

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN DI SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDARLAMPUNG

Dawud Kurniawan¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾

^{1,2}Sistem Informasi

*¹⁾angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

SMK Muhammadiyah 2 Bandarlampung merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang beralamatkan jalan Zainal Abidin Pagar Alam Labuhan Ratu Bandarlampung. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih menggunakan cara yang konvensional untuk mengolah data, yakni pengelolaan keuangan sekolah dimana ketika siswa selesai membayar, pada akhir periode tertentu petugas masih merekapitulasi keuangan setiap pembayaran siswa ke dalam pembukuan. Tujuan dari penelitian adalah merancang dan membuat sistem untuk mengolah data keuangan dan dapat menghasilkan bukti kwitansi pembayaran, laporan penerimaan kas dan laporan pengeluaran kas. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall dan perancangannya menggunakan alat berupa Diagram Konteks, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Data*), dan Relasi Antar Tabel. Sistem ini dapat melakukan pengolahan data transaksi penerimaan kas dan pengeluaran kas dengan membatasi hak akses, sehingga dapat mencegah terjadinya kecurangan dan dapat menghasilkan laporan berupa laporan penerimaan kas, pengeluaran kas, dan laporan keuangan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, Keuangan dan *Waterfall*.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sistem informasi (Putra, 2020) (Ramadhan et al., 2021). Sistem informasi pun akan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan bagi penggunaannya (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Warsela et al., 2021). Salah satu hal yang ingin dikembangkan untuk mewujudkan kemajuan tersebut adalah meningkatkan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 2 BandarLampung (Juniansyah et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021). SMK Muhammadiyah 2 Bandarlampung merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Swasta yang beralamatkan jalan Zainal Abidin Pagar Alam Labuhan Ratu Bandarlampung (Ramadhanu & Priandika, 2021) (Ahdan et al., 2020). Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa di bawah pengawasan guru (Widodo et al., 2020)

Teknologiterkini.org

(Wantoro et al., 2020). Sekolah merupakan salah satu elemen penting dari kemajuan pendidikan suatu daerah (Wantoro & Nurmansyah, 2020) (Wantoro, 2020). Meningkatnya Akreditasi Sekolah itu tidak terlepas dari peran Guru (Aldino & Ulfa, 2021) (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021), Karyawan dan Siswa serta sarana (Gunawan et al., 2020) (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021) dan fasilitas yang ada dalam sekolah tersebut. Pengelolaan keuangan di sekolah merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting (Setiawansyah et al., 2021) (Budiman, David, et al., 2021), karena setiap kegiatan yang dilakukan disekolah pasti membutuhkan manajemen keuangan (Suprayogi et al., 2021) (Budiman et al., 2019). Akan tetapi saat ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih menggunakan cara yang konvensional untuk mengolah data (Nurkholis et al., 2022) (Budiman, Pranoto, et al., 2021), yakni pengelolaan keuangan sekolah dimana ketika siswa selesai membayar (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021) (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021), pada akhir periode tertentu petugas masih merekapitulasi keuangan setiap pembayaran siswa ke dalam pembukuan (Isnain et al., n.d.) (Isnain et al., 2021), sehingga dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk pencarian data dan pembuatan laporan keuangan kepada pimpinan yang selama ini hanya dibuat menggunakan pencatatan secara konvensional (Hayatunnufus & Alita, 2020) (Alita et al., 2021). Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukannya sebuah sistem untuk mengelola keuangan sehingga masalah yang terjadi pada SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung (Nugroho et al., 2021) (Sulistiani et al., 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan upaya mengkonstruksi sebuah sistem yang memberi kepuasan akan spesifikasi kebutuhan fungsional, memenuhi target (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021), memenuhi kebutuhan secara implisit atau eksplisit dari segi performansi maupun pengguna sumber daya, kepuasan batasan pada proses desain dari segi biaya (Gandhi et al., 2021) (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021), waktu dan perangkat (Ahdan & Susanto, 2021) (Nurkholis, Susanto, et al., 2021).

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian (Susanto & Puspaningrum, 2020) (Susanto et al., 2021), mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang ditentukan (Jupriyadi et al., 2021) (Ichsan et al., 2020).

Pengertian Manajemen

Manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber (Fariyanto et al., 2021) (Rahmadani et al., 2020) daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Manajemen adalah suatu ilmu juga seni untuk membuat orang lain mau dan bersedia berkerja untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan (Darwis et al., 2022) (Puspaningrum et al., 2020).

Pengertian Manajemen Keuangan

Manajemen keuangan adalah bidang manajemen bisnis yang ditujukan untuk penggunaan modal secara bijaksana & seleksi yang seksama dari sumber modal untuk memungkinkan unit pengeluaran untuk bergerak ke arah mencapai tujuannya (Yasin et al., 2021). Manajemen Keuangan adalah suatu kegiatan perencanaan, penganggaran, pemeriksaan, pengelolaan, pengendalian, pencarian dan penyimpanan dana yang dimiliki oleh organisasi atau perusahaan (Sulastio et al., 2021).

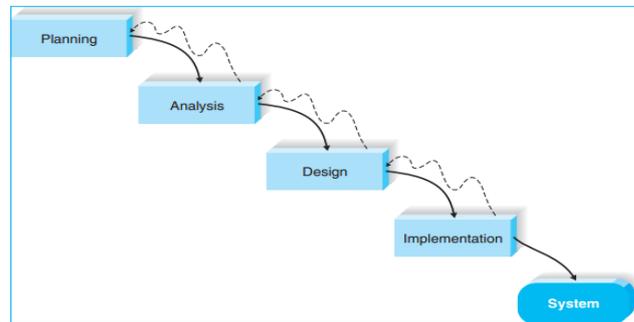
Pengertian Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak adalah sebuah elemen sebuah topic yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi dan validasi. Verifikasi mengacu pada sekumpulan aktifitas yang menjamin bahwa perangkat lunak mengimplemtasikan dengan benar sebuah fungsi spesifikasi (Sari et al., 2021) (Fakhrurozi & Adrian, 2021).

METODE

Metode *Waterfall*

Metode SDLC air terjun (*Waterfall*) sering juga model sekuensial linier (*Sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*Support*) (Firdaus et al., 2021) (Satria et al., 2020).

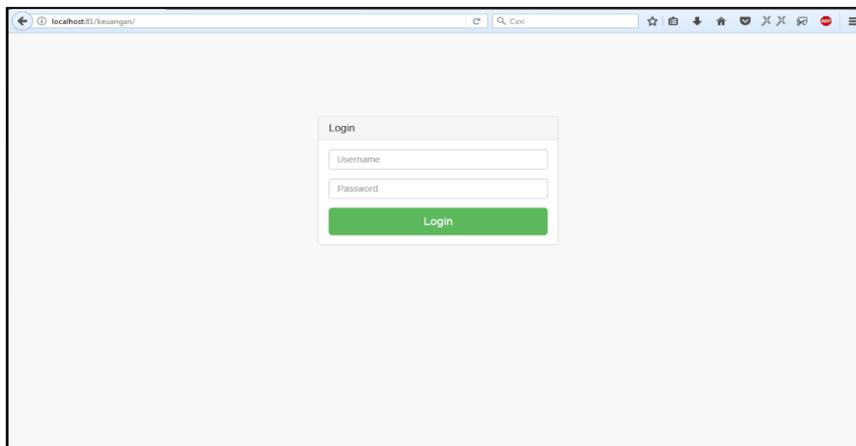


Gambar 1 Tahapan Model *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Menu Login*

Halaman login digunakan sebagai halaman awal untuk masuk kedalam sistem. Halaman login akan mengeksekusi *username*, *password* kemudian ketika sesuai dengan *database*. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Form* Menu Utama

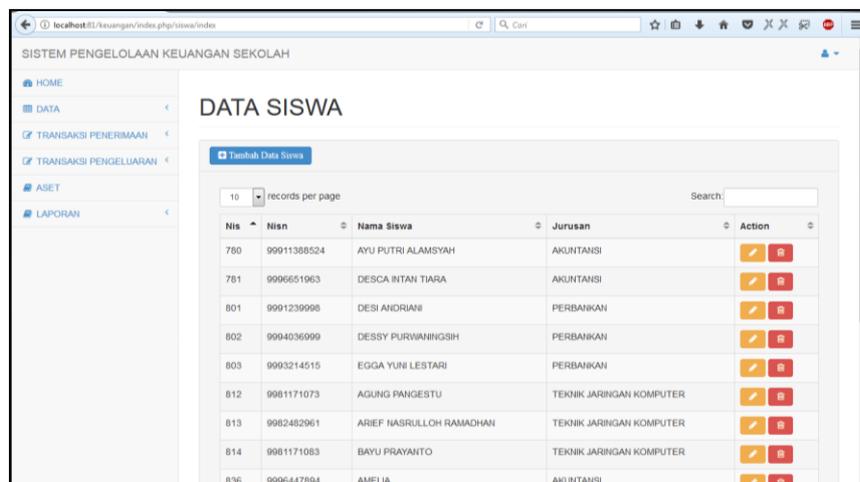
Halaman menu utama adalah tampilan pertama kali yang dapat dilihat oleh user setelah melakukan login, halaman menu utama ini menampilkan fitur-fitur yang tersedia didalam sistem. Diantaranya yaitu Data, Transaksi Penerimaan, Transaksi pengeluaran, Asset dan Laporan. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan *Form* Data Siswa

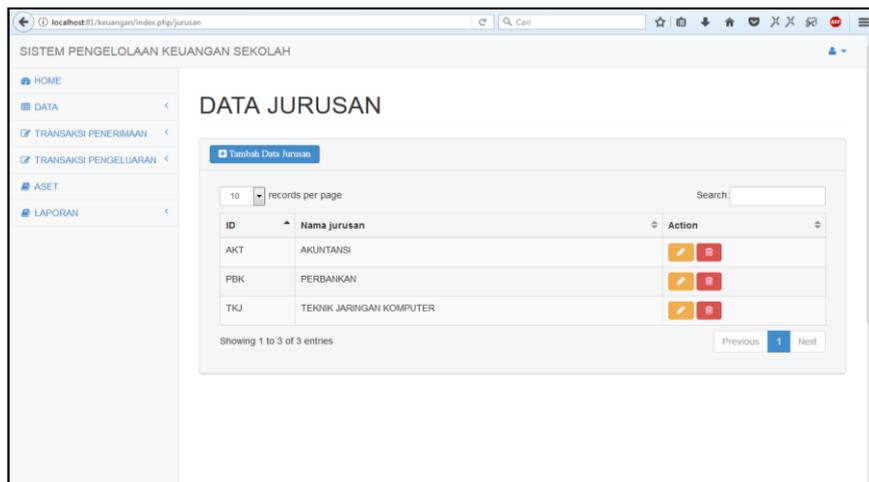
Halaman data siswa digunakan untuk pengolahan data siswa. Didalam halaman ini user dapat melakukan penambahan data siswa baru, merubah dan menghapusnya. Adapun tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Data Siswa

Tampilan *Form* Data Jurusan

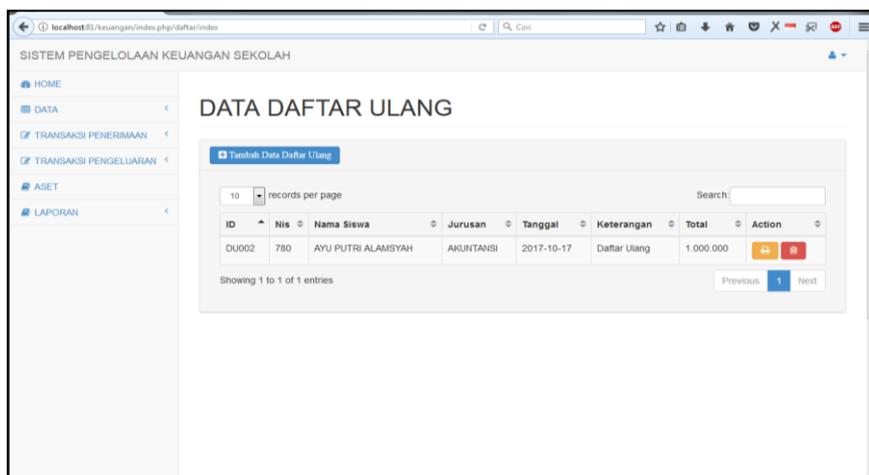
Halaman data jurusan digunakan untuk pengolahan data jurusan. Didalam halaman ini user dapat melakukan penambahan data jurusan baru, merubah dan menghapusnya. Adapun tampilan halaman data jurusan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Data Jurusan

Tampilan *Form* Data Daftar Ulang

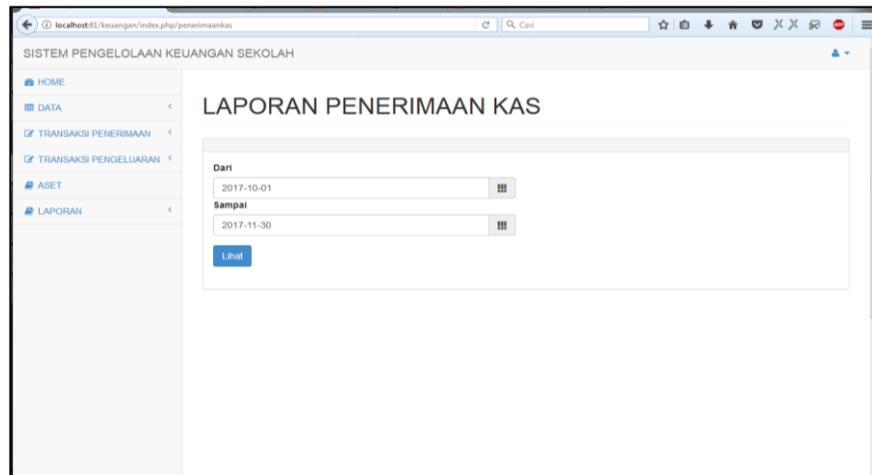
Halaman data daftar ulang digunakan untuk melakukan pengolahan transaksi penerimaan kas daftar ulang, dalam sistem ini dapat melakukan penambahan transaksi daftar ulang baru kemudian menyimpannya dan akan menghasilkan cetakan berupa bukti pembayaran daftar ulang siswa. Adapun tampilan halaman data daftar ulang dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Data Daftar Ulang

Tampilan *Form* Data Penerimaan Kas

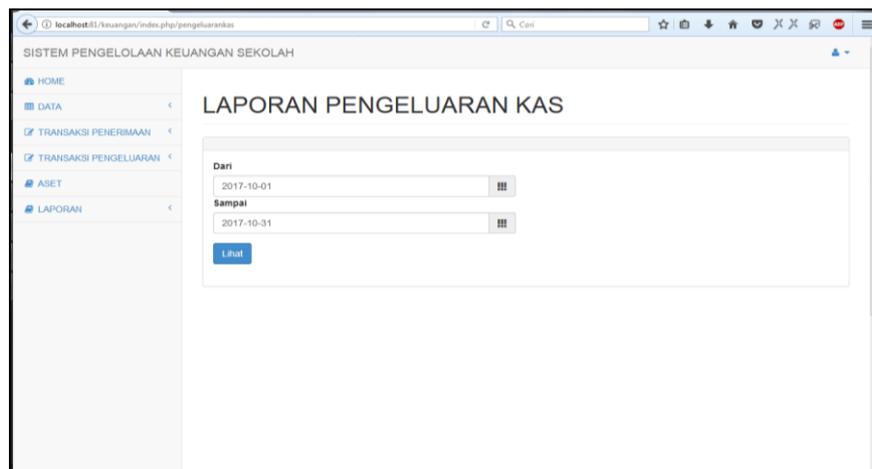
Halaman laporan penerimaan kas digunakan untuk menentukan periode laporan penerimaan kas yang ingin dicetak. Adapun tampilan halaman data penerimaan kas dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Data Penerimaan Kas

Tampilan *Form* Data Pengeluaran Kas

Halaman laporan pengeluaran kas digunakan untuk menentukan periode laporan pengeluaran kas yang ingin dicetak. Adapun tampilan halaman data pengeluaran kas dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Data Pengeluaran Kas

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat melakukan pengeolahan data keuangan sekolah dengan menghasilkan *output* berupa laporan penerimaan kas, laporan pengeluaran kas serta dapat menghasilkan kwitansi pembayaran, bukti pengeluaran kas. Penyajian laporan – laporan keuangan tersebut dapat dilakukan berdasarkan periode tanggal yang diinginkan.
2. Sistem ini dibatasi dengan hak akses dalam melakukan penginputan data sehingga sistem ini dapat mencegah terjadinya kecurangan.

REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). Implementasi Dashboard Smart Energy Untuk Pengontrolan Rumah Pintar Pada Perangkat Bergerak Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization Of Lampung Batik Production Using The Simplex Method. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/Barekengvol15iss2pp297-304>
- 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.
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile Dalam Peningkatan Kegiatan Dan Informasi Pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/Jpkmt.V2i2.41>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sms Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Samsugi, S., & Indarto, H. (2019). Simulasi Perbandingan Dynamic Routing Protocol Ospf Pada Router Mikrotik Dan Router Cisco Menggunakan Gns3 Untuk Mengetahui Qos Terbaik. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 16–20.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan Pengarsipan Secara Elektronik (E-Filling) Bagi Perangkat Desa Di Pekon*

- Sukanegeri Jaya*. 3(1), 108–113.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan Di Rumah Panggung Ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game Otw Sarjana Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/Simkom.V6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). Sistem Cerdas Pemberi Pakan Ikan Secara Otomatis. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Isnain, A. R., Gunawan, R. D., Wahyudi, A. D., & Yani, D. C. (2021). Analysis Of The Effect Of Promotion An Technology Acceptance Model On Purchase Interest In Tokopedia. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 141–147.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (N.D.). Implementation Of K-Nearest Neighbor (K-Nn) Algorithm For Public Sentiment Analysis Of Online Learning. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive Dan Ddos Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- 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.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *Digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa*. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 167–172.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- 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.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/nfhnmjtxw>
- 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>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.

- 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.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : Smk Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/Komputika.V10i2.4329>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Alita, D., Yasin, I., Hamidy, F., & Adriani, D. (2021). Implementation Of Certainty Factor Method To Diagnose Diseases In Pineapple Plants. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 40–45.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa Sman 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Teks Dan Analisis Sentimen Pada Chat Grup Whatsapp Menggunakan Long Short Term Memory (Lstm)*. 2(4), 56–61.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet And Bes)*. 2(4), 22–28.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Dan Profile Matching Pada Teknologi

- Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., & 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.
- 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), 12027.
- 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.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Gedung Pernikahan Pada Wilayah Bandar Lampung Menggunakan Metode Topsis. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (Jimasia)*, 1(1), 24–34.