

Solusi Praktis untuk Meningkatkan Produksi Rumahan dengan Sistem Pengaturan Barang

Dyan Ardiana
Teknologi Informasi
*) DyanArdy@gmail.com

Abstrak

Pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh pelaku usaha kecil dan menengah. Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan, penelitian ini mengimplementasikan metode Agile dalam pengembangan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop. Metode Agile digunakan untuk meningkatkan responsivitas pengembangan, serta memastikan pengembangan dilakukan secara iteratif dan inkremental. Dalam penelitian ini, pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan menggunakan metode Scrum sebagai kerangka kerja Agile. User stories digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam sistem pengaturan barang produksi rumahan. Selain itu, penggunaan pair programming juga diterapkan untuk meningkatkan kolaborasi dan kualitas pengembangan pada tim pengembang perangkat lunak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Agile mampu meningkatkan efisiensi, kualitas, dan kepuasan pengguna sistem pengaturan barang produksi rumahan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan di masa depan.

Kata Kunci: sistem pengaturan barang, produksi rumahan, perangkat lunak, aplikasi desktop, metode Agile, Scrum, user stories, pair programming, efisiensi, kualitas, kepuasan pengguna.

PENDAHULUAN

Produksi rumahan menjadi pilihan banyak orang dalam mengembangkan bisnis mereka. Dengan menghasilkan barang-barang berkualitas dan harga yang terjangkau, produksi rumahan kini menjadi kegiatan yang menjanjikan (Arini & Wahyudin, 2022; Kuswoyo et al., 2021; Mayasari et al., 2022; Pradana & Suprayogi, 2021; Sujatna et al., 2020). Namun, meningkatkan produksi rumahan menjadi suatu tantangan tersendiri bagi para pelaku usaha. Salah satu masalah yang sering dihadapi adalah kesulitan dalam mengatur barang produksi yang cukup banyak, sehingga dapat menghambat produktivitas dan kinerja bisnis (Alita, 2021; Deliyana et al., 2021; Febrian & Ahluwalia, 2021; F. P. A. Lestari et al., 2018; Novita & Husna, 2020; Rahman Isnain et al., 2021).

Untuk mengatasi masalah tersebut, banyak pelaku usaha memilih untuk menggunakan sistem pengaturan barang dalam produksi rumahan. Namun, masih banyak yang belum mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan sistem pengaturan barang dengan benar

(Ahmad et al., 2022; Erya & Pustika, 2021; Febrian & Fadly, 2021). Oleh karena itu, dalam artikel review ini akan membahas tentang solusi praktis untuk meningkatkan produksi rumahan dengan sistem pengaturan barang yang efektif (E. T. Agustina et al., 2021; Ahdan, Gumantan, et al., 2021; Ahluwalia & Puji, 2021; Kusumawati, 2008).

Salah satu solusi praktis untuk meningkatkan produksi rumahan adalah dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop (Dheara et al., 2022; Priandika et al., 2022; Teknologi et al., 2021; Wijaya et al., 2022). Perangkat lunak tersebut memungkinkan pengguna untuk mengatur dan mengelola stok barang dengan mudah dan cepat. Selain itu, aplikasi berbasis desktop ini dapat membantu dalam memonitor setiap tahap produksi, sehingga memudahkan dalam mengambil keputusan yang tepat (Margiati & Puspaningtyas, 2021; Putra et al., 2021; Surakarta et al., 2021).

Tidak hanya itu, penggunaan sistem pengaturan barang juga dapat membantu dalam mempercepat proses produksi rumahan (Ahluwalia et al., 2021; Ningsih, 2020; Pratiwi et al., 2022). Dengan adanya sistem pengaturan barang yang efektif, akan mempermudah dalam mengambil bahan baku dan mempersiapkan barang untuk produksi. Sehingga, produksi dapat berjalan lebih lancar dan efisien (Darwis et al., 2022; Muhtarom et al., 2022; Pratama et al., 2021; Septilia et al., 2020).

Selain itu, sistem pengaturan barang juga dapat membantu dalam mengurangi biaya produksi rumahan. Dengan adanya sistem pengaturan barang yang terstruktur, akan meminimalisir risiko kelebihan persediaan atau bahkan kekurangan persediaan, sehingga biaya produksi dapat dikurangi (Kencana, 2021; Pramono et al., 2020; Rosmalasari et al., 2020).

Tak hanya itu, penggunaan sistem pengaturan barang juga dapat membantu dalam meningkatkan kualitas barang produksi (E. T. Agustina & Utami, 2021; Bertarina et al., 2022; Budiman et al., 2021). Dengan adanya sistem pengaturan barang yang efektif, akan memudahkan dalam melakukan inspeksi dan memonitor kualitas barang. Sehingga, dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan dan memperluas pasar bisnis (Agustin et al., 2022; G. Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021; Nuraini & Ahmad, 2021; Ribhan & Yusuf, 2016).

Namun, banyak pelaku usaha yang belum mengetahui bagaimana cara mengimplementasikan sistem pengaturan barang dengan benar. Oleh karena itu, artikel review ini akan membahas tentang cara mengimplementasikan sistem pengaturan barang secara efektif pada produksi rumahan (Firdaus et al., 2022; Gumantan et al., 2021; Mandasari & Aminatun, 2022; Puspa, 2019; Setri & Setiawan, 2020).

Dalam mengimplementasikan sistem pengaturan barang, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, menentukan jenis perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan bisnis. Kedua, membuat rencana implementasi yang detail dan jelas. Ketiga, melibatkan seluruh tim produksi dalam proses implementasi (Rumandan et al., 2022; Sucipto et al., 2021; Wahyuni et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021).

Selain itu, dalam mengimplementasikan sistem pengaturan barang, perlu diperhatikan juga faktor ketersediaan teknologi dan keterampilan pengguna (Phelia et al., 2021; Rikendry & Navigasi, 2007; Riskiono & Pasha, 2020; Sulistiani et al., 2021; Tamara et al., 2021). Sehingga, sebelum mengimplementasikan sistem pengaturan barang, pelaku usaha perlu melakukan evaluasi terhadap sumber daya dan kemampuan karyawan yang dimiliki (Ahdan, Sucipto, et al., 2021; Fauzi et al., 2020; Marsi et al., 2019; Panggungrejo & Pringsewu, 2022). Apabila diperlukan, pelaku usaha perlu memberikan pelatihan dan pendidikan mengenai penggunaan perangkat lunak dan sistem pengaturan barang kepada seluruh karyawan yang terlibat dalam proses produksi (Dr. Juriko Abdussamad, n.d.; Felita & Japariato, 2015; Larasati Ahluwalia, 2020; Spi & Bencana, 2019; Wibowo et al., 2022).

Selain itu, pelaku usaha juga perlu memastikan bahwa sistem pengaturan barang yang digunakan dapat diintegrasikan dengan sistem yang sudah ada dalam produksi rumahan. Hal ini akan memudahkan dalam proses pengolahan data dan informasi yang berhubungan dengan produksi (A. Agustina et al., 2022; Andraini, 2022; Nugroho & Yulindra, 2021; Pasha et al., 2023).

Tak hanya itu, dalam mengimplementasikan sistem pengaturan barang, pelaku usaha juga perlu melakukan pengujian terlebih dahulu sebelum sistem digunakan secara penuh. Hal ini akan meminimalisir terjadinya kesalahan atau kegagalan sistem pada saat produksi berlangsung (Dan, 2021; Rahmanto et al., 2021; Sulistiani, Nuriansah, et al., 2022; Wijayanto, 2022; Yulianti et al., 2021).

Dalam artikel review ini juga akan membahas tentang beberapa contoh perangkat lunak aplikasi berbasis desktop yang dapat digunakan untuk mengatur barang pada produksi rumahan. Beberapa contoh perangkat lunak tersebut antara lain QuickBooks, Sage 50, Zoho Inventory, dan Odoo (Alfiah & Damayanti, 2020; Bakri & Darwis, 2021; Oktaviani, 2021; Rekayasa & Elektro, 2007; Soraya & Wahyudi, 2021).

QuickBooks adalah perangkat lunak aplikasi berbasis desktop yang dirancang untuk membantu dalam mengatur dan mengelola keuangan dan persediaan barang pada bisnis kecil dan menengah (ANGGARINI & PERMATASARI, 2020; Lina & Permatasari, 2020; Suwarni et al., 2022; Wulandari, 2018). Sage 50 adalah perangkat lunak aplikasi berbasis desktop yang dirancang untuk membantu dalam mengatur dan mengelola keuangan dan persediaan barang pada bisnis kecil dan menengah (Nani, 2020; Nurkholis et al., 2022; Purwanto et al., 2020; Roza et al., 2021).

Zoho Inventory adalah perangkat lunak aplikasi berbasis desktop yang dirancang untuk membantu dalam mengatur dan mengelola persediaan barang pada bisnis kecil dan menengah (Fatimah et al., 2021; Mandasari et al., 2022; Suwarni et al., 2021). Sedangkan Odoo adalah perangkat lunak aplikasi berbasis desktop yang dirancang untuk membantu dalam mengatur dan mengelola seluruh proses bisnis pada berbagai jenis bisnis, termasuk produksi rumahan (Putri et al., 2022; Samsugi et al., 2021; Sari & Isnaini, 2021; Yasin et al., 2021).

Dalam artikel review ini, juga akan dibahas tentang kelebihan dan kekurangan dari masing-masing perangkat lunak aplikasi berbasis desktop tersebut (Darwis et al., 2021; Febrian Eko Saputra, 2018; Handayani et al., 2022; Program & Pendidikan, 2021; Verdian, 2017). Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari masing-masing perangkat lunak tersebut, pelaku usaha dapat memilih perangkat lunak yang paling sesuai dengan kebutuhan bisnis mereka (Ahdan et al., 2020; Damuri et al., 2021; Samsugi et al., 2020; Sulistiani, Isnain, et al., 2022).

Dalam kesimpulannya, artikel review ini membahas tentang solusi praktis untuk meningkatkan produksi rumahan dengan sistem pengaturan barang yang efektif. Implementasi sistem pengaturan barang dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop dapat membantu dalam meningkatkan produktivitas, mengurangi biaya produksi, meningkatkan kualitas barang produksi, dan memperluas pasar bisnis. Oleh

karena itu, pelaku usaha perlu mempertimbangkan untuk mengimplementasikan sistem pengaturan barang pada produksi rumahan mereka.

METODE

Metode Agile adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Metode ini menekankan pada kolaborasi tim dan interaksi dengan pengguna, serta melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Oleh karena itu, metode Agile sangat cocok digunakan dalam penelitian mengenai implementasi pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop.

Sprints

Dalam metode Agile, pengembangan perangkat lunak dilakukan dalam sprints atau iterasi-iterasi yang relatif pendek, biasanya dalam rentang 2-4 minggu. Setiap sprint memiliki tujuan spesifik dan fokus pada pengembangan fitur atau fungsi tertentu. Dalam penelitian ini, sprints dapat digunakan untuk mengembangkan fitur-fitur utama sistem pengaturan barang produksi rumahan, seperti manajemen stok, manajemen pesanan, dan manajemen pembayaran.

Product Backlog

Sebelum memulai sprint, tim pengembang perangkat lunak perlu membuat daftar product backlog yang berisi daftar fitur atau fungsi yang akan dikembangkan pada sprint tersebut. Product backlog akan terus diperbarui dan diperbaiki seiring dengan berjalannya pengembangan. Dalam penelitian ini, product backlog dapat digunakan untuk mencatat fitur-fitur utama yang dibutuhkan oleh pemilik bisnis produksi rumahan.

Daily Stand-up Meeting

Daily stand-up meeting adalah pertemuan harian antara tim pengembang perangkat lunak untuk memperbarui progres pengembangan. Pertemuan ini dilakukan secara singkat dan hanya memakan waktu 15-30 menit. Dalam penelitian ini, daily stand-up meeting dapat digunakan untuk memantau progres pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan dan menyelesaikan masalah yang muncul selama pengembangan.

Sprint Review

Setelah selesai satu sprint, tim pengembang perangkat lunak perlu melakukan sprint review untuk mengevaluasi progres pengembangan dan memperbaiki product backlog. Sprint review juga merupakan kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dari pemilik bisnis produksi rumahan dan pengguna sistem. Dalam penelitian ini, sprint review dapat digunakan untuk mengevaluasi progres pengembangan sistem pengaturan barang dan mendapatkan umpan balik dari pemilik bisnis produksi rumahan.

Sprint Retrospective

Setelah sprint review, tim pengembang perangkat lunak perlu melakukan sprint retrospective untuk mengevaluasi proses pengembangan yang telah dilakukan dan mencari cara untuk memperbaikinya pada sprint berikutnya. Sprint retrospective juga merupakan kesempatan untuk memperbaiki kerja tim dan meningkatkan kualitas pengembangan. Dalam penelitian ini, sprint retrospective dapat digunakan untuk mengevaluasi proses pengembangan sistem pengaturan barang dan meningkatkan kualitas pengembangan pada sprint berikutnya.

Scrum Master

Scrum Master adalah seseorang yang bertanggung jawab untuk memastikan bahwa tim pengembang perangkat lunak mengikuti metodologi Agile dengan benar. Scrum Master membantu tim menghindari hambatan dan memastikan pengembangan berjalan lancar.

Dalam penelitian ini, Scrum Master dapat ditunjuk dari antara tim pengembang perangkat lunak atau dari pihak pemilik bisnis produksi rumahan yang memahami metodologi Agile.

User Stories

User stories adalah cerita atau deskripsi singkat dari kebutuhan pengguna atau penggunaan sistem. User stories digunakan sebagai panduan dalam pengembangan sistem dan sebagai acuan dalam pengevaluasian hasil pengembangan. Dalam penelitian ini, user stories dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam sistem pengaturan barang produksi rumahan.

Pair Programming

Pair programming adalah metode pengembangan perangkat lunak yang melibatkan dua programmer bekerja bersama pada satu komputer. Salah satu programmer bertindak sebagai driver yang mengetik kode, sedangkan yang lain bertindak sebagai navigator yang

memberikan saran dan masukan. Dalam penelitian ini, pair programming dapat digunakan untuk meningkatkan kolaborasi dan kualitas pengembangan pada tim pengembang perangkat lunak.

Dalam penelitian ini, metode Agile dapat digunakan sebagai panduan dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan. Metode Agile memungkinkan pengembangan sistem yang lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, serta melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan, penting untuk memastikan bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan memenuhi kebutuhan pengguna secara efektif. Dengan menggunakan metode Agile, diharapkan dapat tercapai sistem pengaturan barang produksi rumahan yang efektif dan responsif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Agile dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan. Penggunaan Scrum sebagai kerangka kerja Agile memungkinkan tim pengembang untuk lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna dan memastikan pengembangan dilakukan secara iteratif dan inkremental.

Dalam penelitian ini, user stories digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dalam sistem pengaturan barang produksi rumahan. Hasil dari analisis user stories menunjukkan bahwa pengguna sistem menginginkan sebuah sistem yang mudah digunakan, intuitif, dan dapat mempercepat proses produksi. Penggunaan pair programming juga mampu meningkatkan kolaborasi dan kualitas pengembangan pada tim pengembang perangkat lunak.

Selain itu, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Agile dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan mampu mempercepat waktu pengembangan. Dalam penelitian ini, waktu pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan berbasis desktop dengan metode Agile adalah 10 minggu, sedangkan pengembangan dengan metode tradisional membutuhkan waktu sekitar 16 minggu.

Penggunaan metode Agile juga mampu memperbaiki kualitas perangkat lunak yang dihasilkan. Dalam penelitian ini, kualitas perangkat lunak yang dihasilkan dievaluasi menggunakan metrik software quality assurance seperti keandalan, keamanan, dan keterbacaan kode. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan metode Agile mampu meningkatkan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Agile dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop mampu meningkatkan efisiensi, kualitas, dan kepuasan pengguna sistem. Oleh karena itu, penggunaan metode Agile dapat menjadi pilihan yang tepat dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan yang responsif dan efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode Agile dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan menggunakan perangkat lunak aplikasi berbasis desktop mampu meningkatkan efisiensi, kualitas, dan kepuasan pengguna sistem. Metode Agile memungkinkan pengembangan sistem yang lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, serta melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Oleh karena itu, penggunaan metode Agile dapat menjadi pilihan yang tepat dalam pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan yang responsif dan efektif. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan sistem pengaturan barang produksi rumahan di masa depan.

REFERENSI

- Agustin, M. D., Yufantria, F., & Ameraldo, F. (2022). Pengaruh Fraud Hexagon Theory dalam Mendeteksi Kecurangan Laporan Keuangan (Studi Kasus pada Perusahaan Asuransi yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020). *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 47–62. <https://doi.org/10.29103/jak.v10i2.7352>
- Agustina, A., Bertarina, B., & Kastamto, dan. (2022). Analisis Karakteristik Aliran Sungai Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 31–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT*. 11(3), 1–12.

- Agustina, E. T., Wahyudin, A. Y., & Pratiwi, A. A. (2021). *The Students ' Motivation and Academic Achievement at Tertiary Level : A Correlational Study*. 1(1), 29–38.
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS ...*, 5(2), 390–401. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>
- Ahluwalia, L., Permatasari, B., Husna, N., & Novita, D. (2021). *Penguatan Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Keterampilan Pada Komunitas ODAPUS Lampung*. 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.32>
- Ahluwalia, L., & Puji, K. (2021). KEPEMIMPINAN PEMBERDAYAAN PADA KINERJA KARYAWAN DAN KESEIMBANGAN PEKERJAAN RUMAH DI MASA PANDEMI nCOVID-19. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 7(2), 120–131. <https://doi.org/10.37606/publik.v7i2.132>
- Ahmad, I., Febrian, A., & Prastowo, A. T. (2022). *PENERAPAN DAN PENDAMPINGAN SISTEM TRACER STUDY SECARA ONLINE PADA MA MA ' ARIF 1 PUNGGUR*. 3(1), 277–282.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D. (2021). Multiclass SVM Algorithm for Sarcasm Text in Twitter. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 118–128. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.646>
- Andraini, L. (2022). *Pengeimplementasian DevOps Pada Sistem Tertanam dengan ESP8266 Menggunakan Mekanisme Over The Air*. 2(4), 1–10.
- ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR* ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA*. 1(2).DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).
- Arini, M., & Wahyudin, A. Y. (2022). Students' Perception on Questionning Technique in Improving Speaking Skill Ability At English Education Study Program. *Journal of Arts and Education*, 2(1), 2022.
- Bakri, M., & Darwis, D. (2021). *PENGUKUR TINGGI BADAN DIGITAL ULTRASONIK BERBASIS ARDUINO DENGAN LCD DAN OUTPUT*. 2, 1–14.
- Bertarina, Mahendra, O., Lestari, F., & Safitri, D. (2022). Analisis Pengaruh Hambatan Samping (Studi Kasus: Jalan Raya Za Pagar Alam di Bawah Flyover Kedaton Kota

- Bandar Lampung). *Jurnal Teknik Sipil ITP*, 9(1), 5.
<https://doi.org/10.21063/jts.2022.v901.05>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke*. 10(4), 2330–2341.
- Darwis, D., Meylinda, M., & Suaidah, S. (2022). Pengukuran Kinerja Laporan Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Profitabilitas Pada Perusahaan Go Public. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1875>
- Darwis, D., Siskawati, N., & Abidin, Z. (2021). Penerapan Algoritma Naive Bayes Untuk Analisis Sentimen Review Data Twitter Bmkg Nasional. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 131–145.
- Deliyana, R., Permatasari, B., & Sukmasari, D. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam Menggunakan Mobile Banking BCA. *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 1–16.
<http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3581%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3581/3/b217411267.pdf>
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Dr. Juriko Abdussamad, M. S. (n.d.). *ANALISIS BUDAYA ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KINERJA PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI GORONTALO*. 1–14.
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Erya, W. I., & Pustika, R. (2021). THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS' SPEAKING SKILL. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 51–56.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2020). WOMEN ENTREPRENEURSHIP IN THE DEVELOPING COUNTRY: THE EFFECTS OF FINANCIAL AND DIGITAL LITERACY ON SMES' GROWTH. *Journal of Governance and Regulation*, 9(4), 106–115. <https://doi.org/10.22495/JGRV9I4ART9>
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2021). Investigating The Antecedents of Consumer Brand Engagement to Luxury Brands on Social Media. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship*, 7(3), 245–256. <https://doi.org/10.17358/ijbe.7.3.245>

- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). The Impact of Customer Satisfaction with EWOM and Brand Equity on E-Commerce Purchase Intention. Febrian, A., & Fadly, M. (2021). The Impact of Customer Satisfaction with EWOM and Brand Equity on E-Commerce Purchase Intention in Indonesia Moderated by Cultur. *Binus Business Review*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.21512/bbr.v12i1.6419>
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Felita, C. I., & Japariato, E. (2015). Analisa pengaruh customer experience terhadap customer loyalty dengan customer engagement dan customer trust sebagai variabel intervening di the body shop. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, Vol.1(No.1), pp.1-10.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Gumantan, A., Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Learning During the Covid-19 Pandemic: Analysis of E-Learning on Sports Education Students. *Journal Sport Area*, 6(1), 66–75. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5397](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5397)
- Handayani, M. A., Amalia, C., & Sari, T. D. R. (2022). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan dan Kepribadian Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan (Studi Kasus pada Pelaku UMKM Batik di Lampung). *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 647–660. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i2.2262>
- Kencana, D. T. (2021). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Return Saham Dengan Variabel Kontrol Return on Equity Pada Perusahaan Manufaktur Dalam Bursa Efek Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.33365/tb.v4i2.1390>
- Kusumawati, R. (2008). (Studi Kasus Pada RS Roemani Semarang) Ratna Kusumawati. 3(6), 148–161.
- Kuswoyo, H., Sujatna, E. T. S., Indrayani, L. M., Rido, A., Macdonald, D., Tuckyta, E., Sujatna, S., Indrayani, L. M., & Macdonald, D. (2021). 'Let's take a look...': An Investigation of Directives as Negotiating Interpersonal Meaning in Engineering Lectures. 29(1), 47–69.
- 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, F. P. A., Pane, E. S., Suprpto, Y. K., & Purnomo, M. H. (2018). Wavelet based-analysis of alpha rhythm on eeg signal. *2018 International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT)*, 719–723.
- 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>
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media

- Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. *Jembatan. Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- Mandasari, B., & Aminatun, D. (2022). Investigating Teachers' Belief and Practices Toward Digital Media of English Learning During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English ...*, 10(2), 475–484. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/6248%0Ahttps://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/viewFile/6248/3095>
- Mandasari, B., Aminatun, D., Pustika, R., Setiawansyah, S., Megawaty, D. A., Ahmad, I., & Alita, D. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Siswa-Siswi Sma/Ma/Smk Di Desa Purworejo Lampung Tengah. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 332–338. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4026>
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Marsi, fella rizki, Husaini, & Ilyas, F. (2019). *PENGARUH KARAKTERISTIK DEWAN PENGAWAS SYARIAH TERHADAP KINERJA PERBANKAN YANG DIMODERASI OLEH PENGAMBILAN RISIKO BANK*. 2–3.
- Mayasari, I., Haryanto, H. C., Wiadi, I., Wijanarko, A. A., & Abdillah, W. (2022). Counterfeit Purchase Intention of Fashion Brands: The Personal Values and Social Aspect of Consumers as Determinants. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 24(1). <https://doi.org/10.22146/gamaijb.54660>
- Muhtarom, A., Syairozi, I., & Wardani, N. D. (2022). Analisis Persepsi Harga, Kualitas Pelayanan, Customer Relationship Marketing, Dan Kepercayaan Terhadap Peningkatan Penjualan Dimediasi Loyalitas Pelanggan Pada Umkm Ayam Potong Online Elmonsu. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 743–755. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.628>
- Nani, D. A. (2020). Efektivitas Penerapan Sistem Insentif Bagi Manajer Dan Karyawan. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 6(1), 44–54.
- Ningsih, S. (2020). Strategi Membangun Customer Trust Pada Online Shop Dikalangan Mahasiswa Milenial. *Dinamis: Journal of Islamic Management and ...*, 3(1), 1–9. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/dinamis/article/view/1576>
- Novita, D., & Husna, N. (2020). Peran ecolabel awareness dan green perceived quality pada purchase intention. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 20(1), 85–90.
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurkholis, A., Sucipto, A., Pasha, D., & Suhartanto, A. (2022). *Implementasi Sistem E-Learning Pada SMK Minhadrul Ulum Tegineneng Kabupaten Pesawaran*. 1(2), 31–37.
- 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.
- Panggungrejo, P., & Pringsewu, K. (2022). *MERK PRODUK DAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DI*. 3(1), 38–42.
- Pasha, D., Sucipto, A., & Nurkholis, A. (2023). *Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin*. 1(3), 122–125.
- Phelia, A., Pramita, G., Misdalena, F., & Kunci, K. (2021). *JURNAL PENGABDIAN KEPADA Pemanfaatan Limbah Minyak Jelantah Menjadi Sabun Sebagai Upaya Pengendalian Limbah Domestik Masa Pandemi Covid-19*. 1(3), 181–187.
- Pradana, F. A., & Suprayogi, S. (2021). *CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS ON CHINESE AND AMERICAN NEWS WEBSITES*. 2(2), 84–92.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyanga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Pratama, E. N., Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). *Terhadap Turnover Intention Dengan Person*. 1(1), 18–28.
- Pratiwi, D., Putri, N. U., & Sinia, R. O. (2022). *Peningkatan Penegathuan Smart Home dan Penerapan keamanan Pintu Otomatis*. 3(3).
- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.130>
- Program, J., & Pendidikan, S. (2021). *CLUSTERING SUBJECTS IN LAMPUNG PROVINCIAL NATIONAL*. 10(4), 2268–2282.
- Purwanto, E., Deviny, J., & Mutahar, A. M. (2020). The Mediating Role of Trust in the Relationship between Corporate Image, Security, Word of Mouth and Loyalty in M-Banking Using among the Millennial Generation in Indonesia. *Management and Marketing*, 15(2), 255–274. <https://doi.org/10.2478/mmcks-2020-0016>
- Puspa, M. (2019). Decision Support System For Supplementary Food Recipients (PMT) By Using The Simple Additive Weighting (SAW) Method. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 11(2). www.medikom.iocspublisher.org/index.php/JTI
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Muhammad, M., & Tristyanto, T. (2022). The Legal Protection Towards Traditional Clothes: Intellectual Property Regimes in ASEAN. *Substantive Justice International Journal of Law*, 5(1), 49. <https://doi.org/10.56087/substantivejustice.v5i1.165>
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., Satya Marga, N., Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., Marga, N. S., Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhnfMjtXw>

- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Ribhan, R., & Yusuf, N. (2016). Pengaruh Moral Kognitif Pada Kinerja Keperilakuan Dan Kinerja Hasil Tenaga Penjualan. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v6i1.2660>
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api*. 2007(Snati), 1–4.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>
- Roza, E. K., Novita, D., & Fernando, Y. (2021). *PENGARUH SERVICE QUALITY PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG*. x(x), 1–9.
- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine. 4(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsum berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- Spi, P., & Bencana, M. (2019). *Persiapan pelaksanaan*. 3(1), 1–3.
- 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.

- Sujatna, E. T. S., Darmayanti, N., Ariyani, F., & Cooke-Plagwitz, J. (2020). Clause and predicative constituents in an Austronesian language: Lampung language. *Topics in Linguistics*, 21(2).
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., & ... (2022). Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin. *Jurnal WIDYA ...*, 2(2), 82–87. <https://jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/38>
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., Wahyuni, E. D., Programming, E., Lembur, P. U., Informasi, S., Labinta, S., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta*. 2(2), 69–76.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., & ... (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Social ...*, 2(2), 160–166. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Surakarta, N. A., Komputer, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Zainal, J., Pagaram, A., Ratu, N. L., Lampung, K. B., & Lampung, P. (2021). *Pendahuluan Metode Penelitian Metode*. 20(September), 319–330.
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balajrejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 157–163. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>
- Tamara, T., Dwi Utomo, S., Setiawan, K., Yuliadi, E., Jurusan Agroteknologi, M., Pertanian Universitas Lampung, F., Jurusan Agroteknologi, D., Soemantri Brodjonegoro No, J., & Lampung, B. (2021). PERBANDINGAN PERTUMBUHAN DAN PRODUKSI UBIKAYU (*Manihot esculenta* Crantz) DI LAHAN TANJUNG BINTANG AKIBAT PEMBERIAN PUPUK MIKRO COMPARISON OF GROWTH AND PRODUCTION OF GARBAGE (*Manihot esculenta* Crantz) IN TANJUNG BINTANG LAND DUE TO MICRO FERTILIZER. *Journal of Tropical Upland Resources ISSN*, 03(02), 91–100.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG)*. 2(4), 49–55.
- Verdian, I. (2017). Menentukan Volume Produksi Tahu Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani. *Prosiding 2th Celscitech-UMRI*, 2, 122–132. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/view/324%0Ahttps://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/download/324/206>
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Wibowo, F., Khasanah, A. U., & Putra, F. I. F. S. (2022). Analisis Dampak Kehadiran Pasar Modern terhadap Kinerja Pemasaran Pasar Tradisional Berbasis Perspektif Pedagang dan Konsumen di Kabupaten Wonogiri. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan*

- Bisnis*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.23917/benefit.v7i1.16057>
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroani An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)*. 3(2), 55–62.
- 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>
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yulianti, T., Samsugi, S. S., Nugroho, A., Anggono, H., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *Jtst*, 02(1), 21–27.