LAPORAN KEMAJUAN PEMROGRAMAN WEB PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PERTANIAN BERBASIS WEB

Muhammad Zihad Prasetyo [1)], Muhamamd Wahyu Nugroho [2)]
[1, 2)] Teknologi Informasi
[1)] zihadprasetyo56@gmail.com

Abstrak

Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah tersedianya layanan informasi secara cepat. Penyajian data yang akurat tentang informasi pertanian sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi pertanian yang disajikan dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk meningkatkan pendapatan para petani disetiap daerah. Namun saat ini belum adanya informasi yang cukup memadai tentang informasi – informasi yang berhubungan dengan pertanian sepeti tentang pertanian terhadap masyarakat yang ingin membudidayakan tanaman padi atau bercocok tanam. sehingga petani belum cukup potensial dalam memaksimalkan tanamannya. Oleh karena itu, hal tersebut perlu diatasi dengan melakukan penyebaran informasi - informasi dengan menggunakan media informasi berbasis website.

Katakunci : pertanian, pendapatan, Sistem Informasi, Web.

PENDAHULUAN

Salah satu keunggulan perkembangan internet adalah tersedianya layanan informasi secara cepat (Budiman et al., 2021), (Ariyanti, 2020). Untuk instansi-instansi atau masyarakat, hal ini merupakan cara yang tepat untuk berbagai program ataupun layanan bukan hanya kepada pegawai namun juga kepada masyarakat secara langsung. Faktanya, sistem informasi berbasis web tidak hanya menyediakan informasi secara online, tapi juga nilai dan layanan (Nasional et al., 2021), (Puspita et al., 2021). penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah web berisi sistem infromasi pertanian bagi masyarakat atau instansi karena kurangnya informasi tentang pertanian terhadap masyarakat yang ingin membudidayakan tanaman padi atau bercocok tanam (Saputro, 2009), (Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016).

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Suryani & Ardian, 2020), (Ahdan et al., 2020), (Ahdan & Setiawansyah, 2020). Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Kurniawan & Surahman, 2021), (Pasha & Suryani, 2017).

Rancang Bangun

Rancang bangun *(design)* adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfirmasi dari komponen- komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari semua system (Widodo et al., 2020), (Nurkholis et al., 2021), (Sucipto et al., 2021).

Sistem

Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Damayanti et al., 2020), (Alita et al., 2020), (Dita et al., 2021). Sistem adalah sekumpulan kompomenen atau jaringan kerja dari prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk jaringan kerja untuk mencapai saasaran atau tujuan tertentu(Muhaqiqin & Rikendry, 2021), (Irvansyah et al., 2020), (Ichsan et al., 2020). Sedangkan unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (*input*), pengolahan (*processing*), keluaran (*output*) (Nurkholis & Sitanggang, 2020), (Gunawan et al., 2020), (Borman et al., 2020).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Fitriyana & Sucipto, 2020), (WING, n.d.), (Sofa et al., 2020). Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Samsugi et al., 2020), (A. Saputra & Puspaningrum, 2021), (Darwis, Wahyuni, et al., 2020). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimaanya (Anggraini et al., 2020) , (Darwis, Octaviansyah, et al., 2020). Jadi informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Sucipto et al., 2020), (R. A. Saputra et al., 2020), (Genaldo et al., 2020).

Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman–halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing–masing dihubungkan dengan jaringan halaman.(Ulum & Muchtar, 2018), (Megawaty, 2020), (Mastra & Dharmawan, 2018) Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikam media penghubung disebut *Hypertext* (Borman et al., 2018), (Kardiansyah, 2019), (Ayu et al., 2021).

UML (Unifed Model Language)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021). Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Hasani et al., 2020). *Class diagram* merupakan

gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Sulistiani et al., 2019). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Suryono et al., 2019).

PHP (*Personal Home Page*)

PHP adalah salah satu bahasa *script* yang dieksekusi di sisi server web (*server-side*) yang didesain khusus untuk aplikasi web seperti halnya JSP, Perl (.pl), dan ASP. *Script* PHP dieksekusi di *server* dan menghasilkan *output* (jika ada) dalam bentuk HTML yang dikirimkan oleh *server web* ke *client*/*browse*r (Fernando et al., 2016).

MySQL

SQL *(Structur Query Language)* merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database. MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael. Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Tantowi et al., 2021).

METODE

Metode Pengembangan

Metode pengembangan dari sistem pertanian ini menggunakan model prototype. Model prototype merupakan metode pengembangan sistem salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (working model). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan sistem ini dintaranya sebagai berikut:

Analisa Kebutuhan

Merupakan tahapan dalam melakukan analisa tentang apa saja yang akan dibutuhkan pada pengembangan sistem informasi. Pada tahap ini dibutuhkan komunikasi antara klien dan pengembang sistem, tentang apa saja yang dibutuhkan.

Membangun Prototype

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun. Tahap ini berguna untuk mengetahui kebutuhan klien pada sistem. Pada tahap ini menggunakan aplikasi balsamiq untuk membangun model MockUp dari website yang akan dibangun.

Evaluasi Prototype

Tahap ini merupakan tahap negosiasi antara pembangun sistem dan klien, guna mengetahui apakah fungsi yang dibuat oleh pengembang telah sesuai dengan keinginan klien. Pada tahap ini, pengembang harus mengerti dan mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan klien terhadap sistem.

Pengkodean Sistem

Setelah diketahui kebutuhan dan fungsi dari client, maka tahan selanjutnya pembangun mengimplementasikan dalam sebuah koding hingga menjadi sistem yang dibutuhkan. Pada sistem ini, menggunakan framework Laravel dan database MySQL

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Sistem

Perangkat lunak yang akan dibangun merupakan sistem informasi berbasis web. Aplikasi web ini dibangun dengan menggunakan framework Laravel yang dikombinasikan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan javascript. Karena aplikasi ini berbasis web, maka tentu membutuhkan akses internet atau berbasis online. Perangkat lunak ini memiliki

menu atau fungsi utama yaitu sebagai media informasi tenatang pertanian terhadap masyarakat luas. Aplikasi ini adalah sistem yang mencakup tentang pertanian, sehingga setiap warga yang ingin membudidayakan tanaman dapat melakukan dengan benar.

Entitas Pengguna

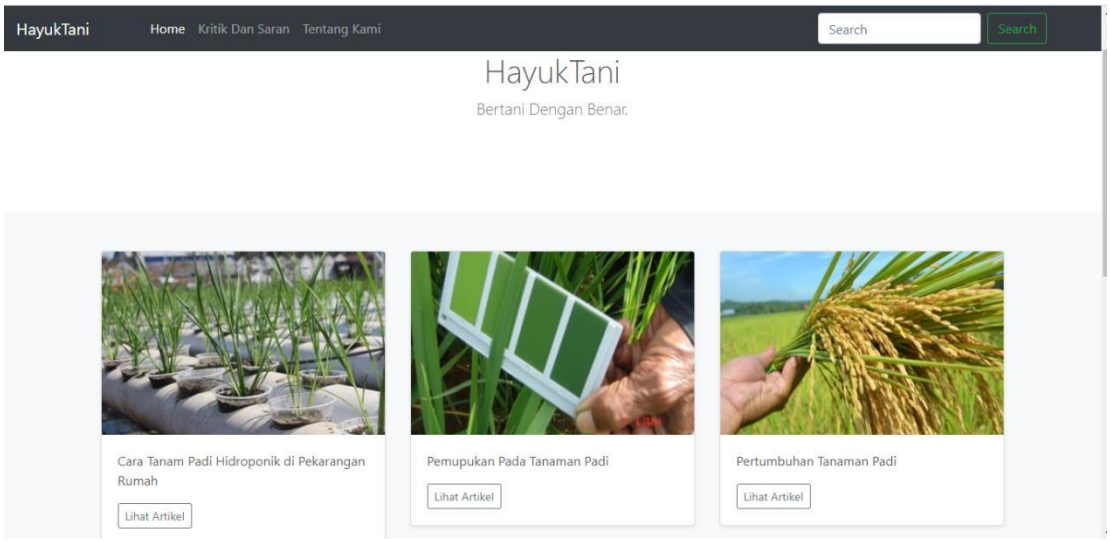
Pada sistem ini terdapat 2 level user yang dapat menggunakan, diataranya:

User : Merupakan seluruh masyarakat indonesia, yang telah melakukan regristasi pendaftaran akun sebelumnya. User mempunyai akses untuk menerima informasi tentang pertanina

Admin : Admin dalam sistem ini adalah yang mengurus web tersebut. Admin bertugas dalam mengelola konten di dalam sistem sehingga konten di dalam web tersebut tetap terjaga

Halaman Utama Sistem

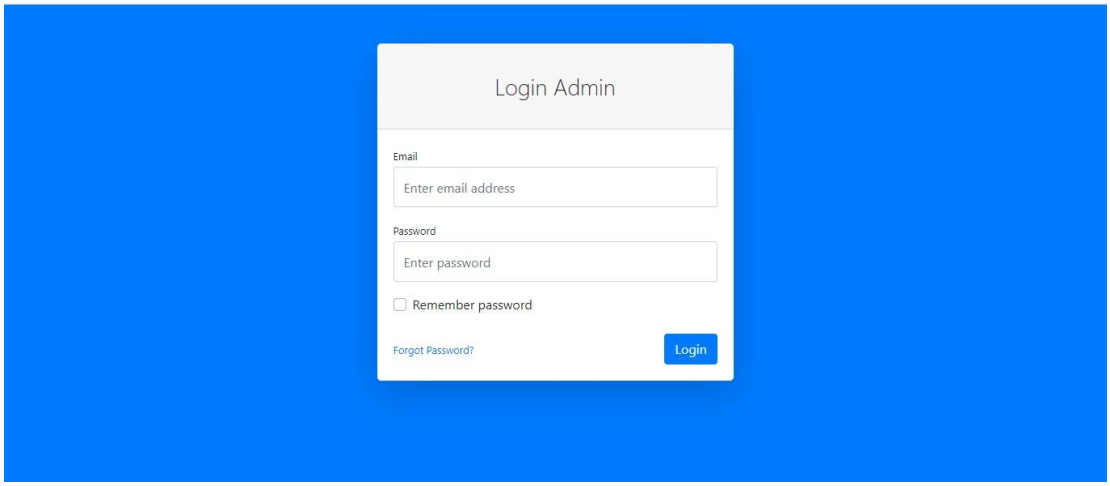
Halaman ini merupakan tampilan halaman utama ketika url dari website di buka. Pada bagian atas terdapat menu Kritik dan Saran, Tentang Kami, dll. Dan pada bagian tengahnya terdapat tampilan utama yaitu artikel tentang Hayuk Tani. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 1 dibawah ini



Gambar 1Tampilan halaman utama

Tampilan halaman *login*

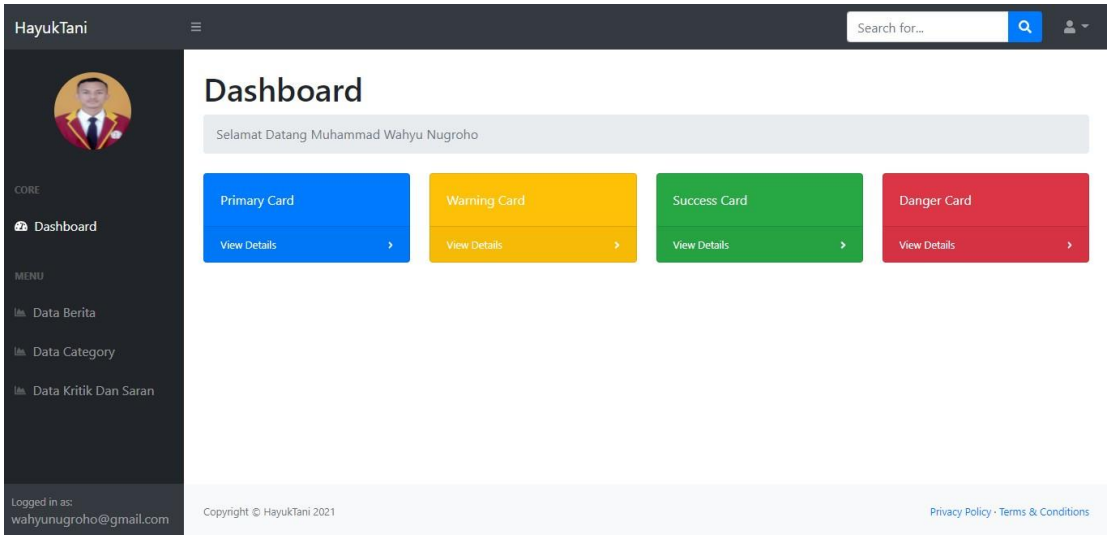
Halaman *login :* halaman awal ketika user mencoba masuk kedalam sistem menggunakan email dan kata sandi yang telah didaftarkan sebelumnya. Pada halaman ini ada *button* selain *login* yaitu lupa kata sandi?. Apabila di tekan lupa kata sandi maka user akan diarahkan ke halaman *forgotten*. *T*ampilan halaman *login* dilihat pada Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2 Tampilan halaman *login*

Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

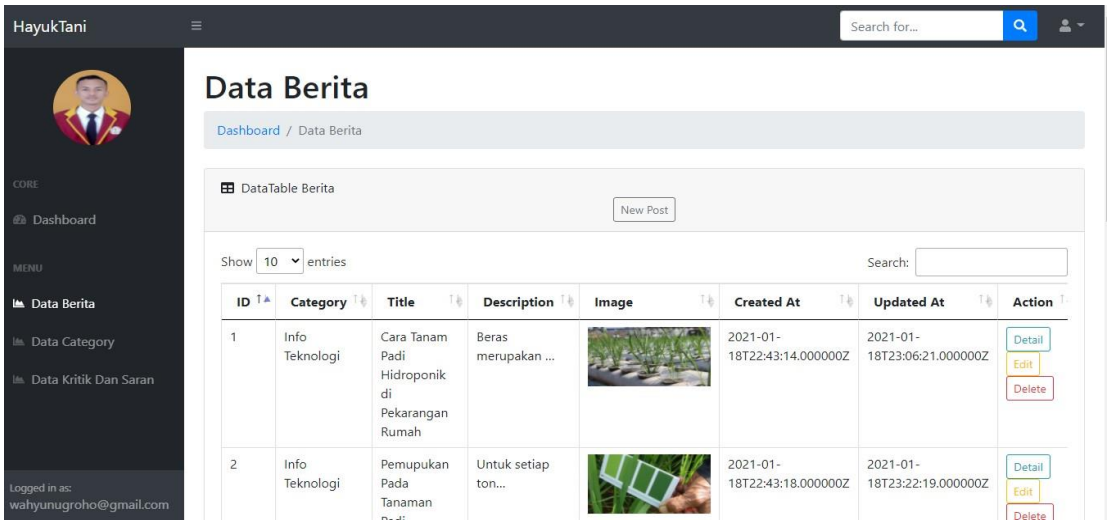
Halaman *dashboard admin* merupakan halaman pertama kali terbuka ketika admin *login* pada sistem. Pada halaman ini terdapat beberapa menu khusus admin yaitu menu untuk data berita, data category, data kritik dan saran serta logout untuk keluar sistem. Tampilan halaman *dashboard admin* dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini



Gambar 3 Tampilan halaman *dashboard admin*

Tampilan *Dashboard* Admin Data Berita

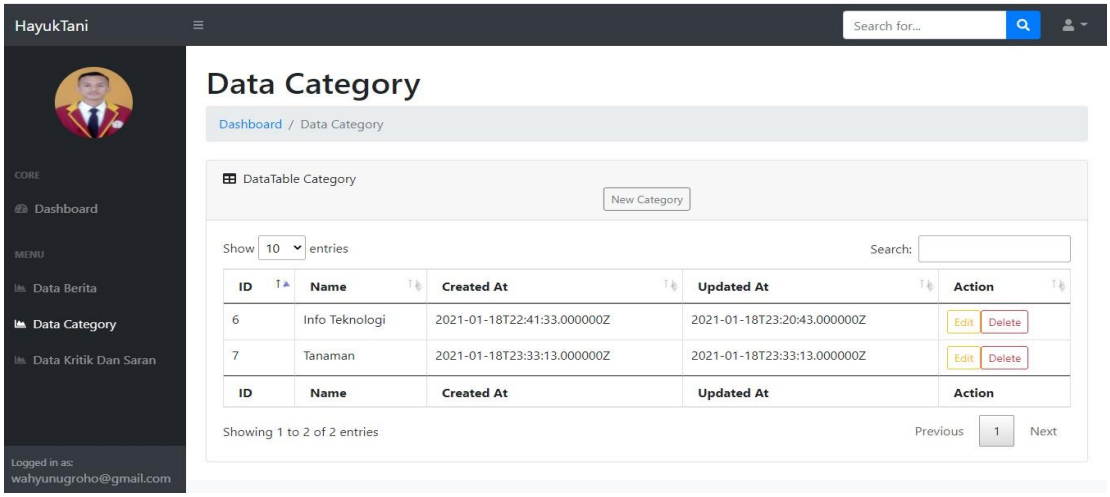
Apabila pada halaman *dashboard* admin memilih menu data berita, maka akan diarahkan ke halaman *dashboard* admin data berita. Halaman ini berfungsi sebagai manajemen data berita diantaranya berisi form penambahan berita yang diisikan oleh admin. Juga terdapat tabel yang menyajikan data yang telah ditambahkan oleh admin. Tampilan *dashboard admin* data daerah dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4 Tampilan *dashboard* admin data berita

Tampilan *Dashboard* Admin Data Category

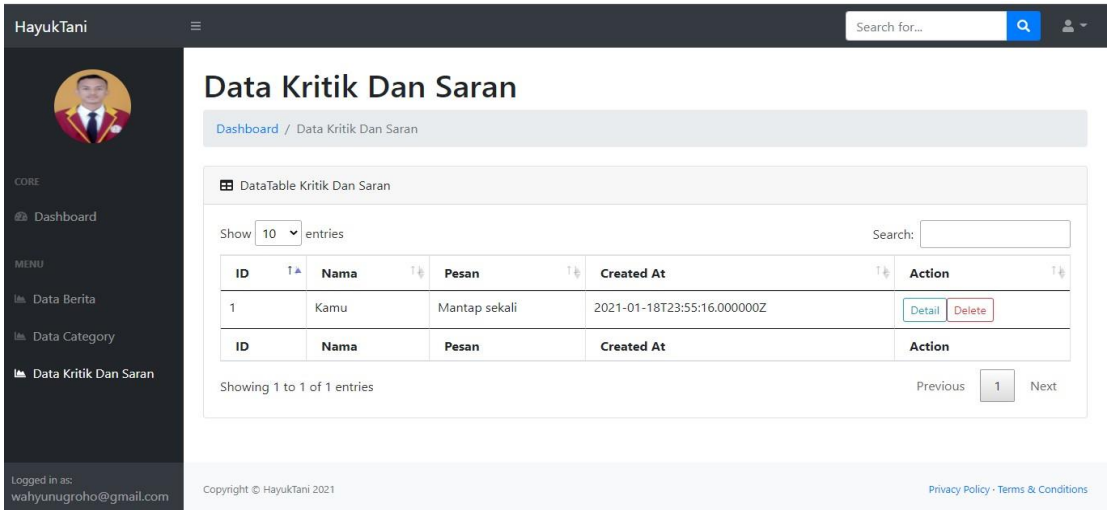
Dashboard admin data category dapat dibuka apabila pada halaman *dashboard* admin memilih menu data category. Pada halaman ini sama seperti halaman data berita, admin bisa menambahkan category. *T*ampilan *dashboard admin* data category dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini.



Gambar 5 Tampilan *dashboard* admin data category

Tampilan *Dashboard* Admin Data Kritik Dan Saran

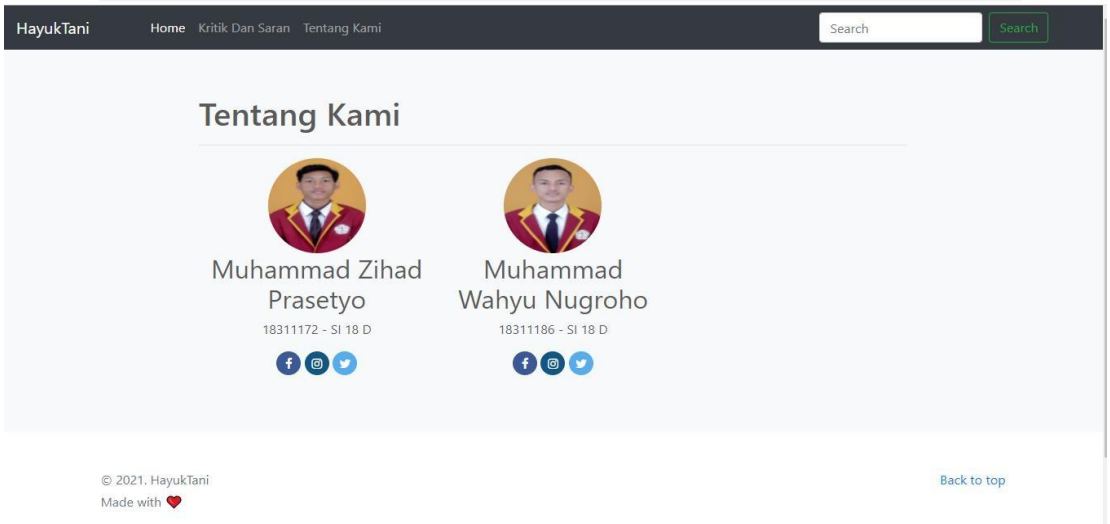
Ketika admin memilih menu data kritik dan saran pada halaman *dashboard* admin, maka akan diarahkan ke halaman *dashboard* admin data kritik dan saran. Halaman ini berisi tabel yang berisi laporan siapa saja yang mengkritik dan saran. Admin dapat melihat dan membaca siapa saja yang mengkritik dan saran. *T*ampilan *dashboard admin* data kritik dan saran dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6 Tampilan *dashboard* admin data kritik dan saran

Tampilan Halaman Tentang Kami

*T*ampilan halaman Tentang Kami yang berisi informasi tentang si pembuat web tersebut.



Gambar 7 halaman Tentang Kami

SIMPULAN

Sistem ini mampu membantu petani untuk mendapatkan informasi tentang pertanian terhadap masyarakat yang ingin membudidayakan tanaman padi atau bercocok tanam.

REFERENSI

Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAndrian, 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).

Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.

Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendonor Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, *6*(2), 67–77.

Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *1*(2).

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.

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.

Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan*

Sistem Informasi (JTSI), *1*(1), 90–96.

Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 49–55.

Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, *8*(3), 272–277.

Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, *2018*, 322–327.

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

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.

Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, *15*(1), 159–170.

Darwis, D., Wahyuni, D., & Dartono, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 15–21.

Dita, P. E. S., Al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroller Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *2*(1), 121–135.

Fernando, Y., Seminar, K. B., Hermadi, I., & Afnan, R. (2016). A Hyperlink based Graphical User Interface of Knowledge Management System for Broiler Production. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, *2*(3), 668–674.

Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 105–110.

Genaldo, R., Septyawan, T., Surahman, A., & Prasetyawan, P. (2020). Sistem Keamanan Pada Ruangan Pribadi Menggunakan Mikrokontroler Arduino dan SMS Gateway. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *1*(2), 13–19.

Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem monitoring kelembaban gabah padi berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *1*(1), 1–7.

Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness on Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 286–292.

Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 71–79.

Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, *1*(1), 26–32.

Kardiansyah, M. Y. (2019). Wattpad as a Story Sharing Website; Is it a field of literary production? *ELLiC Proceedings*, *3*, 419–426.

Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS

MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, *2*(1), 7–12.

Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, *5*(1), 83–94.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, *14*(2), 98–101.

Muhaqiqin, M., & Rikendry, R. (2021). ALT+ F: APLIKASI PENCARIAN LAWAN TANDING FUTSAL BERBASIS MOBILE ANDROID. *J-Icon: Jurnal Komputer Dan Informatika*, *9*(1), 81–87.

Nasional, S., Elektro, T., Informasi, S., & Informatika, T. (2021). *Seminar Nasional Teknik Elektro, Sistem Informasi, dan Teknik Informatika*. *1*, 19–24.

Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(2), 167–172.

Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimalisasi model prediksi kesesuaian lahan kelapa sawit menggunakan algoritme pohon keputusan spasial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, *8*(3), 192–200.

Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, *12*(2), 596–601. https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596

Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, *3*(2), 116–128.

Puspita, K., Alkhalifi, Y., & Basri, H. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi

Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Dengan Metode Spiral. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, *23*(1), 35–42. https://doi.org/10.31294/p.v23i1.10434

Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, *1*(1), 17–22.

Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 1–7.

Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). IMPLEMENTASI METODE JECKSON NETWORK QUEUE PADA PEMODELAN SISTEM ANTRIAN BOOKING PELAYANAN CAR WASH (STUDI KASUS: AUTOSHINE CAR WASH LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(2), 80–86.

Saputro, D. D. (2009). Karakteristik Pembakaran Briket Arang Tongkol Jagung. *Jurnal Kompetensi Teknik*, *1*(1).

Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 39–46.

Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, *10*(1), 40–45.

Sucipto, A., Ahdan, S., & Abyasa, A. (2020). Usulan Sistem untuk Peningkatan Produksi Jagung menggunakan Metode Certainty Factor. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 478–488.

Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search

Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 102–106.

Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *1*(1), 47–56.

Suryono, R. R., Marlina, E., Purwaningsih, M., Sensuse, D. I., & Sutoyo, M. A. H. (2019). Challenges in P2P lending development: Collaboration with tourism commerce. *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 129–133.

Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *2*(2).

Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, *12*(2), 68–72.

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.

WING, L. A. S. O. F. F. (n.d.). *IMPLEMENTASI KENDALI LQR UNTUK PENGENDALIAN SIKAP LONGITUDINAL PESAWAT FLYING WING*.