

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN BERBASIS CLIENT SERVER

Rahmanda Alvi
Teknologi Informasi
*) rahmanda12@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 ORKOTA 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 ORKOTA berbasis client server menggunakan web dan android.

Kata Kunci: Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi. Munculnya berbagai aplikasi memberikan pilihan dalam meningkatkan kinerja suatu pekerjaan, seperti aplikasi web dan handphone android yang sering digunakan dalam sistem informasi. Saat ini bermunculan teknologi komunikasi baru tanpa menggunakan kabel, seperti penggunaan media internet yaitu client server pada web dan aplikasi mobile android (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021), (Setiawan & Muhaqiqin, 2021), (Yolanda & Neneng, 2021).

KONI merupakan organisasi yang bergerak di bidang olahraga. 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 (Yasin et al., 2021), (Neneng et al., 2021). Pada proses pendaftaran peserta ORKOTA 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 (Puspaningrum et al., 2020), (Irawan & Neneng, 2020), (Abidin & Permata, 2021). Hal ini tentu saja dapat menyebabkan proses pendaftaran sering terjadi dan memakan waktu lebih lama (Abidin, 2021).

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 (Suaidah, 2021), (Ramadhan 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. 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. 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 (Surahman et al., 2021a), (Surahman et al., 2021b).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem adalah satu kesatuan yang konseptual dan berdiri dari beberapa bagian dalam sebuah keadaan yang saling ketergantungan satu sama lainnya. Sistem ialah struktur yang terkonsep atau tersusun dari beberapa fungsi yang bekerja dan berkaitan untuk satu kesatuan untuk mencapai sebuah hasil yang di inginkan secara efektif dan efisien (Hendrastuty, Ihza, et al., 2021), (Hendrastuty, Rahman Isnain, et al., 2021), (Sari et al., 2021b). Sistem merupakan rangkaian yang memiliki keterkaitan antara beberapa bagian dari hal yang terkecil, jika suatu bagian terganggu maka pada bagian yang lainnya akan merasakannya juga. Sistem merupakan prosedur yang logis dan rasional, yang dapat berguna untuk melakukan atau merancang sebuah rangkian suatu komponen yang berkaitan satu sama lain (Sari et al., 2021a), (Puspitasari & Budiman, 2021), (Nabila, Rahman Isnain, et al., 2021). Sistem yang mengandung arti dari bebrapa kumpulan dan berbagai komponen yang dimiliki sebuah unsur yang saling memiliki keterkaitan diantara yang satu dengan yang lainnya (Nabila, Isnain, et al., 2021), (I. D. Lestari et al., 2020). Sistem adalah sebuah tatanan yang menjelaskan tentang adanya rangkaian komponen yang saling berhubungan, dan memiliki tujuan ynag sama secara seimbang dan terkoordinasi serta serasi dalam waktu yang sudah terencana (Abidin, 2013), (Purnama et al., 2018). Sistem merupakan suatu sarana yang sesuai dengan keadaan dan pekerjaan supaya mampu menjalankan tugas dan tanggung jawab secara teratur. Sistem adalah sekumpulan dari beberapa elemen (yang berinteraksi) agar memiliki sebuah pencapaian dan tujuan tertentu (Arpiansah et al., 2021b), (Arpiansah et al., 2021a). Sistem merupakan bagian dari beberapa kelompok yang berupa alat atau yang lainnya, yang dapat bekerja sama agar melaksanakan sebuah tujuann tertentu. Sistem adalah seperangkat elemen yang dapat membentuk kumpulan dari berbagai prosedur pengolahan agar dapat mencari sebuah tujuan bersama dengan mengoprasikan data ataupun barang untuk menghasilkan informasi, ataupun barang. Sistem adalah suatu himpunan suatu benda nyata ataupun abstrak (a set of thing) yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan, saling mendukung dan saling ketergantungan, untuk bersatu dalam satu kesatuan agar mencapai tujuan secara efektif (Firzatullah, 2021), (Sangha, 2022), (Nurkholis et al., 2021). Sistem adalah suatu

kebulatan yang terorganisir, yang mana perpaduan dari bagian-bagian tersebut dapat membentuk suatu kesatuan yang utuh. Sistem merupakan sebuah kumpulan komponen yang saling berinteraksi yang satu dengan yang lainnya dan bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan. Sistem merupakan suatu susunan yang dapat bergerak dan berfungsi (Nurkholis & Saputra, 2021), (Aldino et al., 2021), (Yulianti & Sulistyawati, 2021).

Informasi

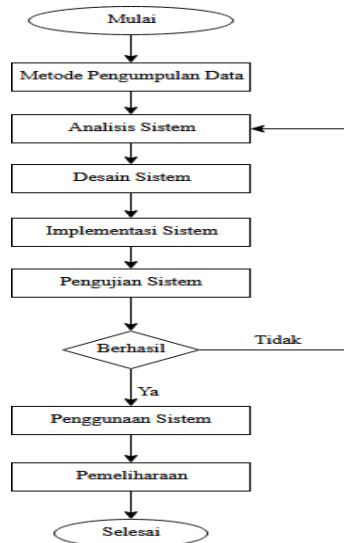
Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang (Sulistyawati et al., 2013). Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (event) yang nyata (fact) yang digunakan untuk pengambilan keputusan (Warsela et al., 2021), (Teknologi, Jtsi, Sari, et al., 2021). Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Ningsih et al., 2017), (Agustina & Isnaini, 2020), (Mindhari et al., 2020). Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat. informasi adalah data yang telah diproses untuk suatu tujuan tertentu (Dewi et al., 2021b), (Dewi et al., 2021a). Tujuan tersebut adalah untuk menghasilkan sebuah keputusan (Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021). Informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang berguna untuk membuat keputusan. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya (Rahmadani et al., 2020), (Aditya et al., 2017).

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat di dalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi harian, mendukung operasi, bersifat managerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan (Hamidy & Octaviansyah, 2011), (Hamidy, 2016), (Anisa Martadala et al., 2021). Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi (Yuliana et al., 2021), (Qomariah & Sucipto, 2021). Sistem informasi adalah Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat (Cahya, 2021), (Saputra & Puspaningrum, 2021), (G. Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021).

METODE

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode System Development Life Cycle (SDLC), yang terdiri dari analisis, perancangan, implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem. Berikut ini adalah flowchart dari penelitian yang dilakukan:



Gambar 1 Flowchart

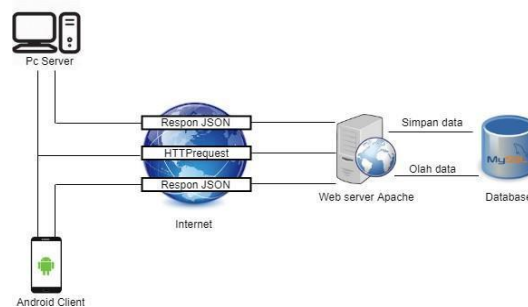
Sistem Implementasi

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.

Rancangan Umum Sistem



Gambar 2 Rancangan Umum Sistem

Perancangan sistem secara umum merupakan rangkaian proses cara kerja aplikasi pada sisi web dan android. Klien Android dapat mengirim dan mengizinkan data melalui internet menggunakan permintaan HTTP ke server web, kemudian server web memproses apakah akan mengirim atau meminta data. Jika Anda mengirim data, data tersebut akan disimpan di database dan jika Anda membuat permintaan data, data dari database disajikan oleh web server dalam bentuk respons JSON dan ditampilkan di klien android. Client android hanya dapat melakukan registrasi sekolah, registrasi ORKOTA, melihat data dan mencetak data registrasi.

Use Case Diagram

Use case diagram pendaftaran PORTOTA terdiri dari dua aktor yaitu pihak sekolah dan pihak admin. Dimana pihak sekolah adalah aktor yang mengoperasikan aplikasi android untuk mendaftar dan admin adalah aktor yang mengoperasikan aplikasi web. Pelaku admin

5



Gambar 4 Activity Diagram



Gambar 5 Formulir Pendaftaran ORKOTA

21.05 2G +

Tambah Penerima Akrad 30 / 05

REGID

76344280

Nomor Lomboa

afriela tiara rabbani

Pilih Jenis Kelamin:

☐ PR ☒ PI

Pilih Lahir

2007-04-29

Pilih Lahir

Probolinggo

Aksi Simulasi

SON Mangunharjo 1

Calon

Atletik

Nomor Lomba

Pilih Nomor Lomba

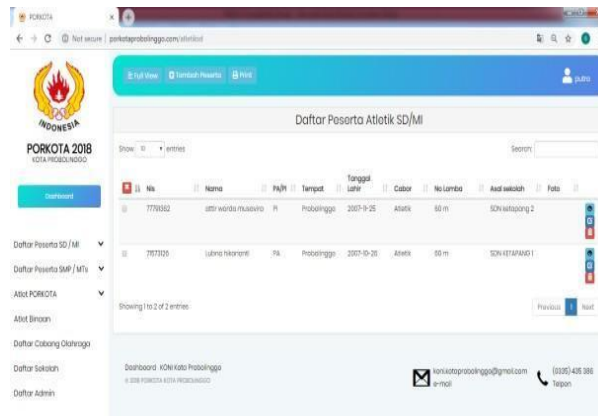
Jaki:

Pilih Ket Akrad

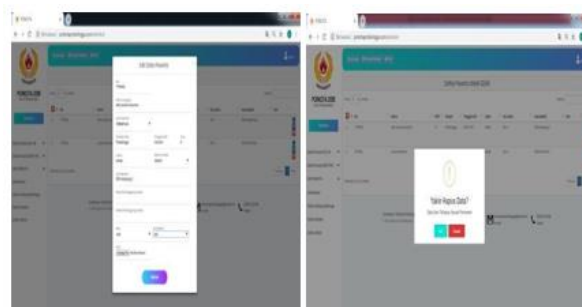


Gambar 6 Form Daftar Nama Peserta

Implementasi Aplikasi Web



Gambar 7 Daftar Peserta di Web



Gambar 8 Lihat Edit dan Hapus Data di Web

SIMPULAN

Dari hasil penelitian penulis merancang dan mengimplementasikan PORCOTA Online Registration Client Server Berbasis Web dan Android, yang dapat diambil sebagai berikut: Aplikasi ini dapat mempermudah proses pendaftaran PORKOTA dari pihak sekolah atau pendaftaran. Aplikasi ini dapat menampilkan daftar peserta yang terdaftar sehingga pihak sekolah dapat melihat siswa yang terdaftar. Aplikasi ini dapat mengatasi bahaya maupun dari data peserta karena sistem aplikasi android sudah memfilter jika terjadi risiko seperti batasan usia dan daftar peserta yang dilarang mengikuti PORKOTA. Dalam proses pencetakan data lebih terstruktur karena telah disesuaikan dengan urutan nama sekolah dan nama peserta.

REFERENSI

Abidin, Z. (2021). PENGARUH PENAMBAHAN KORPUS PARALEL PADA MESIN PENERJEMAH STATISTIK BAHASA INDONESIA KE BAHASA LAMPUNG DIALEK NYO. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13–19.

- Abidin, Z. (2013). Model Evaluasi Performa Mahasiswa Tahun Pertama Melalui Pendekatan Fuzzy Inference System dengan Metode Tsukamoto. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).
- Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pengaruh Penambahan Korpus Paralel Pada Mesin Penerjemah Statistik Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Nyo. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.889>
- Aditya, A., Efendi, S. O., & Hamidy, F. (2017). Sistem Pengendalian Internal Persediaan Bahan Habis Pakai (Studi Kasus: PT Indokom Samudra Persada). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 14–17.
- Agustina, I., & Isnaini, F. (2020). Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(2), 24–29.
- Aldino, A. A., Saputra, A., & Nurkholis, A. (2021). *Application of Support Vector Machine (SVM) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur*. 3(3), 325–330. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1041>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021a). 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.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021b). 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.
- Cahya, T. N. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE*. 2(1), 110–121.
- 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.
- Firzatullah, R. M. (2021). Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Uang Kuliah Tunggal Universitas XYZ Menggunakan Algoritma Backpropagation. *Petir*, 14(2), 170–180. <https://doi.org/10.33322/petir.v14i2.996>
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- 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)*.

- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- 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>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- 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 (JTISI)*, 2(3), 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., & Abidin, Z. (2021). ANALISIS DATA MINING UNTUK CLUSTERING KASUS COVID-19 DI PROVINSI LAMPUNG DENGAN ALGORITMA K-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 100–108.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Neneng, N., Putri, N. U., & Susanto, E. R. (2021). Klasifikasi Jenis Kayu Menggunakan Support Vector Machine Berdasarkan Ciri Tekstur Local Binary Pattern. *CYBERNETICS*, 4(02), 93–100.
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan sistem perhitungan shu (sisa hasil usaha) untuk meningkatkan penghasilan anggota pada koperasi manunggal karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Purnama, S., Megawaty, D. A., & Fernando, Y. (2018). Penerapan Algoritma A Star Untuk Penentuan Jarak Terdekat Wisata Kuliner di Kota Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 28–32.
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). PENGEMBANGAN E-RAPORT KURIKULUM 2013 BERBASIS WEB PADA SMA TUNAS MEKAR INDONESIA. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.

- 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 (JTSI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- 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.
- 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.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- 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. (2021a). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUS
- 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, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021b). 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>
- 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>
- 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., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021a). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.

- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021b). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- 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.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Sari, D. D., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KELEMBAGAAN MADRASAH (STUDI KASUS : KEMENTERIAN AGAMA PESAWARAN)*. 2(4), 74–80.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes)*. 2(4), 22–28.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK MENDUKUNG MARKETING CREDIT EXECUTIVE (STUDI KASUS: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusri, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2021). *Online Focus Group Discussion (OFGD) Model Design in Learning*.