

APLIKASI PENJUALAN BARANG BERBASIS CLIENT SERVER PADA BINTANG FOLDING GATE NATAR

Rudy Irawan
Informatika
rudiirawan@gmail.com

Abstrak

Perkembangan dunia bisnis yang cepat dan persaingan yang semakin kuat mendorong perusahaan-perusahaan untuk selalu meningkatkan kualitas produk yang dijual agar dapat bertahan dalam dunia bisnis dan memenangkan persaingan. Penjualan bahan baku menjadi gerbang utama dalam jumlah yang lebih besar, sehingga kompleksitas dalam penjualan menuntut perusahaan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi. Aplikasi penjualan memungkinkan sebuah perusahaan untuk memproses data dengan cepat dan akurat. Berdasarkan masalah di atas, penulis mencoba membuat aplikasi penjualan yang dapat memproses data dengan cepat dan akurat serta menjaga keamanan data. Dengan sistem penjualan barang yang dibuat secara terkomputerisasi menggunakan bahasa pemrograman Delphi 7.0 dan database mySQL, serta server berbasis klien, dapat menyederhanakan pengguna dalam memeriksa stok barang. Hal ini dilakukan karena pengguna tidak perlu pergi ke gudang terlebih dahulu untuk memeriksa barang, data dapat dicari dengan cepat dan dalam pembuatan laporan bulanan tidak lagi menggunakan perhitungan manual, sehingga proses dapat berjalan dengan baik dan cepat.

Kata Kunci: *Aplikasi, Penjualan, Server*

PENDAHULUAN

Bintang Folding Gate merupakan perusahaan yang bergerak dibidang distribusi bahan baku utama foding gate. Penjualan komoditi ini dilakukan secara tunai. Perkembangan dunia bisnis yang semakin pesat dan persaingan yang kuat mendorong perusahaan untuk selalu meningkatkan kualitas produk yang dijual agar dapat bertahan dalam dunia bisnis dan memenangkan persaingan (Abidin, Amartya, et al., 2022; Alfiah & Damayanti, 2020; Anggraini et al., 2020; Huda & Fernando, 2021; Panjaitan et al., 2020). Penjualan bahan baku utama folding gate ini dalam jumlah yang lumayan besar, sehingga kompleksitas dalam penjualan menuntut perusahaan memanfaatkan kemajuan teknologi (Pasha & Susanti, 2022; Putra, 2020; Rahmansyah & Darwis, 2020; Sulistiani, Setiawansyah, et al., 2020; Vidiyasari & Darwis, 2020). Teknologi komputer memungkinkan suatu perusahaan untuk mengolah data secara cepat dan akurat sehingga mampu menghasilkan informasi yang terpercaya dan dapat meningkatkan efisiensi kerja dan kemampuan perusahaan (Ahdan, Priandika, et al., 2020; Isnain & Putra, 2023; Sari et al., 2021; Suaidah, 2021; Sulistiani, Miswanto, et al., 2020). Hal ini juga dibutuhkan oleh Bintang Folding Gate dalam melakukan penjualan.

Dalam era digital saat ini, aplikasi penjualan barang berbasis client-server menjadi semakin penting bagi perusahaan-perusahaan yang ingin meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam menjalankan bisnisnya (Abidin, Amelia, et al., 2022; Ahdan, Priandika, et al., 2020; Ahdan, Putri, et al., 2020; Syah, 2020; Wantoro, 2020). Salah satu contoh perusahaan yang membutuhkan aplikasi penjualan ini adalah Bintang Folding Gate Natar, yang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pembuatan dan penjualan pintu lipat (folding gate) di kota Natar, Lampung. Dalam rangka untuk meningkatkan kinerja dan efisiensi penjualan, Bintang Folding Gate Natar memerlukan sebuah aplikasi penjualan barang yang dapat membantu mengelola transaksi penjualan dan stok barang secara lebih efisien (Damayanti et al., 2020; Fernando et al., 2021; Ruslaini et al., 2021; Surahman et al., 2020). Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah aplikasi penjualan barang berbasis client-server yang dapat membantu Bintang Folding Gate Natar dalam mengelola transaksi penjualan dan stok barang (Bakri & Wakhidah, 2018; Dinasari et al., 2020; Setiawan & Pasha, 2020). Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat membantu pengguna dalam melakukan transaksi penjualan, melacak stok barang, mengelola informasi pelanggan, dan lain sebagainya. Selain itu, aplikasi ini juga akan dirancang menggunakan arsitektur client-server, sehingga dapat diakses secara mudah dan aman dari berbagai perangkat dan lokasi yang berbeda. Dengan adanya aplikasi penjualan barang berbasis client-server pada Bintang Folding Gate Natar, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam menjalankan bisnis, serta membantu perusahaan untuk tetap bersaing di pasar yang semakin kompetitif (Novitasari et al., 2021; Rahmanto, 2021; Ramadhanu & Priandika, 2021; Septilia et al., 2020; Sulistiyawati et al., 2013).

KAJIAN PUSTAKA

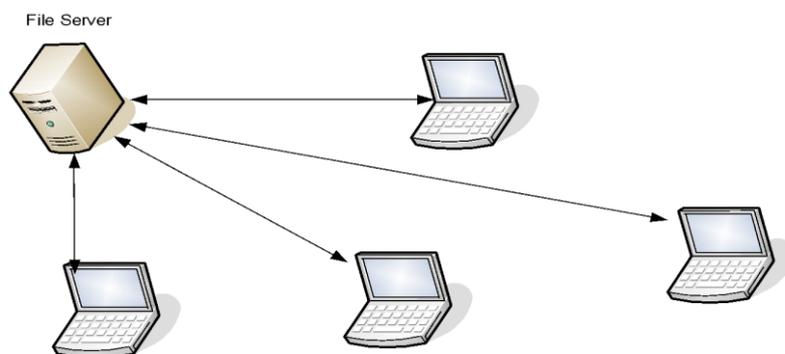
Aplikasi

Aplikasi adalah program perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu pada sebuah sistem komputer atau perangkat elektronik lainnya (Ahmad et al., 2021; Fatori, 2022; Megawaty & Putra, 2020; Rahmanto et al., 2020). Aplikasi dapat berupa perangkat lunak desktop, perangkat lunak mobile, atau perangkat lunak web, dan dapat digunakan untuk melakukan berbagai jenis tugas, seperti pemrosesan data, pengolahan gambar atau video, komunikasi, pengelolaan proyek, dan banyak lagi. Aplikasi juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya, seperti aplikasi produktivitas, aplikasi multimedia, aplikasi

pendidikan, aplikasi permainan, dan lain sebagainya. Selain itu, aplikasi juga dapat dibuat untuk berbagai platform dan sistem operasi, seperti Windows, macOS, iOS, Android, dan lain sebagainya (Amarudin & Sofiandri, 2018; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Juliyanto & Parjito, 2021; Lukman et al., 2021; Rahmanto et al., 2021).

Client-Server

Server adalah komputer database yang berada di pusat, dimana informasinya dapat digunakan bersama-sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi di dalam komputer lokalnya yang disebut dengan Client (Aloei & Kota, 2018; Kuncoro & Kusumawati, 2021; Priyopradono et al., 2018; Teknologi et al., 2021). Sebuah *file server* menjadi jantung dari keseluruhan sistem, memungkinkan untuk mengakses sumber daya, dan menyediakan keamanan. Workstation yang berdiri sendiri dapat mengambil sumber sumber daya yang ada pada file server. Model hubungan komponen yang ada di jaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama-sama memakai sumber daya pada file server.



Gambar 1. Hubungan client server

Kelebihan model hubungan client server adalah:

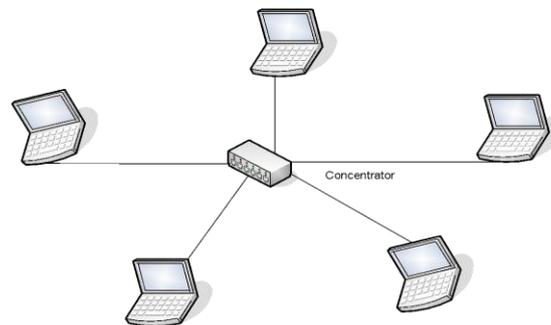
1. Terpusat (sumber daya dan keamanan data dikontrol melalui *server*).
2. Skalabilitas.
3. Fleksibel.
4. Teknologi baru dengan mudah terintegrasi kedalam sistem.
5. Keseluruhan komponen (*client/network/server*) dapat bekerja bersama.

Kekurangan model hubungan *client server* adalah:

1. Mahal.
2. membutuhkan investasi untuk dedicated file server.
3. perbaikan (jaringan besar membutuhkan seorang staff untuk mengatur agar sistem berjalan secara tepat guna).
4. Berketergantungan.
5. ketika server jatuh, mengakibatkan keseluruhan operasi pada network akan jatuh pula.

Topologi Jaringan Yang Digunakan

Topologi model ini dirancang, yang mana setiap nodes (file server workstation dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jaringan melewati sebuah concentrator. Data yang dikirim ke jaringan lokal akan melewati concentrator sebelum melanjutkan ketahap tujuannya. Concentrator akan mengatur dan mengendalikan keseluruhan fungsi jaringan, dan juga bertindak sebagai repeater (penganut aliran data) (Candra & Samsugi, 2021);(Oktaviani et al., 2022). Konfigurasi pada jaringan model ini menggunakan kabel twisted pair, dan dapat digunakan pula kabel coaxial atau kabel fiber optic.



Gambar 2. Topologi Star (Bintang)

Kelebihan dari topologi star (Bintang) adalah:

1. Mudah didalam pemasangan dan pengkabelan.
2. Tidak mengakibatkan gangguan pada jaringan ketika akan memasang atau memindahkan perangkat jaringan lainnya.
3. Mudah untuk mendeteksi kesalahan dan memindahkan perangkat-perangkat lainnya.

Kekurangan dari topologi star (Bintang) adalah:

1. Membutuhkan lebih banyak kabel dari pada topologi linear bus.
2. Membutuhkan concentrator dan bilaman concentrator tersebut rusak maka semua nod yang terkoneksi tidak dapat terdeteksi.

Sekilas Tentang *Borland Delphi*

Borland Delphi merupakan bahasa pemrograman *visual* yang sudah terbukti keunggulannya dalam pengembangan aplikasi berbasis *Windows*. *Borland Delphi* merupakan pengembangan program *Pascal* yang merupakan bahasa pemrograman yang sudah tidak asing lagi bagi para *programmer* (Sulistiani et al., 2022; Wantoro et al., 2021; Wantoro & Susanto, 2022). Menggunakan konsep *GUI (Graphical User Interface)*, sangat mudah bagi para *programmer* untuk merancang tampilan atau *interface* program aplikasi yang akan dibuat. Dasar konsep pemrograman berbasis *Windows* yang bersifat *visual* yang bertujuan untuk memudahkan pembuatan program. Konsep inilah yang diimplementasikan oleh *software-software* pembuat program, antara lain *Borland Delphi*.

Kelebihan yang terdapat pada pemrograman *Delphi* adalah:

1. Komponen yang dapat dipakai ulang dan dapat dikembangkan. Pemrograman *Delphi* mempermudah pembuatan program bagi komponen-komponen *Windows* seperti *label*, *button*, dan bahkan dialog.
2. *Delphi* dapat mengakses objek-objek *VBX* secara langsung.
3. *Delphi* telah didefinisikan *template* aplikasi dan *template form* yang dapat dipakai untuk membuat aplikasi dengan cepat.
4. *Delphi* dapat mengakses *form file* data yang ada karena di dalam *Delphi* terdapat *Borland Database Engine (BDE)*.

MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat open-source atau gratis dan didistribusikan dengan lisensi GPL (General Public License). *MySQL* digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengambil data dari basis data, terutama pada aplikasi web. *MySQL* sangat populer dan banyak digunakan di seluruh dunia, terutama untuk pengembangan aplikasi web dan e-commerce (Megawaty et al., 2021);(Borman et al., 2020);(Priandika & Riswanda, 2021);(Riskiono et al., 2020);(Ronaldo & Pasha, 2021). *MySQL* dikembangkan oleh perusahaan Swedia, *MySQL AB*, dan saat ini dimiliki oleh Oracle Corporation. *MySQL* dapat dijalankan pada berbagai sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac OS* (Qadafi & Wahyudi, 2020).

METODE

Metode Pengumpulan data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan - pertanyaan kepada perusahaan tentang aplikasi persediaan barang menggunakan metode *single moving average-eksponensial smoothing*.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati proses inventori barang pada perusahaan Bintang Folding Gate Natar Lampung Selatan.

3. Studi pustaka

Metode ini digunakan sebagai pendukung dan penunjang dari data yang telah ada serta sebagai analisa perbandingan, penulis melakukan pendekatan yang berkaitan dengan objek penulisan dengan mempelajari bahan - bahan pustaka atau literatur yang mendukung penerapan Bahasa Pemrograman *Borland Delphi 7* dan *Mysql* (tool untuk membuat database) dalam membangun program Aplikasi penjualan barang.

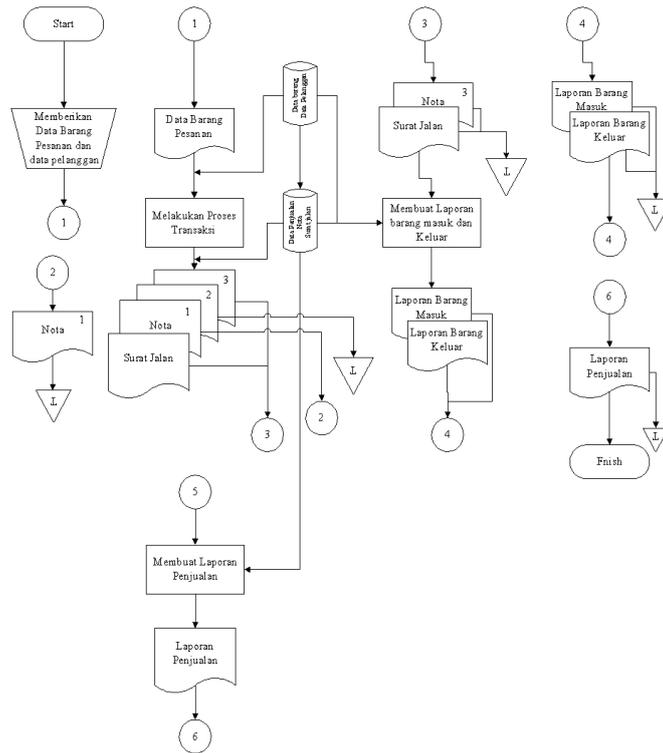
4. *Browsing Internet*

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data atau informasi yang dibutuhkan melalui situs - situs di internet yang digunakan untuk kepentingan penelitian.

Usulan Sistem

Dalam membangun sebuah sistem perlu adanya perancangan perangkat lunak yang nantinya sangat membantu dalam pembangunan sistem. Perancangan perangkat lunak dilakukan agar memudahkan pengguna untuk memakai sistem tersebut. Dalam penelitian ini perancangan perangkat lunak dibuat sebaik mungkin agar dapat berjalan sebagaimana mestinya.

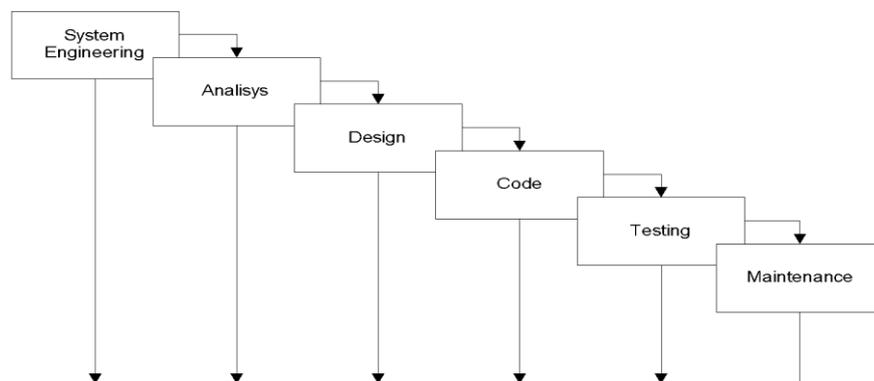
Perancangan *Flowchart* Umum Sistem



Gambar 3. *flowchart* umum system

Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak, penulis menggunakan model waterfall . untuk lebih jelasnya dapat di lihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Model pengembangan perangkat lunak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Form Login

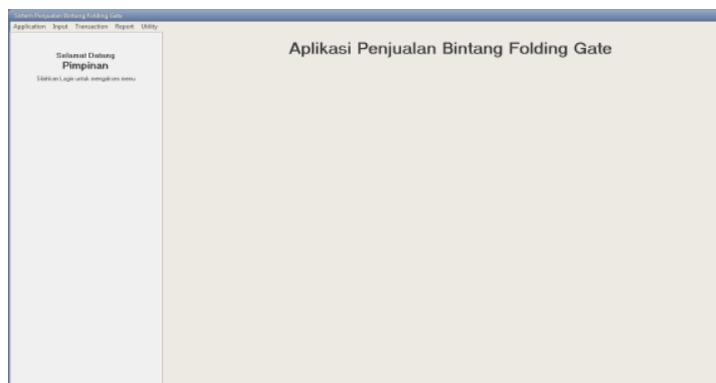
Tampilan *Form Login* dibuat untuk mengamankan sistem dan untuk membagi hak akses masing-masing *user*. *Form Login* digunakan untuk masuk ke halaman aplikasi penjualan barang pada Bintang Folding Gate Natar dengan memasukkan *username* dan *password* jika user dan *password* yang di *inputkan* benar maka akan muncul *form* Menu Utama dan jika salah maka akan muncul pesan bahwa kombinasi *username* dan *password* tidak sesuai dengan data yang ada di database. Gambar implementasi program *login* dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 8. Form Login

Tampilan Form Menu Utama

Tampilan Aplikasi Penjualan Barang berisi menu-menu pilihan yang dapat diakses oleh user. Dimana didalam menu-menu tersebut terdapat *form-form* yang memberikan informasi dan data yang di perlukan dan tampilan menu utama dapat dilihat pada gambar Dibawah ini :



Gambar 9. Menu Utama

Tampilan Nota Penjualan



"BINTANG FOLDING GATE"
Menjual Bahan Baku Folding Gate
Jl. Raya Natar KM 18 No. 603A RT. 09/04
Dusun 2 Sindang Sari Natar Lampung Selatan 35362
Telp (0721) 7324732 / 7524959

NOTA PENJUALAN

No. Transaksi : 000002 Nama : rudi
Tanggal : 9/23/2014 No Telp : 6666

No.	Nama Barang	QTY	Harga Satuan	Jumlah
1	Besi	1	20000	20000
Total				0

Lampung Selatan, 11/2/2014
Pimpinan

Gambar 10. Nota Penjualan

Tampilan Surat Jalan



"BINTANG FOLDING GATE"
Menjual Bahan Baku Folding Gate
Jl. Raya Natar KM 18 No. 603A RT. 09/04
Dusun 2 Sindang Sari Natar Lampung Selatan 35362
Telp (0721) 7324732 / 7524959

SURAT JALAN

Bandar Lampung, 11/6/2014
Kepada Yth. rudi
Di neraka
Dengan Hormat,
Bersama surat ini kami mengirimkan barang dengan perincian sebagai berikut :

No.	Nama Barang	Satuan	Jumlah
1	Besi	Kg	3

Mohon diperiksa kondisi barang dan diterima

Supir,

Hormat Kami

Gambar 11. Surat Jalan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap Sistem Penjualan Barang, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses kegiatan penjualan barang saat melakukan penelitian masih belum terkomputerisasi/manual Sehingga perlunya dibuat rancangan aplikasi dimana hal tersebut dapat membantu admin mempermudah melakukan proses transaksi penjualan barang.
2. Aplikasi penjualan barang yang dibuat secara komputerisasi dengan bahasa pemrograman *Delphi 7.0* dengan menggunakan *database my SQL* serta berbasis *Client server* dapat mempermudah admin dalam mengecek stok barang dan tidak perlu ke gudang terlebih dahulu untuk mengecek barang, cepat dalam pencarian data barang

dan pembuatan laporan perbulan tidak lagi melakukan dengan perhitungan manual, sehingga proses tersebut berjalan dengan baik

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>

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.

Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.

Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>

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.

Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>

Aloei, P. H., & Kota, S. (2018). *perawat merupakan salah satu perilaku anggota organisasi yang dipengaruhi budaya organisasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor budaya organisasi dengan perilaku.*

Amarudin, A., & Sofiandri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar

- Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Bakri, M., & Wakhidah, R. (2018). PENERAPAN KLASTERISASI K-MEANS UNTUK IDENTIFIKASI SEBARAN BUDIDAYA UDANG VANNAME. *SEMINAR NASIONAL PENERAPAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI 2018*.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Candra, A. M., & Samsugi, S. (2021). *Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox*. 2(2), 26–32.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.
- 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.
- Fatori, M. M. F. (2022). Aplikasi IoT Pada Sistem Kontrol dan Monitoring Tanaman Hidroponik. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(02), 350–356. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1746>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha

- Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E–Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Isnain, A. R., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 132–136.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kuncoro, H. A. D. P., & Kusumawati, N. (2021). a Study of Customer Preference, Customer Perceived Value, Sales Promotion, and Social Media Marketing Towards Purchase Decision of Sleeping Product in Generation Z. *Advanced International Journal of Business, Entrepreneurship and SMEs*, 3(9), 265–276. <https://doi.org/10.35631/aijbes.39018>
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). *Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB*. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- 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 (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Oktaviani, L., Samsugi, S., Surahman, A., & ... (2022). Pelatihan Tips Dan Trik Mahir Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Siswi Sman 1 Padang

- Cermin. *Jurnal WIDYA* ..., 2(2), 70–75.
<https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/34%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/34/27>
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- 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.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). 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>
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- 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., 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>
- 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.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Web-Based Donor Fund Management Information System at the Madani Orphanage. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web

- Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Eductic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., Wahyuni, E. D., Programming, E., Lembur, P. U., Informasi, S., Labinta, S., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta. 2(2), 69–76.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Sulistiyawati, A., Hasyim, A., & Suyanto, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Cd Tutorial Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 1(7).
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITYUNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- 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.

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., & Susanto, E. R. (2022). *PENERAPAN LOGIKA FUZZY DAN METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK DIAGNOSIS COVID-19 DAN PENYAKIT LAIN IMPLEMENTATION OF FUZZY LOGIC AND PROFILE MATCHING METHOD IN MEDICAL EXPERT SYSTEMS FOR DIAGNOSIS OF COVID-19*. 9(5), 1075–1083.
<https://doi.org/10.25126/jtiik.202295406>

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.