

## Penerapan Sistem Informasi Data Penjualan Pada Koperasi Karyawan BPPT Lampung Tengah

Oktalia Lestari

Teknik Informatika

\*) Email : lestari\_okta2423@gmail.com

### Abstrak

Koperasi Konsumsi Pegawai BPPT Lampung Tengah merupakan koperasi yang membawahi pegawai BPPT Lampung Tengah, dan Koperasi itu sendiri bergerak dalam bidang penjualan barang. Proses pengolahan data tentang penjualan barang masih manual, sistem manual yang diterapkan masih memiliki beberapa kelemahan, dan data yang disimpan dalam buku besar sering menimbulkan kerugian atau kerusakan. Pencarian data penjualan dan penghitungan laporan memakan waktu lama karena tidak adanya database pusat. Perhitungan secara manual dapat mengakibatkan kesalahan perhitungan dan mengurangi efisiensi tampilan data. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *waterfall*, analisis masalah level menggunakan PIECES sebagai dasar untuk menentukan kebutuhan sistem, diagram konteks, diagram aliran data (DFD), diagram hubungan entitas (ERD), dan dirancang menggunakan hubungan antara mereka. Alternatif pemecahan masalah di atas adalah dengan merancang sistem komputerisasi baru menggunakan bahasa pemrograman Delphi 7.0 dengan *database* MySQL yang dirancang memuat tiga bagian utama yaitu *input*, *processing*, dan *output*. *Input* yang terdapat pada sistem adalah *entry* data pegawai, *entry* data produk, dan *entry* data penjualan. Data ini kemudian diolah menjadi laporan untuk ketua koperasi, dimana manajer mengolah data penjualan barang, dengan mudah menyajikan laporan yang akurat dan efisien, serta menyajikan laporan-laporan yang dibutuhkan.

**Kata Kunci:** Koperasi, *Database*, Aplikasi Laporan Penjualan, MySQL.

---

### PENDAHULUAN

Keberadaan koperasi di tengah krisis ekonomi yang melanda negeri ini sangatlah dibutuhkan, terutama untuk menunjang usaha-usaha kecil dan menengah (UKM) (Anestiviya et al., 2021);(Pasaribu et al., 2019);(Nurkholis et al., 2022). Agar suatu koperasi bisa berkembang, koperasi memerlukan penghasilan baik melalui simpanan pokok dan simpanan wajib yang merupakan tabungan anggotanya secara rutin maupun melalui kegiatan-kegiatan usaha yang dilakukan koperasi itu sendiri, seperti simpan pinjam, toko yang menjual barang-barang konsumsi, dan lain-lain (Sulastio et al., 2021);(A. D. Putra, 2020);(Ramadhan et al., 2021). Koperasi Karyawan BPPT Lampung Tengah merupakan salah satu usaha yang bergerak dalam bidang penjualan. Koperasi yang dimiliki sangat sederhana, yaitu untuk menjual beberapa barang kebutuhan sehari-hari karyawan

(sembako) yang proses pembayarannya dapat dilakukan secara tunai maupun kredit (Prasetyo & Suharyanto, 2019);(Rahmanto, 2021);(Ade & Novri, 2019);(Priyambodo et al., 2020).

Sistem manual yang diterapkan masih memiliki beberapa kelemahan, pencatatan data tidak akurat, data-data yang tersimpan dalam buku transaksi sering mengakibatkan kehilangan ataupun kerusakan, pencarian data, pembuatan data dan perhitungan laporan perbulannya membutuhkan waktu yang cukup lama karena tidak adanya *database* terpusat (Samsudin et al., 2019);(Sulistiani et al., 2020);(Prastowo et al., 2020);(Lathifah et al., 2021). Perhitungan manual dapat mengakibatkan kesalahan perhitungan sehingga penyajian data kurang efektif (*human error*) (Rauf & Prastowo, 2021);(Ahmad et al., 2021);(Yulianti et al., 2021). Oleh karena itu, Koperasi Karyawan BPPT Lampung Tengah membutuhkan sistem yang lebih memudahkan admin di koperasi dalam mengolah data dan menyajikan laporan yang dibutuhkan sehingga menjadi sebuah informasi yang jelas dan akurat serta memiliki efisiensi waktu dalam penyajian laporan yang dibutuhkan. Alternatif lain dalam mengatasi masalah tersebut maka akan dibuat sistem koperasi konsumsi pada Koperasi Karyawan BPPT Lampung Tengah menggunakan aplikasi *Borland Delphi* dan *MySQL* sebagai *database*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Borland delphi 7.0**

Borland Delphi 7.0 yaitu merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual (Suri & Puspaningrum, 2020);(Kumala et al., 2020);(Permana & Puspaningrum, 2021). Ide muncul *Delphi* sebenarnya berasal dari bahasa pemrograman yang cukup terkenal yaitu pascal bahasa pascal itu sendiri telah diciptakan pada tahun 1971, oleh ilmuwan dari swiss yaitu Niklaus wirth (Erliyan Redy Susanto et al., 2021);(Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020);(Puspaningrum, Neneng, et al., 2020). Nama pascal diambil dari ahli matematika dan filsafat dari perancis yaitu Blaise pascal. Turbo pascal yang muncul pertama kali hanya dapat dijalankan disistem oprasi DOS, namun dalam perkembangan selanjutnya Borland international juga merilis Turbo pascal yang berjalan diWindows 3x yaitu pascal *for Windows* (Puspaningrum & Damayanti, 2021);(Jayadi et al., 2021);(Nurkholis et al., 2020);(Windane & Lathifah, 2021).

Karena pemrograman pascal pada windows masih dirasakan cukup sulit, sejak tahun 1993 borland international mengembangkan bahasa pascal yang bersifat visual (T. Susanto & Ahdan, 2020);(Setiawan et al., 2021);(T. Susanto et al., 2021);(Wantoro, 2020). Hasil perkembangan ini adalah dirilisnya Delphi tahun 1995. Delphi terbaru adalah Delphi 6 dan Borland sedang berencana merilis Delphi 7. Delphi 6 memiliki banyak tambahan fitur baru dibandingkan versi sebelumnya sehingga Delphi 6 telah menjadi lingkungan perkembangan yang cukup kompleks (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021);(Warsela et al., 2021);(Budiman, David, et al., 2021);(Wantoro & Nurmansyah, 2020).

### **MySQL**

*MySQL* adalah suatu sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS-Relational Database Management System*) yang mampu bekerja dengan cepat, kokoh dan mudah digunakan. *MySQL* merupakan program *database* yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi *user* (Audrilia & Budiman, 2020);(Budiman et al., 2019);(Budiman et al., 2019). *MySQL* pertama kali dirintis oleh seorang programmer *database* bernama Michael Widenius. Selain *MySQL* ada beberapa program *database* server lain yang menggunakan standar *query* berupa SQL (Abidin et al., 2018);(Dinasari et al., 2020);(Zanofa et al., 2020). *MySQL* adalah sebuah *database server*, dapat juga berperan sebagai *client* sehingga sering disebut *database client/server*, yang open source dengan kemampuan dapat berjalan baik di OS (*Operating System*) manapun, dengan *Platform Windows* maupun *Linux* (Budiman, Pranoto, et al., 2021);(Yana et al., 2020);(Di et al., 2022);(Tarigan et al., 2020).

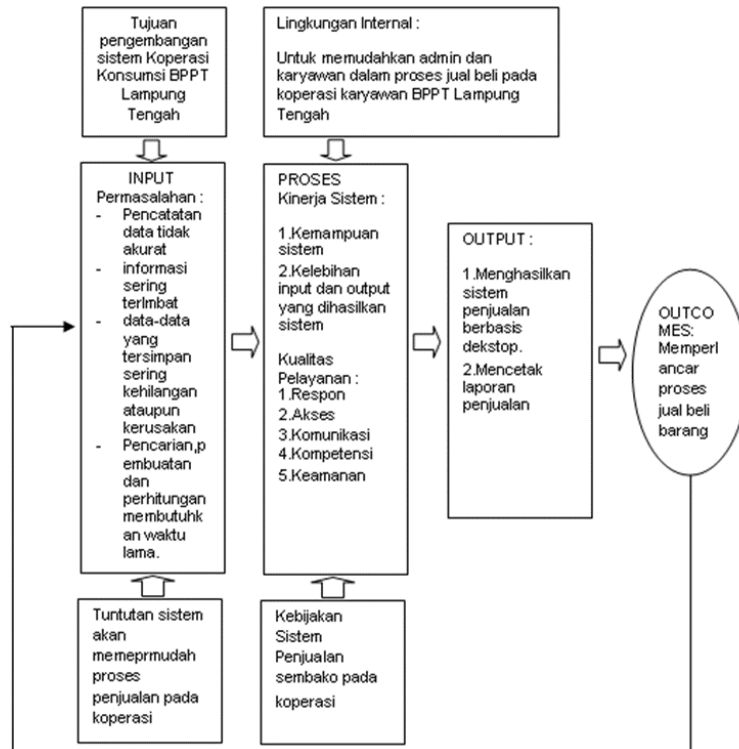
### **Pengujian Black-Box**

Pada *black box testing*, cara pengujiannya hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan(Maiyar et al., 2022);(Darwis et al., 2022);(Sulistiani et al., 2022). Jika ada unit yang tidak sesuai *output*-nya maka akan dilakukan perbaikan kembali. *Black box testing* merupakan pengujian terhadap unit program yang terdapat dalam kebutuhan (requeiment) yang disebutkan dalam spesifikasi (Wayan, 2022);(Ahmad et al., 2022);(Erliyan Redi Susanto et al., 2022).

## **METODE**

### **Kerangka penelitian**

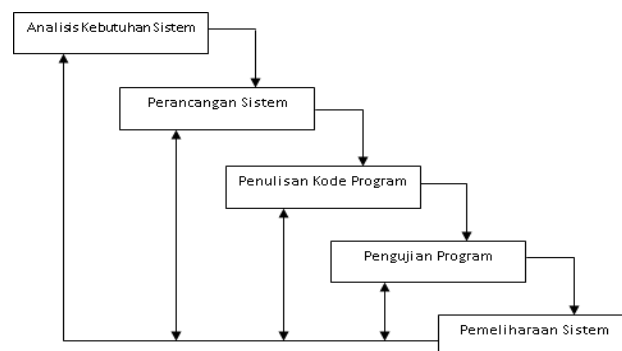
Kerangka penelitian menjelaskan tentang bagaimana peneliti membuat desain dan mengimplementasikan sistem penjualan(S. D. Putra et al., 2022). Kerangka penelitian ini dibuat berdasarkan objek penelitian sesuai permasalahan yang ada. Sehingga menghasilkan rancangan sistem penjualan berbasis dekstop pada BPPT Lampung Tengah.



Gambar 1. kerangka penelitian

### Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembanganya sistem pengiriman menggunakan pemodelan *waterfall* atau air terjun. Karena kebutuhan akan sistem sudah pasti atau jelas, sehingga digunakan model *waterfall* agar sistem dapat diselesaikan dengan standar waktu yang jelas/pasti dan kebutuhan informasi yang sesuai dengan *userSiklus* pengembangan sistem menggunakan model *waterfall* sebagai berikut :



Gambar 2. metode waterfall

## Metode pengumpulan data

Jalannya penelitian dalam membangun sistem informasi penjualan berbasis web ini adalah peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara = Pada metode ini dilakukan tanya jawab lisan dan tulisan berupa pertanyaan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, melakukan pertanyaan seputar sistem yang sedang berjalan mengenai sistem penjualan barang tunai dan kredit pada Koperasi BPPT Lampung Tengah.
2. Pengamatan = Peneliti melakukan pengamatan langsung ke bagian administrasi, mengamati secara langsung lingkungan sistem atau perusahaan yang diteliti.
3. Dokumentasi = Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan internet juga dilakukan untuk referensi laporan ini, dimana teori tersebut diletakan pada landasan teori.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan gambaran dan penjelasan dari hasil penelitian. Hasil penelitian ini berupa implementasi aplikasi di lakukan setelah pembuatan *coding* program selesai. kemudian akan di lakukan pelatihan terhadap sumber daya yang akan menggunakan sistem. Pelatihan ini di maksudkan agar *user* memahami prosedur kerja sistem dan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang timbul pada saat mengoperasikan sistem.

1. Tampilan *login*



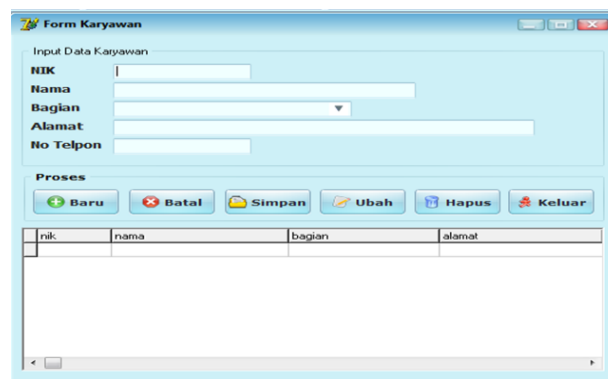
Gambar 3. Tampilan *login*

2. Tampilan menu utama



Gambar 4. Tampilan menu utama

3. Tampilan data karyawan



Gambar 5. Tampilan data karyawan

4. Tampilan data barang

Kode Barang	Nama Barang	Jenis	Harga	Jumlah
-------------	-------------	-------	-------	--------

Gambar 6. Tampilan data barang

### 5. Tampilan data pembelian

Kode Pembelian	Nik	Tanggal	Keterangan	Total Pembelian
PB004	000003	11/8/2016	Kardit	45,000
PB003	000003	11/3/2016	Tunai	42,000

Gambar 7. Tampilan pembelian

### 6. Tampilan pembayaran

Kode Pembayaran	Tanggal	Kode Pembelian	Total Pembelian	Bayar	Sisa
PY004	12/6/2016	PB004	45,000	45,000	0
PY003	11/3/2016	PB003	42,000	0	0
PY002	11/28/2016	PB004	45,000	50,000	5,000
PY001	11/25/2016	PB001	26,000	30,000	4,000

Gambar 8. Tampilan pembayaran

### 7. Tampilan cetak transaksi

No	Tanggal	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah	Harga	Total
1	11/3/2016	BR0004	Cula	1	8,000	8,000
2	11/3/2016	BR0003	sansik	10	500	5,000
3	11/3/2016	BR0002	Bimol	2	14,500	29,000
Total						42,000

Gambar 9. Cetak transaksi tunai

Tanggal	Total
11/8/2016	45,000
Total Seluruh	45,000

Gambar 10. Cetak transaksi kredit

## Pembahasan

Sistem ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dari sistem yang sedang berjalan saat ini yaitu admin lebih mudah dalam membuat data pembelian, laporan penjualan dan lebih efisien terhadap waktu. Kebutuhan sistem terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional sistem dapat melakukan input barang, input karyawan, input data pembelian, input data pembayaran dan menampilkan laporan. Sedangkan untuk kebutuhan nonfungsional sistem membutuhkan Komputer / PC dual core, menggunakan sistem operasi *windows 7*, kebutuhan RAM 2048 MB, bahasa pemrograman Borland Delphi 7.0, database *MySQL*.

Pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall*. Yang dimulai dari mendefinisikan kebutuhan sistem untuk memenuhi keinginan admin agar dapat memudahkan transaksi jual beli. Setelah itu tahap selanjutnya mendesain sistem dengan menggunakan perancangan DFD (*Data Flow Diagram*). Kemudian lanjut ke tahap berikutnya implementasi dan pengujian sistem dengan pembuatan *coding* menggunakan bahasa pemrograman Borland Delphi 7.0 dan database *MySQL*, Selanjutnya program yang



sudah jadi akan di uji dengan *black box* dan pengujian *software* oleh pakar aplikasi. Dan selanjutnya tahap operasi dan pemeliharaan yang mana aplikasi akan di gunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan dan pengujian. Selain itu dalam pemeliharaan sistem dapat di tambahkan fitur-fitur dalam pengembangan selanjutnya.

Dalam aspek ini prosedur penyelesaian masalah dengan adanya perubahan terkomputerisasi menjadikan sistem penjualan pada Koperasi BPPT Lampung Tengah berbasis dekstop tidak akan memberikan dampak negatif maupun kesulitan kepada user melainkan akan memberikan kemudahan dan kecepatan dalam menyelesaikan pekerjaan. Perubahan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan perusahaan dan lebih baik di masa mendatang dalam waktu jangka panjang. Dengan persaingan pasar global dan persaingan bisnis yang semakin meningkat. Sehingga dengan perubahan ini diharapkan perusahaan dapat mengikuti persaingan pasar global dan persaingan bisnis dengan perusahaan lain untuk tetap unggul dan berkualitas.

Manfaat aplikasi yang di hasilkan dari sistem penjualan berbasis dekstop antara lain sebagai berikut :

1. Memudahkan Karyawan melakukan transaksi pembelian lebih efisien waktu.
2. Memudahkan admin dalam melakukan pembuatan data penjualan.
3. Membantu admin dalam menyiapkan laporan tentang barang, karyawan, pembelian dan penjualan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Aplikasi Pengolahan Data Koperasi Konsumsi Pada koperasi BPPT Lampung Tengah ini dibangun dengan menggunakan metode *waterfall*, pada tahap perancangan systemnya menggunakan Konteks Diagram, Data Flow Diagram (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), implementasi dari system ini menggunakan bahasa pemograman Delphi 7.0 dan MySQL sebagai penyimpanan data. Kesimpulan dari penelitian ini adalah diharapkan membantu admin dalam pencarian, pembuatan data transaksi penjualan pada koperasi konsumsi, dapat menghindari kesalahan dalam proses pembuatan laporan. Hal ini

memberikan kemudahan dan kecepatan pada *user* dalam melakukan proses *input* data karyawan, *input* data barang, *input* data pembelian, *input* data pembayaran, dan menghasilkan laporannya yaitu laporan transaksi tunai dan laporan transaksi kredit.

### Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Aplikasi Pengolahan Data Koperasi Konsumsi pada BPPT Lampung Tengah, antara lain :

1. Perlu adanya pemeliharaan program aplikasi serta penyempurnaannya untuk diimplementasikan pada Koperasi BPPT Lampung Tengah.
2. Menempatkan pengguna atau *user* yang telah memahami prosedur pemakaian program aplikasi system pengolahan data ini atau memberikan pelatihan singkat, sehingga tidak terjadi kesalahan yang dapat menghambat kelancaran dari operasional Koperasi BPPT Lampung Tengah.

### REFERENSI

- Abidin, Z., Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- 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).
- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat ( PPKM ). Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan*. 5(6), 4–12.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- 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>
- 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.
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam*

- Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168.  
<https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan pengarsipan secara elektronik (e-filling) bagi perangkat desa di pekan sukanegeri jaya*. 3(1), 108–113.
- Di, A., Bandarsari, D., Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., Gusbriana, E., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *Pelatihan google apps sebagai penunjang administratif di desa bandarsari*. 3(1), 15–20.
- 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.
- Jayadi, A., Susanto, T., & Adhinata, F. D. (2021). Sistem Kendali Proporsional pada Robot Penghindar Halangan (Avoider) Pioneer P3-DX. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 47. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p05>
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Lathifah, L., Suaidah, S., Anam, M. K., & Suandi, F. (2021). PEMODELAN ENTERPRISE ARCHITECTURE MENGGUNAKAN TOGAF PADA UNIVERSITAS X PALEMBANG. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 7–12.
- Maiyar, A., Ayu, D., Rahmatika, D., Ansyori, M. I., Lestari, M., & Risky, M. (2022). *Peran Pendidikan Dasar oleh Orang Tua terhadap Proses Membaca Ayat Al- Qur ' an pada Anak Usia 7-12 Tahun*. 6(5), 220–225.
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Nurkholis, A., Muhaqiqin, M., & Susanto, T. (2020). Analisis Kesesuaian Lahan Padi Gogo Berbasis Sifat Tanah dan Cuaca Menggunakan ID3 Spasial (Land Suitability Analysis for Upland Rice based on Soil and Weather Characteristics using Spatial ID3). *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2), 235–244.
- Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 1–6.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB ( STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH )*. 2(4), 435–446.
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Priyambodo, T. K., Dhewa, O. A., & Susanto, T. (2020). Model of Linear Quadratic

- Regulator (LQR) Control System in Waypoint Flight Mission of Flying Wing UAV. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering (JTEC)*, 12(4), 43–49.
- Puspaningrum, A. S., & Damayanti, D. (2021). INFORMATION SYSTEM OF WORK PROGRAM PLAN AND QUALITY TARGET. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC)*.
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). PENGEMBANGAN E-RAPORT KURIKULUM 2013 BERBASIS WEB PADA SMA TUNAS MEKAR INDONESIA. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- 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>
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- 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.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- Setiawan, M. B., Susanto, T., & Jayadi, A. (2021). PENERAPAN SISTEM KENDALI PID PESAWAT TERBANG TANPA AWAK UNTUK KESETABILAN ROLL, PITCH DAN YAW PADA FIXED WINGS. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC)*.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Octriana, S., & Adrian, Q. J. (2020). SISTEM PENGENDALIAN INTERN SIMPAN PINJAM ANGGOTA KOPERASI BMT (STUDI KASUS: BMT SYARI'AH MAKMUR). *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI

- PEKON SUKANEGERI JAYA. 3(1), 94–100.
- 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>
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Susanto, Erliyan Redi, Budiman, A., Novita, D., Febriyani, A., & Mahendra, A. (2022). Penerapan website desa kunjir kecamatan raja basa. 3(1), 49–54.
- Susanto, Erliyan Redy, Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Susanto, T., & Ahdan, S. (2020). Pengendalian Sikap Lateral Pesawat Flying Wing Menggunakan Metode LQR. *Vol*, 7, 99–103.
- Susanto, T., Setiawan, M. B., Jayadi, A., Rossi, F., Hamdhi, A., & Sembiring, J. P. (2021). Application of Unmanned Aircraft PID Control System for Roll, Pitch and Yaw Stability on Fixed Wings. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 186–190.
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah, S. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN KREDIT MOBIL DENGAN FUZZY TSUKAMOTO (STUDI KASUS: PT CLIPAN FINANCE). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 32–37.
- 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).
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK Mendukung Marketing CREDIT EXECUTIVE (STUDI KASUS: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- Wayan, I. (2022). PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. 3(1), 70–78.
- 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>
- 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.
- 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.
- Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.