

Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Warung Serba Ada (Waserda) pada Kud Mina Jaya

Rizka Novelianti
Sistem Informasi Akuntansi
*) rizkanovelita@gmail.com

Abstrak

Koperasi Unit Desa (KUD) Mina Jaya adalah koperasi yang bentuk usahanya bergerak di bidang koperasi nelayan. Para anggotanya menjalankan usaha-usaha yang bersangkutan dengan usaha perikanan, mulai dari produksi, pengolahan sampai pembelian atau penjualan. KUD Mina Jaya berada di bawah naungan kantor Wilayah Dinas Koperasi Provinsi Lampung. KUD Mina Jaya memiliki layanan keuangan, diantaranya unit pelelangan dan perdagangan ikan, unit simpan pinjam dan unit warung serba ada (waserda). Saat ini penjualan waserda masih dicatat di kertas memo, pencatatan di kertas memo tersebut dapat terkendala apabila memo pencatatan tersebut hilang maupun rusak. Sehingga menyulitkan bagian kasir untuk membuat laporan piutang dan laporan penjualan waserda. Solusi berdasarkan kebutuhan kasir di atas yaitu perlu dibuatkannya sistem aplikasi penjualan waserda yang dapat mengelola waserda KUD Mina Jaya. Aplikasi dirancang untuk mencatat barang di waserda, pengeluaran barang, pencatatan piutang sampai laporan penjualan waserda setiap bulan. Aplikasi tersebut memberikan informasi terkait penjualan waserda setiap bulan secara rinci, mulai dari entri data barang hingga laporan piutang dan penjualan. Perancangan sistem menggunakan C4 Model yaitu *System Context* dan *Container* dan database yang digunakan adalah MySQL. Dengan adanya aplikasi penjualan waserda ini dapat mempermudah kasir melakukan kegiatan penjualan waserda mulai dari entri data barang, transaksi penjualan, melihat histori piutang, hingga membuat laporan piutang dan penjualan waserda setiap bulan.

Kata Kunci : Arsitektur C4 Model, *Container*, MySQL dan *System Context*.

PENDAHULUAN

Koperasi Unit Desa (KUD) merupakan salah satu program pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Damayanti et al., 2020). Usaha KUD dibentuk berdasarkan kebutuhan pelayanan kepada anggota seperti unit simpan pinjam dan sarana-sarana pertanian atau perikanan, memasarkan hasil produksi anggota dan lain-lainnya (Megawaty & Putra, 2020).

KUD Mina Jaya adalah koperasi yang bentuk usahanya bergerak di bidang koperasi nelayan. Para anggotanya menjalankan usaha-usaha yang bersangkutan dengan usaha perikanan, mulai dari produksi, pengolahan sampai pembelian atau penjualan. KUD Mina Jaya berada di bawah naungan kantor Wilayah Dinas Koperasi Provinsi Lampung. KUD Mina Jaya memiliki layanan keuangan, diantaranya unit pelelangan dan perdagangan ikan, unit simpan pinjam dan unit warung serba ada (waserda).

Salah satu unit kegiatan di KUD Mina Jaya adalah unit warung serba ada (waserda). Unit ini merupakan unit penjualan peralatan rumah tangga dan alat tulis kantor yang sasaran pembelinya adalah karyawan yang bertugas di tempat pelelangan ikan. Terdapat dua tempat pelelangan ikan, yaitu tempat pelelangan ikan ujung bom yang bertempat di pasar

gudang lelang dan tempat pelelangan ikan PPI di Lempasing. Penjualan ini dilakukan secara piutang, dimana karyawan membeli barang yang pembayarannya dilakukan oleh bendahara setiap bulan. Prosedur diawali dengan karyawan membeli barang kepada kasir, lalu kasir mencatat pengeluaran barang tersebut di kertas memo setiap bulan, kemudian dari catatan pengeluaran barang tersebut, kasir menyerahkan kepada bendahara kwitansi sesuai dengan jumlah yang harus dibayarkan. Setelah bendahara membayar tagihan tersebut, kasir membuat laporan penjualan waserda (Dokumen KUD Mina Jaya).

Tujuan dari pembuatan aplikasi penjualan waserda yaitu untuk menyediakan kebutuhan sistem informasi terkait penjualan waserda. Mempermudah kasir untuk melakukan kegiatan penjualan waserda dari pencatatan barang masuk hingga pembuatan laporan penjualan waserda. Meningkatkan kualitas laporan penjualan waserda secara rinci setiap bulan

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, mencatat, menyimpan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi bagi pengambil keputusan (Borman, Priandika, et al., 2020).

Manfaat atau tujuan Sistem Informasi Akuntansi tersebut adalah sebagai berikut (Ahdan et al., 2021):

1. Mengamankan harta atau kekayaan perusahaan.
2. Menghasilkan beragam informasi untuk pengambilan keputusan.
3. Menghasilkan informasi untuk pihak eksternal.
4. Menghasilkan informasi untuk penilaian kinerja karyawan atau divisi.
5. Menyediakan data masalah untuk kepentingan audit.
6. Menghasilkan informasi untuk penyusunan dan evaluasi anggaran perusahaan.
7. Menghasilkan informasi yang diperlukan dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

Sistem Informasi Akuntansi adalah sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan (Styawati et al., 2021).

Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli (Rahman Isnain et al., 2021).

Pengertian Penjualan Kredit

Penjualan kredit adalah transaksi antara perusahaan atas dengan pembeli untuk menyerahkan barang atau jasa yang berakibat timbulnya piutang, kas aktiva (Surahman et al., 2021).

Arsitektur C4 Model

Model C4 adalah cara hierarkis untuk memikirkan struktur statis. Dari sistem perangkat lunak dalam hal kontainer, komponen dan kelas (atau kode) (Aldino et al., 2021). Sebuah Sistem perangkat lunak Terdiri dari satu atau lebih Kontainer (Aplikasi web, aplikasi seluler, aplikasi desktop, database, file sistem, dll), masing-masing berisi satu atau lebih komponen, yang pada gilirannya di implementasikan oleh satu atau lebih kelas (atau kode) (Puspitasari & Budiman, 2021). Visualisasikan hierarki ini dengan membuat koleksi *System Context*, *Container*, *Component* dan (opsional) diagram kelas UML (Darwis et al., 2020). Pikirkan diagram ini sebagai peta Anda Perangkat lunak, menunjukkan di Ff Tingkat detail yang berbeda (Alita et al., 2020).

System Context

Diagram Konteks Sistem adalah titik awal yang baik untuk Diagram dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Megawaty et al., 2021). Seri Sebuah diagram yang menunjukkan sistem anda sebagai kotak di tengahnya, dikelilingi oleh pengguna dan sistem lainnya yang itu berinteraksi dengan detail tidak penting disini karena ini adalah milikmu melebar keluar tampilan yang menunjukkan gambaran besar tentang sistem pemandangan (Anestiviya et al., 2021). Fokusnya harus pada orang (aktor, peran, persona, dll) dan sistem perangkat lunak dari pada Teknologi, protokol dan rincian tingkat rendah lainnya (Putra, 2020).

Container

Langkah selanjutnya adalah mengilustrasikan teknologi tingkat tinggi pilihan dengan diagram *Container* (Budiman et al., 2021). Sebuah "wadah" seperti aplikasi web, aplikasi seluler, desktop aplikasi, database, *file system*, dll. Intinya, *container* adalah *unit deployable* terpisah yang dijalankan kode atau data toko diagram *Container* menunjukkan bentuk tinggi dari arsitektur perangkat lunak dan bagaimana tanggung jawab didistribusikan di atasnya. Ini juga menunjukkan pilihan teknologi utama dan bagaimana kontainernya berkomunikasi satu sama lain (Ramadhanu & Priandika, 2021).

Microsoft Visual Studio

Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan perkembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi Windows, ataupun aplikasi web (Samsugi et al., 2021). *Visual Studio* mencakup kompiler, SDK, *Integrated Development Environment* (IDE) dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library) (Sulistiani et al., 2021). Kompiler yang dimasukkan kedalam paket visual studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic.NET. Visual Basic (Puspaningrum et al., 2020).

NET 2012 merupakan salah satu paket bahasa pemrograman dari Visual Studio 2012 (Yulianti et al., 2021). Banyak fasilitas yang akan didapatkan melalui rilis Visual Basic versi ini (Alita et al., 2021). Visual Studio 2012 sendiri merupakan sebuah software untuk membangun aplikasi Windows atau Web, melalui aplikasi ini kita bisa membuat sebuah aplikasi seperti aplikasi database, aplikasi penjualan waserda, dan sebagainya. Visual Basic (Riskiono & Pasha, 2020a). NET 2012 dikembangkan Microsoft pada awal 1990 an (Setiawansyah et al., 2020). Visual Basic.NET 2012 dikembangkan untuk membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem. NET Framework 4.5, dengan menggunakan bahasa BASIC (Beginners' All-purpose Symbolic Instruction Code) (Styawati et al., 2020).

MySQL

MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source* (Nurkholis et al., 2022). MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multiuser serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) (Neneng et al., 2021). MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai server, yang berarti program kita berposisi sebagai Client (Sucipto & Rahmanto, 2021). Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun server (Abidin & Permata, 2021).

Keunggulan MySQL dari data base lainnya karena MySQL merupakan *Database Management System* (DBMS), MySQL sebagai *Relation Database Management System* (RDBMS) atau disebut dengan database Relational, MySQL merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan, database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya, MySQL mendukung field yang dijadikan sebagai kunci primer dan kunci unqi (*Unique*), MySQL didukung oleh driver ODBC, artinya database MySQL dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti Visual Basic dan Delphi (Sucipto & Rahmanto, 2021).

MySQL adalah database menggunakan enkripsi password, jadi database ini cukup aman karena memiliki password untuk mengaksesnya, MySQL memiliki kecepatan dalam pembuatan table maupun peng-*update*-an table, MySQL merupakan Database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran GigaByte sekalipun dan MySQL merupakan Database Server yang multi user, artinya database ini tidak hanya digunakan oleh satu pihak orang akan tetapi dapat digunakan oleh banyak pengguna (Syafei et al., 2020).

SAP Crystal Report

Crystal Report merupakan program khusus untuk membuat laporan yang terpisah dari program Microsoft Visual Studio, tetapi keduanya dapat dihubungkan (Juliyanto & Parjito, 2021). Crystal Report adalah *software* yang digunakan untuk membuat laporan di berbagai bahasa pemrograman, termasuk ASP.NET (Warsela et al., 2021). Crystal report dapat digunakan untuk membuat berbagai laporan dari berbagai tipe database, baik lokal maupun remote dan bisa digunakan untuk membuat laporan dari berbagai database (Access dan SQL Server) (Surahman et al., 2020). Crystal Report juga menyediakan beberapa sumber data yang akan digunakan seperti Data Access Object (DAO), ADO.NET, *Database Files*, *Open Database Connectivity* (ODBC), OLE DB (ADO), dll (Ayu et al., 2021).

Basis Data

Database adalah sekumpulan data yang saling berhubungan (Munandar et al., 2020). Sistem database adalah suatu sistem penyusunan dan pengelolaan record-record dengan menggunakan komputer, dengan tujuan untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan, sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk kepentingan proses pengambilan keputusan (Borman, Megawaty, et al., 2020).

Bahasa Pemrograman Java

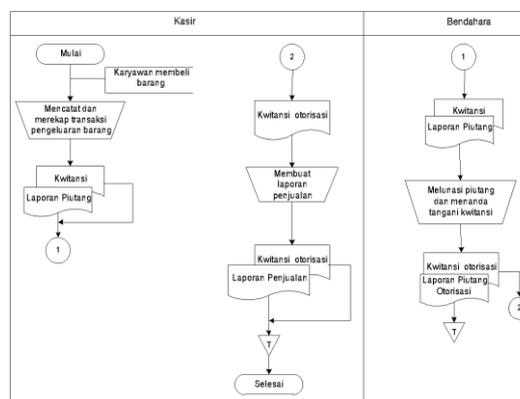
Java merupakan suatu bahasa pemrograman yang populer saat ini. Hal ini dikarenakan banyaknya keunggulan yang ditawarkan oleh bahasa pemrograman ini, java dapat berjalan

dengan baik diberbagai *platform*, mudah digunakan dan *powerful* (Riskiono & Pasha, 2020b). Java merupakan *development tools* yang fleksibel dan *powerful* (Huda & Fernando, 2021). Salah satu keunggulannya adalah *platform independence*. Maksud dari *platform independence* adalah program yang kita tulis tidak bergantung pada sistem operasi saat program tersebut dibuat (Riskiono et al., 2020).

METODE

Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem merupakan kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagian-bagian dari sistem yang berjalan, kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru (Wantoro et al., 2021). Berdasarkan dari data yang diperoleh dari hasil penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada keterangan di bawah ini, prosedur penjualan waserda di KUD Mina Jaya Gambar 1:



Gambar 1 Bagan Alir Dokumen Sistem Penjualan Waserda yang Berjalan

Berikut adalah penjelasan singkat bagan alir dokumen sistem penjualan waserda pada KUD Mina Jaya yang sedang berjalan (Arpiansah et al., 2021):

1. Karyawan membeli barang di waserda.
2. Kasir mencatat transaksi pengeluaran barang.
3. Kasir merekap pengeluaran barang per bulan.
4. Kasir mencetak laporan piutang per bulan.
5. Laporan piutang diberikan kepada bendahara untuk pelunasan piutang.
6. Bendahara melunasi piutang.
7. Kasir membuat laporan penjualan waserda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan aplikasi

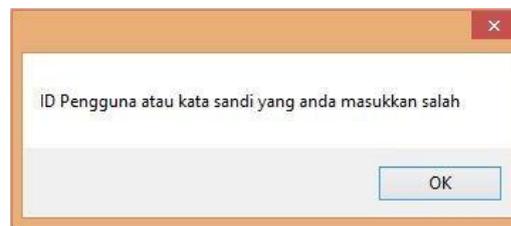
Antarmuka Masuk

Aplikasi sistem penjualan waserda dapat dioperasikan dengan mengklik dua kali. Setelah klik dua kali maka akan muncul antarmuka login untuk masuk ke aplikasi penjualan waserda untuk mengisi ID Pengguna dan Kata Sandi. Data tersebut berfungsi untuk kepentingan keamanan data. Operator atau admin yang ingin mengoperasikan program ini, harus sudah memiliki ID Pengguna dan Kata Sandi masing-masing. Antarmuka masuk terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Antarmuka Masuk

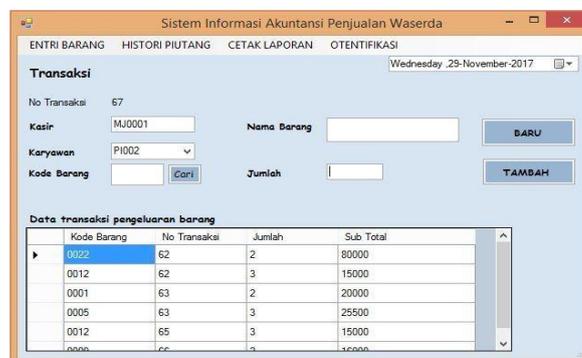
Jika salah satu data yang dimasukan salah, maka akan muncul kotak pesan kesalahan pengisian ID Pengguna atau Kata Sandi. Antarmuka kesalahan masuk terdapat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Antarmuka Kesalahan Pengisian Data *Masuk*

Antarmuka Menu Transaksi

Tampilan antarmuka menu transaksi merupakan halaman utama dari sistem penjualan waserda. Antarmuka ini terdiri dari empat menu, yaitu entri data barang, histori piutang, cetak laporan dan otentifikasi. Antarmuka halaman utama transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tampilan Antarmuka Menu Utama Transaksi

Tiap-tiap menu bar pada *form* transaksi terdapat menu-menu dan sub-sub menu yang terdiri :

1. Menu data entri barang berfungsi untuk memasukkan data barang waserda.
2. Menu data histori piutang berfungsi untuk melihat rekapan penjualan waserda.
3. Menu cetak laporan berfungsi untuk mencetak laporan piutang dan penjualan waserda.
4. Menu otentifikasi sub menu :
 - a. Tambah pengguna berfungsi untuk menambah dan mengedit pengguna aplikasi penjualan waserda.

Fungsi dari tombol yang terdapat pada antarmuka transaksi :

1. Simpan berfungsi untuk menyimpan data transaksi pengeluaran barang yang telah diisi ke dalam *database*.

2. Cari berfungsi untuk mencari data barang yang akan di-input untuk transaksi pengeluaran barang.

Antarmuka Entri Barang

Tampilan antarmuka entri barang merupakan antarmuka yang digunakan untuk meng-inputkan data barang waserda pada aplikasi penjualan waserda. Gambar antarmuka entri data barang dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Antarmuka Entri Data Barang.

Fungsi dari tombol yang terdapat pada antarmuka entri data barang :

- a. Simpan berfungsi untuk menyimpan data barang yang telah diisi ke dalam *database*.
- b. Ubah berfungsi untuk mengubah data jumlah barang dari antarmuka form entri data barang dan disimpan dalam *database*.
- c. Baru berfungsi untuk meng-input data baru barang waserda.

Antarmuka Histori Piutang

Tampilan antarmuka histori piutang merupakan antarmuka yang digunakan untuk melihat histori piutang transaksi pengeluaran barang pada waktu sekarang atau waktu lalu. Gambar antarmuka histori piutang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Tampilan Antarmuka Histori Piutang

Antarmuka Cetak Laporan

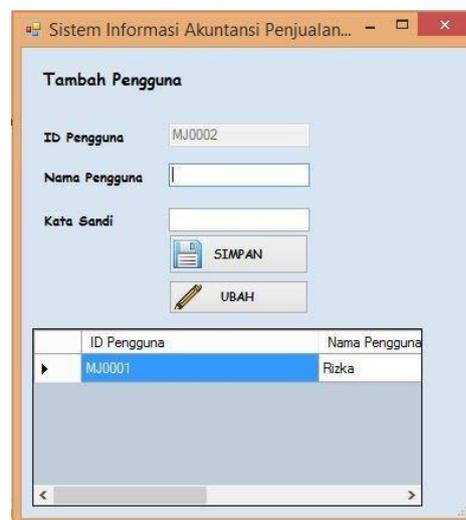
Tampilan antarmuka cetak laporan merupakan antarmuka yang digunakan untuk mencetak laporan penjualan dan laporan piutang. Gambar antarmuka cetak laporan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Tampilan Antarmuka cetak laporan

Antarmuka Otentifikasi

Antarmuka halaman tambah pengguna pada menu otentifikasi digunakan untuk mengedit kata sandi atau menambah pengguna baru. Gambar halaman tambah pengguna dapat dilihat pada Gambar 8:



Gambar 8 Tampilan Antarmuka tambah pengguna pada menu otentifikasi

Antarmuka Laporan Penjualan

Berikut tampilan laporan penjualan waserda ketika sudah dicetak dapat dilihat pada Gambar 9:

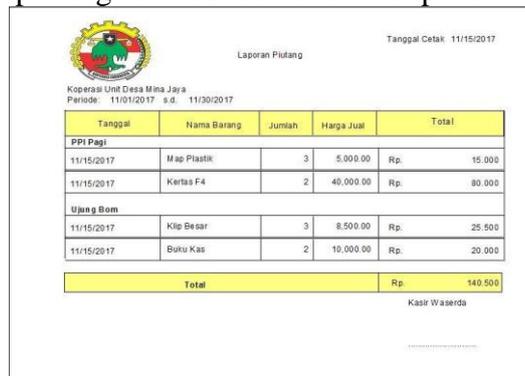


Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Harga Beli	Harga Jual	Lab
PP1 Pagi					
11/15/2017	Map Plastik	3	3.000,00	5.000,00	Rp. 2.000
11/15/2017	Kertas F4	2	35.000,00	40.000,00	Rp. 5.000
Ujung Bom					
11/15/2017	Klip Besar	3	5.000,00	8.500,00	Rp. 3.500
11/15/2017	Buku Kas	2	8.000,00	10.000,00	Rp. 2.000
Total					Rp. 12.500

Gambar 9 Tampilan Antarmuka Laporan Penjualan Waserda

Antarmuka Laporan Piutang

Berikut tampilan laporan piutang ketika sudah dicetak dapat dilihat pada Gambar 10



Tanggal	Nama Barang	Jumlah	Harga Jual	Total
PPI Pagi				
11/15/2017	Mop Plastik	3	5.000,00	Rp. 15.000
11/15/2017	Kertas F4	2	40.000,00	Rp. 80.000
Ujung Bom				
11/15/2017	Klip Besar	3	8.500,00	Rp. 25.500
11/15/2017	Buku Kas	2	10.000,00	Rp. 20.000
Total				Rp. 140.500

Gambar 10 Tampilan Antarmuka Laporan Piutang.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan penelitian, saat ini analisis dan perancangan penjualan waserda masih menggunakan *spreadsheet*, penginputan data tersebut membutuhkan waktu lebih lama, keamanan data dalam pembuatan laporan tidak akurat. Kendala lainnya yaitu terdapat duplikasi data sehingga sulit memvalidasi data yang benar serta mengakibatkan pemborosan pada media penyimpanan.
2. Setelah dilakukan analisis dan perancangan aplikasi sistem penjualan waserda, maka dapat diambil simpulan bahwa sistem yang baru dengan membuat analisis sistem yang berjalan terlebih dahulu yang kemudian dikembangkan dengan membuat rancangan arsitektur menggunakan C4 yaitu *System Context* dan *Container*. Penulis juga membuat aplikasi penjualan ini menggunakan bahasa pemrograman C# dengan *tools* Visual Studio 2012 dan penyimpanan datanya menggunakan *MYSQL*. Dengan dirancangnya aplikasi ini, diharapkan akan membantu proses pelaporan dan penginputan data penjualan waserda.

REFERENSI

- Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pengaruh Penambahan Korpus Paralel Pada Mesin Penerjemah Statistik Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Nyo. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.889>
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan

- Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- 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.
- Darwis, D., Pratiwi, E. S., & Pasaribu, A. F. O. (2020). Penerapan Algoritma Svm Untuk Analisis Sentimen Pada Data Twitter Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia. *Eduatic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). APLIKASI PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PETA DAN BUDAYA SUMATERA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>

- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). RANCANG BANGUN WEB SERVICE API APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- 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.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.
- Styawati, S., Yulita, W., & Sarasvananda, S. (2020). SURVEY UKURAN KESAMAAN SEMANTIC ANTAR KATA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 32–37.
- Sucipto, A., & Rahmanto, Y. (2021). Automation of fish feeder applications 1 1,3. 1(1), 1–8.
- 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., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.
- 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*, 2, 296–301.
- Syafei, A. D., Surahman, U., Sembiring, A. C., Pradana, A. W., Ciptaningayu, T. N., Ahmad, I. S., Assomadi, A. F., Boedisantoso, R., Slamet, A., & Hermana, J. (2020). Factors affecting the indoor air quality of middle-class apartments in major cities in Indonesia: A case study in Surabaya city. *AIP Conference Proceedings*, 2296(1), 20008.
- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Berawi, K. N. (2021). Fuzzy-Based Application Model and Profile Matching for Recommendation Suitability of Type 2 Diabetic. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 11(3), 1105–1116. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.11.3.12277>
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). PENGEMBANGAN Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klinik Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.