

Perancangan IoT Untuk Mengatur Suhu dan Kelembaban Ruang Server

Farhan Asydiq
Teknologi Informasi

*) Email : cidik.farhan145@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era modern ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, banyak cara yang dikembangkan untuk menyimpan data dalam jumlah yang besar, salah satunya dengan menggunakan *server*. *Server* adalah sistem komputer yang melayani dan mengontrol akses ke klien yang terhubung dengannya. Semua aktivitas yang kita lakukan di internet selalu melibatkan *server*. *Server* memegang peranan yang sangat penting karena tugasnya yang berat untuk melayani klien. Oleh karena itu, server tidak boleh mengalami gangguan. Salah satu gangguan yang menyebabkan *server* gagal adalah suhu yang terlalu panas, sehingga alat ini dibuat untuk mencegah terjadinya masalah tersebut. Alat ini dirancang untuk mengatur suhu dan kelembaban ruang server yang melebihi batas wajar. Alat ini dibuat dengan menggunakan Arduino Uno sebagai mikrokontroler, DHT11 sebagai sensor suhu dan kelembaban, *Ethernet shield* sebagai koneksi ke internet. Alat ini juga menggunakan aplikasi *blynk* sebagai monitoring, dari hasil pembacaan sensor suhu dan kelembaban pada alat ini dapat menurunkan suhu sebesar 6°C lebih dingin saat suhu di dalam ruangan panas, dalam hal ini alat berfungsi sebagai lebih disukai.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, *Internet Of Thing*, DHT11, Sensor Suhu, *Blynk*.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi di bidang transfer data dan informasi menyebabkan penggunaan gadget dan perangkat pengolah data seperti laptop sangat banyak digunakan (Dewi et al., 2021b; Hakim & Darwis, 2016; Oktavia, 2017; A. D. Saputra & Borman, 2020). Semakin banyak pengguna akan menyebabkan kinerja server menjadi berat dan panas. *Server* adalah sistem komputer yang melayani dan mengontrol akses klien yang terhubung dengannya. Semua aktivitas yang kita lakukan di internet selalu menggunakan perangkat pengolah data dan informasi seperti laptop dan smartphone melibatkan server (Puspitasari & Budiman, 2021; R. P. Setiawan & Muhaqiqin, 2021; Sinaga, 2017). Oleh karena itu, sebuah server tidak boleh mengalami gangguan. Oleh karena itu, dibuatlah alat ini untuk mengatasi masalah tersebut.

Salah satu cara untuk memantau status ruang server adalah dengan membuat mekanisme otomatisasi elektronik yang dapat membaca kondisi lingkungan ruang tersebut (Ariyanti et al., 2020; Ria & Budiman, 2021; Vidiyasari & Darwis, 2020). Sensor jarak jauh dapat

mengumpulkan data seperti suhu, kelembaban, tegangan, dan arus dan mengirim data ke pengontrol atau di mana analisis data berlangsung (Manalu & Setyadi, 2010; Rahmansyah & Darwis, 2020; M Ramdhani Yanuarsyah et al., 2021). Menggunakan Konsep *Internet of Things* (IOT) memungkinkan perangkat untuk memperoleh data dan mengirimkannya melalui jaringan tanpa interaksi manusia ke manusia atau manusia ke computer (Ariyanti, 2020; Rahmadani et al., 2020; Reza & Putra, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Definisi teknologi informasi

Teknologi informasi adalah teknologi yang mengolah, mengolah, menyusun, menerima, menyimpan, dan mentransformasikan semua data dengan berbagai upaya untuk memperoleh informasi yang berguna dan berkualitas tinggi (Audrilia & Budiman, 2020; Jasmin, 2021; D. Setiawan, 2018). Fungsi lain dari teknologi ini adalah menemukan cara untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kreativitas, efektivitas dan efisiensi aktivitas manusia (Novitasari et al., 2021; Pratiwi et al., 2021; Yusmaida et al., 2020). Secara sederhana, teknologi informasi adalah berbagai fitur perangkat keras dan perangkat lunak yang secara cepat dan kualitatif mendukung dan meningkatkan kualitas informasi bagi masyarakat umum (Hamidy & Octaviansyah, 2011; Nisa & Samsugi, 2020; M R Yanuarsyah et al., 2021).

Definisi ruang server

Ruang server adalah ruang yang digunakan untuk menyimpan, memberi daya, dan mengoperasikan server komputer dan komponen terkaitnya (Abidin et al., 2022; Nugroho et al., 2016; Wantoro, 2020). Ruangan ini adalah bagian dari pusat data dan biasanya menampung beberapa server fisik yang ditempatkan dalam faktor bentuk yang berbeda (Anggraini et al., 2020; Ismatullah & Adrian, 2021; Suri & Puspaningrum, 2020). Pusat data dapat terdiri dari beberapa ruang server, masing-masing digunakan untuk aplikasi dan layanan individual.

Definisi IOT

Internet of Things adalah penggabungan teknologi seperti sensor dan perangkat lunak ke dalam satu atau lebih objek untuk tujuan berkomunikasi, mengontrol, menghubungkan, dan bertukar data melalui perangkat lain selama mereka terhubung ke Internet (Arbiansyah & Kristianto, 2010; A. Saputra & Puspaningrum, 2021; M. P. Sari et al., 2021). Adalah

konsepnya. IoT erat kaitannya dengan istilah mesin mesin atau M2M. Semua alat dengan kemampuan komunikasi M2M sering disebut sebagai perangkat pintar (Damayanti, 2019; Fitriyana & Sucipto, 2020; Sulastio et al., 2021). Perangkat pintar ini diharapkan dapat membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai tugas dan tugas yang ada. Perangkat IoT yang ada saat ini berpotensi menjadi lebih canggih di masa depan dan harus dapat membantu orang di segala bidang (Pratama & Priandika, 2020; Rauf & Prastowo, 2021; Sofa et al., 2020).

Aplikasi Blynk

Blynk adalah Arduino, Rasbery Pi, Wemos dan modul serupa di internet. Aplikasi ini masih sangat mudah digunakan untuk pemula (Huda & Fernando, 2021; Ichsan et al., 2020; Kumala et al., 2020). Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang membuatnya user-friendly. Cara membuat proyek dengan aplikasi ini sangat sederhana, cukup drag and drop dalam waktu kurang dari 5 menit (Anestiviya et al., 2021; Handoko & Neneng, 2021; Suryani & Ardian, 2020; Tristiaratri et al., 2017). Blynk tidak terkait dengan modul atau papan tertentu. Dari aplikasi ini, pengguna dapat mengontrol semuanya dari jarak jauh di mana pun anda berada, selama anda terhubung ke internet (Hidayat, 2014; Rahmanto et al., 2020; Rasyid, 2017).

METODE

Metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tinjauan Literatur

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, ensiklopedia, internet dan lain-lain untuk memperoleh data yang relevan guna menunjang proses penelitian.

Konsultasi dan Diskusi

Untuk mendapatkan informasi, teori-teori yang mendukung penelitian untuk menemukan dan membaca karya ilmiah, cukup banyak yang tidak sulit (Pratama & Priandika, 2020; Rauf & Prastowo, 2021; Sofa et al., 2020). Oleh karena itu, dosen perlu lebih memahami referensi yang telah dibaca sebelumnya. Peneliti juga berdiskusi dengan teman-teman untuk mendapatkan informasi dan pendapat yang dapat mendukung proses penelitian.

Desain alat

Setelah mengumpulkan referensi dan informasi yang cukup, peneliti mulai merancang alat yang akan dibuat. Perancangan dibagi menjadi dua bagian, yaitu perancangan perangkat keras dan perancangan perangkat lunak. Dalam proses perancangan diperlukan ketelitian dan keteraturan agar tidak terjadi kesalahan pada saat proses perancangan (Dewi et al., 2021a; Dinasari et al., 2020; R. Sari et al., 2021).

Pengujian alat

Setelah melalui proses pengumpulan data, perancangan alat, sampai pembuatan alat maka tibalah saatnya untuk menguji alat yang telah dibuat. Pengujian ini untuk mengetahui bahwa alat dapat bekerja. Pengujian memakai tiga kondisi yaitu yang pertama saat kondisi normal, kedua saat kondisi kotak simulasi ruangan panas, dan saat dinetralkan oleh pendingin.

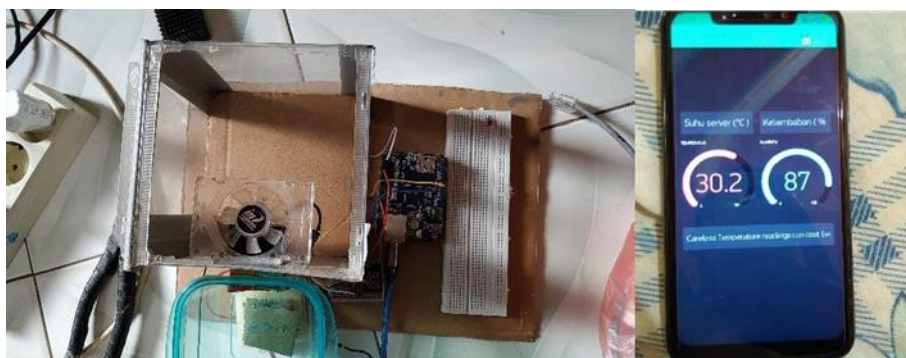
Tabel 1. Kondisi saat pengujian

Kondisi	Menit	Suhu °C dan Kelembaban %	Ket
Suhu Normal	1-5	28,7 dan 87	Tanpa pendingin dan pemanas
Suhu Panas	5-10	33 dan 74	Tanpa pendingin
Suhu dinetralkan	10-30	27,4 dan 67	Diberi pendingin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perangkat

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini berupa pengatur suhu dan kelembaban. Alat ini bekerja pada suhu panas yang melebihi batas yang telah ditentukan dan mengirimkan notifikasi ke smartphone. Alat ini sangat berguna untuk operator dan pemeliharaan ruangan server.



Gambar 1. Prototype pengatur suhu dan kelembaban ruang server

Pembahasan

Pada saat pengujian data yang diambil memiliki 3 kondisi yang meliputi:

1. Saat suhu normal dan hasil pembacaan sensor 28,7°C dan 87%, pengujian dilakukan selama 5 menit tanpa pemanasan dan pendinginan.
2. Saat suhu panas dan hasil pembacaan dari sensor adalah 33°C dan 74%, pengujian dilakukan selama 5 menit diberi pemanas dari air panas yang ditempatkan dalam sebuah kotak, uap yang dihasilkan dari air panas menaikkan suhu di kotak sekitar 5 ° C dan menurunkan suhu. kelembaban sekitar 14%
3. Temperatur saat dinetralkan mendapat pembacaan dari sensor 27,4°C dan 66%, pengujian dilakukan selama 20 menit dan didinginkan untuk mendapatkan titik temperatur terendah saat temperatur dinetralkan kembali.

Secara umum dari hasil pengujian alat ini berfungsi dengan baik karena terbukti mampu mendinginkan atau menurunkan suhu sekitar 6°C. Panas yang dihasilkan dari pemanas 33°C dapat turun menjadi 27,4°C dan kelembaban yang semula tinggi turun menjadi 66%.

KESIMPULAN

Dari percobaan yang dilakukan sensor suhu bekerja dengan baik, pengukuran dilakukan pada tiga kondisi yaitu kondisi normal saat tidak mendingin atau pemanasan, kondisi temperatur panas saat pemanasan dan tidak mendingin, kondisi netral yaitu saat didinginkan. Alat berfungsi dengan baik karena sudah terbukti mampu mendinginkan dan tidak ada masalah yang berarti aplikasi di Android juga tidak ada masalah saat diuji, hanya saja jika sinyal di operator buruk maka nilai yang dikirim dari sensor sedikit terlambat. Dari hasil pengujian, alat dapat bekerja dan menurunkan suhu panas di dalam box sekitar 6°C. Suhu panas semula 33°C bisa turun menjadi 27,4°C.

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.
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 80–85.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- 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.
- Arbiansyah, G., & Kristianto, D. (2010). Pemetaan Model Tata Kelola Teknologi Informasi Yang Menunjang Strategi Dan Visi Organisasi Di Indonesia Pada Bank Swasta Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- 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.
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Damayanti, N. N. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4).
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021a). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021b). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- 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.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- 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)*.
- Handoko, M. R., & Neneng, N. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT SELAMA KEHAMILAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 50–58.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- 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.
- 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.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan*

- Rekayasa ...*, 2(2), 3–10.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Jasmin, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver Service And Support (DSS) (Studi Kasus : Kec, Tanjung Bintang). *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada PT Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- 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 (JTISI)*, 2(3), 136–147.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nugroho, R., Suryono, R. R., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Untuk Integritas Data Menggunakan Framework Cobit 5 Pada Pt Kereta Api Indonesia (Persero) Divre Iv Tnk. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 20–25.
- Oktavia, S. (2017). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 (Studi Kasus: PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- Pratiwi, B. P., Handayani, A. S., & Sarjana, S. (2021). Pengukuran Kinerja Sistem Kualitas Udara Dengan Teknologi Wsn Menggunakan Confusion Matrix. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 66–75. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6552>
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (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 Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- 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., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26.

- <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- 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., & 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.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (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 Informasi*, 2(2), 69–77.
- 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.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Sinaga, I. (2017). KETERAMPILAN APLIKASI TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN TAHUN, GENDER DAN JURUSAN SIA (STUDI KASUS DI STMIK PERGURUAN TINGGI TEKNOKRAT). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 28–43.
- 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.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- 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.
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- 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).
- Yanuarsyah, M R, Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- Yanuarsyah, M Ramdhani, Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.