

## **Sistem Informasi Tata Kelola Buku Perpustakaan Menggunakan *Barcode* Pada SMA Prima Kotabumi**

Neddi Hunter  
Teknik Informatika  
Email : NeddiHunter@gmail.com

### **Abstrak**

Dalam dunia pendidikan, perpustakaan dijadikan sebagai sarana informasi yang diperlukan sebagai sumber belajar maupun laboratorium belajar yang memungkinkan para tenaga pendidik dan peserta pendidik meningkatkan kualitasnya. Kegiatan meminjam dan membaca buku di perpustakaan merupakan hal yang sangat penting dan harus kita kembangkan karena perpustakaan merupakan salah satu jendela dunia dalam menyalurkan ilmu pengolahan data. Salah satu fitur yang dapat dikembangkan dalam bidang perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi *barcode*.

*Barcode* atau kode batang adalah *an optical machine-readable representation of data*. Kode berbentuk garis dan berwarna hitam putih tersebut mengandung satu kumpulan kombinasi yang berlainan ukuran, dan disusun sedemikian rupa menurut aturan tertentu sehingga dapat diterjemahkan oleh mesin pembacanya. Umumnya perpustakaan menggunakan cara manual untuk pendataan peminjaman atau pengembalian buku hingga pembuatan laporan administrasi perpustakaan, sehingga sering sekali banyak terjadi kesalahan dalam manajemen penyimpanan data perpustakaan yang menyebabkan penyimpanan data dalam perpustakaan menjadi kurang akurat, tepat dan relevan.

Pemanfaatan *barcode* dalam sistem informasi layanan perpustakaan memberi kemudahan kepada petugas dalam pemberian layanan kepada pengunjung. Sehingga kendala-kendala dalam memberikan layanan kepada pengunjung dapat diminimalkan. Sistem informasi layanan perpustakaan berbasis teknologi *barcode* dipilih menjadi alternatif pemberian layanan pada SMA Prima Kotabumi. Dalam membuat aplikasi perpustakaan ini digunakan bahasa pemrograman *dephi* dan metode pengembangan *waterfall* serta pengujian menggunakan *blackbox*.

**Kata Kunci:** *Barcode*, Perpustakaan, Metode *Waterfall*, *Blackbox*.

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi sekarang yang semakin cepat menyebabkan informasi dapat diakses dalam waktu sekian detik yang menawarkan peluang sangat besar untuk menunjang kelancaran tugas-tugas di berbagai bidang kehidupan termasuk di dalamnya bidang perpustakaan (Sidik, 2018);(Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021);(Ahluwalia, 2020). Perpustakaan adalah institusi/ lembaga yang menyediakan koleksi bahan perpustakaan tertulis, tercetak dan terekam sebagai pusat sumber informasi yang diatur menurut sistem dan aturan yang baku dan didayagunakan untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi intelektual bagi masyarakat (Ria & Budiman, 2021);(Ayunandita & Riskiono, 2021);(Prayoga et al., 2020). Dalam dunia pendidikan, perpustakaan dijadikan sebagai sarana informasi yang diperlukan sebagai

sumber belajar maupun laboratorium belajar yang memungkinkan para tenaga pendidik dan peserta pendidik meningkatkan kualitasnya (Darwis, 2016);(Puspita et al., 2021);(Almuafiry et al., 2017).

Kegiatan meminjam dan membaca buku di perpustakaan merupakan hal yang sangat penting dan harus kita kembangkan karena perpustakaan merupakan salah satu jendela dunia dalam menyalurkan ilmu pengolahan data. Umumnya perpustakaan menggunakan cara manual untuk pendataan peminjaman atau pengembalian buku hingga pembuatan laporan administrasi perpustakaan, sehingga sering sekali banyak terjadi kesalahan dalam manajemen penyimpanan data perpustakaan yang menyebabkan penyimpanan data dalam perpustakaan menjadi kurang akurat, tepat dan relevan (Pamungkas et al., 2020);(Samsudin et al., 2019);(Sari & Isnaini, 2021).

Salah satu fitur yang dapat dikembangkan dalam bidang perpustakaan adalah pemanfaatan teknologi *barcode*. *Barcode* atau kode batang adalah *an optical machine-readable representation of data*. Kode berbentuk garis dan berwarna hitam putih tersebut mengandung satu kumpulan kombinasi yang berlainan ukuran, dan disusun sedemikian rupa menurut aturan tertentu sehingga dapat diterjemahkan oleh mesin pembacanya (Permata & Abidin, 2020);(Agung Deni Wahyudi, 2020);(Swasono & Prastowo, 2021).

Pemanfaatan *barcode* dalam sistem informasi layanan perpustakaan memberi kemudahan kepada petugas dalam pemberian layanan kepada pengunjung (Megawaty & Putra, 2020);(Ade & Novri, 2019). Sehingga kendala-kendala dalam memberikan layanan kepada pengunjung dapat diminimalkan. Sistem informasi layanan perpustakaan berbasis teknologi *barcode* dipilih menjadi alternatif pemberian layanan pada SMA Prima Kotabumi .

SMA Prima Kotabumi saat ini memiliki jumlah siswa sebanyak  $\pm 700$  orang siswa-siswi dari kelas 10 s/d 12. Dengan jumlah siswa-siswi yang cukup banyak, SMA Prima Kotabumi setiap semesternya selalu mendapatkan bantuan dana pendidikan berupa buku-buku pelajaran dari Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Utara. Jumlah buku yang terdaftar pada SMA Prima Kotabumi sebanyak 1454 buku dengan jumlah peminjam perhari mencapai 30 siswa dan 10 guru.

Sistem informasi layanan perpustakaan berbasis teknologi *barcode* memberikan banyak keuntungan bagi perpustakaan antara lain penggunaannya mudah, data yang disimpan akurat, serta informasi data anggota dan koleksi perpustakaan dapat diakses setiap saat.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem Informasi**

Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan (Putra et al., 2022);(Samsugi et al., 2021);(Dwijaya, 2020). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut (Borman & Priyopradono, 2018);(Putri, 2020);(Alfarizi et al., 2020).

Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tata cara penggunaannya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut mengisyaratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaannya (Zulkarnais et al., 2018);(Yana et al., 2020). Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatannya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu : keserasian dan mutu data, pengorganisasian data dan tatacara penggunaannya (Nasution & Hayaty, 2019);(Nurdiawan & Pangestu, 2018).

### **Perpustakaan**

Secara umum perpustakaan sekolah merupakan sumber belajar atau pusat belajar baik masalah yang berhubungan langsung dengan mata pelajaran yang diberikan di kelas maupun buku-buku perpustakaan yang ada di sekolah, ada yang tujuannya mencari informasi bahkan mungkin ada juga sekedar untuk mengisi waktu senggang atau sifat rekreatif (A. Wahyudi et al., 2021);(Darwis et al., 2021);(Sofa et al., 2020). Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang diselenggarakan oleh lembaga atau instansi negara, pemerintah, pemerintah daerah ataupun lembaga atau instansi swasta yang layanannya diperuntukkan bagi pengguna di lingkungan lembaga atau instansi yang bersangkutan (Oktavia, 2017);(Damayanti, 2020)(Hakim & Darwis, 2016).

### ***Barcode***

*Barcode* adalah susunan garis cetak vertikal hitam putih dengan lebar berbeda untuk menyimpan data-data spesifik seperti kode produksi, nomor identitas, dll sehingga sistem komputer dapat mengidentifikasi dengan mudah, informasi yang dikodekan dalam *barcode* (Wibowo & Priandika, 2021);(Tanthowi, 2021);(Sengkey et al., 2020). Awalnya, teknologi kode batang dikendalikan oleh perusahaan retail, lalu diikuti oleh perusahaan industri. Lalu pada tahun 1948, pemilik toko makanan lokal meminta *Drexel Institute of Technology* di Philadelphia, untuk membuat sistem pembacaan informasi produk selama *checkout* secara otomatis. Perusahaan pertama yang memproduksi perlengkapan kode batang untuk perdagangan retail adalah *Monach Marking*. Pemakaian di dunia industri pertama kali oleh Plessey Telecommunications. Pada tahun 1972, Toko Kroger di Cincinnati mulai menggunakan *bull's-eye code*. Selain itu, sebuah komite dibentuk dalam *grocery industry* untuk memilih kode standar yang akan digunakan di industri.

### ***Unified Modelling Language (UML)***

*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industry untuk *visualisasi*, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah system (Haq, 2020);(Borman & Purwanto, 2019);(A D Wahyudi et al., 2021). Yang ditekankan adalah “apa” yang diperlukan sistem, dan bukan “bagaimana” sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antar aktor dengan sistem. UML adalah bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, *artifact* tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya (Surahman et al., 2020);(Ahmad et al., 2020);(Pasha & Suryani, 2017).

## **METODE**

### **Metode Pengumpulan Data**

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti :

1. Wawancara

Penggunaan metode interview ini digunakan karena memiliki beberapa kekuatan dalam pencarian datanya, seperti mudah pengaplikasian dan penerapannya, murah dan dapat mngetahui kebutuhan konsumen secara langsung.

2. Studi literatur

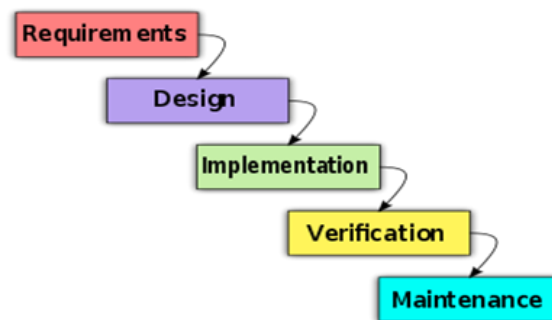
Peneliti mempelajari teori-teori yang ada, yang menyangkut tentang sistem yang berhubungan dengan proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku.

3. Pengamatan

Beberapa pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang proses transaksi peminjaman dan pengembalian buku pada SMA Prima Kotabumi.

### Metode Pengembangan Sistem

*Waterfall* adalah sebuah model perkembangan perangkat lunak dilakukan secara sekuensial, dimana satu tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai dilaksanakan. Berikut ini merupakan gambaran dari metode *waterfall* :



Gambar 1. Metode *waterfall*

Penjelasan dari tahap-tahap metode *waterfall* adalah :

1. Anlisa kebutuhan perangkat lunak

Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb.

2. Perancangan

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum *coding* dimulai.

3. Pengkodean

Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

4. Pengujian

Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

## 5. Pemeliharaan

Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya. Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk didalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu.


## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

#### 1. Tampilan *Login*

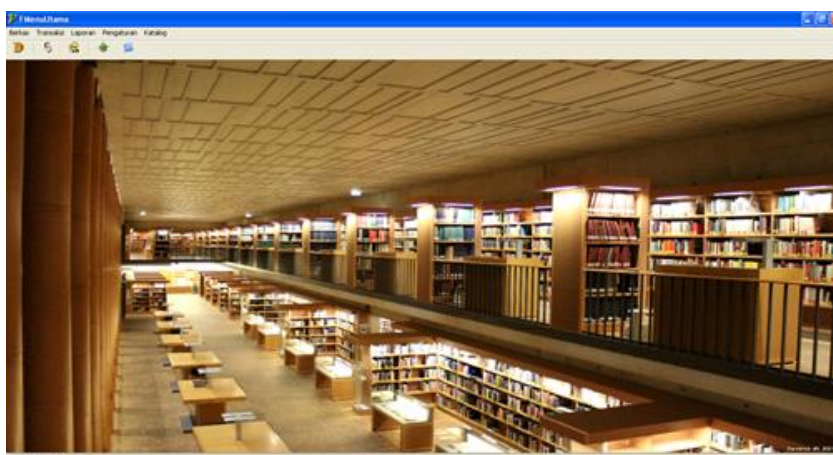
Adapun tampilan *form login* pada admin sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan *Login*

#### 2. Tampilan beranda dan katalog

Tampilan katalog merupakan *form* yang berfungsi sebagai media untuk mencari informasi mengenai buku-buku yang ada di perpustakaan.



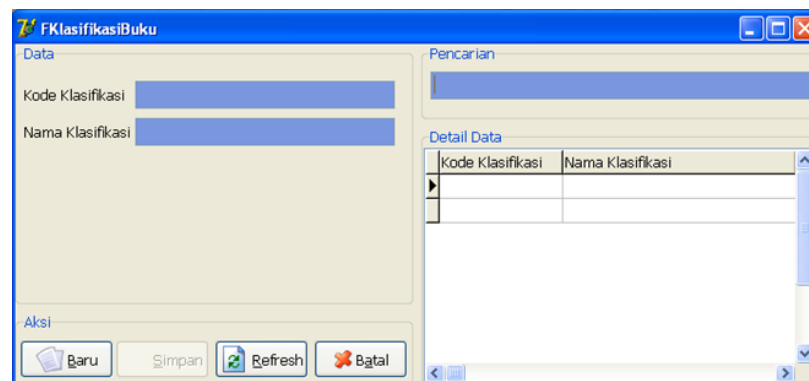
Gambar 3. Tampilan beranda



Gambar 4. Tampilan katalog

### 3. Tampilan klasifikasi buku

Tampilan klasifikasi buku merupakan form pengisian data klasifikasi buku yang berkaitan dengan sistem dengan tujuan pendataan klasifikasi buku di perpustakaan SMA Prima Kotabumi.



Gambar 5. Tampilan Form Klasifikasi Buku

### 4. Tampilan data anggota

Tampilan data anggota merupakan bentuk form pengisian data anggota perpustakaan yang berkaitan dengan sistem dengan tujuan pendataan anggota di perpustakaan SMA Prima Kotabumi.

kd_anggota	nm_anggota
10000001	JULIAN
10000002	Budi Anggito
10000003	TOMI SUDRAJAT
10000004	NEDDI HUNTER
10000005	DALE CAPRIO
10000006	MAGO
10000007	BAMBANG
10000008	HUNTER

Gambar 6. Tampilan Form Data Anggota

## 5. Form peminjaman dan pengembalian

kd_trans	kd_anggota	no_inventaris
----------	------------	---------------

Gambar 7. Tampilan Form Peminjaman

Nomor Pemulangan	Tanggal Pemulangan
906541067	29-07-2016

Gambar 8. Tampilan Form Pengembalian

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan penelitian terhadap Sistem Informasi Tata Kelola Buku Perpustakaan Menggunakan Barcode Pada SMA Prima Kotabumi dapat ditarik kesimpulan antara lain :



1. Dengan adanya Sistem Informasi Tata Kelola Buku Perpustakaan Menggunakan Barcode Pada SMA Prima Kotabumi diharapkan dapat meningkatkan kualitas kerja pustakawan, meningkatkan kecepatan pelayanan terhadap pengunjung perpustakaan serta pengaksesan informasi.
2. Melalui sistem perpustakaan ini, khususnya bagi pustakawan akan sangat membantu dalam hal pendataan buku koleksi perpustakaan serta pendaftaran anggota sehingga akan meminimalisir kesalahan data, selain itu pustakawan dapat menyajikan laporan yang dibutuhkan secara cepat dan akurat.
3. Sistem informasi perpustakaan ini diharapkan dapat membantu pustakawan dalam menangani pelayanan kepada anggota secara cepat mengenai peminjaman, pengembalian, pembayaran denda serta penggantian buku yang hilang.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Sistem Informasi Tata Kelola Buku Perpustakaan Menggunakan Barcode Pada SMA Prima Kotabumi antara lain:

1. Hasil rancangan diharapkan dapat dikembangkan menggunakan teknologi berbasis *web* dengan *Network Security* karna dalam jaringan komputer sangat penting dilakukan untuk memonitor akses jaringan dan mencegah penyalahgunaan sumber daya jaringan yang tidak sah.
2. Perlunya pelatihan terlebih dahulu bagi *user* yang akan menggunakan aplikasi sistem ini agar tidak terjadi kesalahan yang dapat menghambat kelancaran dari operasional pada bagian admin.

### **REFERENSI**

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.

- [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in\\_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- 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.
- Alfarizi, S., Mulyawan, A. R., Gunawan, D., Aryanti, R., Teknik, F., Bina, U., & Informatika, S. (2020). *IMPLEMENTASI UNIFIED MODELLING LANGUAGE PADA SISTEM INFORMASI NASGOR DELIVERY BERBASIS WEB*. 15(2).
- Almuafiry, H., Jurusan, E., Informatika, T., Adhi, T., & Surabaya, T. (2017). Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *Integer Journal*, 2(1), 10–20.
- 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., & Priyopradono, B. (2018). Implementasi Penerjemah Bahasa Isyarat Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dengan Metode Principal Component Analysis (PCA). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 103–108.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- Darwis, D. (2016). 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).
- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.
- Dwijaya, D. A. (2020). Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 127–136.
- 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.
- Haq, N. M. (2020). AUGMENTED REALITY SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION CAPTURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik

- Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Nasution, M. R. A., & Hayaty, M. (2019). Perbandingan Akurasi dan Waktu Proses Algoritma K-NN dan SVM dalam Analisis Sentimen Twitter. *Jurnal Informatika*, 6(2), 226–235. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.5129>
- Nurdiawan, O., & Pangestu, L. (2018). Penerapan Sistem Pakar dalam Upaya Meminimalisir Resiko Penularan Penyakit Kucing. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i1.532>
- 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.
- 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.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.
- Permata, P., & Abidin, Z. (2020). Statistical Machine Translation Pada Bahasa Lampung Dialek Api Ke Bahasa Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 519–528.
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(1), 35–42. <https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434>
- 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>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- 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>
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI.

- Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Sengkey, D. F., Kambey, F. D., Lengkong, S. P., Joshua, S. R., & Kainde, H. V. F. (2020). Pemanfaatan Platform Pemrograman Daring dalam Pembelajaran Probabilitas dan Statistika di Masa Pandemi CoVID-19. *Jurnal Informatika*, 15(4), 217–224.
- Sidik, B. (2018). *Framework CodeIgneter 3*. Informatika Bandung.
- 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.
- 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.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFOMASI PENGENDALIAN PERSEDIAAN BARANG. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 134–143.
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wahyudi, A D, Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wahyudi, Agung Deni. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- 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.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102.