

Rancangan Desain Arsitektur Pada Bangunan Gudang Data Kesehatan Bandar Lampung

Sagita Sinta Agustin
Sistem Informasi

*) sagitasintagustin@gmail.com

Abstrak

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang percetakan, Lampung Ekspres tidak lepas dari aktivitas pemasok bahan baku, memproduksi barang, maupun mengirimkannya ke pemakai akhir. Hal ini tentunya berkaitan dengan penerapan *supply chain mangement* (manajemen rantai pasok), tidak ada perusahaan yang bisa lepas dari kebutuhan untuk memahami konsep-konsep *supply chain mangement* selama masih ingin beroperasi secara kompetitif di dunia bisnis. Masalah yang terjadi dalam dalam manajemen bahan baku seperti terjadinya penumpukan bahan baku dan bahan baku yang habis namun tidak diketahui. Ini tentu membutuhkan *supplier* yang handal serta stok bahan baku yang secara simultan dan berkelanjutan namun juga efektif dan efisien. Sistem yang dibangun menggunakan menggunakan perancangan *Unified Modeling Language* (UML), metode pengembangan sistem dengan model *waterfall*. Analisis perancangan meliputi, *Usecase*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* kemudian testing menggunakan *blackbox*. Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi percetakan koran dapat membantu admin dalam mengelola pemesanan, pendataan bahan baku dan produksi, dan memudahkan admin dalam pelaporan kepada atasan.

Kata Kunci : Percetakan, Blackbox, UML, SCM

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan komputer menjadi pemicu berbagai bidang agar memanfaatkan penggunaan sistem informasi berbasis komputer, khususnya bagi perusahaan guna menghasilkan informasi berbasis komputer yang actual (Admi Syarif et al., 2020), (Herdiansah et al., 2021a), (Rahman Isnain et al., 2021), (Erri et al., 2016). Lingkungan perusahaan menempatkan komputer sebagai alat bantu yang mutlak diperlukan. Sistem informasi pun menjadi bagian yang tak kalah pentingnya dalam perusahaan, karena penerapan sistem informasi pada perusahaan tersebut dapat menjadi teknologi yang tepat guna dan berfungsi sebagaimana mestinya agar menerima dan mengolah data menjadi informasi yang unggul dan kompetitif (Panjaitan et al., 2020), (Yulianti et al., 2021). Sehingga mendapat prioritas yang tinggi dalam mendukung pelaksanaan operasional perusahaan.

Surat Kabar Harian (SKH) Lampung Ekspres merupakan media massa yang menyajikan berita-berita aktual dari peristiwa-peristiwa yang terjadi setiap hari di Lampung maupun di luar daerah Lampung, adapun berita yang dimuat adalah berita politik, kriminal, olahraga, ekonomi, budaya, hiburan dan ilmu pengetahuan serta teknologi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang perkembangan negara Indonesia dan dunia Internasional pada umumnya. Saat ini Lampung Ekspres juga sudah memiliki mesin cetak sendiri.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang percetakan, Lampung Ekspres tidak lepas dari aktivitas pemasok bahan baku, memproduksi barang, maupun mengirimkannya ke pemakai akhir. Hal ini tentunya berkaitan dengan penerapan *supply chain mangement* (manajemen rantai pasok), tidak ada perusahaan yang bisa lepas dari kebutuhan dalam memahami konsep-konsep *supply chain mangement* selama masih ingin beroperasi secara kompetitif di dunia bisnis. Masalah yang terjadi dalam dalam manajemen bahan baku seperti terjadinya penumpukan bahan baku dan bahan baku yang habis namun tidak diketahui. Ini terjadi karena tidak adanya integrasi antara supplier, percetakan dan agen pemesan koran.

Oleh sebab itu sangat diperlukan usaha-usaha memanfaatkan komputer secara maksimal. Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengambil judul “**Rancang Bangun Supply Chain Mangement (SCM) Bahan Baku Koran (Studi Kasus : Surat Kabar Harian Lampung Ekspres)**”, dengan harapan sistem tersebut dapat berdaya guna dan membantu pihak Surat Harian Lampung Ekspres.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penggunanya (Permana & Puspaningrum, 2021), (Ahluwalia, 2020). Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata (Bhara & Syahida, 2019), (Wantoro et al., 2021). Sedangkan kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu adalah sebuah istilah yang tepat dalam pemakaian umum. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun kapasitas saluran komunikasi (Teknologi, Jtsi, Wulandari, et al., 2021), (Tuhuteru & Iriani, 2018).

Adapun kualitas dari suatu informasi yaitu (Fikri et al., 2020), (Audrilia & Budiman, 2020), (Alita, 2021):

1. Akurat
Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya
Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah using tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan sebuah keputusan.
3. Relevan
Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Putri, 2020), (Kumala et al., 2020), (Suryani & Ardian, 2020). Sistem informasi digunakan untuk memberikan informasi kepada user dengan informasi yang berkualitas. Informasi tersebut dapat dikatakan berkualitas apabila telah memenuhi

kriteria kualitas informasi, yaitu akurat, tepat waktu, dan relevan (Isnain et al., 2021), (Nuh, 2021), (Saputra & Puspaningrum, 2021).

Rancang Bangun

Rancangan merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan (Sarasvananda et al., 2021), (Ramadona et al., 2021). Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian (Rizki & Op, 2021), (Susanto & Puspaningrum, 2019).

Supply Chain Management (SCM)

Pengertian Supply Chain

Supply Chain adalah sebuah proses bisnis dan informasi yang berulang yang menyediakan produk atau layanan dari pemasok melalui proses pembuatan dan pendistribusian kepada konsumen (Wibowo Putro et al., 2022). Supply Chain adalah sejarangan mitra yang secara kolektif mengubah komoditas dasar (dihulu) kedalam produk jadi (dihilir) yang bernilai bagi pelanggan akhir, dan yang mengelola kembali dimasing-masing tahap (Priandika, 2021).

Perancangan Sistem UML (*Unified Modelling Language*)

Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Teknologi, Jtsi, Akuntansi, et al., 2021), (Soraya & Wahyudi, 2021), (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021), (Hendrastuty et al., 2021).

Use Case Diagram

Use case diagram atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat (Anisa Martadala et al., 2021), (Yulianti et al., 2021), (Yanuarsyah et al., 2021).

Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system (Ismatullah & Adrian, 2021).

Pengertian Website

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (*webpage*), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*), atau sub domain dalam *WorldWideWeb* (WWW) di internet (Tansir et al., 2021), (Wayan, 2022), (Priandika & Widianoro, 2021). WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Jika anda sering menggunakan fasilitas internet yang sering dikunjungi seperti Yahoo, Google, Friendster, atau Facebook, maka nama-nama itu menunjukkan suatu domain internet (www.detik.com, www.google.co.id, www.yahoo.com) (Indonesia, 2022), (Nuriman et al., 2019), (Megawaty, 2020).

Pengertian MySQL

MySQL merupakan salah satu *software database* (basis data) *opensource* yang dikembangkan sebuah komunitas bernama MySQL AB dengan tujuan membantu user untuk menyimpan data dalam tabe-tabel (Nurkholis et al., 2022), (Septiani & Pasaribu, n.d.), (Novitasari et al., 2021). MySQL adalah suatu sistem relational database yang menyimpan data pada tabel berbeda dan tidak meletakkannya pada satu tabel saja. Hal ini meningkatkan kecepatan dan *fleksibilitas* (Paraswati et al., 2021), (Novianti et al., 2016), (Lukman et al., 2021). MySQL menggunakan standar (*Structure Query Language*), yaitu bahasa standar yang paling banyak digunakan untuk mengakses *database* (Damayanti, 2021), (Ramadhanu & Priandika, 2021). MySQL sebagai *databaseserver* yang memiliki konsep *database modern* dan memiliki banyak sekali keistimewaaan (Ismatullah & Adrian, 2021).

Pengertian Basis Data (Database)

Basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan (Anestiviya et al., 2021), (Putra et al., 2022). Pada dasarnya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi (Budiman et al., 2021), (Hamidy, 2017):

1. Memasukkan, menyimpan, dan mengambil data
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah tersimpan

Analisis PIECES

Mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan (Sintawati & Hartati, 2020).

1. *Performance* (Kinerja)
Kemampuan menyelesaikan tugas bisnis dengan cepat sehingga sasaran dapat segera tercapai. Kinerja diukur dengan jumlah produksi (*throughput*) dan waktu tanggap (*response time*) dari suatu sistem. Sistem yang dikembangkan ini akan menyediakan jumlah produksi dan waktu tanggap yang memadai untuk kebutuhan manajemen.
2. *Information* (Informasi)
Informasi merupakan hal yang tidak kalah penting karena dengan informasi tersebut pihak manajemen akan merencanakan langkah selanjutnya
3. *Economy* (Ekonomi)
Pemanfaatan biaya yang digunakan dari pemanfaatan informasi. Peningkatan terhadap kebutuhan ekonomis mempengaruhi pengendalian biaya dan peningkatan manfaat.
4. *Control* (Keamanan)
Analisis ini digunakan untuk membandingkan sistem yang dianalisis berdasarkan pada segi ketepatan waktu, kemudahan akses, dan ketelitian data yang di proses.
5. *Effeciency* (Efisiensi)
Efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber tersebut dapat digunakan secara optimal. Operasi pada suatu perusahaan dikatakan efisiensi atau tidak biasanya didasarkan pada tugas dan tanggung jawab dalam melaksanakan kegiatan.
6. *Service* (Pelayanan)
Peningkatan pelayanan memperlihatkan katagori yang beragam. Proyek yang dipilih merupakan peningkatan pelayanan yang lebih baik bagi manajemen (marketing), user dan bagian lain yang merupakan simbol kualitas dari suatu sistem informasi

Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak adalah Elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain dan pengkodean. Selain itu, pengujian juga dapat diartikan sebagai sebuah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian sistem berguna untuk mengetahui adanya *error* di suatu sistem, hal ini dilakukan agar sistem dapat diberi nilai secara objektif. Setelah dilakukan pengujian, maka sistem tersebut bisa dinilai apakah layak untuk diterima oleh pengguna (*user*) atau masih perlu diperbaiki (Dita et al., 2021), (Adi et al., 2020).

Pengujian *Black Box*

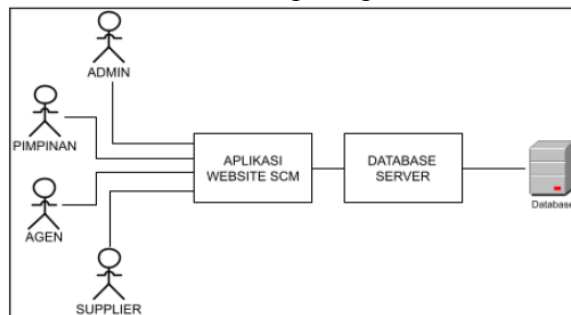
Pengujian kotak hitam (*black-box testing*). Dengan mengetahui fungsi yang telah ditentukan, sehingga pengujian dilakukan untuk mencari kesalahan dalam setiap fungsi (Herdiansah et al., 2021b), (Tinambunan & Sintaro, 2021). *Black-box testing* dirancang untuk memvalidasi persyaratan fungsional tanpa perlu mengetahui kerja internal dari sebuah program. Teknik pengujian *black-box testing* berfokus pada ranah informasi dari perangkat lunak, menghasilkan test case dengan cara mempartisi ranah masukan dan keluaran dari sebuah program dengan cara mencakup pengujian yang menyeluruh.

METODE

Analisis Sistem

Arsitektur SCM

Berikut merupakan arsitektur SCM dari rancang bangun SCM bahan baku cetak koran :



Gambar 1. Bagan Alir Dokumen (BAD)

Berikut merupakan proses pemesanan yang sedang berjalan di Surat Kabar Harian Lampung Ekspres :

1. Pelanggan datang ke Lampung Ekspres membawa data yang akan di cetak yang ada di dalam *flashdisk*
2. Kemudian diserahkan kepada admin lampung ekspres untuk diberikan kepada bagian *layout* untuk di *edit*
3. Lalu bagian *layout* mencatat daftar pesanan dan membuat tanda bukti terima sebanyak 2 rangkap, rangkap ke 1 diberikan ke admin dan rangkap ke 2 di arsipkan
4. Kemudian admin mencatat pesanan kedalam buku pemesanan dan tanda terima dari bagian *layout*, dan diinputkan di Ms. Excel
5. Lalu admin membuat perkiraan kebutuhan bahan baku untuk mencetak pesanan di buku bahan baku dan diberikan
6. Lalu admin membuat tanda terima pengambilan dan kwitansi pembayaran dan diserahkan kepada pelanggan dan pelanggan memberikan uang

7. Kemudian admin membuat laporan produksi yang terdiri dari laporan pemesanan dan bahan baku yang kemudian diberikan kepada manajer
8. Manajer mengotorisasi dan diberikan kembali kepada admin

Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis Kebutuhan Sistem ini melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak (Suaidah, 2021), (Pintoko & L., 2018). Dibawah ini adalah hasil pengamatan tentang rancang bangun SCM bahan baku koran yaitu :

Kebutuhan Fungsional

1. Sistem dapat melakukan entri data bahan baku
2. Sistem dapat melakukan entri data kategori bahan baku
3. Sistem dapat melakukan entri data pesanan bahan baku
4. Sistem dapat melakukan entri data retur bahan baku
5. Sistem dapat melakukan entri data supplier

Kebutuhan Non Fungsional

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. *Processor* Core i3
- b. *Memory* RAM 2 GB.
- c. *Harddisk* 500 GB.
- d. Monitor dengan resolusi 1280 x 1024
- e. *Keyboard*
- f. *Mouse*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi *Microsoft Windows* 8
- b. *Adobe Dreamweaver CC*
- c. Aplikasi *Database MySQL*
- d. *Browser* Google Chrome

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Dalam membuat sebuah aplikasi yang perlu diperhatikan salah satunya adalah antarmuka (*interface*), karena antarmuka yang kita buat sangat mempengaruhi terhadap kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan antarmuka (*interface*) Rancang Bangun Supply Chain Management Bahan Baku Percetakan Koran (Studi Kasus : Surat Kabar Harian Lampung Ekspres).



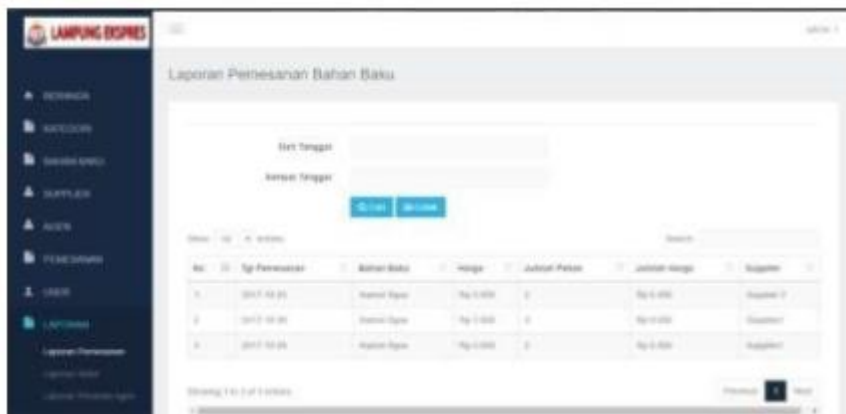
Gambar 2. Tampilan Beranda



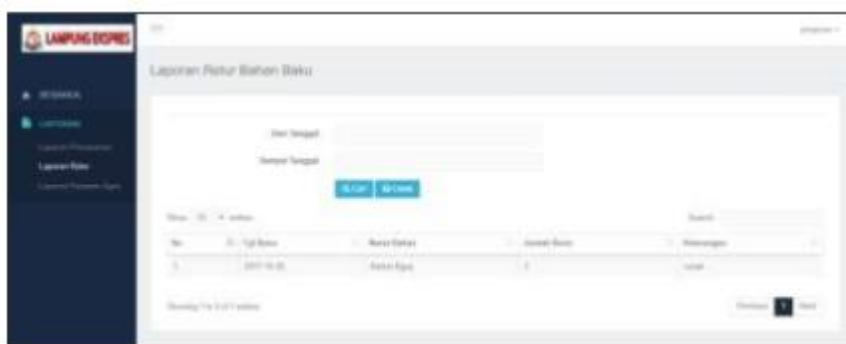
Gambar 3. Tampilan Login



Gambar 4. Tampilan Data User



Gambar 5. Tampilan Laporan Pemesanan Bahan Baku



Gambar 6. Tampilan Laporan Retur Bahan Baku



Gambar 7. Tampilan Laporan Pesanan Agen

Pengujian Black Box

Pengujian yang mengakibatkan mekanisme internal sistem atau komponen dan fokus semata-mata pada *output* yang dihasilkan yang merespon *input* yang dipilih dan kondisi eksekusi. Peneliti akan memasukkan data yang tidak *valid*. Data tidak *valid* terjadi bila data yang di-*input*-kan tidak sesuai dengan *management log*, maka sistem akan merespon.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan sudah diuraikan dalam rancang bangun SCM bahan baku cetak koran, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. SCM bahan baku cetak koran dirancang menggunakan UML dengan *usecase* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram
2. SCM bahan baku cetak diimplementasi kan kedalam sebuah *website* dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, database SQL kemudian di hosting dengan domain www.scmlampungekspres.com
3. Berdasarkan hasil pengujian di SCM bahan baku dengan menggunakan pengujian *blackbox* bahwa fungsi aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan user.

REFERENSI

- Adi, R. P., Koswara, Y., Tashika, J., Devi, Y., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4695>
- Admi Syarif, A. S., Akbar Rismawan, T., Rico Andrian, R. A., & Lumbanraja, F. R. (2020). Implementasi Metode Ekstraksi Fitur Gabor Filter dan Probablity Neural Network (PNN) untuk Identifikasi Kain Tapis Lampung. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 1–9.
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283. [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Alita, D. (2021). Multiclass Svm Algorithm For Sarcasm Text In Twitter. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 118–128.
- 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 (JTSI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fisip/article/view/1962>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda

- Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Dita, P. E. S., Al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 121–135.
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fikri, M. I., Sabrila, T. S., & Azhar, Y. (2020). Perbandingan Metode Naïve Bayes dan Support Vector Machine pada Analisis Sentimen Twitter. *Smatika Jurnal*, 10(02), 71–76. <https://doi.org/10.32664/smatika.v10i02.455>
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021a). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021b). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR*. 3(1), 132–137.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Novianti, H., Allsela, M., & Nurul. (2016). Penerapan Konsep Customer Relationship Management (Crm) Pada Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Di Swadaya Futsal Palembang. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 8(2), 2355–4614.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nuriman, M. L., Mayesti, N., Beny, B., Yani, H., Ningrum, G. M., Darma, U. B., Soejono,

- A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA*. 3(1), 21–28.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA*. 1(2), 16–21.
- 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.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL MONITORING INVENTORY OBAT MENGGUNAKAN SUPPLY CHAIN MANAGEMENT. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 12(1), 36–44.
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Putra, S. D., Borman, R. I., & Arifin, G. H. (2022). Assessment of Teacher Performance in SMK Informatika Bina Generasi using Electronic-Based Rating Scale and Weighted Product Methods to Determine the Best Teacher Performance. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.693>
- 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://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 (JTSI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- 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 (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus:

- Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Donaya, P., & Styawati. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). ... *Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Septiani, K., & Pasaribu, A. F. O. (n.d.). *Penerapan Web Engineering Untuk Permohonan Negeri Tanjungkarang Kelas Ia*. 41–49.
- Sintawati, ita dewi, & Hartati, T. (2020). Analisa metode pieces untuk sistem penjualan alat proteksi radiasi pada cv. kashelara jakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 5(2), 262–271.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID (STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG)*. 2, 40–52.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Akuntansi, S. I., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung*. 2(1), 65–73.
- 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.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUSI KASUS : PWI LAMPUNG)*. 2(4), 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>
- Tuhuteru, H., & Iriani, A. (2018). Analisis Sentimen Perusahaan Listrik Negara Cabang Ambon Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Naive Bayes Classifier. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 394–401. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.977>
- 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.
- Wayan, I. (2022). *PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN*. 3(1), 70–78.
- Wibowo Putro, P. A., Purwaningsih, E. K., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina. (2022). Model and implementation of rice supply chain management: A literature review. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 453–460. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.161>

- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.