

Rancang Bangun Sistem Informasi Inventarisasi Barang Menggunakan Metode Extreme Programming

Noviantika Wahyuningsih

Sistem Informasi

NoviantikaWahyuningsih@gmail.com

Abstrak

Selama ini dengan semakin meningkatnya pengawasan terhadap suatu pekerjaan, maka diperlukan sistem informasi agar dapat lebih mudah dipantau. Sebuah sistem informasi memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan kinerja. Hal ini tentunya memberikan banyak kemudahan dalam berbagai pengolahan data seperti data inventarisasi. Saat ini proses pengolahan data inventarisasi barang di SMAN 1 Negeri Katon dilakukan secara konvensional menggunakan Microsoft Excel seperti penginputan data barang dan data lainnya, selain itu ketika terjadi perpindahan barang ataupun jika barang hilang, petugas kesulitan menemukannya karena kurang efektif. Tidak hanya itu, pengecekan barang dilakukan secara konvensional yaitu petugas harus mengecek langsung satu persatu barang ketika barang ada digudang, sehingga kurang efisien dalam segi usaha dan waktu. Mengingat data inventarisasi menjadi aspek terpenting dari suatu organisasi, perusahaan maupun instansi. sehingga perlunya dibangun suatu sistem yang dapat membantu dan mempermudah petugas dalam pengolahan data inventarisasi. Dari hasil penjelasan sebelumnya, solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membangun aplikasi inventarisasi barang. Aplikasi yang dibangun berbasis website dengan tujuan agar aplikasi bersifat dinamis, praktis, dan dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh seluruh anggota.

Kata Kunci : Inventarisasi, website, SMAN 1 Negeri Katon.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki banyak dampak positif di berbagai bidang. Pemanfaatan teknologi komputer membuat pengolahan data dan informasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat. Tidak hanya itu, pemanfaatan teknologi komputer, khususnya internet dapat dipakai dalam proses penyebaran informasi yang lebih efektif dan efisien (D. Damayanti, 2020; D. Damayanti et al., 2020; Hamidy, 2017; Isnain & Putra, 2023; Megawaty et al., 2021; Permatasari, 2019; Ria & Budiman, 2021; Samsugi et al., 2021; Suaidah, 2021; Sulistiani et al., 2020). Ditandai dengan adanya sekolah yang telah

menerapkan teknologi komputer untuk pengolahan data. Salah satu contoh penerapan dari perkembangan teknologi tersebut adalah sistem informasi (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 et al., 2020; Syah, 2020; Wantoro, 2020).

Selama ini dengan semakin meningkatnya pengawasan terhadap suatu pekerjaan, maka diperlukan sistem informasi agar dapat lebih mudah dipantau. Sebuah sistem informasi memiliki pengaruh yang besar terhadap kemajuan kinerja, karena sistem informasi yang mapan dapat memberikan informasi yang andal kepada pengguna dan mempercepat akses ke data (Anggraini et al., 2020; Anna et al., 2021; Arnova & Ahmad, 2015; Dewi et al., 2021; Fitriyana & Sucipto, 2020; Paraswati et al., 2021; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; R. Sari et al., 2021; Suri & Puspaningrum, 2020; Susanto, 2021). Pada zaman yang sangat maju ini khususnya perkembangan teknologi menuntut adanya suatu sistem informasi sebagai sarana informasi. Hal ini tentunya memberikan banyak kemudahan dalam berbagai pengolahan data seperti data inventarisasi. Inventarisasi merupakan suatu kegiatan pencatatan aset atau barang sekaligus pengolahan data aset yang dimiliki suatu organisasi demi kelancaran operasionalnya (An'ars, 2022; F. Budiman & Sidiq, n.d.; D. Damayanti & Sumiati, 2018; F. N. Damayanti et al., 2016; B. Pratama & Priandika, 2020; A. D. Putra et al., 2022; Rahmansyah & Darwis, 2020; Sangha, 2022; A. Saputra & Puspaningrum, 2021; Wantoro, 2018). Inventarisasi merupakan kegiatan untuk melakukan pencatatan data barang milik suatu instansi atau organisasi pada suatu periode tertentu. Pada proses inventarisasi, terdapat perubahan seperti banyaknya barang yang keluar masuk yang nantinya akan mempengaruhi jumlah. Dalam inventarisasi, proses yang terjadi adalah proses penerimaan barang pencatatan (Borman et al., 2020; Lukman et al., 2021; Nisa & Samsugi, 2020; Pasha & Susanti, 2022; Priandika & Riswanda, 2021; Qadafi & Wahyudi, 2020; Swasono & Prastowo, 2021b, 2021a; Wijayanto, 2022; Yanuarsyah et al., 2021). Saat ini proses pengolahan data inventarisasi barang di SMAN 1 Negeri Katon dilakukan secara konvensional menggunakan Microsoft Excel seperti penginputan data barang dan data lainnya, selain itu ketika terjadi perpindahan barang ataupun jika barang hilang, petugas kesulitan menemukannya karena kurang efektif. Tidak hanya itu, pengecekan barang dilakukan secara konvensional yaitu petugas harus mengecek langsung satu persatu barang ketika barang ada digudang, sehingga kurang efisien dalam segi usaha dan waktu (Budi & Suryono, 2023; Ferdiana, 2020; Hikmah

& Maskar, 2020; Parjito & Permata, 2017; Rohman et al., 2020; Saifuddin Dahlan, 2013; Susanto et al., 2019; Wulantina & Maskar, 2019; Yasin et al., 2022; Грицяк & Твердохліб, 2022). Mengingat data inventarisasi menjadi aspek terpenting dari suatu organisasi, perusahaan maupun instansi. sehingga perlunya dibangun suatu sistem yang dapat membantu dan mempermudah petugas dalam pengolahan data inventarisasi. Dari hasil penjelasan sebelumnya, solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membangun aplikasi inventarisasi barang. Aplikasi yang dibangun berbasis website dengan tujuan agar aplikasi bersifat dinamis, praktis, dan dapat diakses dimana saja, kapan saja, dan oleh seluruh anggota. Diharapkan dengan dibangunnya sistem dapat mengurangi masalah yang terjadi dalam proses pengolahan inventarisasi barang(Ayu et al., 2021; A. Budiman et al., 2021; Iir, 2020; Kardiansyah, 2019; Megawati, 2017; Megawaty, 2020; Pradana & Suprayogi, 2021; Redy Susanto et al., 2022; Susanto et al., 2022; Yusmaida et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Rancang Bangun

Perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis computer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peralatan yang akan digunakan. Perancangan sistem dapat sebagai penggambaran, penyusunan, dan penjabaran atau rencana permainan dari beberapa komponen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan bekerja. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konfigurasi kerangka kerja adalah gerakan menafsirkan konsekuensi penyelidikan ke dalam jenis bundel produk dan kemudian membuat kerangka atau mengerjakan kerangka saat ini(Amarudin & Sofiandri, 2018; Andrian, 2021; Febriantoro & Suaidah, 2021; Firdaus et al., 2021; Hamidy et al., n.d.; Lubis, 2017; M. A. Pratama et al., 2021; Sindangpt & Djaya, 2019; Sulistiani, 2018; Sulistiani et al., 2021).

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. 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; Mersita et al., 2022; Nugroho, Napianto, et al., 2021; Sulistiani et al., 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 (Bahrudin et al., 2020; Pamungkas et al., 2020).

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. 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 meyajikan 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(Audrilia & Budiman, 2020; Darwis et al., 2020; Dinasari et al., 2020; Nugroho, Rahmanto, et al., 2021; Rahmadani et al., 2020; Riskiono & Reginal, 2018; Safitri, 2017; A. D. Saputra & Borman, 2020; M. P. Sari et al., 2021; Setiawansyah et al., 2021).

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.

Prototype

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(Ismatullah & Adrian, 2021; Julisman et al., 2017; Pindrayana et al., 2018; A. Putra et al., 2019; Samsugi & Silaban, 2018; Utama & Putri, 2018). 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 perilakudinamis 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.

CodeIgniter

Codeigniter adalah framework web pemrograman php yang bersifat gratis yang digunakan untuk membangun aplikasi web dinamis dengan menerapkan arsitektur Model, View dan Controller, yang memisahkan bagian kode untuk penanganan proses bisnis dengan kode untuk keperluan tampilan presentasi (tampilan). Codeigniter memiliki banyak fitur fasilitas yang membantu para pengembang php untuk membangun website dinamis yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi web secara mudah dan cepat. Terdapat 3 jenis komponen yang membangun suatu MVC pattern dalam suatu aplikasi yaitu:

1. View, merupakan bagian yang menangani presentasi logic atau pada bagian tampilan. Di setiap aplikasi web bagian tampilan biasanya berupa file template HTML dan pengaturan dari file view di atur oleh controller. View berfungsi untuk menerima dan mempresentasikan data kepada user karena untuk bagian interface ke user makan tidak ada hubungan langsung ke model.
2. Model, untuk bagian ini semua berhubungan dengan proses ke database untuk melakukan manipulasi data seperti tambah, edit, hapus, cari. Bagian proses pengambilan data dari bagian controller yang berhubungan langsung dengan bagian view.
3. Controller, pada bagian ini bisa di bilang sebagai penghubung karena semua aktifitas dari view dan model harus melalui bagian ini. Controller akan menerima perintah dari view jika ingin memanipulasi data ke bagian model, controller akan request data dari user kemudian menentukan apa yang akan di proses oleh aplikasi.

Testing

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekrutan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program". Black-box testing bertujuan untuk menunjukkan fungsi software tentang cara beroperasinya. input dan output data telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga

kemutakhirannya. Pengujian black-box bertujuan pada sistem fungsional dari perangkat lunak atau aplikasi. Pengujian ini melakukan analisis terhadap sistem dengan memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program (Prasetyawan, 2017). Teknik yang digunakan dalam Black-box Testing adalah dengan menggunakan teknik Equivalence Partitioning yang dipergunakan untuk melakukan test terhadap masukan serta membagi masukan tersebut kedalam beberapa kelompok yang berdasar pada fungsinya. Sehingga didapatkan beberapa kasus uji yang layak dan akurat. Beberapa tahapan dilakukan pada tahapan ini, tahap pertama dilakukan dengan menentukan Test Case terhadap perangkat lunak yang akan diuji dengan metode Equivalence Partitions kemudian membuat standar grade partition input dan output (Pengujian sistem bisa menggunakan black box testing yaitu merupakan pendekatan kompromi dari teknik white box testing, karena pengujian black box testing mampu mengungkap kesalahan-kesalahan yang lebih luas. Black box testing berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program. Pendekatan pengujian Black-Box adalah metode pengujian di mana data tes berasal dari persyaratan fungsional yang ditentukan tanpa memperhatikan struktur program akhir. Karena hanya fungsi dari modul perangkat lunak yang menjadi perhatian, pengujian Black-Box juga mengacu pada uji fungsional, metode pengujian menekankan pada menjalankan fungsi dan pemeriksaan inputan dan data output, Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a) Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang,
- b) Kesalahan interface
- c) Kesalahan dalam struktur data atau akses eksternal
- d) Kesalahan kinerja
- e) Inisialisasi dan kesalahan terminasi

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%.

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

METODE PENELITIAN

1. **Planning / Perencanaan** : Langkah awal pada planning yaitu pembuatan user stories. User stories digunakan untuk membuat perkiraan waktu perencanaan rilis, selain itu juga digunakan sebagai pengganti dokumen persyaratan. User stories mirip dengan skenario pengguna tetapi tidak terbatas pada tampilan antarmuka saja. User stories mendorong accepted test kriteria untuk memverifikasi bahwa user stories telah diterapkan dengan benar. Acceptance test dibuat berdasarkan hasil dari user stories : Pengguna menentukan sendiri skenario apa yang nantinya akan diuji Ketika user stories telah diterapkan dengan benar hal ini bertujuan untuk memastikan fungsionalitas dari sistem itu sendiri berjalan dengan benar. Selanjutnya yaitu tahapan iteration planning. Pada iteration planning akan terjadi beberapa kali iteration, setiap iterasi terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis sistem, desain sistem, dan pembuatan dan pengujian sistem. Setiap iteration berlangsung selama 1 hingga 3 minggu. Biasanya iteration dibuat di awal untuk menghasilkan rencana sebelum pengerjaan sistem dilakukan.
2. **Design / Perancangan** : Penggunaan Use Class, Responsibilities, dan Collaboration (CRC) Cards yaitu untuk mendesign sistem sebagai sebuah tim. Dengan CRC Card

memungkinkan seluruh tim proyek untuk ikut berkontribusi pada desain sistem. Semakin banyak orang yang dapat membantu merancang sistem, semakin besar jumlah ide bagus yang akan dimasukkan ke dalam sistem. Spike solution adalah sebuah program sederhana untuk mengeksplorasi solusi potensial untuk mengatasi masalah yang sedang diperiksa dan mengabaikan masalah lainnya. Buat spike solution untuk mencari tahu jawaban atas masalah teknis atau desain yang sulit. Tujuan dari spike solution ini adalah untuk mengurangi resiko masalah teknis atau meningkatkan kehandalan perkiraan user stories.

Coding / Pengkodean : XP menerapkan pair programming yaitu proses pengembangan program yang dilakukan secara berpasangan hal ini dapat meningkatkan kualitas perangkat lunak tanpa mempengaruhi waktu pengiriman. Pair programming adalah melakukan proses menulis program dengan berpasangan. Dua orang programmer saling bekerjasama di komputer yang sama untuk menyelesaikan sebuah unit. Dengan melakukan ini maka keduanya selalu dapat berdiskusi dan saling melakukan koreksi apabila ada kesalahan dalam penulisan program. Praktik seperti ini mungkin kelihatan tidak efisien. Namun desain akan lebih baik, pengujian lebih baik, dan code yang dihasilkan pun akan lebih baik. **Tahapan coding** : juga terdapat tahapan refactoring. Refactoring adalah proses mengubah sistem dari suatu perangkat lunak tanpa mengubah perilaku eksternal (fungsionalitas akhir) dari perangkat lunak tersebut. Tujuan utama dari refactoring adalah meningkatkan kualitas struktur internal dari perangkat lunak. Refactoring merupakan langkah untuk “membersihkan” code sehingga dapat meminimalkan peluang munculnya software defect (bug) pada implementasi yang dibuat. Jadi secara umum, ketika kita melakukan refactor, kita sedang meningkatkan kualitas desain dari perangkat lunak itu sendiri. Aplikasi yang akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP berbasis framework codeigniter, adapun tools atau text editor yang digunakan yaitu sublime text.

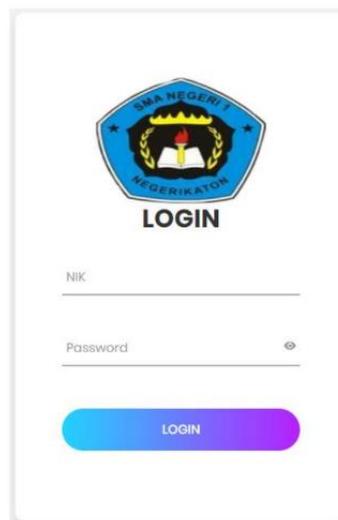
3. **Testing / Pengujian** : Pada metode XP dilakukan acceptance test atau biasa disebut customer test. Acceptance Test merupakan proses verifikasi bahwa solusi yang dibuat dalam sistem sudah sesuai untuk pengguna. Proses ini berbeda dengan pengujian sistem (memastikan software tidak crash dan sesuai dengan dokumen permintaan pengguna), melainkan memastikan bahwa solusi dalam sistem tersebut akan bekerja untuk pengguna (yaitu, tes bahwa pengguna menerima solusi di dalam sistem). Setelah aplikasi selesai

dibuat, kemudian dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian ISO 25010 dengan aspek yang akan digunakan yaitu functionality suitability dan aspek operability.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Form Login

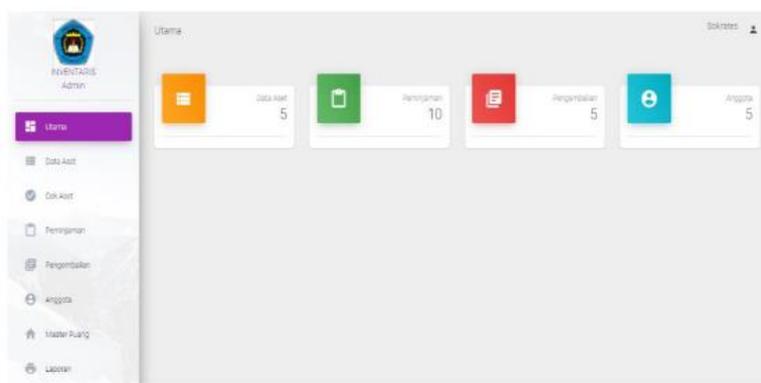
Form login akan tampil ketika admin mengakses sistem pertama kali. Pada form login terdapat username dan password serta tombol login. Jika data username dan password ada pada database, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman utama aplikasi.. Yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Implementasi Form Login

Implementasi Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama muncul ketika admin berhasil melakukan proses login.. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan Utama

Implementasi Mengelola Data Aset

Pada halaman data aset terdapat beberapa komponen seperti, tombol tambah data, cari, ubah, hapus, detail dan cetak data aset. Pada halaman ini juga terdapat tabel yang berisi data aset. Adapun tampilannya sebagai berikut :

No	Kode	Nama	Ruang	Jumlah	Kondisi	Opsi
1	1.3.2.05.01.05.003	KURSI SOFA	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
2	1.3.2.05.02.04.004	AC	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
3	1.3.2.10.01.02.002	LAPTOP ACER	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
4	1.3.2.05.01.04.029	RUANG PENYIMPANAN	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
5	1.3.2.05.01.04.002	LEMARI KAYU	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
6	1.3.2.05.02.01.048	SOFA TAMU	Ruang Kepala	1	Baik	+ - x
7	1.3.2.05.01.04.027	LEMARI KACA	Ruang Tamu	1	Baik	+ - x
8	1.3.2.05.01.04.004	BAK SURAT KABAR	Ruang Tamu	1	Baik	+ - x
9	1.3.2.05.21.03.008	HANDICAP	Ruang WAKA	1	Baik	+ - x
10	1.3.2.05.02.01.002	MEJA KAYU WAKA	Ruang WAKA	8	Baik	+ - x

Gambar 3 Tampilan Halaman Dataset

Tampilan Cek Aset

Pada halaman data aset terdapat beberapa komponen seperti, tombol tambah data, cari, ubah, hapus, detail dan cetak data aset. Pada halaman ini juga terdapat tabel yang berisi kondisi aset.. Adapun tampilannya sebagai berikut:

Kode Aset	Nama Aset	Ruang	Jumlah Aset
1.3.2.05.01.04.001-0000001	FILING KABINET	Ruang TU	1
1.3.2.05.01.04.001-0000002	LEMARI BESI 2 PINTU	Ruang TU	1
1.3.2.05.01.04.001-0000003	LOKER 15 PINTU	Ruangan Kepala TU	1

Gambar 4 Implementasi Tampilan Cek Aset

Implementasi Tampilan Mengelola Master ruang

Pada halaman master ruang terdapat beberapa komponen seperti, tombol tambah data, cari, ubah, hapus dan detail data ruang. Pada halaman ini juga terdapat tabel yang berisi kondisi aset, Adapun tampilannya sebagai berikut.



Gambar 5 Halaman Daftar Sub Materi

SIMPULAN

Berdasarkan pada proses perancangan dan pembangunan sistem yang dilakukan oleh penulis terhadap pembuatan Sistem informasi inventarisasi SMAN 1 Negeri Katon. Sistem informasi inventarisasi yang dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework codeigniter dan database yang digunakan yaitu MySQL. Sistem informasi inventarisasi dibangun dengan tujuan dapat membantu pihak staff dalam pengelolaan data inventarisasi seperti transaksi peminjaman dan pengembalian data.

REFERENSI

- 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.
- 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.
- Amarudin, A., & Sofiandri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.

- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Anna, A., Nurmalasari, N., & Rohayani, Y. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengiriman Barang. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 85–93. <https://doi.org/10.31294/justian.v1i1.279>
- 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 (JTSI)*, 1(1), 90–96. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Arnova, T., & Ahmad, I. (2015). Sistem Informasi E-Document Korespodensi Pada Korem 043/Gatam. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 1(2), 15–18.
- 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.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- 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>
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.
- 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.
- Budi, I., & Suryono, R. R. (2023). Application of named entity recognition method for Indonesian datasets: a review. *Bulletin of Electrical Engineering and Informatics*, 12(2), 969–978. <https://doi.org/10.11591/eei.v12i2.4529>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus. 2(2), 150–159.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.

- 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.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Damayanti, F. N., Piarsa, I. N., & Sukarsa, I. M. (2016). *Sistem Informasi Geografis Pemetaan Persebaran Kriminalitas di Kota Denpasar. 1*, 22–32.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika, 15*(1), 159–170.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul’Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2*(2), 116–121.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(2), 50–57.
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sendang agung menggunakan extreme programming. 2*(2), 230–238.
- Ferdiana, R. (2020). A Systematic Literature Review of Intrusion Detection System for Network Security: Research Trends, Datasets and Methods. *2020 4th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 1–6.
- 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.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom, 6*(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(1), 105–110.
- 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.
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP (FIFO). 16*(2), 188–199.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik, 1*(1), 15–19.
- Iilir, I. &. (2020). *Pelatihan Pengelolaan Website Pemerintah Desa. 1*(2), 69–78.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototipe 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., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 132–136.
- Julisman, A., Sara, I. D., & Siregar, R. H. (2017). Prototipe Pemanfaatan Panel Surya Sebagai Sumber Energi Pada Sistem Otomasi Stadion Bola. *Kitektro*, 2(1), 35–42.
- Kardiansyah, M. Y. (2019). Wattpad as a Story Sharing Website; Is it a field of literary production? *ELLiC Proceedings*, 3, 419–426.
- 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.
- Lubis, R. S. (2017). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGOLAHAN DATA PRODUKSI BRIKET BERBASIS CLIENT SERVER*. Perpustakaan Teknokrat.
- 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>
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- 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.
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- 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, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software development sistem informasi kursus mengemudi (kasus: kursus mengemudi Widi Mandiri). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Pamungkas, N. B., Darwis, D., Nurjayanti, D., & Prastowo, A. T. (2020). Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing dan Modulus Function pada Steganografi untuk Mengukur Kualitas Citra dan Kapasitas Penyimpanan. *Jurnal Informatika*, 20(1), 67–77.
- 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.
- Parjito, P., & Permata, P. (2017). Penerapan Data Mining Untuk Clustering Data Penduduk Miskin Menggunakan Algoritma Hard C-Means. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 64–69.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information*

- Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- 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>
- Pindrayana, K., Borman, R. I., Prasetyo, B., & Samsugi, S. (2018). Prototipe Pemandu Parkir Mobil Dengan Output Suara Manusia Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Pradana, F. A., & Suprayogi, S. (2021). *CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS ON CHINESE AND AMERICAN NEWS WEBSITES*. 2(2), 84–92.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Putra, A. D., Purba, L. M., & Nuralia, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Pada Toko Jabat. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.126>
- Putra, A., Indra, A., & Afriyastuti, H. (2019). *PROTOTIPE SISTEM IRIGASI OTOMATIS BERBASIS PANEL SURYA MENGGUNAKAN METODE PID DENGAN SISTEM MONITORING IoT*. Universitas Bengkulu.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- 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.
- 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>

- Redy Susanto, E., Jupriyadi, Neneng, Putra, R. A. M., Cahyono, R. P., & Hasbi, F. A. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE DESA BAGI PARA STAFF DI*. 3(1), 79–84.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.
- Rohman, M., Marji, D. A. S., Sugandi, R. M., & Nurhadi, D. (2020). Online learning in higher education during covid-19 pandemic: students' perceptions. *Journal of Talent Development and Excellence*, 12(2s), 3644–3651.
- Safitri, L. (2017). *SISTEM INFORMASI KAS KECIL PADA PT BUKIT ASAM CABANG NATAR*. Perpustakaan Teknokrat.
- Saifuddin Dahlan, F. H. (2013). *THE INFLUENCES OF PERSONALITY AND COGNITIVE PERCEPTION TOWARDS THE STUDENTS' INTENTION TO USE DATABASE SOFTWARE AT THE COMPUTERIZED ACCOUNTING VOCATIONAL COLLEGES IN LAMPUNG PROVINCE*. Universitas Lampung.
- 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.
- Samsugi, S., & Silaban, D. E. (2018). *PROTOTIPE CONTROLLING BOX PEMBERSIH WORTEL BERBASIS MIKROKONTROLER*. *ReTII*.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- 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.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUS*Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON)*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). *SISTEM INS*Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). *SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- FORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- 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>
- Sindangpt, J. C., & Djaya, D. (2019). *Perancangan Pilar Portal Struktur Jembatan Cikeruh Ruas*. 00, 237–244.

- 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.
- 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. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Educit-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., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Susanto, E. R. (2021). Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 125–135.
- Susanto, E. R., Budiman, A., Novita, D., Febriyani, A., & Mahendra, A. (2022). *Penerapan website desa kunjir kecamatan raja basa*. 3(1), 49–54.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021a). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFOMASI PENGENDALIAN PERSEDIAAN BARANG. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 134–143.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021b). *Pengendalian Persediaan Barang*. 2(1), 134–143.
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITYUNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Utama, S., & Putri, N. U. (2018). Implementasi Sensor Light Dependent Resistor (LDR) Dan LM35 Pada Prototipe Atap Otomatis Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Wantoro, A. (2018). Prototipe Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).

- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)*. 3(2), 55–62.
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., ..., & Napianto, R. (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>
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishikawa method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13.
<https://doi.org/10.52362/ijiem.v1i1.678>
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.
- Грицяк, Н. В., & Твердохліб, О. С. (2022). Практичні аспекти застосування технологій аналізу даних великих масивів (Big Data) в публічному управлінні. *Efficiency of Public Administration*, 2(64), 121–235. <https://doi.org/10.33990/2070-4011.64.2020.217610>