

SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM PADA SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

Ayu Nova Lestari¹⁾, Nur Cahyana Aminuallah²⁾

¹Sistem Informasi Akuntansi² Sistem Informasi

Ayu_Nova_Lestari@gmail.com

Abstrak

Koperasi simpan pinjam adalah merupakan lembaga keuangan selain bank yang bertugas memberikan pelayanan kepada masyarakat, berupa Tempat penyimpanan uang dan bagi masyarakat. Koperasi Cipta Karya ini merupakan salah satu organisasi simpan pinjam sebagai unit kesejahteraan anggota, khususnya para guru di lingkungan sekolah Di koperasi “Cipta karya” pengelolaan transaksi simpanan, pinjaman maupun angsuran masih secara manual atau pembukuan dan tidak tertata rapi. Tidak dapat dihindari pencatatan secara manual rentan akan kesalahan, maka Koperasi “Cipta karya” inimembutuh suatu sistem informasi perangkat lunak yang menggantikan pekerjaan yang awalnya masih secara manual menjadi berbasis komputer. Tujuan penelitian ini adalah merancang sekaligus membuat sebuah system informasi simpan pinjam yang dapat terekap rapi di dalam sistem komputer, serta dapat memberikan informasi perihal simpan pinjam kepada anggota. Pada tahap perancangan aplikasi ini menggunakan model UML yaitu : use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, ERD, dan relasi antar table. Pada tahap pembangunan system aplikasi menggunakan Framework Codeigniter, dengan database MySQL. Sebuah WEB yang didesain untuk bendahara koperasi selaku admin yang berguna untuk mengolah data pada koperasi serta untuk menginformasikan total jumlah simpanan, total jumlah pinjaman dan angsuran tiap bulan yang diberatkan kepada guru atau anggota koperasi adalah hasil dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Sistem Informasi Manajemen, PKL, Extreme Programming dan Black Box.*

PENDAHULUAN

Perusahaan atau instansi didalam melakukan proses pengolahan data dengan pengambilan keputusan yang tepat bagi pihak manajemen(Herdiansah et al., 2021). Sistem informasi memegang peranan penting didalam perkembangan suatu perusahaan atau instansi. Dengan adanya sistem informasi yang baik, maka perusahaan atau instansi akan memperoleh kemudahan untuk mempercepat tugas dan pekerjaan termasuk pada koperasi(Al-Ayyubi et

al., 2021). Sistem yang sedang berjalan pada koperasi Guru SMP Negeri 20 Bandar Lampung belum terorganisir dengan baik, menggunakan buku dalam hal pencatatan data anggota koperasi, data simpanan anggota koperasi, data peminjaman uang, data pengembalian uang serta pembuatan laporan-laporan serta menampilkan laporan masih membutuhkan waktu yang cukup lama, kemudian petugas koperasi melakukan pencatatan kembali data-data setiap transaksi dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel(Suaidah, 2021). Walaupun pengelolaan telah menggunakan komputerisasi tetapi masih terdapat beberapa kendala yaitu kurangnya informasi pembayaran dan simpanan yang dilakukan(Permana & Puspaningrum, 2021), lama dalam pencarian data dikarenakan harus mencari data satu persatu didalam buku dan sheet(Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021), tidak adanya keamanan seperti hak akses login sehingga data dapat diketahui oleh pihak lain, dan tidak adanya laporan secara priode(Permatasari & Anggarini, 2020).Oleh karena itu diperlukan sebuah rancang bangun sebuah sistem yang mana sistem ini nantinya dapat membantu pihak koperasi melakukan proses transaksi yang ada pada koperasi tersebut(Wiguna et al., 2019), sehingga pengontrolan data yang masuk dan keluar lebih mudah(Budiman et al., 2021), kesalahan mengenai pencatatan dan penghitungan dapat diminimalisir, penyimpanan data yang lebih aman(Darwis et al., 2018), pencarian data yang lebih mudah dan laporan - laporan simpan pinjam dapat disajikan dengan cepat dan akurat(Nuh, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Menurut(Alifah et al., 2021), sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Menurut (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Pintoko & L., 2018), sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen

tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran(Widiastuti & Tamrin, 2020).

DBMS (*Database Management System*)

DBMS (Database Management System) adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola dan menampilkan data(Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016). Database Management System (DBMS) merupakan perangkat lunak untuk mengendalikan pembuatan, pemeliharaan, pengolahan, dan penggunaan data yang berskala besar(Saritas & Yasar, 2019). Penggunaan DBMS saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam segala aspek, baik itu dalam skala yang besar atau kecil. Sebagai contoh media sosial facebook menggunakan DBMS untuk menyimpan data-data pengguna facebook yang sangat banyak kedalam DBMS MySQL(Nuh, 2021).

Usecase Diagram

Menurut (Anisa Martadala et al., 2021)-(Yulianti et al., 2021) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara salah satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat(Yanuarsyah et al., 2021)-(F. M. Sari & Oktaviani, 2021).

Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak(Jobli et al., 2011). Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem(Hendrastuty et al., 2021).

Website

Menurut (Priandika & Widiatoro, 2021) website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Ada dua jenis aplikasi website, web server dan web browser(Sanger et al., 2021). Web server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen web. Client side scripting maupun server side scripting tersimpan dalam direktori web server (document root)(Allafi & Iqbal, 2018). Contoh web

server seperti XAMPP. Sedangkan web browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan (Novian et al., 2019). Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut Web Engine. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox (Jayadi, 2022), Opera, dan Safari yang diproduksi oleh Apple. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman berisikan informasi-informasi yang dihubungkan oleh jaringan dan disimpan dalam sebuah web server (Putri, 2020).

MYSQL

MySQL adalah sebuah software database. MySQL merupakan tipe data relational yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel (Prasetyo & Suharyanto, 2019). Kelebihan dari MySQL adalah dia menggunakan bahasa query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program akses database seperti Oracle, Postgres SQL dan SQL (Kusniyati, 2016).

Prototype

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model prototype (Riskiono et al., 2020). Model prototype dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak (Reza & Putra, 2021). Mock-up adalah sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain, promosi, atau keperluan lain (Setiawansyah et al., 2021). Sebuah mock-up disebut sebagai prototipe perangkat lunak jika menyediakan atau mampu mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem perangkat lunak dan memungkinkan pengujian desain sistem perangkat lunak (Teknologi et al., 2021). Iterasi terjadi pada pembuatan prototipe sampai sesuai dengan keinginan pelanggan. Seiring dengan mengembangkan prototipe maka sistem perangkat lunak yang sebenarnya dikembangkan juga sehingga sesuai dengan kebutuhan pelanggan (customer) atau user (Choirunnisa, 2020).

METODE

Menurut (Agusmiati & Wahyudin, 2018), metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan Kepala Sekolah dan Keuangan mengenai hal yang bersangkutan dengan masalah yang dibahas pada laporan akhir(Putra et al., 2022).

2. Pengamatan (*Observation*)

Metode pengumpulan data berdasarkan cara ini dilakukan pengamatan secara langsung mengenai sistem yang sedang berjalan pada sekolah yang bertujuan untuk mendapatkan data-data yang benar dan akurat serta mempermudah dalam penyusunan laporan tugas akhir ini(Samsudin et al., 2019).

3. Tinjauan Pustaka (*Study literature*)

Metode yang dilakukan dengan mengutip beberapa sumber pustaka, paper artikel, dan buku-buku sebagai referensi yang terkait dengan penyusunan laporan ini dan ada hubungannya dengan data yang di perlukan terkait judul laporan ini(I. P. Sari et al., 2020).

4. Dokumentasi (*documentation*)

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan atau berkas yang di butuhkan untuk penulisan laporan(Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Login

Form Login berfungsi untuk keamanan data di mana pengguna system diminta untuk memasukan Username dan Password yang telah ditentukan sebelumnya. Form Login ini dapat diinputkan oleh pengguna sistem yaitu admin. Form Login dapat dilihat pada gambar berikut ini:

KOPRASI CIPTA KARYA

USERNAME

PASSWORD

Gambar 1 Halaman Login Admin

Implementasi Halaman *Dashboard*

Form menu utama merupakan form yang memuat menu-menu utama dalam sistem. Dalam form utama ini menampilkan menu simpanan yang terdiri dari data simpanan. Menu laporan terdiri dari laporan anggota dan laporan harian. Menu master terdiri dari menu jenis simpanan dan data anggota. Dan menu logout untuk keluar sistem.



Gambar 2 Halaman Dashboard

Implementasi Form Input Simpanan

Form anggota berfungsi untuk menginputkan data anggota. Berikut ini tampilan dari Form Input Anggota:

The screenshot shows a web interface for 'Admin Online'. On the left is a dark sidebar menu with options: Home, Anggota, Jenis Simpanan, Simpanan, Pinjaman, Angsuran, Laporan, and Logout. The main content area is titled 'DATA ANGGOTA' and contains several input fields: 'Nama' (text), 'Jenis Kelamin' (dropdown), 'Tempat Lahir' (text), 'Tanggal Lahir' (text), 'Alamat' (text), 'No telp' (text), and 'Identitas' (text). At the bottom right of the form are two buttons: 'Cancel' and 'Proses'. The top right corner of the page says 'Home > Dashboard'.

Gambar 3 Halaman Form Input Simpanan

Halaman Menu Pinjaman

Tampilan menu pinjaman digunakan untuk menginputkan data pinjaman, Berikut ini tampilan dari form input pinjaman.

The screenshot shows the 'DATA PINJAMAN ANGGOTA' menu. At the top, there is a button labeled 'Input Pinjaman'. Below it is a table with the following columns: 'No', 'nomor Anggota', 'Nama Anggota', 'Jumlah Pinjaman', and 'Action'. The table is currently empty. Below the table is a search bar with a magnifying glass icon and a search button. The sidebar menu on the left is the same as in Gambar 3. The top right corner says 'Home > Dashboard'.

Gambar 4 Halaman Menu Pinjaman

Tampilan menu angsuran digunakan untuk menginputkan data pinjaman. Berikut ini tampilan dari form input angsuran.

Home =

Admin Online

Home > Dashboard

DATA ANGSURAN

Kode Pinjaman

Nama Anggota

NIK Anggota

Angsuran Ke

Lama Angsuran

Jumlah Angsuran

Cancel Proses

Gambar 5 Form penginputan data pinjaman

Tampilan Halaman Laporan Pinjaman

Tampilan menu laporan digunakan untuk mencetak laporan pinjaman yang dapat dilihat pada gambar 6.

Home =

Admin Online

Home > Dashboard

LAPORAN PINJAMAN

Dari Tanggal

Sampai Tanggal

Cari Cetak

Nama Lengkap	Pinjaman	Jumlah pinjaman

Gambar 6 Tampilan Form Laporan Pinjaman

- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-October*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>
- 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 (JTISI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- Choirunnisa, A. (2020). Perancangan Corporate Identity Sebagai Media Promosi Koperasi Nusa Sejahtera. *IKONIK: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.51804/ijsd.v2i1.609>
- Darwis, D., Prabowo, R., & Hotimah, N. (2018). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 5(4), 389–394.
- 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. (2021). 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>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jobli, M. I. Bin, Monir, D. K. B., & Peng, K. K. (2011). Analysis of waste thermal energy from banana peels using decomposition process for heat generation. *2011 IEEE 1st Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22. <https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>
- 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.
- Lestari, G., & Savitri Puspaningrum, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Tunjangan Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Studi Kasus: Pt Mutiara Ferindo Internusa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- 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.

Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada WaruPermatasari, B., Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). KepuaPermatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel In. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.

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.

Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>

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>

Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>

- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfa, T. (2020). Web-Based Donor Fund Management Information System at the Madani Orphanage. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- Sari, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Saritas, M. M., & Yasar, A. (2019). Performance Analysis of ANN and Naive Bayes Classification Algorithm for Data Classification. *International Journal Of Intelligent Systems and Applications in Engineering*, 2, 88–91. <http://xlink.rsc.org/?DOI=C5TC02043C>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- 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/jatiasi.v8i1.600>

- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- 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.
- Widiastuti, N. A., & Tamrin, T. (2020). Penerapan Aplikasi Mobile Location Based Service Untuk Persebaran Usaha Mikro Kecil Menengah Dikabupaten Jepara. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 271–278. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.4015>
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- 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.