

APLIKASI SISTEM PERANCANGAN ANGGARAN BELANJA PADA PT PLN (PERSERO) DISTRIBUSI LAMPUNG AREA METRO BERBASIS WEB

Foila Astrid Yolanda

Informatika

foilaastridyolanda@gmail.com

Abstrak

PT PLN (Persero) adalah perusahaan BUMN yang bergerak di bidang penyediaan jasa kelistrikan di Indonesia. PT PLN (Persero) sebagai agen listrik bertugas untuk membangun kegiatan-kegiatan usaha yang berkaitan dengan kelistrikan. Rencana Anggaran Biaya adalah suatu bangunan atau proyek perhitungan banyaknya biaya yang diperlukan untuk bahan dan upah, serta biaya-biaya lain yang berhubungan dengan pelaksanaan bangunan atau proyek. Anggaran biaya pada bangunan yang sama akan berbeda beda di masing-masing daerah. Ada beberapa pokok permasalahan yang ada pada sistem pengolahan data di PT PLN (Persero) Distribusi Lampung Area Metro khususnya bagian Perencanaan dan Keuangan.

Kata Kunci: *PLN Metro, Rencana Anggaran Biaya (RAB), Website*

PENDAHULUAN

PT PLN (Persero) adalah perusahaan BUMN yang bergerak di bidang penyediaan jasa kelistrikan di Indonesia. PT PLN (Persero) sebagai agen listrik bertugas untuk membangun kegiatan-kegiatan usaha yang berkaitan dengan kelistrikan (Astuti H et al., 2022);(Gotama et al., 2021);(Dita et al., 2021). Pada akhir-akhir ini, banyak permasalahan yang terjadi pada perusahaan listrik negara (PLN), mulai dari produksi listrik yang kurang mampu memenuhi kebutuhan konsumsi listrik masyarakat, pemadaman listrik secara sepihak oleh PT PLN yang menjadi keluhan utama masyarakat akan pelayanan ketenagalistrikan, kenaikan tarif daftar listrik yang tidak diimbangi dengan pelayanan yang baik, bahkan pelaku usaha pun mengeluhkan rendahnya kualitas pelayanan listrik yang menjadi insiden buruk untuk investasi (F. Kurniawan & Surahman, 2021);(Rahmanto et al., 2021);(Mandasari et al., 2022). Rencana Kerja dan Anggaran Perusahaan (RKAP) merupakan salah satu alat perencanaan dan pengendalian manajemen (Sulistiani et al.,

2021);(D. E. Kurniawan et al., 2019);(Samsugi et al., 2018). Rencana Anggaran Biaya adalah suatu bangunan atau proyek perhitungan banyaknya biaya yang diperlukan untuk bahan dan upah, serta biaya-biaya lain yang berhubungan dengan pelaksanaan bangunan atau proyek. Anggaran biaya merupakan harga dari bahan bangunan yang dihitung dengan teliti, cermat dan memenuhi syarat (Budiman, Sunariyo, et al., 2021);(Isnain et al., 2021);(Ahdan & Susanto, 2021). Anggaran biaya pada bangunan yang sama akan berbeda beda di masing-masing daerah.

Ada beberapa pokok permasalahan yang ada pada sistem pengolahan data di PT PLN (Persero) Distribusi Lampung Area Metro khususnya bagian Perencanaan dan Keuangan, dalam sistem Rancangan Anggaran yang berjalan, yang diantaranya adalah ; kinerja sistem masih kurang, proses pengolahan data masih menggunakan aplikasi Microsoft Excel, kemungkinan terjadinya duplikasi data masih ada, sehingga sebuah sistem yang lebih memadai sangat diperlukan dalam membantu pekerjaan di dalam proses kegiatan PT PLN (Persero) Distribusi Lampung Area Metro, khususnya sebuah sistem dalam bentuk webserver (Kristiawan et al., 2021);(Bakri & Darwis, 2021);(Widodo et al., 2020). Dalam menghindari kelemahan-kelemahan sistem pada Microsoft Excel yakni kemungkinan duplikasi data, penyajian informasi ke dalam bentuk laporan pekerjaan dan kebutuhan hardware yang tinggi dalam penggunaan sistem berdampak pada efektifitas waktu kerja yang digunakan karyawan dalam bekerja.

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Aplikasi (application) adalah program komputer yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu pada perangkat elektronik seperti komputer, ponsel pintar, tablet, dan perangkat lainnya (Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021);(Shodik et al., 2019);(Ahmad et al., 2021). Aplikasi dapat dibuat untuk berbagai tujuan, mulai dari keperluan bisnis hingga keperluan pribadi (Astuti et al., 2022);(Oktaviani et al., 2022);(Surahman et al., 2014). Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman dan terdiri dari berbagai modul yang saling berhubungan. Aplikasi dapat memiliki berbagai fitur seperti pengolahan data, pengaturan jadwal, akses ke informasi online, permainan, dan masih banyak lagi (Rusliyawati & Sinaga, 2017);(Budiman, Pranoto, et al., 2021);(Athallah & Kraugusteeliana, 2022). Dalam era digital saat ini, aplikasi memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Aplikasi dapat membantu memudahkan tugas dan

aktivitas kita, serta membuka peluang baru untuk inovasi dan kreativitas (Wantoro et al., 2022);(Megawaty & Rahmanto, 2021);(Yasin et al., 2021).

Sistem

Sistem adalah suatu jaringan atau rangkaian komponen yang terorganisir dan saling terkait yang bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Isnain et al., 2023);(Priandika et al., 2022);(Di et al., 2022). Sistem dapat terdiri dari orang, teknologi, prosedur, dan sumber daya lainnya yang terorganisir untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem adalah suatu bentuk integrasi antar satu komponen dengan komponen lainnya (Abidin et al., 2022);(Sulistiani et al., 2022). Sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dan dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

Web

World Wide Web sering disingkat WWW atau *Web* adalah suatu metode untuk menampilkan informasi diinternet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) pada suatu dokumen dengan dokumen lainnya (*Hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah *browser* (Febrian & Fadly, 2021);(Erwanto et al., 2022);(Listiono et al., 2021). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan *Web* merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia internet. Melalui *web*, setiap pemakai internet bisa mengakses informasi-informasi di situs *web* yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga dapat berupa gambar, suara, film, animasi. Sebenarnya, *web* merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer server yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut internet (Wantoro et al., 2021);(Fakhrurozi et al., 2022).

Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)

Hypertext Transfer Protocol (HTTP) adalah protokol komunikasi yang digunakan untuk mengirimkan data melalui internet. HTTP biasanya digunakan untuk mengakses dan mengirimkan informasi antara browser web dan server web. HTTP bekerja dengan cara

mengirimkan permintaan (*request*) dari browser ke server web, dan kemudian server mengirimkan respon (*response*) yang berisi data yang diminta oleh browser. Permintaan dan respon ini diatur oleh aturan dan standar yang telah ditetapkan, dan disebut sebagai protocol (PRATIWI et al., 2021);(Putri & Sari, 2020). Saat ini dengan teknologi *World Wide Web*, dimungkinkan untuk mengakses informasi secara interaktif, dan bentuk informasinya berupa tampilan grafis maupun teks. Hal ini dimungkinkan dengan adanya *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) yang digunakan untuk mengakses suatu informasi yang disimpan pada suatu situs *web* (*website*). HTTP bertugas menangani permintaan-permintaan (*request*) dari *browser* untuk mengambil dokumen-dokumen *web*.

HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa *mark up* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *browser* Internet (Fakhrurozi & Puspita, 2021). Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *web*. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C).

Black box testing

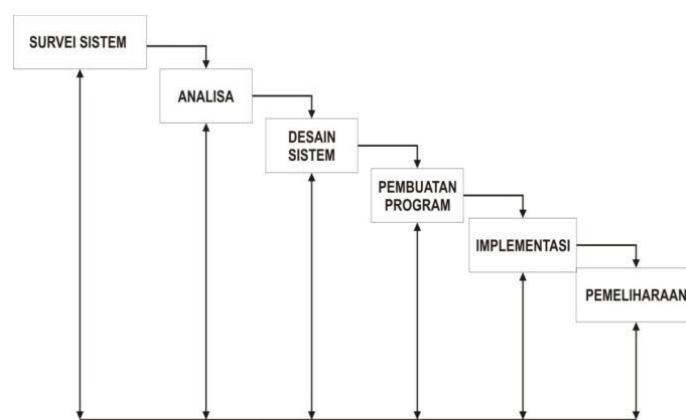
Black box testing (pengujian kotak hitam) adalah salah satu jenis metode pengujian perangkat lunak yang dilakukan tanpa mengetahui detail implementasi internal perangkat lunak. Pada metode ini, pengujian dilakukan dengan memeriksa input dan output dari sistem yang diuji, tanpa memperhatikan bagaimana perangkat lunak melakukan proses pengolahan data di dalamnya. Pada black box testing, pengujian dilakukan dari perspektif pengguna atau pelanggan. Sebagai contoh, seorang pengujian dapat memasukkan data pada formulir yang tersedia, dan kemudian menguji respons sistem pada data yang dimasukkan tersebut. Tujuan dari black box testing adalah untuk menemukan kesalahan atau kegagalan dalam sistem yang mungkin muncul pada penggunaan yang sebenarnya

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem berarti menyusun sistem baru atau mengembangkan sistem yang telah ada dengan tujuan untuk mengganti sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki bagian-bagian tertentu dalam sistem yang lama.

Salah satu metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode *waterfall* yang terdiri dari Survei Sistem, Analisis Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem, dan Pemeliharaan Sistem. Dalam metode *waterfall* setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu secara penuh sebelum diteruskan ketahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan.



Gambar 1. Model *Waterfall*

Pengembangan perangkat lunak dengan siklus klasik atau model air terjun, dimana terdapat enam tahapan dalam pengembangan sistem, yaitu :

1. Survei Sistem

Tahapan ini menentukan tujuan dari sistem yang akan dibuat, dengan melakukan analisis terhadap sistem berjalan dan pengumpulan data melalui bagian-bagian yang terkait sebagai bahan dalam pembuatan suatu sistem. Peneliti melakukan survei pada sistem yang berjalan pada PT PLN (Persero) Distribusi Lampung Area Metro dan menemukan kelemahan-kelemahan yang ada kemudian mencoba memberikan solusi dengan mengembangkan sistem yang baru menggunakan aplikasi *Dreamweaver* dan MySQL yang diharapkan dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada.

2. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini melakukan analisis mengenai *software* yang akan digunakan disesuaikan dengan kebiasaan dan keahlian *user* dalam penggunaannya. *Dreamweaver* merupakan *software* yang dipilih dengan alasan bahasa pemrogramannya mudah dalam mengoperasikannya, dan tahap ini merupakan tahap dimana pengembang dan pemakai

saling berdialog dan bertukar pikiran mengenai sistem yang akan dibuat dan dikembangkan nanti. Peneliti melakukan dialog dengan pemakai sistem mengenai kebutuhan sistem yang akan digunakan, teknologi yang akan diterapkan, gambaran umum program yang dibutuhkan serta *input output* yang akan diproses dalam sistem hasil dari perkembangan.

3. Desain Sistem

Tahap perancangan bertujuan menerjemahkan persyaratan menjadi suatu bentuk representasi yang dapat dievaluasi kualitasnya sebelum tahap *coding* dilakukan. Sistem baru yang di usulkan pada dasarnya membuat atau mengembangkan sistem rancangan anggaran belanja serta membuat data penyimpanan yang terkomputerisasi menggunakan *Software XAMPP* dengan program pendukung penggunaan *database* menggunakan *Dreamweaver* yang terdiri dari desain *input*, desain *output*, desain *file*.

4. Pembuatan Sistem

Tahap ini merealisasikan ide-ide yang akan dibuat sesuai dengan analisa yang dilakukan dengan perancangan yang dikehendaki melalui bahasa pemrograman *Dreamweaver* dengan memanfaatkan *MySQL* sebagai basis datanya.

5. Implementasi Sistem

Tahap ini melakukan pengujian terhadap rincian logika *software*. Pengujian dilakukan untuk menghilangkan kesalahan-kesalahan yang ada pada rincian anggaran belanja, sehingga *software* dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

6. Pemeliharaan Sistem

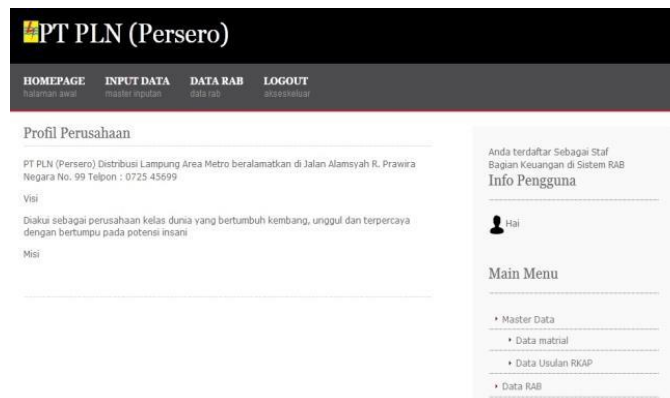
Tahap ini merupakan tahap memperbaiki sistem jika terjadi kesalahan atau perubahan pada lingkungan. Pemeliharaan dimaksudkan untuk mengecek keadaan sistem, apakah ada kendala atau tidak. Proses ini dilakukan secara berkala agar sistem dapat dimonitor kinerjanya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Implementasi

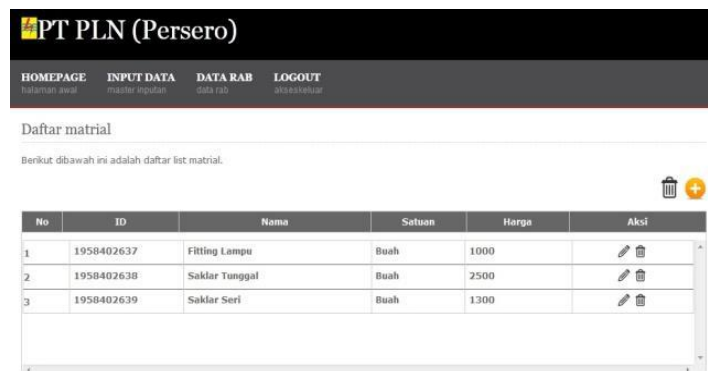
Tahap implementasi merupakan tahap translasi desain yang telah dirancang ke dalam kode program, implementasi yang dilakukan meliputi implementasi rancangan antar muka (*user interface*). Sesuai dengan rancangan *storyboard* yang sudah dibuat, maka hasil implementasi rancangan *interface* adalah sebagai berikut:

Tampilan Form Menu Utama



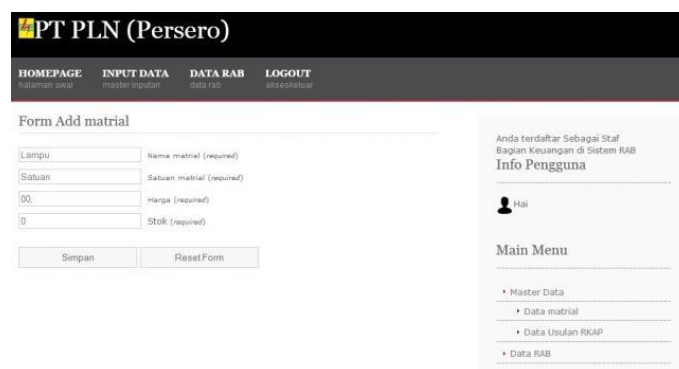
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan Form Menu Data Material



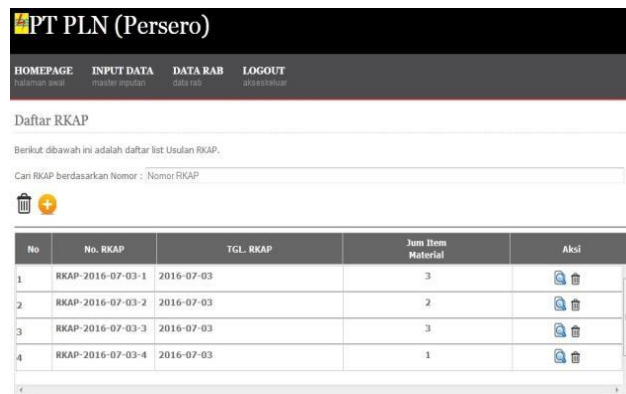
Gambar 3. Tampilan Data material

Tampilan Form Tambah Material



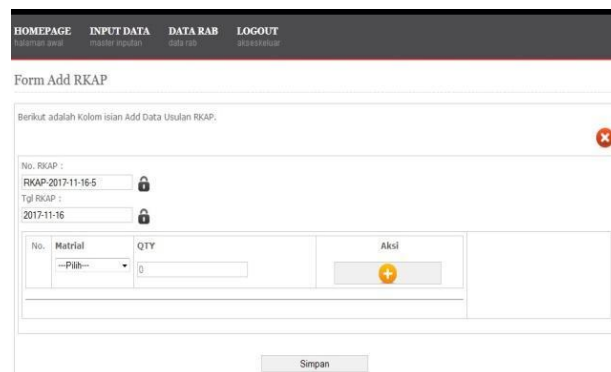
Gambar 4. Tampilan Tambah Material

Tampilan Form Usulan RKAP



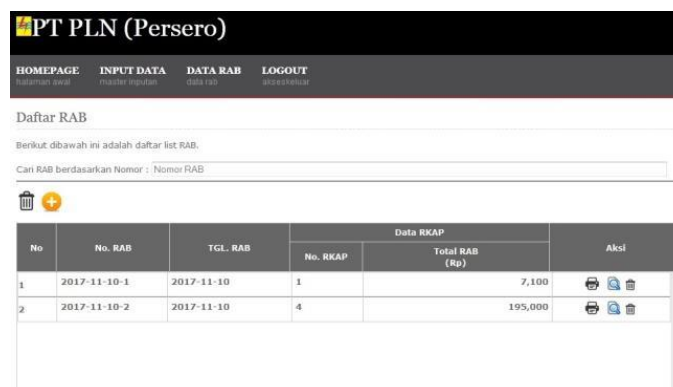
Gambar 5. Tampilan Usulan RKAP

Tampilan Form Tambah Usulan RKAP



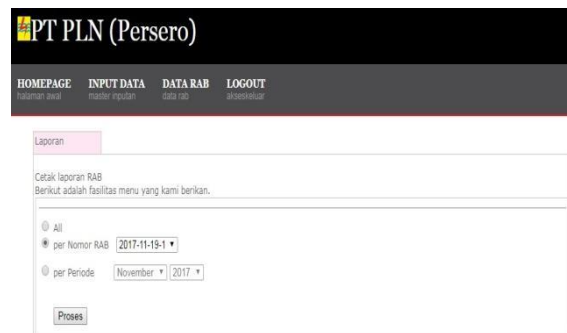
Gambar 6. Tampilan Tambah Usulan RKAP

Tampilan Form Daftar RAB



Gambar 7. Tampilan Daftar RAB

Tampilan Form Laporan RAB



Gambar 8. Tampilan Laporan RAB

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dihasilkan simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan pengolahan data RAB PT PLN area Metro berdasarkan data usulan RKAP yang ada, didapatkan hasil laporan RAB PT PLN area Metro.
2. Berdasarkan pengujian sistem Rancangan Anggaran Biaya PT PLN area Metro menggunakan Black Box untuk menghitung jawaban diterima yang menghasilkan kriteria baik dengan persentase tanggapan responden sebesar 100%, maka hasil akhir sistem sesuai dengan yang diharapkan

REFERENSI

- Abidin, Z., Amartya, A. K., & Nurdin, A. (2022). PENERAPAN ALGORITMA APRIORI PADA PENJUALAN SUKU CADANG KENDARAAN RODA DUA (Studi Kasus: Toko Prima Motor Sidomulyo). *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 225. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1459>
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.
- Astuti H, M., Pratiwi, A., & Anggarini, D. R. (2022). Pengaruh Sistem Reward Dan Punishment Terhadap Peningkatan Disiplin Kerja Karyawan Pt. Yamaha Lautan Teduh Interniaga Lampung. *International Journal of Business*, 5(1), 59–67. <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/8166>

- Astuti, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Samsugi, S., Cinthya, B., & Gema, D. (2022). Pelatihan Membangun Karakter Entrepreneur Melalui Internet Of Things bagi Siswa SMK Al-Hikmah, Kalirejo, Lampung Selatan. *Comment: Community Empowerment*, 2(1), 32–41.
- 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>
- Bakri, M., & Darwis, D. (2021). *PENGUKUR TINGGI BADAN DIGITAL ULTRASONIK BERBASIS ARDUINO DENGAN LCD DAN OUTPUT*. 2, 1–14.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- 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.
- Dita, P. E. S., Al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 121–135.
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>
- Fakhrurozi, J., Adrian, Q. J., Mulyanto, A., Informasi, S. S., Teknokrat, U., & Online, M. (2022). *Pelatihan Penulisan Jurnalistik dan Naskah Video Bagi Siswa SMK Widya Yahya Gading Rejo*. 2(5), 503–509.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). Brand Trust As Celebrity Endorser Marketing

- Moderator'S Role. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(1), 207–216.
<https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.01.19>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Isnain, A. R., Adrian, Q. J., & Putra, A. D. (2023). *Digital Printing Training for Design at Students of SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 137–141.
- Isnain, A. R., Sintaro, S., & Ariany, F. (2021). *Penerapan Auto Pump Hand Sanitizer Berbasis Iot*. 2(2), 63–71.
- Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 93–105.
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart monitoring Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart monitoring temperature and humidity of the room server using raspberry pi and whatsapp notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 1200. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 12006.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>
- Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 7–12.
- Lestari, G., & Savitri Puspaningrum, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Tunjangan Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Studi Kasus: Pt Mutiara Ferindo Internusa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 35–42.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah, S., Megawaty, D. A., Ahmad, I.,

- & Alita, D. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa-Siswi Sma/Ma/Smk Di Desa Purworejo Lampung Tengah. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 332–338. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4026>
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). *Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1*, 1–10.
- Oktaviani, L., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2(1), 337–369.
- PRATIWI, D., FITRI, A., PHELIA, A., ADMA, N. A., & KASTAMTO. (2021). *ANALISIS OF URBAN FLOOD USING SYNTHETIC UNIT HYDROGAPH (SUH) AND FLOOD MITIGATION STRATEGIES ANLONG WAY HALIM RIVER. 07015*.
- Priandika, A. T., Ulum, B., Putra, A. D., & Megawaty, D. A. (2022). *UMKM Class Determination Support System Using Profile Matching. 1*(2), 46–54.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>
- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- 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.
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). *RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN*.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., Fitratullah, M., & Fakhrurozi, J. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Peningkatan Profesional Bagi Pengurus Osis Pada Sma Negeri 1 Pagelaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 242. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2163>
- Wantoro, A., Syarif, A., Berawi, K. N., Muludi, K., Sulistiyanti, S. R., Lampung, U., Komputer, I., Lampung, U., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Lampung, U., Elektro, T., Teknik, F., Lampung, U., Lampung, U., Meneng, G., & Lampung, B. (2021). *METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK*. 15(2), 134–145.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.