

## **SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN SAPI BERBASIS MOBILE**

Ainur Aulia  
Sistem Informasi  
AinurAulia@gmail.com

### **Abstrak**

Peternakan CV Sapi Sport beralamatkan di Jalan Jati Indah Purwodadi Dalam Purwodadi Simpang Kelurahan Jati Indah, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung. Dalam mendukung program Pemerintah Provinsi Lampung tentang lumbung ternak nasional, CV Sapi Sport terus berupaya meningkatkan usahanya untuk pertumbuhan sapi yang terus meningkat dari segi kuantitas dan kualitas. Proses perhitungan harga pokok penjualan juga masih dilakukan secara manual, bahkan ada juga sapi yang harga pokok penjualannya hanya dikira-kira saja, sehingga dapat mengalami kerugian atau keuntungan yang sangat kecil karena tidak tepatnya dalam menentukan harga pokok penjualan pada tiap sapi. Sistem informasi akuntansi perhitungan HPP ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Java, database MySQL, metode pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan sistem extreme programming. Sistem yang dibangun dirancang menggunakan tools UML dan akan diuji menggunakan ISO 25010 dengan aspek functionality, usability dan reliability. Hasil penelitian ini adalah sistem perhitungan HPP yang dapat mempermudah dalam proses pengelolaan data transaksi pembelian dan penjualan yang terjadi, serta melakukan perhitungan harga pokok penjualan beserta laba kotor yang dihasilkan selama periode tertentu sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 5 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata 94.86%. **Kata Kunci** : Sistem Informasi Akuntansi, HPP, ISO 25010, PHP, UML.

---

### **PENDAHULUAN**

Dunia usaha semakin berkembang dari hari ke hari, akibatnya setiap badan usaha dihadapkan pada situasi persaingan yang semakin ketat dalam memasarkan produknya. Bagi sebagian badan usaha, persediaan merupakan bagian yang paling aktif dalam operasi badan usaha yang secara terus menerus dibeli dan dijual (Kurniawati & Ahmad, 2021; Kustinah & Indriawati, 2017; Mustopa et al., 2022; Ningsih et al., 2017; Paraswati et al., 2021; Putra, 2020; Ridho, 2016; Rizki & Op, 2021; Sulistiani et al., 2018; *Strategi Pengembangan Bisnis*

*Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas*, 2020). Oleh karena itu, penerapan perhitungan harga pokok pada badan usaha benar-benar diperhatikan karena perhitungan yang baik tentunya akan mempengaruhi perolehan keuntungan yang akan menjamin kelangsungan hidup badan usaha itu sendiri salah satunya pada sektor pertanian(Ahmad, Prastowo, et al., 2021; Ameraldo & Khoirunnisa, 2021; Anggarini, 2021; Borman et al., 2020; CS, 2019; F. Isnain et al., 2022; Prasetyo & Nani, 2021; Rahmatullah et al., 2020; Riski Anggraini, 2021; Wantoro et al., 2022). Sektor pertanian mencakup beberapa sektor, di antaranya adalah subsektor peternakan. Subsektor peternakan merupakan penyedia bahan pangan hewani di Indonesia. Peluang untuk meningkatkan perekonomian di Indonesia melalui subsektor peternakan sangat besar karena peluang pasar di dalam maupun luar negeri semakin baik. Pembangunan peternakan diarahkan untuk meningkatkan mutu hasil pendapatan, memperluas lapangan kerja, serta memberikan kesempatan berusaha bagi masyarakat di pedesaan sehingga dibutuhkan sebuah perkembangan teknologi untuk mengelola hasil perternakan(Abidin, 2018; Adma et al., 2020; Kumala et al., 2018; LESTARI, 2018; Lestari et al., 2018; Prasetio et al., 2020; Ramli et al., 2008; Rekayasa & Elektro, 2007; Susanto, n.d.; Yana et al., 2020).

Perkembangan teknologi di Indonesia yang semakin pesat memacu perusahaan-perusahaan menggunakan sistem komputer dalam menjalankan kegiatan operasional perusahaan, khususnya kegiatan dalam menentukan harga penjualan. Penentuan harga pokok penjualan adalah hal sangat penting dalam proses penjualan terutama. Ketidakakuratan dalam menghitung harga pokok penjualan akan menimbulkan dampak negatif, maka harga jualnya pun relatif tinggi, sehingga mengakibatkan kalah bersaing dengan perusahaan lain yang mempunyai harga jual yang lebih rendah(Damayanti, 2020; Damayanti, Sulistiani, et al., 2020; Hamidy, 2017; A. R. Isnain & Putra, 2023; Megawaty et al., 2021; Permatasari, 2019; Ria & Budiman, 2021; Samsugi et al., 2021; Suaidah, 2021; Sulistiani et al., 2020). Sebaliknya, jika harga pokok penjualan terlalu rendah, maka jelas ini akan menimbulkan kerugian bagi perusahaan. Ketepatan menentukan HPP dapat mengurangi resiko kerugian biaya produksi suatu barang jadi dan menaikkan potensi laba. Harga pokok penjualan (cost of goods sold) merupakan harga beli (perolehan) dari barang yang dijual. Dalam sebuah perusahaan dagang harga pokok penjualan dicari dengan persediaan barang dagang pada awal periode ditambah pembelian bersih selama periode dikurangi persediaan barang dagang

pada akhir periode. Hasil perhitungan nilai tersebut akan menghasilkan angka yang disebut harga pokok suatu barang. Dalam harga pokok penjualan suatu dapat melihat informasi-informasi tentang persediaan yang kita miliki sebelumnya, pembelian bersih dan persediaan yang tersedia untuk dijual. Perusahaan yang telah berdiri tentunya ingin berkembang dan terus menjaga kelangsungan hidupnya, untuk itu pihak perlu membuat kebijakan yang mengacu pada terciptanya efisiensi dan efektivitas kerja salah satunya dapat dilakukan pada Peternakan CV Sapi Sport (Abidin et al., 2022; Fernando et al., 2021; Hakim & Darwis, 2016; Kurniawan, n.d.; Rahmanto, Ulum, et al., 2020; Rasyid, 2017; Sofa et al., 2020; Surahman, Wahyudi, et al., 2020; Syah, 2020; Wantoro, 2020). Peternakan CV Sapi Sport beralamatkan di Jalan Jati Indah Purwodadi Dalam Purwodadi Simpang Kelurahan Jati Indah, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung, 35361. di Kabupaten Lampung Selatan CV Sapi Sport termasuk salah satu kelompok peternak sapi yang sudah cukup berkembang, karena di Kabupaten Lampung Selatan peternak yang memiliki Rumah Potong Hewan (RPH) baru 2 peternak, dan salah satunya adalah CV Sapi Sport. Dalam mendukung program Pemerintah Provinsi Lampung tentang lumbung ternak nasional, CV Sapi Sport terus berupaya meningkatkan usahanya untuk pertumbuhan sapi yang terus meningkat dari segi kuantitas dan kualitas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada proses perhitungan harga pokok penjualan juga masih dilakukan secara manual, bahkan ada juga sapi yang harga pokok penjualannya hanya dikira-kira saja, sehingga dapat mengalami kerugian atau keuntungan yang sangat kecil karena tidak tepatnya dalam menentukan harga pokok penjualan pada tiap sapi (Ahmad, Borman, et al., 2021; Damayanti, Akbar, et al., 2020; Dan, 2021; Darwis, 2016b; R. Nugroho et al., 2016; Oktavia, 2017; Ruslaini et al., 2021; Sari et al., 2021; Surahman, Octaniansyah, et al., 2020; Suryono et al., 2018).

Sebelumnya sistem akuntansi perhitungan harga pokok penjualan telah diteliti oleh Rudiana, Herawati and Maryani (2017) meneliti tentang Rancangan Model Pengukuran Harga Pokok Penjualan Ternak Sapi Menggunakan Metode Rata-rata Tertimbang (Studi kasus pada Divisi Sarana Riset Pupuk Organik PT PK). Hasil penelitian ini adalah Model Metode Rata-rata Tertimbang dapat digunakan sebagai alternatif metode estimasi akuntansi untuk perhitungan harga pokok penjualan hasil penggemukan sapi. Penelitian selanjutnya Sukma, Adi and Ekowati (2016) meneliti tentang analisis harga pokok produksi sapi potong dengan sistem

pembibitan pada anggota KTT Tri Andinirejo kelurahan bener kecamatan Tegaltrejo Yogyakarta. Hasil penelitian dapat diketahui bahwa secara serempak biaya hijauan, biaya konsentrat, biaya reproduksi, biaya pengobatan, jumlah ternak dan tenaga kerja berpengaruh nyata terhadap HPP KTT Tri Andinirejo. Optimisasi Perhitungan Harga Pokok Recommended Menu Pada Blackberry Cafe Lounge Butik Dukomsel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan dan pembuatan laporan harga pokok Recommended Menu pada Blackberry Café & Lounge Butik Dukomsel masih belum optimal. Penelitian Nuraen, Solihat and Ekayanti (2015) meneliti tentang Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Di Golden Bakery Kabupaten Ciamis. Hasil sistem informasi akuntansi perhitungan harga pokok produksi ini diharapkan dapat diterapkan dalam perusahaan sehingga dapat mempermudah dan mempercepat dalam menetapkan harga pokok produksi dan menghasilkan informasi yang akurat dan berkualitas yang berguna bagi perusahaan. Dan penelitian Anggraeni, Suryadi and Fitriani (2020) meneliti tentang Analisis Harga Pokok Produksi Dalam Penetapan Harga Jual Konsentrat (Studi Kasus di Unit Pengolahan Pakan (UPP) Koperasi Peternakan Bandung Selatan (KPBS) Pangalengan Jawa Barat). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Harga pokok produksi konsentrat utama (RC Regular) yang dihasilkan UPP KPBS sebesar Rp 2.390,- per kilogram, sehingga secara tidak langsung KPBS memberikan subsidi bagi anggota yang membeli pakan tersebut. Sistem informasi akuntansi perhitungan harga pokok penjualan (HPP) berbasis mobile. Perhitungan HPP ini akan menerapkan metode full costing yang merupakan metode penentuan harga pokok yang memperhitungkan semua unsur biaya ke dalam harga pokok yang terdiri dari persediaan barang, biaya tenaga kerja langsung, biaya overhead tetap, biaya overhead variabel. Dengan dibangunnya sistem ini dapat mempermudah dalam proses pengelolaan data transaksi pembelian dan penjualan yang terjadi, serta melakukan perhitungan harga pokok penjualan beserta laba kotor yang dihasilkan selama periode tertentu sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Mobile**

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan

mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Yuhefizar, 2014). Sistem aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain lain tanpa terjadipemutusan atau terputusnya komunikasi (Darwis, 2016a; Mandasari & Agusty, n.d.; Nur, 2021; Nurkholis & Saputra, 2021; Priandika & Widianoro, 2021; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; Reza & Putra, 2021; Rulyana & Borman, 2014; Saputra et al., 2020; Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021). Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA (Yuhefizar, 2014). Adapun karakteristik perangkat mobile yaitu:

- a) Ukuran yang kecil: Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
- b) Memory yang terbatas: Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu primary (RAM) dan secondary (disk).
- c) Daya proses yang terbatas: Sistem mobile tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop.
- d) Mengonsumsi daya yang rendah: Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop.
- e) Kuat dan dapat diandalkan: Karena perangkat mobile selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
- f) Konektivitas yang terbatas: Perangkat mobile memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.
- g) Masa hidup yang pendek : Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala.

### ***Extreme Programming***

Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. tahapan-tahapan dari Extreme Programming

terdiri dari planning seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, designing seperti perancangan prototype dan tampilan, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing. Unsur-unsur lain dari Extreme Programming meliputi paired programming pada tahapan coding, unit testing pada semua kode, penghindaran pemrograman fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara programmer dan pelanggan ketika terjadi perubahan kebutuhan pelanggan seiring berlalunya waktu berlalu. Metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktek rekayasa perangkat lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai Extreme Programming (Armanda & Putra, 2020). Unsur-unsur yang menjadi karakteristik metodologi adalah kesederhanaan, komunikasi, umpan balik, dan keberanian (Ahmad et al., 2020; Ariyanti et al., 2020; Ayunandita & Riskiono, 2021; Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021; Febriantoro & Suaidah, 2021; Mersita et al., 2022; N. Nugroho et al., 2021; Rumandan et al., 2022; Sulistiani et al., 2021, 2022).

### **Inventarisasi**

Inventarisasi adalah kegiatan untuk mencatat dan menyusun barang-barang atau bahan yang ada secara benar menurut ketentuan yang berlaku. Inventarisasi ini dilakukan dalam rangka penyempurnaan pengurusan dan pengawasan yang efektif terhadap barang-barang milik negara. Inventarisasi dilakukan terhadap barang – barang yang tidak habis pakai, yang bagi sekolah negeri terdiri dari barang – barang milik negara. Barang – barang tersebut dibeli atau diadakan dengan mempergunakan dana yang bersumber dari APBD, baik seluruhnya maupun sebagian.

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Secara garis besar, istilah sistem informasi sendiri mengacu pada interaksi yang terjadi antara manusia, proses dan teknologi. Secara khusus sistem informasi juga dapat dideskripsikan sebagai sekumpulan komponen, yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer, database, sistem komunikasi, sumber daya manusia dan prosedur yang di integrasikan untuk dapat digunakan dalam pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, serta komunikasi antarinformasi, sehingga dapat mendukung berbagai aktifitas

yang ada di dalam suatu organisasi. Selain itu interaksi yang ada juga dapat terjadi didalam maupun melintasi batasan-batasan organisasi (Hartono, 2010). Sehingga dapat disimpulkan sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan, yaitu untuk menyajikan informasi dan jugaberguna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu komponen-komponen (Componen), batasan sistem (Boundary), lingkungan luar sistem (environments), penghubung (Interface), masukan (Input), keluaran (Output), pengolahan sistem (Proses), dan sasaran (Objectives), atau tujuan (Goal) (Hartono, 2010).

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan,

Jadi sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat manusia yang terdiri dari komponen-komponen yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

### **Pengujian ISO 25010**

Model ISO-25010 merupakan bagian dari Software product QualityRequirements and Evaluation (SQuaRE), yang merupakan pengembangan dari model kualitas perangkat lunak sebelumnya yaitu ISO-9126. Dalam model ISO-25010 ini digunakan untuk melihat kualitas suatu perangkat lunak yang digunakan oleh perusahaan, instansi ataupun organisasi. Metode ISO 25010 ini dapat digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem perangkat lunak secara spesifik berdasarkan dua dimensi umum, yaitu dimensi product quality, dimana prosesnya mengacu pada karakteristik intrinsik dari sebuah produk perangkat lunak, memiliki beberapa elemen antara lain meliputi functional suitability, reliability, operability, performance efficiency, security, compatibility, maintainability dan transferability. Quality in use dan product quality. Dalam penelitian ini elemen yang digunakan yaitu :

- **Functionality (Fungsionalitas).** Kemampuan perangkat lunak untuk Merupakan tingkatan dimana perangkat lunak dapat menyediakan fungsionalitas yang dibutuhkan ketika

perangkat lunak digunakan pada kondisi spesifik tertentu dalam hal ini perangkat lunak dapat memenuhi kelayakan dari sebuah fungsi.

- Performance efficiency Merupakan tingkatan dimana perangkat lunak dapat memberikan kinerja terhadap sejumlah sumber daya yang digunakan pada kondisi tertentu dalam hal ini performance efficiency dapat memberikan reaksi dan waktu yang dibutuhkan ketika melakukan aksi dari sebuah fungsi dan perangkat lunak dapat menggunakan sejumlah sumber daya ketika melakukan aksi dari sebuah fungsi.

## Prototype

Menurut (McLoad, 2017) mendefinisikan Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna yang memberikan gambaran bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut Prototyping". Ada empat tahapan dalam pengembangan sistem model Evolutionary Prototype, yaitu sebagai berikut:

### 1. Identifikasi kebutuhan pemakai

Pengembang mengidentifikasi terhadap pemakai untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem yang akan digunakan.

### 2. Mengembangkan prototype

Pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas prototyping untuk mengembangkan satu prototype. Contoh perkakas prototyping adalah integrated application generator (perangkat pembuat aplikasi terintegrasi), yaitu sistem perangkat lunak prewritten yang mampu memproduksi semua fasilitas-fasilitas yang diharapkan ada dalam sistem baru serta dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pemakai (misalnya dengan membuat input dan format output).

### 3. Menentukan apakah prototype bisa diterima atau tidak

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem apakah prototyping yang sudah dikembangkan bisa diterima atau tidak. Jika sudah sesuai maka langkah empat akan diambil, jika tidak Prototyping direvisi dengan mengulangi langkah satu, dua, dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.

### 4. Gunakan prototype

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem untuk menggunakan sistem yang telah dibangun.



## UML

UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. “Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat”. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. use case diagram membantu anda menentukan fungsi dan fitur dari perangkat lunak. Dalam diagram ini, gambar yang menyerupai boneka kayu mewakili aktor yang berhubungan dengan kategori dari pengguna. Di dalam diagram use case. Para aktor terhubung oleh garis ke use case yang mereka kerjakan. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Menurut sebuah diagram activity menggambarkan perilkudinamis dari sistem atau bagian dari sistem melalui aliran kontrol antara tindakan yang sistem lakukan. Hal ini mirip dengan sebuah flowchart kecuali bahwa suatu diagram activity dapat menunjukkan arus bersamaan.

### **Skala Likert**

Rensis Likert mengembangkan sebuah metode skala yang disebut Skala likert pada tahun 1932. Skala Likert adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan seorang pengguna dengan penskalaan. Skala likert memiliki empat atau lebih dari pertanyaan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang merepresentasikan persepsi masing-masing individu (Setyawan dan Atapukan, 2018). Berikut merupakan rumus dari perhitungan skala likert.

$$Total Poin = T \times Pn$$

T merupakan dari jumlah responden dan Pn merupakan pilihan angka skor likert. Setelah itu dilakukan perhitungan poin akhir dari setiap poin yang didapat dengan cara menambahkan setiap total poin. Kemudian poin akhir dibagi dengan nilai maksimum poin lalu dikalikan dengan 100%.

$$\text{Hasil Persentase} = \frac{\text{Total Poin Akhir}}{\text{Nilai Maksimum Poin}} \times 100\%$$

## **METODE PENELITIAN**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu :

### **1. Pengamatan (Observasi)**

Pengumpulan data dengan mengamati atau observation yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung kegiatan yang terjadi pada proses penentuan harga pokok penjualan sapi pada CV Sapi Sport dan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

### **2. Wawancara (Interview)**

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada pemilik CV Sapi Sport.

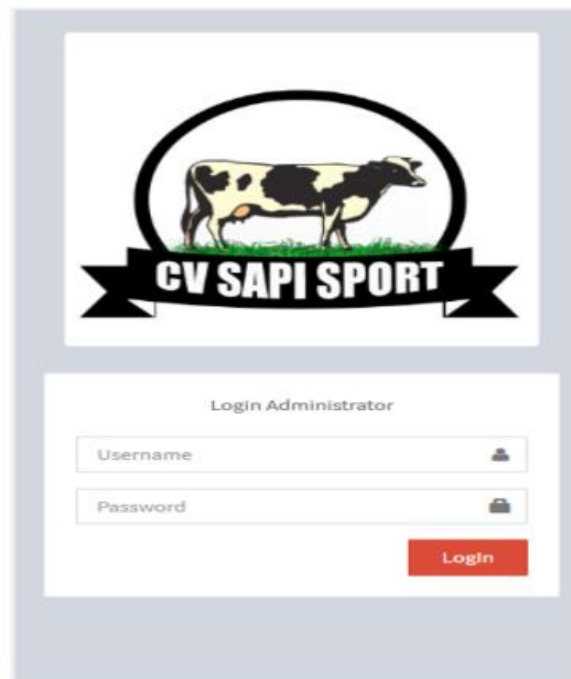
### **3. Tinjauan Pustaka**

Penyusun melakukan tinjauan pustaka yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi, dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti mencari referensi dari buku dan jurnal-jurnal yang terkait dengan judul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tampilan Form Login**

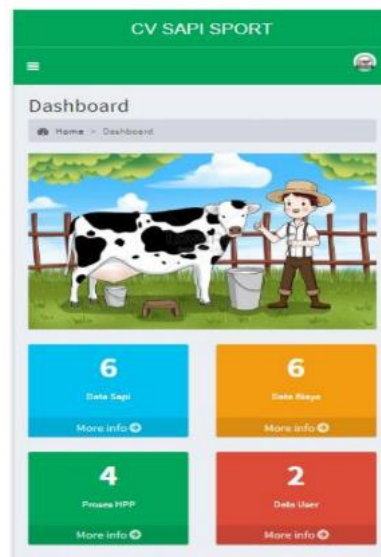
Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukan username dan password. Tombol login digunakan untuk masuk kedalam sistem. Pada menu login ini dapat menginputkan panjang password yaitu sebanyak 16 huruf dan dapat digabung dengan angka maupun huruf. Yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1** Implementasi Form Login

### **Implementasi Tampilan Halaman Utama**

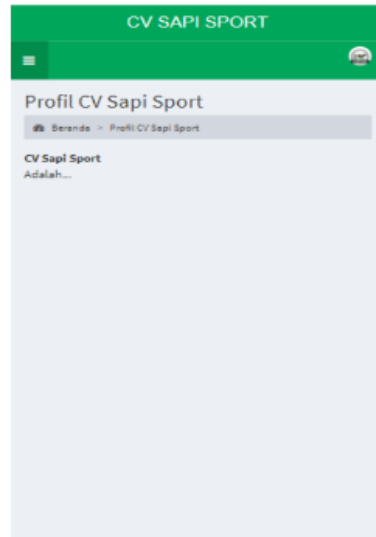
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program yang akan diakses oleh admin. Adapun tampilannya sebagai berikut:



**Gambar 2** Tampilan Utama

### **Implementasi Mengelola Data Aset**

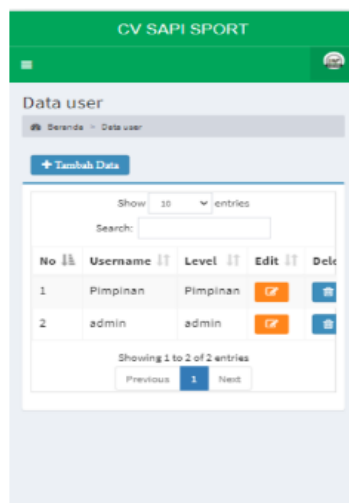
Menu profile adalah menu untuk melihat profile perusahaan. Pada menu ini terdapat tampilan identitas perusahaan atau profile perusahaan yang dikelola oleh sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



**Gambar 3** Tampilan Halaman Data Aset

### **Tampilan Menu User**

Menu user adalah menu untuk mengelola data user. Adapun tampilannya sebagai berikut:

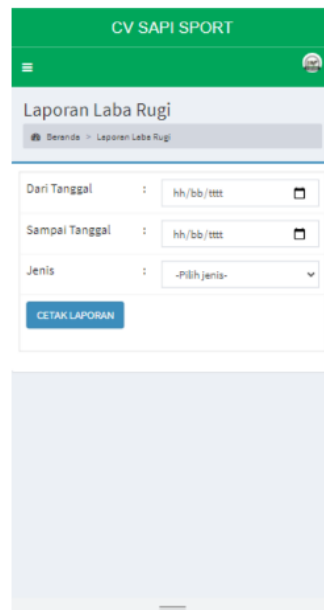


**Gambar 4** Implementasi Tampilan Menu User

### **Implementasi Tampilan Laporan**

Menu laporan adalah menu mencetak laporan sesuai dengan periode. Pada menu laporan ini dapat melakukan pemilihan tanggal yang akan dicetak dan sampai tanggal yang akan dicetak serta harus memilih jenis sapi yang akan dilakukan pembuatan laporan. Terdapat tombol

cetak laporan untuk melakukan proses pencetakan sehingga dapat muncul laporan berupa format pdf, Adapun tampilannya sebagai berikut.



**Gambar 5** Halaman Daftar Sub Materi

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perhitungan harga pokok penjualan yang diterapkan pada CV Sapi Sport menggunakan metode full costing untuk menentukan harga penjualan sapi.
2. Penerapan aplikasi menggunakan metode full costing dapat membantu CV Sapi Sport dalam menghitung harga pokok penjualan secara cepat tanpa harus melakukan perhitungan secara manual. Sistem ini dibangun menggunakan Java dan MySQL sebagai database.

## **REFERENSI**

- Abidin, Z. (2018). Translation of Sentence Lampung-Indonesian Languages with Neural Machine Translation Attention Based Approach. *Inovasi Pembangunan: Jurnal Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). *PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1 LIMAU*. 3(1), 43–48.
- Adma, N. A. A., Ahmad, F., & Phelia, A. (2020). EVALUASI DAYA DUKUNG TIANG PANCANG PADA PEMBANGUNAN JETTY. *Jurnal Teknik Sipil*, 1(1), 7–14.

- Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat ( PPKM ). Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan*. 5(6), 4–12.
- Ameraldo, F., & Khoirunnisa, L. (2021). *Disclosure : Journal of Accounting and Finance Analisis Pengaruh Ukuran Perusahaan dan Opini Audit Terhadap Audit Delay pada Perusahaan Sektor Properti dan Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia*. 1(2), 81–100.
- Anggarini, D. R. (2021). *Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020*. 9(2), 345–355.
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., Alita, D., Najib, M., Satria, D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Ayunandita, N., & Riskiono, S. D. (2021). PERMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING PADA MADRASAH ALIYAH (MA) MAMBAUL ULUM TANGGAMUS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- CS, S. A. (2019). *Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017)*. Universitas Gadjah Mada.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.
- 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.*
- Darwis, D. (2016a). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 6–10.
- Darwis, D. (2016b). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 sebagai Upaya Peningkatan Keamanan Data pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesawaran. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sedang agung menggunakan extreme programming*. 2(2), 230–238.
- 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.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Isnain, A. R., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 132–136.
- Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>
- Kumala, A. E., Borman, R. I., & Prasetyawan, P. (2018). Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 5–9.
- Kurniawan, I. (n.d.). Setiawansyah and Nuralia (2020)‘PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER.’ *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 74–79.
- Kustinah, S., & Indriawati, W. (2017). Pengaruh Perputaran Persediaan dan Perputaran Piutang Terhadap Profitabilitas Pada Unit Usaha Toserba Koperasi PT LEN Bandung. *Journal Study & Accounting Research*, 14(1), 27–35.
- LESTARI, F. (2018). *KOMPARASI PEMBANGUNAN KERETA CEPAT INDONESIA MENGGUNAKAN PENGALAMAN KERETA CEPAT NEGARA LAIN DARI SUDUT PANDANG EKONOMI*. UNIVERSITAS LAMPUNG.
- Lestari, F., Purba, A., & Zakaria, A. (2018). Komparasi Pembangunan Kereta Cepat di Indonesia Dengan Kereta Cepat di Negara Lain dari Sudut Pandang Ekonomi. *Prosiding Semnas SINTA FT UNILA Vol. 1 Tahun 2018*, 1(1), 266–272.

- Mandasari, B., & Agusty, S. T. P. (n.d.). MOBILE LEARNING: THE IMPACT OF WHATSAPP USAGE IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. *Section Editors*.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Mustopa, Y., Astuti H, M., & Sukmasari, D. (2022). Pengaruh Pengendalian Internal Dan Tunjangan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 27(1), 47–54. <https://doi.org/10.23960/jak.v27i1.299>
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan sistem perhitungan shu (sisa hasil usaha) untuk meningkatkan penghasilan anggota pada koperasi manunggal karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Nugroho, N., Napianto, R., & Adithama, G. (2021). Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming. *Ainet: Jurnal Informatika*, 3(1), 1–10.
- Nugroho, R., Suryono, R. R., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Untuk Integritas Data Menggunakan Framework Cobit 5 Pada Pt Kereta Api Indonesia (Persero) Divre Iv Tnk. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 20–25.
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile ( Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah )*. 2(2), 1–6.
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- Oktavia, S. (2017). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 (Studi Kasus: PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- 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.
- Permatasari, B. (2019). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i2.446>
- Prasetyo, A., Pangestu, A., Defrindo, Y., & Lestari, F. (2020). RENCANA PEMBANGUNAN SANITASI BERBASIS LINGKUNGAN DI DESA DADISARI KABUPATEN TANGGAMUS. *Jurnal Teknik Sipil*, 1(1), 26–32.
- Prasetyo, S. D., & Nani, D. A. (2021). Pengaruh Pengungkapan Corporate Social Responsibility Terhadap Harga Saham (Studi Empiris Pada Perusahaan Perkebunan Sub Sektor Sawit Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017 -2019). *Accounting Global Journal*, 5(2), 123–151. <https://doi.org/10.24176/agj.v5i2.6230>
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.



- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Rahmatullah, B., Ahmad, I. S., & Rahayu, S. P. (2020). Pemodelan Harga Saham Sektor Konstruksi Bangunan, Properti dan Real Estate di JII 70 Tahun 2013-2018 Menggunakan Regresi Data Panel (FEM Cross-section SUR). *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), D238–D245.
- Ramli, N., Suci, D. M., Sunanto, S., Nugraheni, C., Yulifah, A., & Peternakan, F. (2008). *Performan Ayam Broiler yang diberi Ransum Mengandung Pottasium Diformate Sebagai Pengganti Flavomycin*. 8(1), 1–8.
- Rasyid, H. al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- 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>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Ridho, R. (2016). *PENGEMBANGAN SOCIAL MEDIA MARKETING MENGGUNAKAN AIDA MODEL UNTUK Mendukung STRATEGI PEMASARAN (STUDI KASUS USAHA MIKROKECIL DAN MENENGAH R7 GALLERY)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>
- 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.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. *Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta*.
- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). *Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine*. 4(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.

- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 171–181.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INSari, 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.
- FORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02).  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Eduitic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., Wahyuni, E. D., Programming, E., Lembur, P. U., Informasi, S., Labinta, S., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta*. 2(2), 69–76.
- Sulistiani, H., Triana, R., & Neneng, N. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 34–38.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Suryono, R. R., Darwis, D., & Gunawan, S. I. (2018). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 5 (Studi Kasus: Balai Besar Perikanan Budidaya Laut Lampung). *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 16–22.
- Susanto, E. R. (n.d.). *Sistem Penunjang Keputusan Cerdas Spasial Pengendalian Avian Influenza H5n1 Pada Unggas Peternakan Rakyat Non Komersial: Studi Kasus Provinsi Lampung*. Bogor Agricultural University (IPB).

- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas, 19 *Journal Management, Business, and Accounting* 320 (2020).
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., Susanto, E. R., Sulistyawati, A., & Candra, A. (2022). PKM Program Sekolah Binaan ( PSB ) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri ( SMKN ) Pertanian Pembangunan Lampung. 1(2), 81–86.
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.