

Rancang Bangun Pembayaran Premi untuk Informasi Piutang

Titin Meilinda
Sistem Informasi Akuntansi
titinmeilinda@gmail.com

Abstrak

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat untuk menunjang dalam pengambilan keputusan, maka pengolahan data secara komputerisasi merupakan salah satu alternatif dalam menyajikan suatu informasi yang dapat diandalkan. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan solusi bagi perusahaan untuk permasalahan yang sering terjadi dalam pengolahan data piutang seperti piutang yang sering melebihi jatuh tempo, penduplikasian data dan kesalahan dalam perhitungan data piutang sehingga menyebabkan penyajian laporan yang tidak akurat. Penelitian ini dirancang suatu aplikasi pengolahan data piutang yang memiliki fitur analisis umur piutang yang dapat mengelompokkan data piutang yang sudah jatuh tempo, penomoran otomatis untuk menghindari duplikasi data dan perhitungan akuntansi yang dapat memberikan kemudahan bagi user untuk menyajikan laporan yang cepat, akurat dan berguna bagi pengambilan keputusan manajemen. Metode penelitian yang digunakan ini menggunakan metode pengembangan waterfall yang terdiri dari studi kelayakan, rancangan sistem, penerapan serta evaluasi sistem. Dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan menggunakan pengujian ISO 9162, hasil akhir yang diperoleh dari penelitian ini berupa Sistem Informasi Piutang Premi untuk Pembayaran Premi.

Kata Kunci: Piutang dan Pengolahan Data Piutang, Waterfall, ISO 9162.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan canggih, yang diikuti dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berdampak pada kebutuhan manusia akan dunia informasi dan teknologi, untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka diciptakan komputer sebagai salah satu alat bantu untuk meringankan pekerjaan manusia dalam mengolah data (Andrian, 2021; Maharani, 2020; Panganiban1 & Madrigal, 2020; Permana & Puspaningrum, 2021; Surakarta et al., 2021). Hampir seluruh bidang usaha membutuhkan bidang ketelitian serta kemampuan dalam pengelolaan biaya yang dibantu mesin komputer, sehingga diharapkan dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat yang dibutuhkan oleh semua pihak terutama kegiatan operasional perusahaan. Dengan mengikuti perkembangan teknologi, perusahaan tidak tertinggal dengan perusahaan lain yang telah terlebih dahulu mengikuti perkembangan teknologi dan lebih membantu dalam melakukan kegiatan operasional dalam perusahaan (Nurkholis et al., 2022; Riski et al., 2021; Sari & Isnaini, 2021; Wantoro et al., 2021). PT Asuransi FPG Indonesia salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perekonomian yaitu asuransi. Produk asuransi pada PT Asuransi FPG Indonesia adalah asuransi kendaraan dan kebakaran sehingga menyediakan jaminan untuk membiayai ongkos kerugian atau perbaikan kendaraan anda akibat kecelakaan yang diasuransikan dan menjamin kehilangan atau kerusakan pada rumah dan isi rumah yang diasuransikan secara langsung disebabkan

oleh kebakaran, dampak langsung dari sambaran petir, ledakan, pesawat jatuh atau asap di properti yang diasuransikan (Banjarsari & Tanggamus, 2022; Fitri et al., 2021; Sangha, 2022; Ulfa & Saputra, 2019).

Sistem pengolahan data pembayaran polis yang terdapat di PT Asuransi FPG Indonesia saat ini sudah menggunakan Microsoft Excel untuk mengisi data pembayaran premi asuransi namun dalam pembuatan laporan masih kurang efektif dan efisien, pengarsipan laporan tidak terstruktur (Akbar et al., 2016; Dan, 2021). Masalah pada siklus pendapatan pada PT Asuransi FPG Indonesia bermula pada ditemukannya jumlah piutang yang belum tertagih sehingga banyak terjadi penunggakan. Namun dengan pengolahan data piutang premi yang masih menggunakan Microsoft Excel, pencatatan dan pencarian data persheet masih membutuhkan waktu yang cukup lama, sering terjadinya kesalahan penghitungan jumlah karena human error dan tidak adanya warning atau penanganan error dari penggunaan excel. Dengan data yang selalu bertambah setiap tahunnya pada PT Asuransi FPG Indonesia yang mempunyai program perlindungan terhadap asuransi kendaraan bermotor dan kebakaran, maka sistem ini dibuat untuk dapat menyimpan dan mengelola data pembayaran premi asuransi (Rahman Isnain et al., 2021; Yusuf, 2021). Dari permasalahan di atas dibutuhkan suatu sistem yang mampu menghasilkan pencarian data yang cepat, mengurangi kesalahan dalam pengelolaan data dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan. Sistem yang akan dibuat diharapkan akan dapat membantu dalam pengelolaan data piutang pembayaran premi, yang menghasilkan data yang sesuai dengan kebutuhan, mampu memberikan informasi yang cepat, menghindari kesalahan pengolahan data dan menghasilkan laporan yang akurat.

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Setelah melalui proses pengujian dan dinyatakan layak pakai, maka sistem yang sudah jadi ini akan digunakan oleh user (Febria Lina & Setiyanto, 2021; Fithratullah, 2019; Gotama et al., 2021). Kemudian harus dilakukan pemeliharaan secara berkala untuk menghindari kerusakan sistem akibat dari perubahan yang dilakukan karena harus menyesuaikan kebutuhan user dan lingkungan. (Kurniawan et al., 2019; Nur, 2021; Saputra & Pasha, 2021; Yasin et al., 2022).

Biaya persediaan

Biaya persediaan menjadi penting untuk diperhatikan karena biaya persediaan mempengaruhi tingkat keuntungan yang akan diperoleh perusahaan. Adapun biaya yang timbul karena persediaan adalah Biaya penyimpanan, yaitu biaya yang dikeluarkan untuk menyimpan persediaan (Anggarini et al., 2022; Soraya & Wahyudi, 2021; Teknologi et al., 2021). Terdiri atas biaya - biaya yang bervariasi langsung dengan kuantitas persediaan. Biaya penyimpanan per periode akan semakin besar apabila kuantitas persediaan semakin banyak (Ali et al., 2021; Pratiwi et al., 2022; Puspitasari & Budiman, 2021).

Jenis persediaan

Jenis persediaan dalam setiap perusahaan akan berbeda tergantung dengan bidang atau kegiatan normal yang dilakukan perusahaan (Fernando et al., 2021), (Setiawan, 2018). Pada perusahaan manufaktur, persediaan dibedakan menjadi persediaan bahan baku (raw material), barang dalam proses (work in process), barang jadi (finish goods), dan bahan pembantu (factory supplies) yang digunakan dalam proses produksi. Pada perusahaan dagang, persediaan adalah barang yang dibeli lalu dijual kembali tanpa mengubah bentuk barang dagang tersebut. (Dwijaya, 2020; Gandhi et al., 2021; Megawaty & Putra, 2020; Noviansyah, 2017).

Metode Pencatatan Persediaan

Dalam sebuah perusahaan, persediaan akan mempengaruhi laporan posisi keuangan dan laporan laba rugi komprehensif. Oleh sebab itu persediaan disebut sebagai akun ganda. Dalam laporan posisi keuangan, persediaan pada umumnya merupakan nilai yang paling signifikan dalam aset lancar. Dalam laporan laba rugi komprehensif, persediaan menjadi penting dalam menentukan hasil operasi perusahaan dalam periode tertentu. Pertama-tama perusahaan harus menentukan metode apa yang diterapkan dalam pencatatan persediaan. (Pramana et al., 2017), (Manalu & Setyadi, 2010).

Database

Database yang tersedia dalam suatu media penyimpanan tidak akan bisa diakses tanpa adanya suatu perangkat lunak aplikasi berbasis database. Kumpulan/gabungan database dengan perangkat lunak aplikasi dinamakan Database Management System (DBMS) adalah koleksi terpadu dari database dan program-program komputer (utilitas) yang digunakan untuk mengakses dan memelihara database, contoh dari DBMS adalah Microsoft Acces, Oracle, MySQL, SQL Server, DB2, Sybase, dan lainnya (Abidin, 2013; Pratama & Surahman, 2020; Prayoga et al., 2020; Putra, 2020; Tinambunan & Sintaro, 2021).

MYSQL

MySQL merupakan salah satu database yang populer dan mendunia. MySQL bekerja dengan menggunakan SQL Language (Structure Query Language). Dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan database di dunia untuk pengolahan data karena bahasa SQL adalah bahasa paling umum digunakan untuk mengakses database. MySQL adalah sistem manajemen database relasional yang mampu berjalan di semua system operasi atau multi-platform. Suatu database relasional menyimpan data dalam tabel-tabel terpisah. Data language MySQL meliputi DDL (Data Definition Language) dan DML (Data Manipulation Language). DDL merupakan perintah yang digunakan untuk menciptakan suatu struktur data atau untuk membangun database (Ade & Novri, 2019; Kusniyati, 2016; Putri, 2020; Windane & Lathifah, 2021). Sementara DML digunakan untuk melakukan modifikasi dan pengolahan data pada suatu database.

XAMPP

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl [48]–[54].

METODE

Metode Pengembangan

kerangka hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan.

Problems (masalah)

Tahapan penelitian diawali dengan penentuan masalah penelitian, yaitu mengenai pendataan dan pengelolaan piutang pembayaran premi pada PT Asuransi FPG Indonesia. Pendataan piutang pembayaran premi masih dilakukan dengan menggunakan microsoft excel yang masih memungkinkan pegawai kesulitan dalam pendataan piutang dikarenakan keterbatasan sumber daya manusia. Hal itu menyebabkan pengelolaan piutang asuransi belum baik.

Opportunity (Peluang)

Peluang yang dimaksud adalah adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penulis memiliki acuan utama dalam melakukan penelitian ini yaitu, “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Piutang Dagang Pada Koperasi” dan “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan dan Piutang Dagang Studi Kasus PT. SAAG Utama”.

Approach (Pendekatan)

Pendekatan dalam penelitian adalah cara penulis untuk melakukan pendekatan terhadap hal yang akan diteliti diantaranya melalui metode yang di gunakan yaitu metode penghapusan piutang langsung dan metode ISO 9126.

Identification And Assesment

Identifikasi yang dimaksud adalah berkaitan dengan variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini, sehingga informasi yang akan disajikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proposed (Usulan)

Usulan yang diajukan dalam penelitian ini adalah membuat sistem informasi piutang pembayaran premi pada PT Asuransi FPG Indonesia

Validation (Pengujian)

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode Metode ISO 9126.

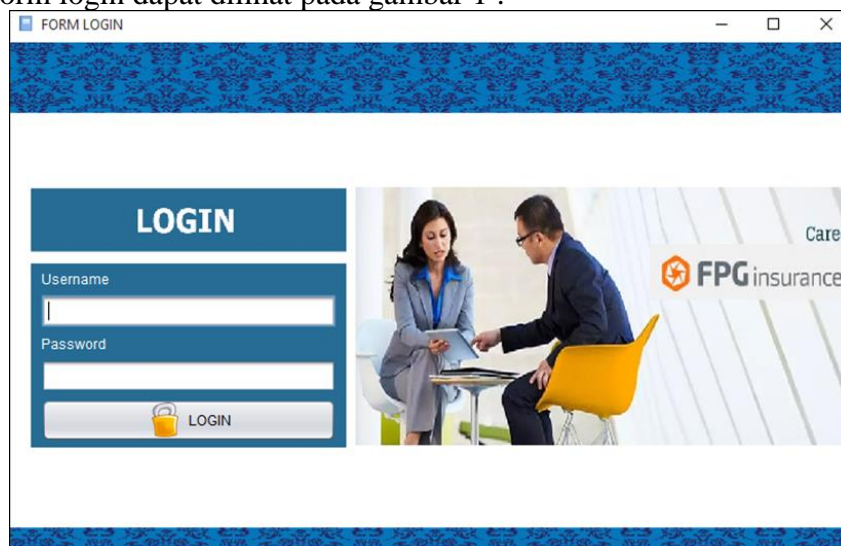
Result (Hasil)

Sistem Informasi Piutang Pembayaran Premi Pada PT Asuransi FPG Indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Antarmuka Form Login

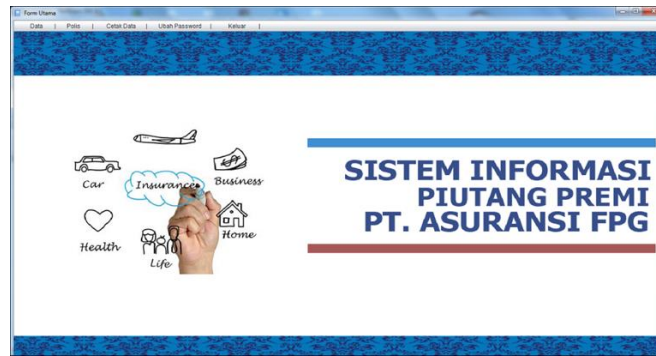
Form login berfungsi sebagai komponen pembantu untuk keamanan dalam penggunaan aplikasi. Form login merupakan form yang harus diisi oleh karyawan. Form login akan muncul ketika karyawan membuka aplikasi, karyawan yang telah memiliki hak akses pada aplikasi wajib memasukkan username sesuai ID pegawai dan password. Tampilan antarmuka form login dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1 Antarmuka Form Login

Antarmuka Form Utama

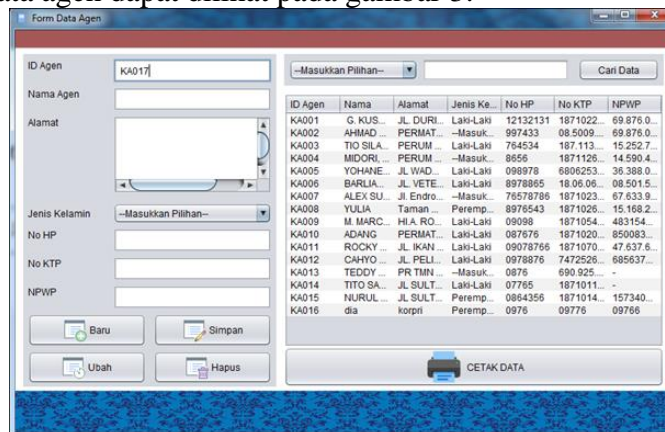
Antarmuka form utama adalah tampilan yang akan muncul ketika karyawan atau pimpinan yang telah memiliki hak akses berhasil melakukan login. Antarmuka form utama menyediakan menu dari seluruh fungsi sistem yang ada pada aplikasi pengelolaan data piutang pembaran premi. Menu yang terdapat pada form utama yaitu, menu data, menu polis, menu cetak data, menu ubah password dan menu keluar. Sedangkan pimpinan hanya dapat melakukan otorisasi, mencetak laporan dan merubah password. Tampilan antarmuka form utama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Antarmuka Form Utama

5.1.3 Antarmuka Form Data Agen

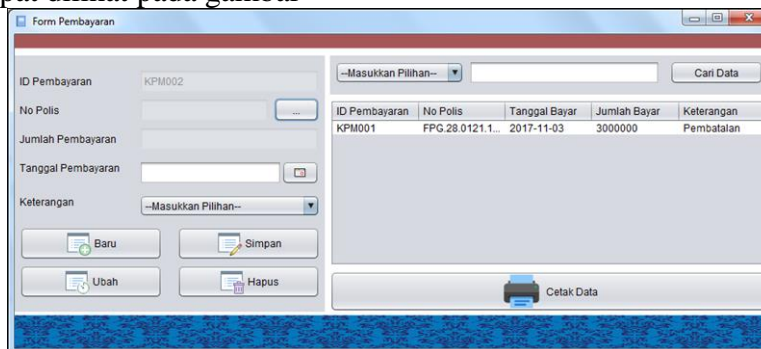
Antarmuka form data agen adalah antarmuka yang berfungsi untuk melihat, mencari, menambahkan, mengubah dan menghapus data agen. Data agen digunakan untuk mengetahui alur dari suatu polis diproduksi serta digunakan dalam pencatatan suatu polis. Antarmuka form data agen dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Antarmuka Form Data Agen

Antarmuka Form Data Pembayaran

Antarmuka form data pembayaran merupakan antarmuka yang berfungsi untuk mengelola data pembayaran polis yang telah dimasukkan sebelumnya. Antarmuka form data pembayaran dapat dilihat pada gambar



Gambar 4 Antarmuka Form Data Pembayaran

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan mengenai sistem informasi piutang premi untuk pembayaran premi pada PT Asuransi FPG Indonesia dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

Sistem informasi piutang premi yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman java dan MySQL sebagai basis datanya. Memungkinkan karyawan dapat mengelola data piutang pembayaran premi dan menghasilkan laporan yang tepat serta dengan waktu yang singkat. Berdasarkan hasil pengujian, pengujian untuk hipotesis kedua dalam penelitian ini dibuktikan bahwa kualitas perangkat lunak sistem informasi piutang premi yang dihasilkan jika diukur berdasarkan kualitas perangkat lunak model ISO 9126 dengan kriteria presentase 20,00% – 36,00% (Tidak Baik), 36,01% – 52,00% (Kurang Baik), 52,01% – 68,00% (Cukup), 68,01% – 84,00% (Baik), 84,01% – 100% (Sangat Baik). Hasil akhir kualitas perangkat lunak menurut responden adalah Sangat Baik dengan persentase tanggapan responden sebesar 84,84 %.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). PENYELESAIAN TRAVELING SALESMAN PROBLEM (TSP) MENGGUNAKAN METODE CUTTING PLANE DAN PERANGKAT LUNAK QSOpt 1.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Mipa Dan Aplikasi (ISBN: 978-602-98559-1-3)*, 3(3).
- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Akbar, A., Ario, Djatmiko, & Tjahjono. (2016). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Dan E-Customer Loyalty Pada Lazada.Co.Id the Impact of E-Service Quality Towards E-Customer Satisfaction and E-Customer Loyalty in Lazada.Co.Id*. 3(1), 142–150.
- Alfiah, & Damayanti. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Ali, D. R., Safitri, V. A. D., & Fadly, M. (2021). *Ukuran Perusahaan terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility pada Perusahaan Pertambangan Subsektor Batu Bara yang terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2019*. 1(1), 67–77.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.

- Anggarini, D. R., Safitri, D. R., & Nani, D. A. (2022). *The Effect of Cash Turnover and Receivables Turnover on Return on Assets (ROA) in Manufacturing Companies in The Healthcare Sector of The Pharmaceutical Industry Listed on The IDX in 2016 - 2020*. 9, 30–38.
- Banjarsari, D., & Tanggamus, K. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE DESA BAGI PARA STAFF DI*. 3(1), 79–84.
- Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke*. 10(4), 2330–2341.
- Dwijaya, D. A. (2020). Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 127–136.
- Febria Lina, L., & Setiyanto, A. (2021). Privacy Concerns in Personalized Advertising Effectiveness on Social Media. *SIJDEB*, 5(2), 147–156. <https://doi.org/10.29259/sijdeb.v5i2.147-156>
- 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.
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19*. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- 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.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart Monitoring Temperature and Humidity of the Room Server Using Raspberry Pi and Whatsapp Notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1).

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>

- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Maharani, Y. D. (2020). *Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust*.
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada PT Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- 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.
- Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA*. 3(1), 21–28.
- Panganiban1, G. L., & Madrigal, D. V. (2020). A new decade for social changes. *Technium Social Sciences Journal*, 7, 312–320. <https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/332/124>
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH)*. 2(4), 435–446.
- Pramana, D., Nugraha, D. P., & Prasetya, H. (2017). Alat Teknologi Pendeteksi dan Pembasmi Hama Wereng Berbasis Smartphone. *Jurnal Scientific Pinisi*, 3(2), 93–97. <https://ojs.unm.ac.id/pinisi/article/view/4778>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.
- Pratiwi, D., Fitri, A., Dewantoro, F., Lestari, F., & Pratama, R. (2022). *PEMANENAN AIR HUJAN SEBAGAI ALTERNATIF PENYEDIAAN AIR BERSIH DI DESA BANJARSARI, KABUPATEN TANGGAMUS*. 3(1), 55–62.

- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- 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.
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- 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://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–334.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.

- Surakarta, N. A., Komputer, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Zainal, J., Pagaram, A., Ratu, N. L., Lampung, K. B., & Lampung, P. (2021). *Pendahuluan Metode Penelitian Metode*. 20(September), 319–330.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya)*. 2(3), 49–55.
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Ulfa, M., & Saputra, H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Hasil Belajar Siswa The Effect of Macromedia Flash Learning Media With Realistic Mathematics Approach to Student Learning Outcomes To cite this article : Pengaruh Med. *Triple S*, 2(1), 12–21.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishihara method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.678>
- Yusuf, N. (2021). The Effect of Online Tutoring Applications on Student Learning Outcomes during the COVID-19 Pandemic. *Italienisch*, 11(2), 81–88. <http://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/100>