Sistem Rekomendasi Laptop Gaming Menggunakan Metode Elimination Et Choix Traduisant la Realite

Adelia Pratiwi
Teknologi Informasi
adeliapratiwi@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai alat rekomendasi dalam menentukan laptop gaming high end untuk gamer profesional dengan menggunakan sistem pendukung keputusan. Metode penyelesaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Elimination Et Choix Traduisant la Realite (ELECTRE). Teknik pengumpulan data dilakukan secara acak dengan cara observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 250 responden (gamer) dan 10 toko komputer yang ada di wilayah Kabupaten Simalungun. Penelitian ini menggunakan lima alternatif, antara lain: Asus ROG G703 (A1), Razer Blade Pro (A2) MSI GT75VRTitan-083 (A3), Acer Predator Triton 700 (A4), Alienware 17 (A5) dan lima kriteria penilaian, antara lain : Harga (C1), Jenis Prosesor (C2), Kapasitas RAM (C3), Jenis Kartu VGA (C4) dan Hard Drive (C5). Hasil perhitungan metode Elimination Et Choix Traduisant la Realite (ELECTRE) merekomendasikan alternatif Predator Triton 700 (A4) sebagai rekomendasi pertama untuk memilih laptop gaming high-end untuk gamer profesional.

Kata kunci : Sistem, Aplikasi, Laptop, Elimination Et Choix Traduisant la Realite

PENDAHULUAN

Saat ini keberadaan laptop tidak lagi dianggap sebagai barang mewah (Admi Syarif et al., 2020). Laptop sudah menjadi gaya hidup terutama bagi mereka yang selalu mengikuti perkembangan teknologi (Rahman Isnain et al., 2021), (Abidin, 2021). Gamer merupakan salah satu contoh dari sekian banyak kelompok yang selalu mengikuti perkembangan teknologi (Herdiansah et al., 2021a), (Herdiansah et al., 2021b). Dengan pesatnya perkembangan game, muncullah olahraga baru yang disebut eSports yang dikhususkan untuk kompetisi video game (Budiman et al., 2021), (M R Yanuarsyah et al., 2021). Dari kemunculan olahraga baru yang terkenal ini, muncul nama baru bagi para atlet yang sedang berjuang di dunia ini dan sering dijuluki Professional Gamer (Windane & Lathifah, 2021), (Giovani et al., 2020). Tapi tidak mudah menjadi seorang gamer Dibutuhkan skill profesional yang selalu diasah dan media canggih untuk menunjang mengasah kemampuannya, termasuk laptop gaming high end (Rahmanto, 2021), (Riskiono & Pasha, 2020). Disebut high end artinya laptop tersebut sudah memiliki spesifikasi tinggi di atas rata-rata laptop yang dibutuhkan oleh para gamer professional (Kristiawan et al., 2021), (Kristiawan et al., 2021). Dengan komponen berspesifikasi tinggi ini, dapat menciptakan pengalaman bermain game portabel (Fernando et al., 2021). Masyarakat semakin berkembang, mengingat kemajuan teknologi telah mencapai revolusi industri 4.0 (Priandika, 2021), (Samsugi et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk merekomendasikan laptop gaming high end yang ideal untuk para Professional Gamers, mengingat setiap produk yang ditawarkan memiliki kemampuan tersendiri (Nisa & Samsugi, 2020), (Surahman et al., 2020). Penelitian ini menggunakan sumber data melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 250 responden (gamer) dan 10

toko komputer di wilayah Kabupaten Simalungun (Riski et al., 2021). Hasil akhir dari penelitian ini adalah rangking (Darma et al., 2021).
Saat ini keberadaan laptop tidak lagi dianggap sebagai barang mewah (Ramadhan et al., 2021). Laptop sudah menjadi gaya hidup terutama bagi mereka yang selalu mengikuti perkembangan teknologi (Nuryani & Darwis, 2021). Gamer merupakan salah satu contoh dari sekian banyak kelompok yang selalu mengikuti perkembangan teknologi (Widodo et al., 2020). Dengan pesatnya perkembangan game, muncullah olahraga baru yang disebut eSports yang dikhususkan untuk kompetisi video game (Handoko & Gumantan, 2021). Dari kemunculan olahraga baru yang terkenal ini, muncul nama baru bagi para atlet yang sedang berjuang di dunia ini dan sering dijuluki Professional Gamer (Indonesia, 2022). Tapi tidak mudah menjadi seorang gamer Dibutuhkan skill profesional yang selalu diasah dan media canggih untuk menunjang mengasah kemampuannya, termasuk laptop gaming high end (Isnain et al., 2021). Disebut high end artinya laptop tersebut sudah memiliki spesifikasi tinggi di atas rata-rata laptop yang dibutuhkan oleh para gamer professional (Megawaty et al., 2021). Dengan komponen berspesifikasi tinggi ini, dapat menciptakan pengalaman bermain game portabel (Adrian et al., 2020). Masyarakat semakin berkembang, mengingat kemajuan teknologi telah mencapai revolusi industri 4.0 (Dita et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk merekomendasikan laptop gaming high end yang ideal untuk para Professional Gamers, mengingat setiap produk yang ditawarkan memiliki kemampuan tersendiri (Valentin et al., 2020), (Puspita et al., 2021). Penelitian ini menggunakan sumber data melalui observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner kepada 250 responden (gamer) dan 10 toko komputer di wilayah Kabupaten Simalungun. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rangking (Setiawansyah et al., 2021), (Nurkholis & Sitanggang, 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi Pemrosesan Data Habis Pakai

Sistem informasi pengolahan data bahan habis pakai di Rumah Sakit HAMS Kisaran merupakan aplikasi program pengolahan data yang berkaitan dengan data penerimaan barang, data pengeluaran barang, kartu stok, laporan penerimaan, laporan pengeluaran, rekapitulasi laporan semester dan laporan tahunan (Ahluwalia, 2020), (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021). Sistem informasi ini merupakan bentuk pengembangan dari sistem yang sedang berjalan, dimana akan dibangun suatu sistem yang mampu mempercepat pekerjaan Pengelola Barang Pengguna dan mengefisienkan waktu yang digunakan dalam pengolahan data bahan habis pakai (Al-Ayyubi et al., 2021), (Ramadona et al., 2021).

Kinerja

Performance atau kinerja merupakan hasil atau keluaran dari suatu proses menurut Nurlaila (Ayu et al., 2021), (Aldino et al., 2021). Menurut Luthans, pendekatan perilaku dalam manajemen, kinerja adalah kuantitas atau kualitas sesuatu yang dihasilkan atau jasa yang diberikan oleh seseorang yang melakukan pekerjaan (Hendrastuty et al., 2021). Menurut Mangkunagara, kinerja adalah hasil kerja baik secara kualitas maupun kuantitas yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugas sesuai tanggung jawab yang diberikan (Larasati Ahluwalia, 2020). Oleh Rivai dan Basri, kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu dalam melaksanakan tugas dibandingkan dengan berbagai kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran

atau kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu telah disepakati bersama (Pratiwi et al., 2021).

Laporan Pengurus Barang Pengguna

Salah satu tugas pengurus barang pada suatu SKPD (Satuan Kerja Perangkat Daerah) atau UPTD (Unit Pelaksana Teknis Daerah) adalah penatausahaan barang pakai habis dan barang persediaan selain barang inventaris/ aset (NOVITA et al., 2020), (Swasono & Prastowo, 2021). Tugas pengurus barang dalam menatausahakan barang- barang tersebut tidak hanya menyimpan dan mendata pemakaian dan sisa stok yang ada, tetapi juga membuat dokumen-dokumen lainnya sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 17 Tahun 2007 (3) tentang Pedoman Teknis Pengelolaan Barang Milik Daerah (M Ramdhani Yanuarsyah et al., 2021), (Wahyudi, 2020).

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pegawai RS HAMS Kisaran, pengelola barang dan keuangan serta program yang berjumlah 7 (tujuh) orang. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari keseluruhan dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Hanurdin et al., 2020). Dengan kata lain, sampel adalah bagian dari populasi. Dalam penelitian ini sampel jenuh diambil dengan menggunakan seluruh populasi sebanyak 7 (tujuh) orang. Menurut Sugiyono, sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel ketika semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan ketika populasi relatif kecil (Fahrizqi et al., 2021), (Nugroho et al., 2021).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa kuesioner yang berisi pertanyaan yang telah ditentukan sebelumnya dengan menggunakan skala likert 1 – 5, dimana nilai 1 menunjukkan nila terendah dan 5 menunjukkan nilai tertinggi seperti pada tabel 1. Instrumen penelitian ini terlebih dahulu diuji validitas menggunakan metode Bivariate Pearson dan reliabilitasnya menggunakan metode Cronbach's Alpha, menggunakan aplikasi SPSS 25 (Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021), (Widiastuti & Tamrin, 2020).

METODE

Penelitian ini melalui 2 tahap yaitu tahap pembuatan aplikasi pengolahan data bahan habis pakai dan dilanjutkan dengan explanatory research untuk melihat pengaruh penerapan aplikasi terhadap kinerja pelaporan. Pada tahap pertama, peneliti didampingi oleh seorang programmer dalam merancang dan mengimplementasikan aplikasi. Pada tahap kedua yaitu tahap implementasi, peneliti melakukan observasi langsung dan survei dengan menggunakan instrumen angket. Hasil pengumpulan data dianalisis menggunakan uji statistik untuk memperoleh kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Data Masukan

Berikut data masukan dari alternatif pada pemilihan laptop gaming high end yang ideal untuk Gamer Professional seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1 Data Masukan

Alternatif	Kriteria				
	Harga	Jenis Processor	Kapasitas RAM	Jenis Kartu VGA	Hardisk
Asus ROG G703	62.988.000	Intel Core i7 – 7820HK	32 GB	Nvidia GeForce GTX 1080	1 TB
Razer Blade Pro	52.800.000	Intel Core i7 – 6700HQ	32 GB	Nvidia GeForce GTX 1080	2 TB
MSI GT75VR Titan-083	69.482.000	Intel Core i7-7820HK	64 GB	Nvidia GeForce GTX 1070	1 TB
Acer Predator Triton 700	56.250.000	Intel Core i7-7700HQ	16 GB	Nvidia GeForce GTX 1080	1 TB
Alienware 17	32.000.000	Intel Core i7- 4710HQ	16 GB	Nvidia GeForce GTX 980	1 TB

Hasil Preproses

Tabel 2 Preproses

Alternativ	**Kriteria**				
	C1	**C2**	**C3**	**C4**	**C5**
A1	3	3	4	5	4
A2	4	5	4	5	5
A3	1	3	5	4	4
A4	1	4	3	5	4
A5	5	2	3	3	4

Pembahasan

Matriks E memberikan urutan pilihan dari setiap alternatif, yaitu bila ekl = 1 maka alternative Ak merupakan pilihan yang lebih baik daripada Al. Sehingga baris dalam matriks E yang memiliki jumlah ekl = 1 paling sedikit dapat dieliminasi. Hasil dari perhitungan dengan metode ELECTRE pada pemilihan laptop gaming high end yang ideal untuk Gamer Professional adalah Acer Predator Triton 700 (A4).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode ELECTRE dapat diterapkan pada pemilihan laptop gaming high end yang ideal untuk Professional Gamers dengan mempertimbangkan lima kriteria yaitu: Harga, Jenis Prosesor, Kapasitas RAM, VGA Card Jenis, Hard Drive dan lima alternatif, yaitu: Asus ROG G703 (A1), Razer Blade Pro (A2) MSI GT75VRTitan-083 (A3), Acer Predator Triton 700 (A4), Alienware 17(A5).

REFERENSI

Abidin, Z. (2021). Pelatihan Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemograman Untuk

Membangkitkan Minat Siswa-Siswi Smk Pada Dunia Pemograman. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(2), 54. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1326

Admi Syarif, A. S., Akbar Rismawan, T., Rico Andrian, R. A., & Lumbanraja, F. R. (2020). Implementasi Metode Ekstraksi Fitur Gabor Filter dan Probablity Neural Network (PNN) untuk Identifikasi Kain Tapis Lampung. *Jurnal Komputasi*, *8*(2), 1–9.

Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, *11*(1), 171–176.

Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *7*(1), 283. http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL

Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *12*(3), 491–497. https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704

Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(2), 72. https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330

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.

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

Darma, T., Sari, R., & Ekonomi, F. (2021). *Yusra Fernando 2 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia, Indonesia*. 106–115.

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.

Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *20*(1), 43. https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207

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.

Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Ruang Guru Di Twitter Menggunakan Algoritma Klasifikasi. *Jurnal Teknoinfo*, *14*(2), 115. https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679

Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran

Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, *2*(1), 1–7.

Hanurdin, A. S., Arifin, M., & Qomariyah, S. N. (2020). Pengaruh Kualitas Produk, Harga Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian (Studi UMKM Pia Fenty Jombang). *Jurnal Ekonomi Dan Perkembangan Bisnis*, *4*(1), 73–89.

Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., & Yanti Rahmadhani, A. (2021). *Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine*. *6*(3), 150–155. http://situs.com

Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021a). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, *15*(2), 13. https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091

Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021b). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, *15*(2), 13. https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091

Indonesia, U. T. (2022). *BASIC ENGLISH FOR TOURISM BAGI SISWA / I SMK PGRI I LIMAU TANGGAMUS LAMPUNG*. *3*(1), 144–150.

Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. *6*(1), 56–60.

Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *2*(1), 93–105.

Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, *VII*(2), 119–128.

Lestari, G., & Savitri Puspaningrum, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Tunjangan Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Studi Kasus: Pt Mutiara Ferindo Internusa. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, *2*(3), 38–48. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI

Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, *9*(1), 58–66. https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779

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.

NOVITA, D., ARNAS, Y., & SUPRIYAADI, A. (2020). *KAJIAN SISTEM KEAMANAN DI SECURITY CHECK POINT (SCP) 2 BANDAR UDARA INTERNASIONAL MINANGKABAU PADANG*. *13*(1), 105–116.

Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, *6*(2), 40–49. https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391

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.

Nuryani, I., & Darwis, D. (2021). Analisis Clustering Pada Pengguna Brand Hp Menggunakan Metode K-Means. *Proceeding Seminar Nasional Ilmu Komputer*, *1*(1), 190–211.

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

Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENGENDALIAN INTERNAL MONITORING INVENTORY OBAT MENGGUNAKAN SUPPLY CHAIN MANAGEMENT. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, *12*(1), 36–44.

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

Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing "Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *2*(2), 113–120. https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365

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.

Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(2), 24–31.

Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, *1*(1), 51–58. https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58

Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *2*(1), 67–79.

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.

Samsugi, S., Neneng, N., & Suprapto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroller Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, *5*(1), 143–152.

Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, *10*(2), 163–171. https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329

Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustring dalam Penetuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, *15*(2), 25. https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162

Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, *15*(1), 118–126.

Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). *Pengendalian Persediaan Barang*. *2*(1), 134–143.

Valentin, R. D., Diwangkara, B., Jupriyadi, J., & Riskiono, S. D. (2020). Alat Uji Kadar Air Pada Buah Kakao Kering Berbasis Mikrokontroler Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, *1*(1), 28–33.

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.

Widiastuti, N. A., & Tamrin, T. (2020). Penerapan Aplikasi Mobile Location Based Service Untuk Persebaran Usaha Mikro Kecil Menengah Dikabupaten Jepara. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, *11*(1), 271–278. https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.4015

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.

Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, *2*(3), 285–303. https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139

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.