

Rancangan Aplikasi Stock Sparepart Alat Berat Menggunakan Metode Fifo Studi Kasus CV Bumi Waras Bandar Lampung

Septian Dwi Cahya Sinamo
Informatika

*) septiandwichya@gmail.com

Abstrak

Saat ini proses pemutakhiran data stock sparepart pada CV Bumi waras Divisi Alat Berat setiap akhir bulan masih dilakukan dengan sistem konvensional atau manual oleh admin alat berat dengan cara mendata ulang fisik stock sparepart dengan cara pencatatan menggunakan alat tulis dan memasukkan seluruh data sparepart yang telah di data ke dalam daftar persediaan sparepart untuk dikelola menjadi sebuah laporan stock sparepart. Dalam merumuskan solusi bagi permasalahan tersebut diatas, peneliti mengusulkan membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi dan yang mudah diakses oleh pengguna dengan data yang terintegrasi dan memberikan kemudahan dalam pembuatan laporan stock sparepart pada CV Bumi Waras Bandar Lampung. Aplikasi dibuat menggunakan metode fifo (*first in first out*) dengan bahasa pemrograman Java dan mysql sebagai basis datanya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode "waterfall". Aplikasi ini akan menampilkan data penerimaan barang dan data barang pengeluaran serta dapat menyajikan laporan stock sparepart alat berat. Aplikasi ini dapat membantu sebagai media pengelolaan yang belum terintegrasi pada CV Bumi Waras Bandar Lampung Divisi Alat Berat.

Kata kunci : *stock sparepart* Alat Berat, *Fifo(first in first out)*, *Waterfall*

PENDAHULUAN

CV Bumi Waras merupakan perusahaan swasta bertaraf nasional yang didirikan pada awal tahun 1968 dengan nama "NV Gajah Mas". Perusahaan tersebut terletak di kampung Bumi Waras, kecamatan Teluk Betung Selatan dan bergerak dalam industri minyak kelapa. Pada akhir tahun 1969 NV Gajah Mas menjual seluruh kekayaan perusahaan kepada perusahaan lain yang selanjutnya diberi nama CV Bumi Waras. Pada tahun 1973 perusahaan CV Bumi Waras berkembang lagi dengan didirikannya pabrik sabun cuci dan pabrik kaleng yang memproduksi sampai sekarang. Untuk sabun cuci terkenal dengan merk "KOMPAS" dan "BW". Pada tahun 1974 CV Bumi Waras berkembang lagi dengan didirikannya pabrik plastik yang digunakan untuk membungkus minyak goreng dan pada tahun 1976 perusahaan CV Bumi Waras mendirikan pabrik oksigen. Sedangkan pada tahun 1978 didirikan lagi pabrik benang dan pabrik tapioka. Salah satu jenis usaha yang ada dalam CV BUMI WARAS Way Lunik Bandar Lampung adalah Divisi alat berat, tugas pokok antara lain :

1. Melakukan *service* alat berat
2. Penyewaan alat berat
3. Pemeliharaan alat berat
4. *Mengelola administrasi perizinan di bidang penatausahaan administrasi*

Program aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan – kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. Program aplikasi pada komputer merupakan perangkat lunak siap pakai yang nantinya akan digunakan untuk membantu melaksanakan pekerjaan penggunanya. Dalam sebuah komputer aplikasi ini disiapkan sesuai kebutuhannya masing-masing.

Persediaan adalah aktiva yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang tersedia untuk dijual dalam kegiatan normal, dalam proses produksi dalam perjalanan dan dalam bentuk bahan baku keperluan untuk dipakai dalam proses produksi. Sedangkan pengertian persediaan barang dagangan sendiri adalah barang – barang yang dimiliki dengan tujuan akan dijual kembali dimasa yang akan datang.

Metode FIFO (*First In First Out*) merupakan metode penentuan persediaan yang didasarkan pada asumsi (anggapan) bahwa barang yang pertama kali diperoleh atau dibeli (masuk) adalah yang paling dulu dijual atau dikeluarkan. Dengan demikian barang-barang yang ada dalam persediaan dianggap berasal dari pembelian-pembelian yang terakhir, karena barang-barang yang berasal dari pembelian sebelumnya dianggap telah dijual atau dikeluarkan.

Saat ini proses pemutakhiran data *stock sparepart* pada CV Bumi Waras Bandar Lampung setiap pendataan keluar, masuk, dan pengembalian *sparepart* masih dilakukan dengan sistem konvensional atau manual oleh staf gudang dengan cara mandata (*opname*) fisik *sparepart* dengan cara pencatatan menggunakan alat tulis, seluruh data *sparepart* yang telah didata didalam buku besar lalu dikelola menjadi sebuah laporan *stock sparepart* (wawancara langsung dengan staf gudang *stock sparepart* CV Bumi Waras Divisi Alat Berat, Bandar Lampung). Dengan metode FIFO akan di dapat pengawasan yang lebih dan bisa mengetahui persediaan yang ada pada setiap waktu tanpa harus mengadakan perhitungan fisik terlebih dahulu.

Dalam merumuskan solusi bagi permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk media pengelolaan *stock sparepart* alat berat sebagai informasi data barang yang ada pada gudang *sparepart* alat berat kasus CV Bumi Waras Divisi Alat Berat Bandar Lampung. Hal ini pula yang menjadi latar belakang peneliti melakukan penelitian yang peneliti sajikan dalam skripsi ini yang berjudul “Aplikasi *Stock Sparepart* Alat Berat Menggunakan Metode FIFO Studi Kasus CV Bumi Waras Bandar Lampung”.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*), atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), (Tiku Ali & Patombongi, 2016), (Nuh, 2021). Dalam sebuah komputer aplikasi ini disiapkan sesuai kebutuhannya masing-masing. Berikut ini adalah contoh program aplikasi yang dapat dibedakan lagi menjadi beberapa macam (Mustika et al., 2018), (Windane & Lathifah, 2021), (Ramadhan et al., 2021):

1. *Word processing*
Word proceesing adalah program yang digunakan untuk menyunting naskah.
2. *Desktop publishing*
Program untuk mengatur tata letak cetakan pada suatu naskah sehingga siap untuk dicetak.
3. Program *spreadsheet*
Merupakan program yang digunakan untuk mengolah data secara berkolom.

4. *Database Management System (DBMS)*
Salah satu kegunaan komputer didalam organisasi adalah untuk menyimpan data dalam jumlah besar. Dari data ini dapat dihasilkan informasi
5. *Graphic*
Salah satu penggunaan pengguna adalah membuat gambar. Untuk ada program yang khusus digunakan untuk membuat gambar.
6. Program akuntansi
Aplikasi yang banyak juga dipakai dalam dunia bisnis adalah yang berhubungan dengan keuangan dan akuntansi.
7. Program statistik
Program statistik merupakan program yang digunakan untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan analisis statistik.
8. *Communication*
Communication merupakan program yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pemakai komputer lain.
9. *Game*
Game merupakan program untuk permainan.
10. Anti virus
Anti virus merupakan program yang digunakan untuk mendeteksi dan menghasilkan virus pada komputer yang digunakan.

Aplikasi adalah komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data (Susanto & Puspaningrum, 2019), (Lazuardi & Sukoco, 2019). Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan (Rahmanto et al., 2021), (Oktavia et al., 2021). Diambil kesimpulan bahwa aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Putri Sukma Dewi et al., n.d.), (Pramesti, 2018).

Persediaan (*Stock*)

Persediaan adalah suatu jenis aktiva atau barang yang dimiliki perusahaan, yang dimungkinkan dapat diproses di dalam proses produksi perusahaan, kemudian dijual untuk mendapatkan keuntungan, dipakai atau dikonsumsi sendiri dalam operasi normal perusahaan (Qadafi & Wahyudi, 2021), (Permana dkk, 2015), (Wantoro & Alkarim, 2016). Dari pengertian tersebut, dapat diartikan bahwa hampir semua jenis perusahaan memiliki persediaan, kecuali perusahaan jasa. Perusahaan jasa tidak memiliki barang dagangan, barang setengah jadi atau barang yang masih dalam proses produksi, bahan baku atau produk jadi (siap untuk dijual) (R. K. Sari & Isnaini, 2021), (Alakel et al., 2019), (Yanuarsyah et al., 2021). Dalam laporan keuangan, persediaan merupakan kelompok akun yang sangat penting. Sebab, tanpa mengetahui nilai persediaan, mustahil laporan laba rugi dan neraca dapat disusun. Terdapat dua macam metode dalam perhitungan persediaan barang dagangan yaitu metode fisik dan metode perpetual (Swasono & Prastowo, 2021).

1. Metode fisik

Yaitu suatu metode pencatatan persediaan yang ditentukan dengan menghitung nilai persediaan pada akhir periode dalam gudang. Didalam metode ini jumlah persediaan ditentukan dengan cara mengadakan perhitungan fisik persediaan yang ada digudang yang dilakukan secara periodic. Dengan metode ini maka jumlah persediaan yang ada digudang tidak dapat diketahui melalui catatan, karena penambahan atau pengurangan persediaan tidak dicatat langsung kerekening persediaan.

2. Metode perpetual

Yaitu metode yang digunakan untuk mengetahui setiap mutasi persediaan yang dicatat dalam perkiraan persediaan barang dagangan. Pencatatan persediaan barang dagangan dalam hal ini biasanya dibuat dengan menggunakan kartu persediaan barang dagangan.

Basis Data (Database)

Basis data (*database*) adalah kumpulan Informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, sehingga dapat digunakan oleh suatu program komputer untuk memperoleh Informasi dari basis data tersebut (Aldino & Ulfa, 2021), (Anestiviya et al., 2021), (Novanti & Suprayogi, 2021). Basis data adalah sekumpulan data yang terhubung satu sama lain secara logika dan suatu deskripsi data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan Informasi suatu organisasi (Budiman et al., 2021), (Kurniati et al., 2015).

Basis data adalah kumpulan data (elementer) yang secara *logic* berkaitan dalam merepresentasikan fenomena atau fakta secara terstruktur dalam *domain* tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu (Hamidy, 2017), (F. M. Sari & Wahyudin, 2019). Sistem manajemen basis data atau DBMS (*Database Management System*) adalah perangkat lunak untuk mendefinisikan, menciptakan, mengelola dan mengendalikan pengaksesan basis data. Fungsi sistem manajemen basis data saat ini yang paling penting adalah menyediakan basis untuk sistem informasi manajemen (Pratama & Hermawan, 2016).

MYSQL

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*) (Paraswati et al., 2021), (Novitasari et al., 2021). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial (Tanthowi, 2021), (Rizki & Op, 2021). MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya yaitu SQL (*Structured Query Language*) (Mysql, 2021), (Rachmatullah et al., 2020), (P S Dewi et al., 2021).

Pengujian

Pengujian pada dasarnya adalah menemukan serta menghilangkan '*bug*' (kesalahan-kesalahan) yang ada di sistem atau perangkat lunak itu (Cholifah et al., 2018), (Julisman et al., 2017). Kesalahan-kesalahan itu dapat diakibatkan beberapa hal utama, antara lain kesalahan saat penentuan spesifikasi sistem, kesalahan saat melakukan analisis permasalahan, kesalahan saat perancangan serta kesalahan saat implementasi (Karnawan et al., 2020), (Firdaus et al., 2021), (Al-Ayyubi et al., 2021).

Black Box Testing

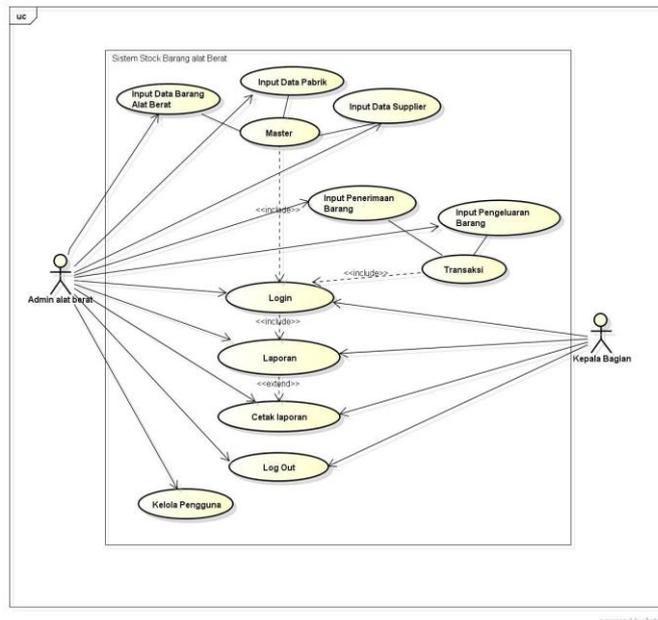
Pada pengujian ini kita tidak perlu tahu apa sesungguhnya terjadi dalam sistem. Yang kita uji adalah masukan serta keluarannya (Adi et al., 2020), (Setiawansyah et al., 2021).

METODE

Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem yaitu dengan menggunakan metode *waterfall* (Fachri et al., 2015), (Siregar & Hambali, 2020), (Silvia et al., 2016). Tahapan-tahapan yang dilakukan terdiri dari *survey* sistem, analisa sistem, desain sistem, pembuatan sistem, implementasi sistem, dan pemeliharaan system (Puspitasari & Budiman, 2021), (M. P. Sari et al., 2021), (Ade & Novri, 2019). Ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini adalah mengenai aplikasi *stock sparepart* Alat Berat menggunakan FIFO (study kasus pada CV Bumi Waras Bandar Lampung. Penelitian yang penulis lakukan adalah mengenai pendataan dan pelaporan *stock sparepart* yang masih konvensional berguna untuk membantu staff admin alat berat dalam mengelola data dan merekap laporan mengenai *sparepart* sehingga staf admin alat berat dapat dengan mudah melakukan pendataan dan pelaporan barang *sparepart* yang membutuhkan waktu cukup lama seperti pendataan barang secara konvensional (*opname*) milik CV Bumi Waras Divisi Alat Berat.

Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan tingkah laku dari aktor manajemen yang terdapat didalam sistem ini. Aktor admin alat berat sebagai administrator yang mempunyai hak akses penuh dalam sistem. Aktor admin kepala bagian hanya dapat mengakses beberapa menu diantaranya : data laporan, data cetak laporan dan *log out* (Qomariah & Sucipto, 2021), (F. M. Sari & Oktaviani, 2021), (Yulianti et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Interface

Desain *interface* menggambarkan bagaimana rancangan aplikasi *stock sperepart* ini disajikan. Desain *interface* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

HEADER	
Master Barang	Ubah Master Barang
Kode Barang : <input type="text"/>	Kode Barang : <input type="text"/>
Nama Barang : <input type="text"/>	Nama Barang : <input type="text"/>
Kategori : <input type="text"/>	Kategori : <input type="text"/>
Kondisi : <input type="text"/>	Kondisi : <input type="text"/>
Satuan : <input type="text"/>	Satuan : <input type="text"/>
Ukuran : <input type="text"/>	Ukuran : <input type="text"/>
Jumlah : <input type="text"/>	Jumlah : <input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 2. Rancangan *form* Data Barang

HEADER	
Data Pabrik	Ubah Data Pabrik
Kode Pabrik : <input type="text"/>	Kode Pabrik : <input type="text"/>
Nama Pabrik : <input type="text"/>	Nama Pabrik : <input type="text"/>
Alamat : <input type="text"/>	Alamat : <input type="text"/>
Telepon : <input type="text"/>	Telepon : <input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/> <input type="button" value="Keluar"/>	

Gambar 3. Rancangan *Form* Data Pabrik

HEADER					
Data Supplier			Ubah Data Supplier		
Kode Supplier :	<input type="text"/>	Kode Supplier :	<input type="text"/>		
Nama Supplier :	<input type="text"/>	Nama Supplier :	<input type="text"/>		
Alamat :	<input type="text"/>	Alamat :	<input type="text"/>		
Telepon :	<input type="text"/>	Telepon :	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Hapus"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
<input type="text"/>					

Gambar 4. Rancangan *Form Data Supplier*

HEADER					
Penerimaan Barang					
Kode Penerimaan :	<input type="text"/>	Tanggal	<input type="text"/>		
Kode Supplier :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Nama Supplier :	<input type="text"/>				
Alamat Supplier :	<input type="text"/>				
Kode Barang :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Nama Barang :	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Jumlah :	<input type="text"/>	Total Barang :	<input type="text"/>		
<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Lihat"/>	<input type="button" value="Simpan"/>	<input type="button" value="Batal"/>	<input type="button" value="Keluar"/>
<input type="text"/>					

Gambar 5. Rancangan *Form Penerimaan barang*

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).
- Adi, R. P., Koswara, Y., Tashika, J., Devi, Y., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i2.4695>
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization of Lampung Batik Production Using the Simplex Method. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/barekengvol15iss2pp297-304>
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Dewi, P S, Sastradipraja, C. K., & Gustian, D. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Jabatan Menggunakan Metode Algoritma Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 66–80. <https://doi.org/10.34010/jati.v11i1.3593>
- Dewi, Putri Sukma, Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Fachri, M. R., Sara, I. D., & Away, Y. (2015). Pemantauan Parameter Panel Surya Berbasis Arduino secara Real Time. *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 11(4), 123. <https://doi.org/10.17529/jre.v11i3.2356>
- 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>
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- 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.

- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17.
- Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2015). *Buku Ajar Basis Data*.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen Dan Akuntansi*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Mysqil, P. D. (2021). *Technomedia Journa*. 5(2).
- Novanti, E. A., & Suprayogi, S. (2021). Webtoon's Potentials to Enhance EFL Students' Vocabulary. *Journal of Research on Language Education (JoRLE)*, 2(2), 83–87. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JoRLE/index>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan (Studi Kasus : P3I Lampung)*. 2(2), 8–14.
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA*. 1(2), 16–21.
- Permana dkk. (2015). Rancang Bangun Sistem Monitoring Volume dan Pengisian Air Menggunakan Sensor Ultrasonik. *Coding Dan Sistem Komputer Untan*, 03(2), 76–87.
- Pramesti, D. M. (2018). *APLIKASI SELEKSI MASUK ANGGOTA BARU UNIT KEGIATAN MAHASISWA ANIMEDIA TEKNOKRAT DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER BERBASIS WEB*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Pratama, N. A., & Hermawan, C. (2016). Aplikasi Pembelajaran Tes Potensi Akademik Berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(1), 1–6.
- Puspitasari, M., & 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 (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). 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>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTISI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma

- Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Sari, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Undergraduate students' perceptions toward blended learning through instagram in english for business class. *International Journal of Language Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.7064>
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSASTIKAN 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. 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.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Siregar, D. A., & Hambali, H. (2020). Alat Pembasmi Hama Tanaman Padi Otomatis Berbasis Mikrokontroler Menggunakan Tegangan Kejut Listrik. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.17>
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. 15(1), 1–12.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). Pengendalian Persediaan Barang. 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>
- Tiku Ali, J., & Patombongi, A. (2016). Perancangan Game Edukasi Pembelajaran Membaca Berbasis Android. *Simtek : Jurnal Sistem Informasi Dan Teknik Komputer*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.51876/simtek.v1i1.1>
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung

- Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.