

PEMANFAATAN ELECTRONIC DOCUMENT AND RECORD MANAGEMENT SYSTEM (EDRMS) SEBAGAI DASAR PENYUSUNAN TATA KELOLA ASET MUSEUM

Arasta Dian Pamungkas
Informatika
arastadian@gmail.com

Abstrak

EDRMS (electronic document and record management system) merupakan suatu konsep untuk mengelola document pada suatu instansi/perusahaan, mempunyai satu tempat penyimpanan, dengan struktur folder penyimpanan yang jelas dengan document record data. Museum Nasional Ketrasmigrasian Pesawaran berperan penting dalam mempertahankan historis peninggalan benda, budaya, dan sejarah warga transmigrasi di Provinsi Lampung. Namun kesadaran masyarakat untuk berkunjung ke Museum masih sedikit. Hal ini disebabkan kurangnya informasi yang disampaikan pada suatu aset, dan belum tercapainya penerapan teknologi di Museum Nasional Ketrasmigrasian Pesawaran. Pada penelitian ini akan dibangun sebuah management tata kelola aset museum berbasis website yang akan diterapkan pada Museum Nasional Ketrasmigrasian Pesawaran dengan memanfaatkan electronic document and record management system (EDRMS), menggunakan bahasa scripting PHP dengan database MySQL. Dengan penerapan sistem membantu meningkatkan pelayanan di Museum Nasional Ketrasmigrasian Pesawaran. Berdasarkan pengujian yang dilakukan menggunakan BlackBox dengan hasil lulus uji fungsional system dimana komponen yang terdapat pada sistem berjalan baik, sesuai dengan tampilan yang diharapkan.

Kata Kunci: EDRMS, Museum, Scripting PHP, MySQL

PENDAHULUAN

Electronic Document Record Management System (EDRMS) didefinisikan sebagai folder elektronik yang terdiri dari satu atau lebih document yang terkandung dalam folder yang semuanya saling terkait memberikan struktur folder yang jelas dengan document record data (Bahrudin et al., 2020);(Fakhrurozi et al., 2021);(Paramesti & Setyanto, 2022). Seperti dilansir The Oxford English Dictionary mendefinisikan document sebagai data yang ditulis, dicetak, atau dalam bentuk elektronik yang menyediakan informasi atau bukti. Sedangkan record merupakan document atau kumpulan document, yang berkaitan catatan sejarah yang telah terjadi dimasa lalu (Agung Prastowo Tri Nugroho, Bambang Priyono, 2014);(Jismin et al., 2022);(Nurhidayah & Indayani, 2020). EDRMS dapat membantu suatu perusahaan dalam penyimpanan data, seperti sistem EDM dan sistem ERM mempunyai satu tempat penyimpanan, dimana rekaman dapat diarsip. Elektronik sistem merupakan database management (Susanto et al., 2022);(Ahluwalia, 2020);(Pasha et al., 2023). Database diartikan satu koleksi data yang terkait aktivitas atau langkah pada satu

proses management document. Data saling berhubungan pada satu aktivitas spesifik penggunaan sistem. Data ini sering disebut dengan metadata (Bhakti et al., 2022);(Abidin et al., 2022);(SAHULATA et al., 2020).

Museum Nasional Ketransmigrasian merupakan museum nasional yang mendokumentasikan catatan sejarah tentang keberhasilan proses transmigrasi di Provinsi Lampung (Borman;Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra, 2021);(Rahmanto, 2021);(Priyopradono et al., 2018). Museum Nasional Ketransmigrasian memiliki koleksi lebih dari 254 koleksi yang diantaranya alat transportasi, alat pencarian hidup, alat rumah tangga, alat pertukangan, alat kesenian, foto-foto dokumentasi, sejarah geografi, dan anjungan. Bentuk nyata museum adalah salah satu sarana publik sebagai tujuan pariwisata edukatif yang menyajikan benda-benda atau koleksi bersejarah. Museum Nasional Ketransmigrasian terletak di jalan Ahmad Yani, Desa Bagelan, Kecamatan Tataan, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung. Saat ini mayoritas pengunjung museum adalah mahasiswa, pelajar sekolah dasar maupun menengah pertama yang melakukan kunjungan studytour. Di museum pengunjung disajikan koleksi museum yang tersusun rapi didalam display kaca, namun cara tersebut masih kurang dan terlalu monoton. Informasi yang disajikan didekat koleksi masi sangat terbatas. Permasalahan timbul ketika Pengunjung Museum Nasional Ketransmigrasian yang ingin memperoleh informasi lebih detail akan koleksi yang ada dan harus menanyakan langsung kepada pemandu, selain itu aset koleksi museum belum termanagement dengan baik dalam penyimpanan data (Wahyudi et al., 2021);(Damayanti et al., 2021);(Yana et al., 2020). Dengan melihat latar belakang tersebut, salah satu solusi sederhana yang dapat dilakukan adalah dengan mempublikasikan aset koleksi dengan management data aset yang sudah terstruktur. Dengan menerapkan Electronic Document Record Management System (EDRMS), konten atau informasi yang dihantarkan sudah terkelola dengan repository server document record managemnet untuk melakukan penyimpanan, kontrol aset, dan pencarian dari aset koleksi yang diperoleh dari Museum Nasional Ketransmigrasian yang dibutuhkan oleh pengunjung dan masyarakat (Riskiono et al., 2020);(Setiawansyah et al., 2021);(Rahmanto et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

EDRMS (*Elektronik Document Record Management System*)

Electronic Document and Record Management System (EDRMS) didefinisikan sebagai folder elektronik yang terdiri dari satu atau lebih *document* yang terkandung dalam

folder yang semuanya saling terkait memberikan struktur folder yang jelas dengan document record data (Vidiasari & Darwis, 2020);(Munandar et al., 2020);(Andrian, 2021). Seperti dilansir *The Oxford English Dictionary* mendefinisikan document sebagai data yang ditulis, dicetak, atau dalam bentuk elektronik yang menyediakan informasi atau bukti. Sedangkan record merupakan document atau kumpulan document, yang berkaitan catatan sejarah yang telah terjadi dimasa lalu. Karena rekaman mengandung keterangan berdasar fakta yang terjadi pada masa lampau. Satu rekaman dapat berada pada setiap jenis format data. Paling sering rekaman diteliti ke dalam EDRM yang di dokumentasikan pada tempat penyimpanan, catatan juga dapat berasal dari surat-surat, e-mail, faks, file word-diproses dokumen, dan semua file komputer, dan bahkan transmisi kode Morse.

Electronic Document Management Systems (EDMS)

Perangkat lunak manajemen dokumen yang digunakan untuk melacak dan menyimpan dokumen elektronik. Sebuah sistem manajemen dokumen elektronik (EDMS atau DMS) merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menyimpan dan melacak dokumen elektronik (Hamidy & Octaviansyah, 2011);(Borman et al., 2017);(Wantoro, 2020). Mengatur dokumen elektronik seperti pengolah kata dan *spreadsheet* files, laporan digital files, gambar, dan *scan* kertas dokumen. EDMS memiliki kemampuan manajemen catatan yang sering disebut sebagai sebuah *electronic document record management system* (EDRMS) (A. D. Saputra & Borman, 2020);(Jasmin et al., 2021);(Sari et al., 2021). Dokumen manajemen software mengontrol siklus hidup dokumen pada suatu perusahaan, bagaimana mereka diciptakan, alasan mengapa harus ditebitkan, dan bagaimana mereka akhirnya dibuang atau dipertahankan.

Records management

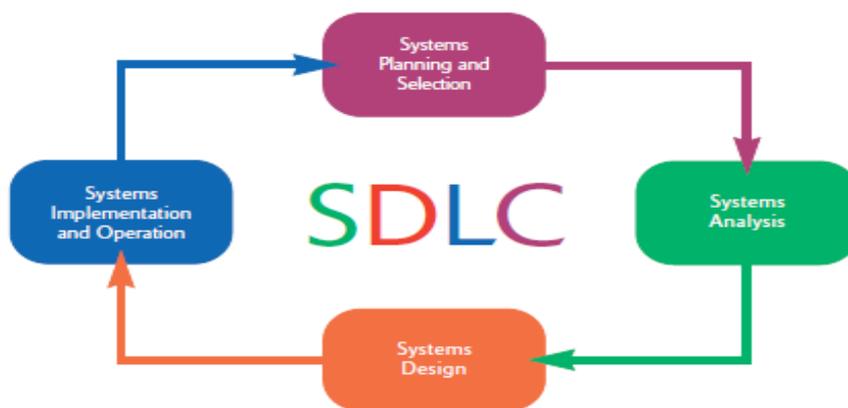
Record manajemen adalah kontrol sistematis dari semua record yang ada pada suatu perusahaan baik dalam segi pengolahan record, penyimpanan, dan proses perolehan record tersebut (Teknologi et al., 2021);(Handrizal et al., 2021);(Sembiring, 2022). Karena record adalah penjelasan penting akan suatu sumber informasi data pada suatu perusahaan, fungsi manajemen rekaman juga termasuk manajemen keterangan. Oleh sebab itu, record manajemen juga dikenal sebagai *records and information management (RIM)* (Surahman et al., 2021);(Nur, 2021).

SDLC (*System Development Life Cycle*)

Proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem – sistem perangkat lunak sebelumnya berdasarkan *best practice* atau cara – cara yang sudah teruji baik.

Tahapan SDLC (*System Development Life Cycle*)

Tahapan dalam pembangunan sistem tiap-tiap organisasi mempergunakan satu jalan kehidupan sedikit berbeda dalam modelkan tahapan ini, dari manapun tiga untuk hampir dua puluh tahap bisa diidentifikasi (Yulianti et al., 2021);(Sulistiyawati & Supriyanto, 2021);(A. K. Saputra & Fahrizal, n.d.). Dalam buku *Essentials of Systems Analysis and Design*, kita menyoroti empat tahapan SDLC yaitu :



Gambar 1. Tahapan-tahapan dalam SDLC

a. *Systems Planning and Selection*

Perencanaan sistem dan pemilihan, punya dua primer aktivitas. Pertama, seseorang mengidentifikasi kebutuhan untuk satu sistem baru atau ditambahkan. Keterangan perlu dari organisasi diuji, dan proyeksikan untuk jumpai kebutuhan ini diidentifikasi (Athallah & Kraugusteeliana, 2022);(Alita et al., 2021). Sistem informasinya organisasi kebutuhan mungkin hasilkan. Kedua pada tahap perencanaan sistem dan pemilihan untuk selidiki sistem dan menentukan sistem diusulkan bidang lapangan. Pasukan dari sistem ahli analisa kemudian menghasilkan satu rencana spesifik untuk

proyek diusulkan untuk pasukan. Rencana proyek garis dasar ini menyesuaikan terbakukan SDLC dan tetapkan waktu dan sumber daya memerlukan untuk pelaksanaan ini.

b. *Systems Analysis*

Analisa Sistem selama tahap ini, ahli analisa secara menyeluruh mempelajari arusnya organisasi memprosedur dan sistem informasi dipergunakan untuk melaksanakan tugas umum seperti buku besar, perkapalan, order masukan, penjadwalan mesin, dan daftar gaji. Analisa punya beberapa *subphases*. Yang pertama *subphase* melibatkan penentu kebutuhan dari sistem. Di *sini subphase*, kamu dan ahli analisa lain bekerja dengan pengguna untuk menentukan apa pengguna mau dari satu sistem diusulkan. *subphase* ini melibatkan satu pembahasan saksama dari apapun sistem saat ini, manual dan terkomputerisasi, yang mungkin digantikan atau ditambahkan sebagai bagian dari proyek ini. Berikutnya, kamu mempelajari kebutuhan dan struktur mereka menyetujui untuk hubungan timbal balik mereka, menghilangkan apapun pemborosan. Seperti bagian dari penataan, kamu hasilkan inisial alternatif mendisain cocokan kebutuhan. Kemudian kamu bandingkan alternatif ini untuk menentukan yang mana pertemuan terbaik kebutuhan pada biaya, bekerja keras, dan taraf teknis organisasi sedang menghendaki untuk melakukan ke pembangunan proses. Keluaran dari tahap analisa adalah satu uraian tentang solusi alternatif direkomendasikan oleh pasukan analisa.

c. *Systems Design*

Sistem disain, ahli analisa mengonversi uraian tentang alternatif direkomendasikan solusi ke dalam sistem logis kemudian fisik spesifikasi. Kamu harus mendisain semua aspek dari sistem dari layar input dan keluaran untuk laporan, database, dan komputer proses. Secara teoritis, sistem desain kamu dapat diterapkan pada apapun perangkat keras dan perangkat lunak sistem.

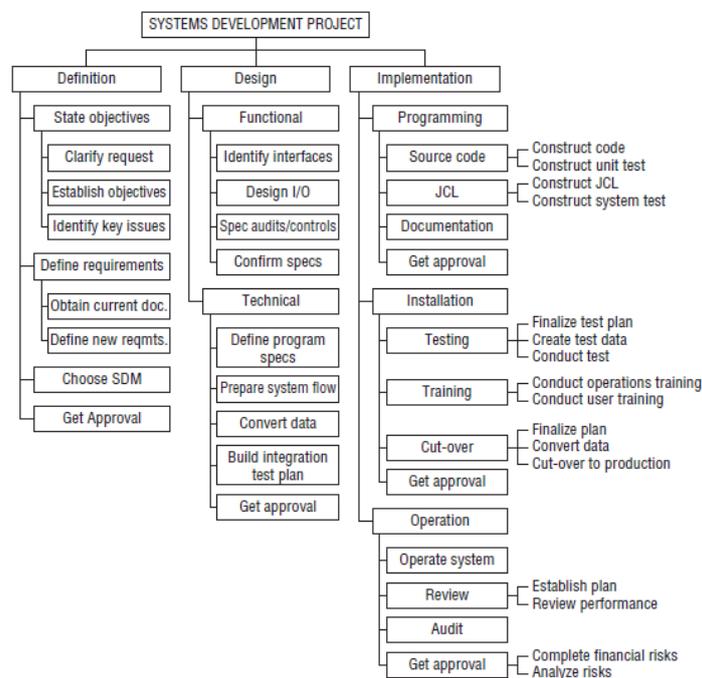
d. *Systems Implementation and Operation*

Implementasi sistem dan operasi. Selama sistem implementasi dan operasi, kamu mengarahkan sistem spesifikasi ke dalam satu sistem kerja yang diuji kemudian meletakkan ke dalam penggunaan. Implementasi meliputi kode, test, dan instalasi. Selama kode, juru program menulis program dapat naik ke sistem. Selama test, test juru program dan ahli analisa program individu dan sistem seluruh di order untuk menemukan dan membenarkan kesalahan. Selama instalasi, sistem baru menjadi satu bagian dari aktivitas harian dari organisasi. Perangkat lunak aplikasi diinstal, atau diisi,

di dalam berada atau perangkat keras lagi; selama pengujian. Programmer dan analis menguji program individu dan sistem entrie untuk menemukan dan memperbaiki.

2. Metode Pengembangan Sistem

Penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall* dengan menggunakan model *Work Breakdown Structure (WBS)*. Tahapan pengembangan sistem berurutan dengan spesifikasi dan kebutuhan yang jelas dan tetap sejak tahap awal hingga akhir penelitian.



Gambar 2. Model *Waterfall*

a. Definition

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Pada tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *State Objectives*

Meliputi mengkonfirmasi permintaan dari user, menetapkan tujuan dan mengidentifikasi masalah

2. *Define Requirements*

Meliputi kebutuhan sistem dan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan system

b. Design

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement atau rancangan sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini terbagi menjadi dua bagian yaitu :

1. *Functional*

Meliputi menganalisis antar muka sistem yang akan dibuat dan mendesain *input* dan *output* dari sistem

2. *Technical*

Meliputi menganalisis kebutuhan dalam pembuatan program dan membuat alur kerja system

c. Implementation

Tahap ini akan dilakukan penulisan kode program dan uji coba program. Terbagi menjadi tiga bagian yaitu :

1. *Programming*

Meliputi penulisan kode program berdasarkan dokumentasi rancangan sistem.

2. *Instalation*

Setelah selesai program akan di lakukan *testing* untuk menguji program tersebut sudah berjalan dengan baik atau belum

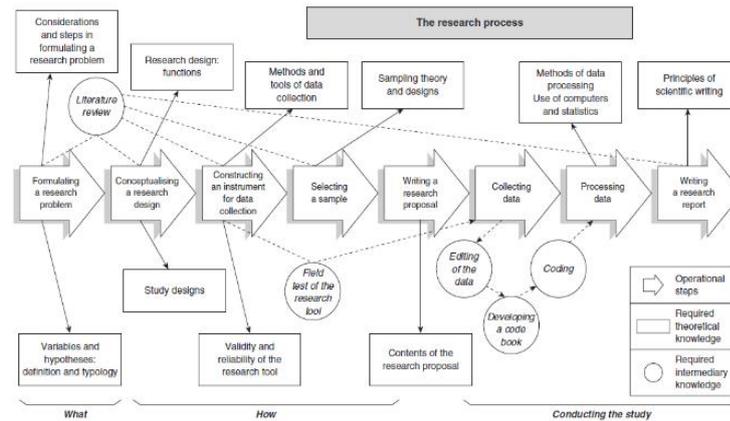
3. *Operation*

Setelah selesai di lakukan *testing*, maka program siap di jalankan.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan yang dilakukan secara terencana, teratur, dan sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan oleh penulis.



Gambar 3. Tahapan Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian pada tugas akhir yang diusulkan ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

a. Observasi

Penulis datang dan mengamati langsung Museum Nasional Ketransmigrasian Pesawaran. Penulis melihat metode penyajian koleksi museum dan menganalisis sistem yang berjalan.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk menggali informasi berupa data secara lisan. Penulis melakukan wawancara terhadap Eko Sunu Sutrisno, S.E. selaku Kepala Seksi Pelayanan Museum Nasional Ketransmigrasian Pesawaran, untuk mengumpulkan informasi dan jawaban mengenai masalah yang ditemukan di Museum. Hasil wawancara terlampir.

c. Studi Literatur

Penulis menggunakan buku, jurnal, publikasi nasional dan internasional yang berhubungan dengan penelitian mengenai EDRMS, untuk memperoleh teori –teori yang mendukung pemecahan masalah penelitian.

d. Dokumentasi

Penulis mengumpulkan data - data berupa gambar dan artikel koleksi Museum Nasional Ketransmigrasian Pesawaran, yang nantinya akan digunakan dalam perancangan dan implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

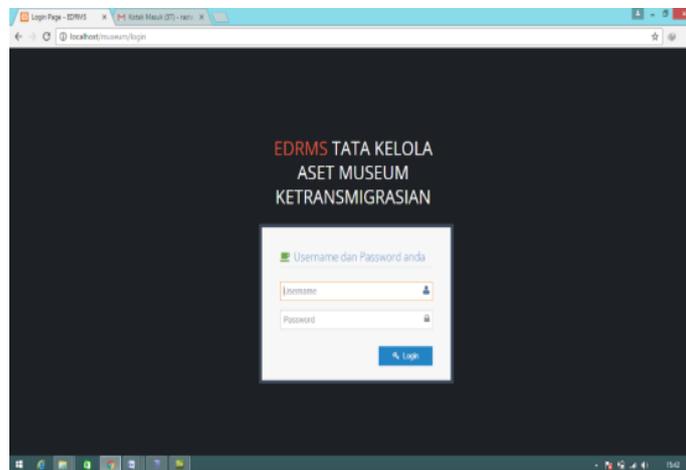
Implementasi

Implementasi program merupakan hasil perealisasiian dari proses pemodelan sistem dan *user interface* program yang berkaitan dengan *EDRMS* Tata Kelola Aset Museum.

Proses Implementasi

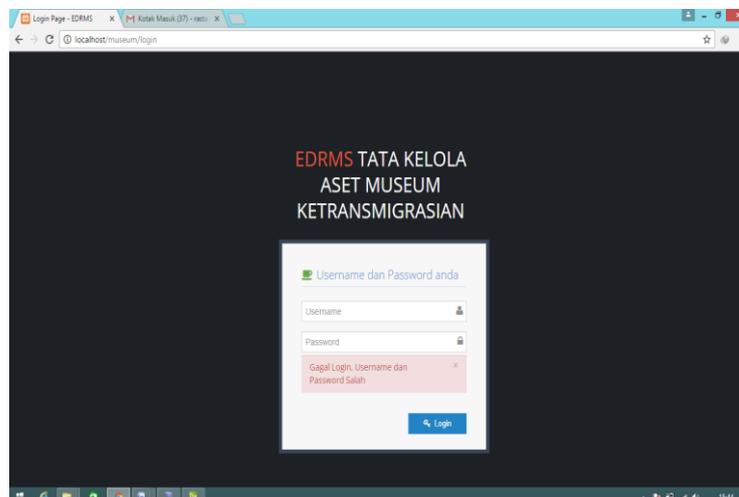
Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Login* digunakan admin untuk masuk mengelola aset museum berupa jenis kategori aset koleksi dengan memasukkan *Username* dan *Password* dengan benar, setelah itu pilih tombol *Logni*. Dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. *Form Login*

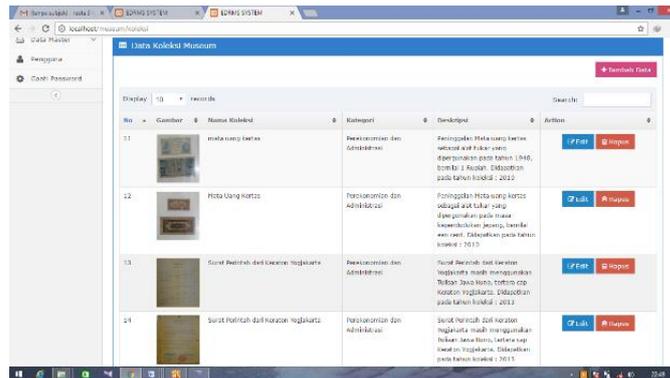
Apabila terjadi kesalahan dalam penginputan *Username* dan *Password* maka akan muncul pesan *user, gagal login, username dan password salah*. Dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Form Login gagal.

Tampilan From Data Koleksi

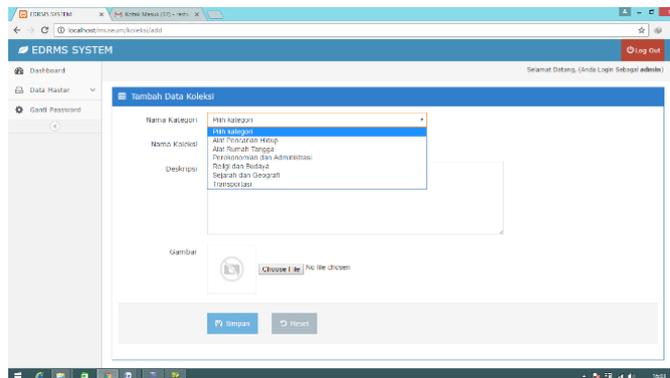
Menu Data Koleksi berupa form yang menyajikan data aset museum meliputi gambar koleksi, nama koleksi, jenis kategori, deskripsi dan tahun koleksi yang mana dapat ditambah, *edit* dan dihapus oleh *user*, dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Data Koleksi Aset Museum

Tampilan From Tambah Data Aset Koleksi

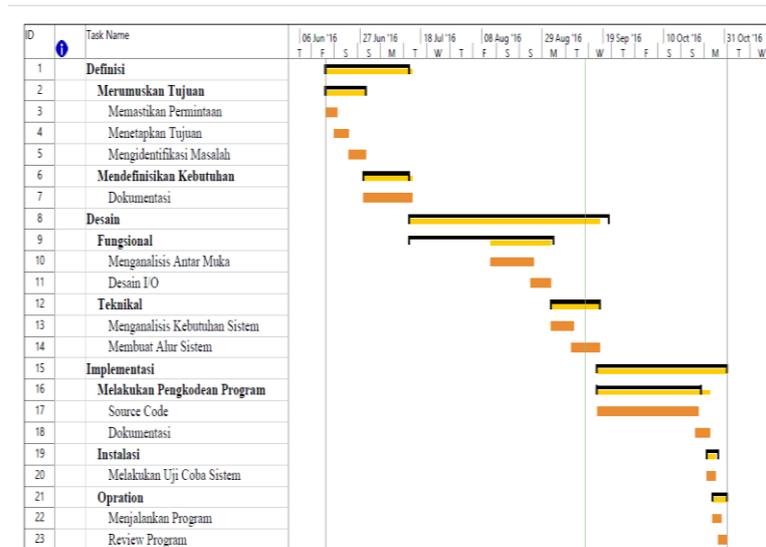
Menu Tambah Data Koleksi berupa form untuk menambah aset museum yang disesuaikan dengan jenis kategori, pada tahap ini EDRMS *folder structure* digunakan dimana setiap jenis informasinya dikelompokkan pada *database* secara sistematis, pengelompokan setiap jenis kategori, nama koleksi, deskripsi diletakkan pada masing-masing kolom di tabel koleksi pada penyimpanan database MySQL, dan gambar yang tersimpan tersendiri pada bagian folder di dalam sistem dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Proses Tambah Data Aset Koleksi

Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang dilakukan oleh penulis meliputi tahap analisis, desain, dan bimbingan. Dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Penjadwalan

Penjelasan penjadwalan yaitu :

1. Definisi

Terdiri dari merumuskan tujuan, memastikan permintaan, identifikasi masalah, studi kepustakaan serta konsultasi bimbingan rutin.

2. Desain

Tahap ini mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, menganalisis antar muka, desain I/O dari kebutuhan sistem, dan membuat alur sistem.

3. Implementasi

Tahapan ini melakukan pengkodean program, dan dokumentasi. Setelah itu dilakukan uji coba apakah masih ada eror atau tidak. Jika masih terdapat kesalahan/eror diharuskan segera diperbaiki. Untuk segera dibuat penulisan laporan Skripsi dan diseminarkan.

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul Pemanfaatan Electronic Document and Record Management System (EDRMS) Sebagai Dasar Penyusunan Tata Kelola Aset Museum, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan *EDRMS* di Museum merupakan langkah tepat guna mendukung tata kelola management aset museum secara terstruktur Museum Nasional Ketransmigrasian.
2. Aplikasi *EDRMS* Tata Kelola Aset Koleksi Museum sebagai management aset koleksi di Museum Nasional Ketransmigrasian Pesawaran berhasil diimplementasikan menggunakan *Dreamweaver* bahasa *scripting PHP* dan *database MySQL*
3. Berdasarkan hasil pengujian *Black box*, aplikasi ini bebas dari kesalahan fungsional sehingga sangat layak untuk dikembangkan kedepannya.

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.
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- 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%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- 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.
- Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITO Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>
- 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.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., Adrian, Q. J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA*

BANDAR LAMPUNG). 3(2), 45–54.

- Borman; Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194.
- Borman, R. I., Rosidi, A., & Arief, M. R. (2017). Evaluasi penerapan sistem informasi manajemen kepegawaian (simpeg) di badan kepegawaian daerah kabupaten pamekasan dengan pendekatan human-organization-technology (hot) fit model. *Respati*, 7(20).
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. F. G. S. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50. <https://doi.org/10.34010/jati.v11i1.3392>
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Handrizal, Zamzami, E. M., & Arif, M. (2021). Expert System in Periodontal Diseases Diagnosis Using the Certainty Factor Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1898(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1898/1/012004>
- Jasmin, M. J., Ulum, F., & Fadly, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework COBIT 5 Domain Deliver Service And Support (DSS). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80.
- Jismin, J., Nurdin, N., & Rustina, R. (2022). Analisis Budaya Organisasi Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Pegawai Administrasi UIN Datokarama Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.24239/jimpi.v1i1.899>
- Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.
- Nurhidayah, N., & Indayani, B. (2020). Analisis Kualitatif Hubungan Budaya Kerja Organisasi dengan Opini Audit: (Studi Kasus Pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Majene). *Owner: Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 4(2), 505–516. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1130034973%0Ahttps://owner.polga.n.ac.id/index.php/owner/article/download/303/141>

- Paramesti, A., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Komunikasi PT Indofarma Tbk dalam Membangun Kepercayaan Konsumen di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15508>
- Pasha, D., Sucipto, A., & Nurkholis, A. (2023). *Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin*. 1(3), 122–125.
- Priyopradono, B., Damayanti, E., Rahmanto, Y., & Teknik, F. (2018). *Digital Asset Management: Digitalisasi dan Visualisasi Koleksi Museum Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bengkulu*. 78–82.
- Rahmanto, Y. (2021). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- 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.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- SAHULATA, E. R. Y., Wattimanela, H. J., & Noya Van Delsen, M. S. (2020). Penerapan Fuzzy Inference System Tipe Mamdani Untuk Menentukan Jumlah Produksi Roti Berdasarkan Data Jumlah Permintaan Dan Persediaan (Studi Kasus Pabrik Cinderella Bread House Di Kota Ambon). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(1), 079–090. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss1pp079-090>
- 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. K., & Fahrizal, M. (n.d.). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., Budiman, A., Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi ManajeSari, M.P. et al. (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 Info. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 69–77.
- Sembiring, J. P. (2022). PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 70. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1771>
- 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>
- 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>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Susanto, E. R., Rusliyawati, R., Sucipto, A., & ... (2022). Peningkatan Mutu Sekolah Melalui Implementasi Perpustakaan Digital. *Journal of ...*, 1(2), 44–49.
<http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/133>
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- 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>
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- 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 KLINIK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.