

Pengembangan Aplikasi Reservasi Online PORKOTA Berbasis Client Server

Altasya Putri Rahmardika
Teknologi Informasi
altasyaputri@gmail.com

Abstrak

Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) adalah sebuah organisasi yang bergerak di bidang olahraga. Setiap 2 tahun sekali KONI Kota Probolinggo menyelenggarakan PORKOTA untuk siswa SD/MI dan SMP/MTs. Proses pendaftaran peserta PORKOTA saat ini dilakukan secara manual yang menyebabkan proses pendaftaran banyak error dan memakan waktu lebih lama. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, maka diperlukan sistem pendaftaran online untuk mempermudah proses pendaftaran dan mencegah terjadinya kesalahan. Aplikasi pendaftaran PORKOTA terdiri dari aplikasi web dan aplikasi android. Aplikasi android yang digunakan pihak sekolah untuk mendaftar dan aplikasi web yang digunakan oleh KONI untuk melakukan perubahan data, hapus data dan cetak data. Perancangan sistem registrasi PORKOTA dijelaskan dalam Unified Modeling Language (UML). Kemudian mengembangkan aplikasi berbasis client server menggunakan web dan android dengan metode System Development Life Cycle (SDLC) sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pendaftaran online PORKOTA berbasis client server menggunakan web dan android.

Kata Kunci: Teknologi, Modeling, Perkembangan, sistem.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi (Dinasari et al., 2020; Hidayat, 2014; Pratama & Priandika, 2020; Vidiyari & Darwis, 2020). Munculnya berbagai aplikasi memberikan pilihan dalam meningkatkan kinerja suatu pekerjaan, seperti aplikasi web dan handphone android yang sering digunakan dalam sistem informasi (Ariyanti et al., 2020; Hamidy & Octaviansyah, 2011; Jasmin, 2021; Puspitasari & Budiman, 2021). Saat ini bermunculan teknologi komunikasi baru tanpa menggunakan kabel, seperti penggunaan media internet yaitu client server pada web dan aplikasi mobile android. KONI merupakan organisasi yang bergerak di bidang olahraga (Damayanti, 2019; Pratiwi et al., 2021; Rahmansyah & Darwis, 2020; Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Setiap 2 (dua) tahun sekali KONI Kota Probolinggo menyelenggarakan PORKOTA yang diharapkan bagi siswa SD/MI dan SMP/MTs. PORKOTA kemudian bertujuan untuk mencari bibit atlet yang berkualitas dan memberikan pembinaan untuk menjadi atlet masa depan yang membanggakan. Pada proses pendaftaran peserta PORKOTA saat ini dilakukan secara manual dimana setiap sekolah yang terdaftar mendaftarkan formulir pendaftaran secara manual, kemudian KONI melakukan pengecekan data peserta yang meliputi pengecekan usia, pengecekan peserta yang tidak diperbolehkan mengikuti lomba dan pengecekan apakah peserta mengambil lebih dari satu kursus. olahraga untuk siswa SMP/MTS. Hal ini tentu saja dapat menyebabkan proses pendaftaran sering terjadi dan memakan waktu lebih lama (Hakim & Darwis, 2016; Rahmanto et al., 2020; Ria & Budiman, 2021; Sari et al., 2021; Yusmaida et al., 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah aplikasi pendaftaran online PORKOTA berbasis client server menggunakan web dan berbasis android. Aplikasi android PORCOTA yang akan digunakan oleh pihak sekolah sebagai client untuk melakukan pendaftaran peserta PORCOTA secara online, serta aplikasi web yang digunakan oleh KONI untuk mengelola data pendaftaran (A. S. Puspaningrum, 2017; Reza & Putra, 2021; Saputra & Puspaningrum, 2021; Sulastio et al., 2021). Client server adalah istilah yang digunakan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk pertukaran data melalui jaringan internet yang nantinya data tersebut disimpan dalam suatu database (Amarudin & Riskiono, 2019; Amarudin & Ulum, 2018; Napianto et al., 2017; Oktaviani, 2021; V. Puspaningrum & Andrian, 2016). Penggunaan aplikasi berbasis client server saat ini tidak dapat diakses melalui web tetapi juga dapat diakses melalui ponsel Android yang lebih mudah digunakan dan fleksibel. Penggunaan aplikasi berbasis client server banyak digunakan oleh instansi dan organisasi untuk mempermudah pekerjaan (Amarudin & Riskiono, 2019; Amarudin & Ulum, 2018; Budiman, Sucipto, et al., 2021; Napianto et al., 2017; Nurdiawan & Pangestu, 2018; Oktaviani, 2021; V. Puspaningrum & Andrian, 2016; Surahman et al., 2021). Seperti penelitian yang dilakukan di Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kota Probolinggo. Tujuan dari aplikasi PORKOTA ini adalah untuk memudahkan pihak sekolah melakukan pendaftaran dan mempermudah KONI dalam mengelola data pendaftaran, sehingga tidak perlu lagi menyimpan data secara manual. manual karena data peserta yang mendaftar sudah tersimpan di database, dan tidak memakan waktu lama.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian informasi

Pengertian informasi adalah kumpulan data atau fakta-fakta, berhasil melakukan sesuatu yang berguna bagi penerimanya (Ariyanti, 2020; M R Yanuarsyah et al., 2021; M Ramdhani Yanuarsyah et al., 2021). Secara Umum, informasi yang akan diproses terlebih dahulu, sehingga penerima dapat dengan mudah memahami informasi sedemikian rupa untuk membuat sesuatu, apa yang dapat dipahami, dan manfaat bagi penerimanya (Diana & Setiawati, 2011; Krismiaji, 2015).

Pengertian Server

Server adalah sebuah sistem komputer yang menyediakan sumber daya untuk penyimpanan data dan berupa pusat layanan. Penyimpanan Data di server biasanya digunakan untuk menyimpan dokumen dan informasi (Budiman, Sunariyo, et al., 2021), (Ernain et al., 2011; Kurniawan, Iqbal, et al., 2019; Riskiono & Pasha, 2020). Kemudian data tersebut akan digunakan untuk melakukan berbagai layanan. Misalnya, melihat situs, menerima/mengirim email dan banyak lagi. Server adalah hanya satu jenis. Server juga dapat dibagi untuk memenuhi kebutuhan banyak pelanggan, mulai dari email, DNS untuk situs web (Ratnasari et al., n.d.; Riskiono, 2018; Riskiono et al., 2016; Riskiono & Darwis, 2020).

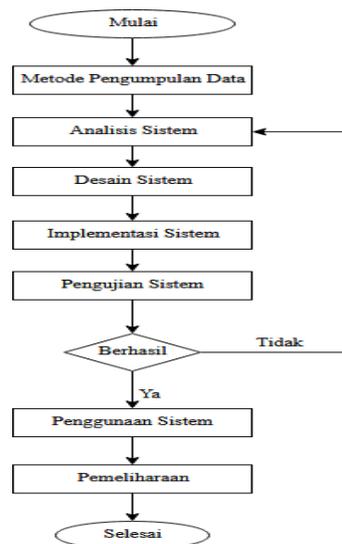
Client server

Client server adalah istilah yang digunakan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk pertukaran data melalui jaringan internet yang nantinya data tersebut disimpan dalam suatu database. Penggunaan aplikasi berbasis client server

saat ini tidak dapat diakses melalui web tetapi juga dapat diakses melalui ponsel Android yang lebih mudah digunakan dan fleksibel (Budioko, 2016; Kurniawan, Ahmad, et al., 2019; Prasetyo & Suharyanto, 2019; Rudi Cahyono & Nurmahaludin, 2017).

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode System Development Life Cycle (SDLC), yang terdiri dari analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem (Arpiansah et al., 2021; Erri et al., 2016; Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016; Yulianti et al., 2021). Berikut ini adalah flowchart dari penelitian yang dilakukan:



Gambar 1 Metode SDLC

Analisa sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan dirancang dan dibuat, meliputi analisis fungsi/proses yang dibutuhkan, analisis output, analisis input, dan analisis kebutuhan yang dibutuhkan dalam sistem.

Desain sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dilakukan oleh perangkat lunak (Firdaus et al., 2021; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).

Sistem Implementasi

Proses implementasi dibuat berdasarkan hasil tahapan analisis dan perancangan sistem pendaftaran online PORTOTA berbasis client server menggunakan web dan android.

Sistem Pengujian

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kualitas sistem dan mengetahui apakah sistem siap atau tidak untuk digunakan oleh KONI Kota Probolinggo. Jika sistem tidak berhasil selama pengujian, penelitian akan dimulai dari tahap analisis sistem lagi.

Penggunaan Aplikasi

Penggunaan aplikasi merupakan salah satu tahap setelah dilakukan pengujian, pada tahap ini aplikasi yang dirancang dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Pemeliharaan

Maintenance adalah pemeliharaan aplikasi agar tetap berfungsi sesuai kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Formulir Pendaftaran ORKOTA

Berikut tampilan form Pendaftaran PORCOTA seperti terlihat pada gambar 2 berikut :



Gambar 2 Pendaftaran

Form Daftar Nama Peserta

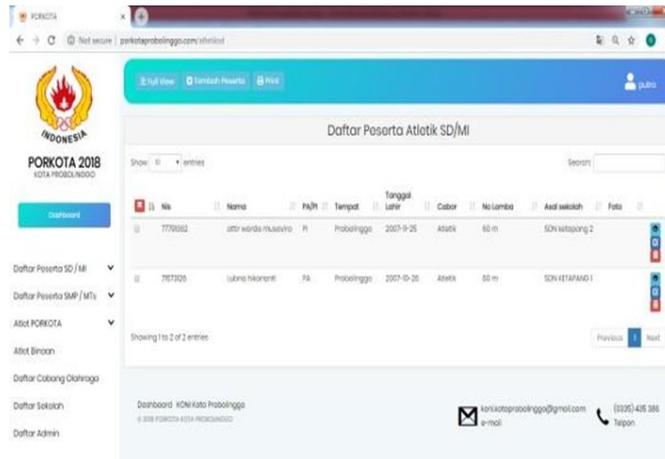
Berikut ini tampilan form Pendaftaran nama peserta beserta listing program seperti yang ditunjukkan pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Nama Peserta

Tampilan Daftar Peserta di Web

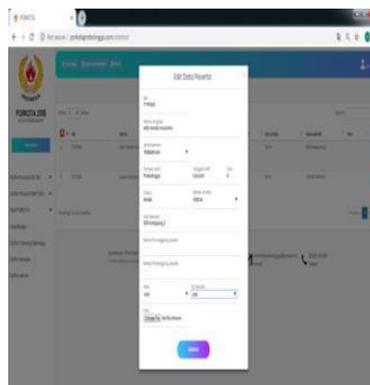
Tampilan daftar peserta sesuai dengan data peserta yang dimasukkan dari aplikasi android. Pada aplikasi web ini admin dapat mengedit data dan menghapus data pada data peserta jika diperlukan.



Gambar 4 Daftar Peserta

Lihat Edit dan Hapus Data di Web

Tampilan edit dan hapus data peserta dilakukan oleh admin jika terjadi kesalahan data pada proses registrasi dari aplikasi android.



Gambar 5 Edit dan Hapus Data

SIMPULAN

Dinas Informasi dan Komunikasi Pemerintah sebagai salah satu pemangku kepentingan akan sangat mendukung terselenggaranya Penyusunan RoadMap Encoding. Sehingga diharapkan fungsi sektor sandang yang memiliki peran penting dalam pengamanan informasi publik dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan, sasaran yang ingin dicapai dengan indikator yang disepakati bersama. Perencanaan, Pelaksanaan, Monitoring dan Evaluasi serta Pelaporan, dapat mendukung kemajuan kinerja Dinas Komunikasi dan Informatika, Statistik dan Encoding, Bagian Coding. Sehingga Peta Jalan (RoadMap) akan memberikan acuan kualitas dan kuantitas baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Arah pembiayaan/penganggaran. Roadmap koding bagi pemerintah daerah di Indonesia ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penyusunan rencana kerja dan kegiatan di Dinas Komunikasi dan Informatika, Statistik dan Enkripsi, Bagian Enkripsi untuk memastikan keamanan informasi publik dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan yang sudah ada. . periode waktu. Sebagai saran untuk kelanjutan kegiatan ini, RoadMap Encoding masih perlu dikembangkan lebih lanjut dengan membuat detail implementasi melalui SOP (Standard Operating Procedure) dan IK (Instruksi Kerja) sebagai tahapan yang komprehensif. Sehingga RoadMap dapat langsung diimplementasikan di lingkungan setempat.

REFERENSI

- Amarudin, A., & Riskiono, S. D. (2019). Analisis Dan Desain Jalur Transmisi Jaringan Alternatif Menggunakan Virtual Private Network (Vpn). *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 100–106.
- Amarudin, A., & Ulum, F. (2018). Desain Keamanan Jaringan Pada Mikrotik Router OS Menggunakan Metode Port Knocking. *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 72–75.
- 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.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Budioko, T. (2016). Sistem monitoring suhu jarak jauh berbasis internet of things menggunakan protokol mqtt. *Seminar Nasional Riset Teknologi Informasi*, 1(30 July), 353–358.
- 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).
- Diana, A., & Setiawati, L. (2011). Pengertian sistem menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati. In *Sistem Informasi Akuntansi* (p. 3).
- 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.
- Ernain, E., Rusliyawati, R., & Sinaga, I. (2011). Sistem Pendukung Keputusan Pembiayaan Mikro Berbasis Client Server Studi Kasus Pada Perusahaan Pembiayaan Bandar Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>

- 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)*.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- 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.
- Krismiaji. (2015). Sistem Inormasi. In *Sistem Informasi Akuntansi*.
- Kurniawan, D. E., Ahmad, I., Ridho, M. R., Hidayat, F., & Anggra Js, A. (2019). Analysis of performance comparison between Software-Based iSCSI SAN and Hardware-Based iSCSI SAN. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012009>
- 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), 12006.
- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Nurdiawan, O., & Pangestu, L. (2018). Penerapan Sistem Pakar dalam Upaya Meminimalisir Resiko Penularan Penyakit Kucing. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v3i1.532>
- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- 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>
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- 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>
- Puspaningrum, A. S. (2017). *Pengukuran Kesesuaian Fungsional Dengan Pendekatan*

Berorientasi Tujuan Pada Sistem Informasi Akademik (SIA) Berdasarkan Model Kualitas ISO/IEC 25010. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

- Puspaningrum, V., & Andrian, R. (2016). Implementasi sistem antrian jaringan jackson pada rumah sakit 1. *Jurnal Komputasi*, 83–91.
- 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>
- 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.
- Ratnasari, T. D., Samsugi, S., Kom, S., & Eng, M. (n.d.). *SETUP MIKROTIK SEBAGAI GATEWAY SERVER PADA SMK PELITA GEDONGTATAAN.*
- 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.
- Riskiono, S. D. (2018). Implementasi Metode Load Balancing Dalam Mendukung Sistem Kluster Server. *SEMNAS RISTEK*, 455–460.
- Riskiono, S. D., & Darwis, D. (2020). Peran Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Web Server Di Lingkungan Cloud. *Krea-TIF*, 8(2), 1–8.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Perbandingan Server Load Balancing dengan Haproxy & Nginx dalam Mendukung Kinerja Server E-Learning. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(3), 135–144.
- Riskiono, S. D., Sulisty, S., & Adji, T. B. (2016). Kinerja Metode Load Balancing dan Fault Tolerance Pada Server Aplikasi Chat. *ReTII*.
- Rudi Cahyono, G., & Nurmahaludin, N. (2017). Rancang Bangun Sistem Monitoring Populasi Hama Tanaman Padi Berbasis Web dan Gateway. *Poros Teknik*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.31961/porosteknik.v8i2.388>
- 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.

- 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>
- 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.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25.
<https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- 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.
- 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.
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.
- 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.