

Sistem Informasi Pendapatan Berbasis *Client Server* Pada SKH Haluan Lampung

Denasia Anggraini Makki
Sistem Informasi Akuntansi
*) denasianggra12@gmail.com

Abstrak

SKH Haluan Lampung adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa yaitu sebagai distributor koran harian. Pemasaran koran dilakukan di berbagai desa, di seluruh kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Lampung. Perekapan pendapatan masih menggunakan semi komputerisasi, dengan sistem ini khususnya karyawan bagian Administrasi Koran dan Iklan mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi pendapatan karena dokumen-dokumen tersebut tersebar dalam bentuk *file-file*. Sehingga bagian administrasi koran dan iklan harus terlebih dahulu mencari data-data pendapatan koran dan iklan pada *Microsoft excel* dan *Microsoft Word*. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* untuk melakukan analisa dan perancangan. Pada tahap analisa dilakukan studi lapangan, wawancara dan tinjauan pustaka, berdasarkan analisis dan pembahasan serta hasil penelitian, penulis merancang sebuah sistem informasi pendapatan berbasis *client server* pada skh haluan lampung yang dapat memudahkan proses pendapatan, sistem pendapatan yang perancangan menggunakan diagram korteks, data *flow* diagram, *entity relationship* diagram, relasi tabel, serta perancangan tampilan program, dan implementasi program pendapatan. Dengan dirancangnya dan dibuat sistem ini dapat digunakan sebagai pengganti sistem pendapatan yang masih semi manual karena telah memiliki beberapa fungsi yaitu dapat digunakan secara teorganisir, datanya tersimpan dalam database, pelanggan yang berada di daerah-daerah dapat menggunakan sistem karena berbasis client server, dan sistem ini dapat melihat cetak laporan pendapatan perminggu, perbulan dan pertahun untuk diserahkan ke pimpinan SKH Haluan Lampung.

Kata Kunci : *Client Server*, Sistem Informasi Pendapatan

PENDAHULUAN

SKH Haluan Lampung adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa yaitu sebagai distributor koran harian. Pemasaran koran dilakukan di berbagai desa, di seluruh kabupaten atau kota yang ada di Provinsi Lampung terutama Lampung Selatan, Lampung Tengah, Lampung Barat, Pringsewu, Tulang Bawang, Tulang Bawang Barat, Mesuji, Way Kanan, Tanggamus, Lampung Utara, Pesawaran, Pesisir Barat, Metro, Metro, Lampung Timur, Tanjung Bintang. Pendapatan SKH Haluan Lampung berasal dari Koran dan Iklan. Jumlah rata-rata penjualan koran perhari ± 2000 eksemplar, sedangkan untuk pelanggan yang memasang iklan rata-rata perbulan ± 10 iklan.

Perekapan pendapatan masih menggunakan semi komputerisasi, dengan sistem ini khususnya karyawan bagian keuangan Koran dan Iklan mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi pendapatan karena sering terjadinya salah input data, redudansi data, dan dokumen-dokumen tersebut tersebar dalam bentuk *file-file* (Sulistiani et al., 2020).

Prosedur pencatatan pendapatan koran dimulai dari bagian keuangan yang merekap jumlah eksemplar koran yang ada pada daftar distribusi koran daerah (Borman et al., 2020). Kemudian jumlah eksemplar tersebut disalin pada buku tulis pendapatan koran

berdasarkan wilayah, lalu total pendapatan per wilayah diinput ke dalam *Microsoft Excel* dan di print sebagai salinan tagihan koran (Sulistiani, 2018).

Prosedur pencatatan pendapatan iklan dilihat dari tiap iklan yang ada pada Koran SKH Haluan Lampung yang dibuka tiap halaman, setelah itu harga iklan dipisah berdasarkan wilayah. Jika sudah dipisah berdasarkan wilayah, tagihan Koran dan Iklan tersebut disalin dan diketik ulang ke *Microsoft Excel* tiap tanggal 1 tutup buku. Salinan dari *Microsoft Excel* di print lalu dikirim ke daerah masing-masing sebagai tagihan iklan dan koran.

Pada saat membuat laporan pendapatan, bagian keuangan melihat tagihan iklan yang terdapat pada lembar tagihan yang sudah diprint tersebut untuk mengecek pelanggan yang melakukan transaksi. Setelah itu, bagian keuangan langsung membuat kwitansi rangkap 2, 1 diserahkan kepada pelanggan dan yang 1 lagi dipegang oleh bagian keuangan untuk diarsipkan. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa mencari pendapatan perusahaan membutuhkan waktu yang lama selama 1-2 jam tergantung tiap pendapatan yang didapat tiap harinya.

Berdasarkan uraian yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis ingin membuat suatu perancangan sistem informasi pendapatan pada SKH Haluan Lampung berbasis client server dengan Bahasa pemrograman Delphi dan database *mysql* dengan tujuan agar program yang penulis rancang dapat memperbarui perkembangan sistem yang ada di perusahaan saat ini dan juga mempermudah perusahaan dalam mengolah data agar lebih cepat, tepat, dan akurat. Maka penulis akan membuat **“Sistem Informasi Pendapatan Pada SKH Haluan Lampung Berbasis Client Server”**.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan dari bagian-bagian dua atau lebih komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama (Megawaty & Subriadi, n.d.). Sistem adalah serangkaian komponen yang saling berelasi dan berfungsi untuk menerima *input* (masukan), mengolah *input*, dan menghasilkan *output* (Megawaty, 2020).

Karakteristik Sistem

Untuk memahami atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya (Megawaty & Simanjuntak, 2017). Berikut adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem yang lainnya yaitu (Alita et al., 2020):

1. Batasan (*Boundary*)
Penggambaran dari suatu elemen atau unsur atau prosedur yang termasuk didalam sistem dan luar sistem (Ahdan & Setiawansyah, 2021).
2. Lingkungan (*Environment*)
Segala sesuatu yang ada diluar sistem, lingkungan menyediakan asumsi, kendala dan *input* terhadap suatu sistem (Darwis et al., 2020).
3. Masukan (*Input*)
Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, dan energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan manipulasi oleh suatu sistem (Ahdan et al., 2020).

4. Keluaran (*Output*)
Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layar komputer, dan barang jadi) yang disediakan untuk lingkungan sistem oleh kegiatan dalam suatu sistem (Rahmanto et al., 2021).
5. Komponen (*Component*)
Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan *input* menjadi bentuk setengah jadi *output*. Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem (Borman et al., 2017).
6. Penghubung (*Interface*)
Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi (Borman & Erma, 2018).
7. Penyimpanan (*Stroge*)
Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya (Rahmanto, 2021b). Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama (Satria & Haryadi, 2017).

Konsep Dasar Informasi

Definisi Informasi

Informasi (*Information*) adalah pengolahan dan proses data yang digunakan untuk memperbaiki proses dan pengambilan keputusan (Fernando et al., 2021). Informasi (*Information*) adalah suatu data yang diolah untuk menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang para penerimanya (Neneng & Fernando, 2017).

Kualitas Informasi

Didalam menghasilkan informasi yang berkualitas peran manusia tetap saling dominan, karena hanya sebagian kecil yang dapat dilakukan oleh alat untuk menghasilkan informasi yang berkualitas (Rahmanto, 2021a). Suatu informasi yang berkualitas mempunyai karakteristik (Alita et al., 2021).

1. *Relevan* artinya mengurangi ketidakpastian, meningkatkan pengambilan keputusan, serta menegaskan atau memperbaiki ekspektasi sebelumnya.
2. *Reliabel* artinya bebas dari kesalahan atau bisa menyajikan kejadian atau aktivitas organisasi secara akurat.
3. Akurat artinya informasi bebas dari kesalahan atau informasi itu dapat dengan jelas mencerminkan apa yang dimaksudnya.
4. Lengkap artinya tidak menghilangkan aspek penting dari suatu kejadian atau aktivitas yang diukur.
5. Tepat waktu artinya diberikan pada waktu yang tepat bagi pengambil keputusan dalam mengambil sebuah keputusan.
6. Dapat dipahami artinya disajikan dalam format yang dapat dimengerti dan jelas.
7. Dapat *diverifikasi* artinya dua orang yang *independen* dan berpengetahuan dibidangnya, dan masing-masing menghasilkan informasi yang sama.
8. Dapat diakses artinya tersedia untuk pengguna ketika mereka membutuhkannya dan dalam format yang dapat digunakan.

Konsep Dasar Sistem Informasi

Definisi Sistem Informasi

Sistem informasi adalah proses data *input* yang akan dikelola, analisis, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk menghasilkan suatu data *output* yang dikirimkan kepada pengguna (Muhaiqin & Budi, 2019). Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mempertemukan komponen-komponen dari subsistem yang saling berhubungan dan mendukung kegiatan suatu organisasi untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi (Assuja & Suwardi, 2015).

Sumber Sistem Informasi

Sumber sistem informasi dalam perusahaan terdiri dari (Agus Wantoro et al., 2020):

1. *Manual Information System*, bersumber dari proses manual dimana manusia lebih berperan (A. Wantoro et al., 2020).
2. *Mechanical Information System*, bersumber dari proses peralatan atau mesin-mesin pembukuan dimana manusia lebih berperan (Agus Wantoro & Nurmansyah, 2020).
3. *Computer Based Information*, bersumber dari proses EDP dimana manusia sudah kurang berperan dan diambil alih oleh computer (Prastowo et al., 2020).

Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen yaitu (Sulistiani, Muludi, et al., 2021):

1. Perangkat keras (*Hardware*), mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*Software*), sekumpulan intruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. Produser, sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Pengguna (*User*), semua pihak bertanggung jawab dalam pengembangan sistem, pemrosesan dan penggunaan keluar sistem informasi.
5. Basis data (*Database*), sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer dan komunikasi data, sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Pada prakteknya, tidak semua sistem informasi mencakup keseluruhan komponen-komponen tersebut (Pasha, 2017). Sebagai contoh, sistem informasi pribadi yang hanya melibatkan sebuah pemakai dan sebuah komputer tidak melibatkan fasilitas jaringan komunikasi (Riskiono & Pasha, 2020b). Namun, sistem informasi yang kerja (*workgroup information system*) yang melibatkan sejumlah orang dan sejumlah komputer, memerlukan sarana jaringan dan komunikasi.

Pengertian Kas

Kas merupakan suatu alat pertukaran dan juga digunakan sebagai ukuran dalam akuntansi (Surahman et al., 2020). Kas diartikan sebagai alat bayar atau alat tukar dalam transaksi keuangan (Damayanti et al., 2020).

Sistem Akuntansi Penerimaan Kas

Sistem akuntansi penerimaan kas adalah suatu catatan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan penerimaan uang dari penjualan tunai atau dari piutang yang siap dan bebas

digunakan untuk kegiatan umum perusahaan (Surahman et al., 2021). Sistem akuntansi penerimaan kas dirancang untuk menangani semua transaksi yang berhubungan dengan penerimaan kas yang terjadi dalam perusahaan (Sulistiani & Tjahyanto, 2016).

Sistem Akuntansi Pengeluaran Kas

Sistem akuntansi pengeluaran kas adalah suatu catatan yang dibuat untuk melaksanakan kegiatan pengeluaran baik dengan cek maupun dengan uang tunai yang digunakan untuk kegiatan umum perusahaan (Sulistiani, Yanti, et al., 2021). Pengeluaran kas yang tidak dapat dilakukan dengan cek biasanya karena jumlahnya relatif kecil (Suaidah et al., 2018). Sistem akuntansi pengeluaran kas terdapat sistem akuntansi pokok yang bisa digunakan dalam sistem akuntansi pengeluaran kas yaitu sistem akuntansi pengeluaran kas dengan cek dan sistem akuntansi pengeluaran kas dengan uang tunai melalui dana kas kecil (Damayanti & Sumiati, 2018).

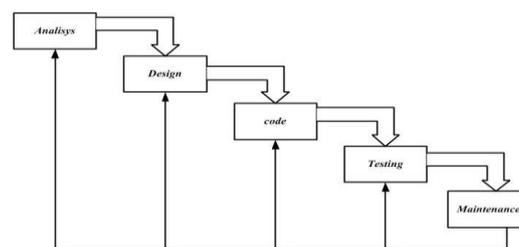
Pengertian Kas Kecil

Kas kecil adalah uang kas yang disediakan untuk membayar pengeluaran-pengeluaran yang jumlahnya relatif kecil dan tidak ekonomis bila dibayar dengan cek (Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021). Dana ini diserahkan kepada kasir kas kecil yang bertanggung jawab terhadap pembayaran-pembayaran dari dana ini dan terhadap jumlah dana kas kecil (Styawati et al., 2020).

METODE

Metode Waterfall

Terdapat beberapa metode dalam pengembangan sistem, salah satunya siklus *waterfall* atau disebut dengan istilah siklus klasik (1970-an) atau air terjun (Riskiono & Pasha, 2020a). Sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linear membutuhkan pendekatan sistematis dan sekuensial dalam pengembangan s/w dimulai dari *analysis*, *desain*, *coding*, *testing* dan *maintenance* (Pasha et al., 2020).



Gambar 1. Siklus *Waterfall*.

Ada beberapa tahap pada siklus *waterfall* yang dapat dijelaskan sebagai berikut (Pasha & Suryani, 2017):

1. Analisis kebutuhan sistem
Proses menentukan arsitektur sistem secara total dan menentukan ukuran data serta jumlah data.
2. Desain menentukan dasar-dasar pembentukan dan pemilihan struktur data, struktur program, pemilihan algoritma, interaksi dengan *user*.

3. *Coding*

Mentransformasikan desain kedalam baris-baris program, pemeliharaan bahasa.

4. *Testing* Pengujian kebenaran program, meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. *Pemeliharaan (Maintenance)*

Tidak mendukung kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian. Tahap pemeliharaan (*maintenance*) dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Login*

Form Login merupakan tampilan awal untuk masuk kemenu utama, dengan memilih user dan memasukan *password*, maka *user* dapat mengakses program Sistem Informasi pendapatan berbasis client server pada SKH Harian Lampung.



Gambar 2. Tampilan *Form* Utama

Tampilan *Form Menu Utama*

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari *logout*, *master*, transaksi, laporan Ubah *Password*.



Gambar 3. Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Pelanggan*

Form Data Pelanggan merupakan *form* yang berisikan tentang data Pelanggan. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Pelanggan.

No KTP / Kode...	Nama Pelanggan	Wilayah	Alamat
1	Adi	Tulang Bawang	Adi
11	SABKI PEKALONGAN	LAMPUNG TIM.	LAMPUNG TIM...
2	Adiyana	Lampung Sela.	Di Ambil Nurdin
3	Yasir	Waykanan	Polsek Barada...
4	Hermanto	Pringsewu	Rumah Makan...
5	Heri	Lampung Utara	R. Makan Taru...
6	Musronif	Pasawaran	Taka, Rob. KBT

Gambar 4. Tampilan *Form* Data Pelanggan

Tampilan *Form* Data Iklan

Form Data Periklanan merupakan *form* yang berisikan tentang data Periklanan. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data Periklanan.

Id Iklan	Tanggal Iklan	Kode/No KTP...	Nama Pelang...	Isi Iklan	Warna
PI-001	2016-09-26	4	Hermanto	www	Tidak Berwarna
PI-002	2016-09-26	2	Adiyana	www	Berwarna

Gambar 5. Tampilan *Form* Data Periklanan

Tampilan *Form* Data Koran

Form Data Koran merupakan *form* yang berisikan tentang data transaksi. *Form* ini digunakan untuk button baru, simpan, cetak dan keluar.

Id Koran	Tanggal Terbit	Kode Pelangg...	Nama Pelang...	Nama Koran	Jenis Koran
KR-001	2016-09-07	3	Yasir	Koran Harian	Biasa
KR-002	2016-09-07	5	Heri	Koran SKH	koraan Biasa

Gambar 6. Tampilan *Form* Data Koran

Form Cetak Kwitansi

Kwitansi

Kwitansi SKH Haluan Lampung	Sudah Diterima Dari : Hemanib	No Seri : PI-0001
	Uang Sejumlah : Rp 147852	
	Untuk Keperluan : www	
	Pemesan	Penerima
	(.....)	(.....)

Gambar 7. Rancangan Cetak Kwitansi

Rancangan Cetak Tagihan Iklan

Daftar Tagihan Iklan Daerah
SKH Haluan Lampung

No Iklan	Tanggal	Nama Pelanggan	Jumlah	Harga	Total
PI-0001	18/16 12:00 AM	Agus	1	Rp 2000000	Rp 2000000
Total Tagihan :					Rp 2000000

Diketahui Oleh :
Pimpinan SKH Haluan Lampung

Bandar Lampung, 28/09/2016
Dibuat Oleh :
Administrasi SKH Haluan Lampung

(.....)

Gambar 8. Rancangan Cetak Tagihan Iklan

Rancangan Cetak Laporan Tagihan Koran

Daftar Tagihan Koran Daerah
SKH Haluan Lampung

No Koran	Tanggal	Nama Pelanggan	Keterangan Koran	Jumlah	Harga	Total
KR-0001	8/31/16 12:00 AM	Ad	BIASA	300	Rp 2500	Rp 750000
Total Tagihan :						Rp 750000

Diketahui Oleh :
Pimpinan SKH Haluan Lampung

Bandar Lampung, 28/09/2016
Dibuat Oleh :
Administrasi SKH Haluan Lampung

(.....)

Gambar 9. Rancangan Cetak Laporan Tagihan Koran

Rancangan Cetak Laporan Pendapatan SKH

Laporan Pendapatan
SKH Haluan Lampung

Keterangan Koran		Nama Pelanggan		Harga Satuan		Total
No Koran	No Iklan	Koran	Iklan	Harga Iklan	Harga Koran	
KR-0001	PI-0001	Agus	Agus	Rp 2000000	Rp 2500	Rp 2000000
Total Tagihan :						Rp 2000000

Diketahui Oleh :
Pimpinan SKH Haluan Lampung

Bandar Lampung, 28/09/2016
Dibuat Oleh :
Administrasi SKH Haluan Lampung

(.....)

Gambar 10. Rancangan Cetak Laporan Pendapatan SKH

SIMPULAN

Sistem Informasi Pendapatan pada SKH Haluan Lampung Berbasis Client Server dirancang menggunakan Bagan Alir Dokumen (*Flowchart*), Diagram Konteks, Data Flow Diagram dan *Entity Relation Diagram*, sedangkan Bahasa pemrograman *Java* dan *MySQL* sebagai databasenya. Dan sistem ini dirancang berbasis Client Server sehingga data akan terintegrasi langsung ke bagian keuangan dan pimpinan, pengolahan data koran dan iklan yang telah terintegrasi oleh database dapat memberikan kemudahan untuk bagian keuangan karena bagian keuangan cukup dengan login ke sistem dan mengolah data koran dan iklan yang menghasilkan laporan pendapatan koran dan iklan harian perusahaan.

REFERENSI

- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2021). Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 1–15.
- Alita, D., Fernando, Y., & Sulistiani, H. (2020). Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 86–91.
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- Assuja, M. A., & Suwardi, I. S. (2015). 3D coordinate extraction from single 2D indoor image. *2015 International Seminar on Intelligent Technology and Its Applications (ISITIA)*, 233–238.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). *Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo)*.
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan dan pendampingan sistem informasi pengolahan pendapatan jasa pada PT. DMS Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H.

- (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Megawaty, D. A., & Subriadi, A. P. (n.d.). *PENERIMAAN LAYANAN KEUANGAN DALAM BELANJA ONLINE OLEH GENERASI Y*.
- Muhaqiqin, M., & Budi, I. (2019). Analysis of Factors Affecting Lecturer Acceptance of the E-Learning System in Universitas Lampung. *2019 5th International Conference on Computing Engineering and Design (ICCED)*, 1–6.
- Neneng, N., & Fernando, Y. (2017). Klasifikasi Jenis Daging Berdasarkan Analisis Citra Tekstur Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM) Dan Warna. *Prosiding Semnastek*.
- Pasha, D. (2017). *Pengembangan Model Rantai Pasok Industri CPO Untuk Meningkatkan Produktifitas Dan Efisiensi Rantai Pasok Menggunakan Sistem Dinamik (Studi Kasus: Minyak Goreng di PT Tunas Baru Lampung)*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.

- Rahmanto, Y. (2021a). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- Rahmanto, Y. (2021b). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020a). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020b). Analisis Perbandingan Server Load Balancing dengan Haproxy & Nginx dalam Mendukung Kinerja Server E-Learning. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(3), 135–144.
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2017). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications (TSSA)*, 1–5.
- Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Styawati, S., Yulita, W., & Sarasvananda, S. (2020). SURVEY UKURAN KESAMAAN SEMANTIC ANTAR KATA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 32–37.
- Suaidah, S., Warnars, H. L. H. S., & Damayanti, D. (2018). IMPLEMENTASI SUPERVISED EMERGING PATTERNS PADA SEBUAH ATTRIBUT:(STUDI KASUS ANGGARAN PENDAPATAN BELANJA DAERAH (APBD) PERUBAHAN PADA PEMERINTAH DKI JAKARTA). *Prosiding Semnastek*.
- Sulistiani, H. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.
- Sulistiani, H., Muludi, K., & Syarif, A. (2021). Implementation of Various Artificial Intelligence Approach for Prediction and Recommendation of Personality Disorder Patient. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12040.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Sulistiani, H., & Tjahyanto, A. (2016). HETEROGENEOUS FEATURE SELECTION FOR CLASSIFICATION OF CUSTOMER LOYALTY FAST MOVING

CONSUMER GOODS (CASE STUDY: INSTANT NOODLE). *Journal of Theoretical & Applied Information Technology*, 94(1).

- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Nisa, K. (2020). Implementation of fuzzy-profile matching in determining drug suitability for hypertensive patients. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 857(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/857/1/012027>
- Wantoro, Agus, Muludi, K., & Sukisno, S. (2020). *Penerapan Logika Fuzzy pada Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Kualitas Telur Bebek*.
- Wantoro, Agus, & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.