

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BUDIDAYA TANAMAN ANGGREK BERBASIS WEBSITE

Triasha Rizki Apseltio <sup>1)</sup>, Zahara Yunita <sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Teknologi Informasi

<sup>1)</sup> triasha008@gmail.com

## Abstrak

Beberapa jenis bunga yang sudah populer dan banyak penggemarnya antara lain krisan, melati, mawar, dahlia, gladiol, dan anggrek. Dari beberapa bunga tersebut, anggreklah yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, baik dalam bentuk hidup maupun sebagai bunga potong. Sistem website ini memiliki menu atau fungsi utama yaitu sebagai media informasi seputar tanaman anggrek dengan tujuan edukasi tentang cara menanam tanaman anggrek. Aplikasi ini mencakup seluruh jenis tanaman anggrek, sehingga setiap masyarakat dapat belajar selain itu sistem ini dapat menampilkan tipe dan jenis tanaman anggrek dengan mudah, efisien dan dapat mengetahui syarat dan cara perbanyak tanaman anggrek.

**Katakunci :** Tanaman, Sistem, Anggrek, Web.

---

## PENDAHULUAN

Sejak zaman dahulu bunga telah digunakan manusia sebagai alat untuk mengungkapkan perasaan. Dari perasaan senang, sedih, cinta, hingga persahabatan. Selain dimanfaatkan sebagai tanaman untuk mengungkapkan perasaan, bunga juga merupakan salah satu jenis tanaman yang paling banyak dimanfaatkan sebagai tanaman hias (Alita et al., 2020). Ruangan yang di dalamnya terdapat bunga akan tampak asri, sejuk dan nyaman. Beberapa jenis bunga yang sudah populer dan banyak penggemarnya antara lain krisan, melati, mawar, dahlia, gladiol, dan anggrek. Dari beberapa bunga tersebut, anggreklah yang paling banyak digunakan oleh masyarakat, baik dalam bentuk hidup maupun sebagai bunga potong. Keunggulan anggrek antara lain jenisnya beraneka ragam pula, anggrek lebih mudah dirawat dibandingkan dengan jenis bunga lainnya (Novia Utami Putri et al., n.d.), (Alim et al., 2020). Bahkan ada beberapa jenis anggrek bisa tumbuh hanya dengan digantungkan, sehingga anggrek tidak terlalu banyak membutuhkan ruangan. Anggrek termasuk famili Orchidaceae. Dalam bahasa Yunani, kata “Orchid” berasal dari Orchis yang berarti testicle atau buah zakar. Famili anggrek merupakan salah satu kelompok terbesar di antara tumbuhan lainnya di dunia. Anggrek termasuk keluarga besar dari

kelompok (subdivisi) tanaman berbunga atau berbiji tertutup (angiospermae), kelas tanaman berbiji tunggal (monocotyledonae), ordo Orchidales, dan family Orchidaceae (anggrek-anggrecan). Famili ini dapat dibagi lagi menjadi 5 subfamili, 16 tribe (suku), dan 28 subtribe (sub suku) (Sulistiani et al., 2020), (Darwis, 2016). Didunia ada sekitar 50.000 jenis spesies anggrek alam yang terhimpun dalam 1.200 genus (induk jenis atau marga).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Website**

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman–halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing–masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Riskiono & Pasha, 2020), (Khadaffi et al., 2021), (Jupriyadi, 2018). Hubungan antara satu halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext* (Borman et al., 2018), (Bahrudin et al., 2020).

### **UML (Unified Model Language)**

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language (Ade & Novri, 2019), (Andrian, 2021). *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Ahdan et al., 2017). Secara besar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Hasani et al., 2020). *Class diagram* merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Sulistiani et al., 2019). Menurut *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Suryono et al., 2019).

## **PHP (*Personal Home Page*)**

PHP adalah salah satu bahasa *script* yang dieksekusi di sisi server web (*server-side*) yang didesain khusus untuk aplikasi web seperti halnya JSP, Perl (.pl), dan ASP. *Script* PHP dieksekusi di *server* dan menghasilkan *output* (jika ada) dalam bentuk HTML yang dikirimkan oleh *server web* ke *client/browser* (Fernando et al., 2016).

## **MySQL**

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database. MySQL pertama kali dibuat dan dikembangkan di Swedia, yaitu oleh David Axmark, Allan Larson, dan Michael “Monty”Widenius (Anggraini et al., 2020). Mereka mengembangkan MySQL sejak tahun 1980-an (Tantowi et al., 2021).

## **Aplikasi**

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Suryani & Ardian, 2020), (Ahdan, Pambudi, et al., 2020). Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Darwis et al., 2020), (Widodo et al., 2020), (Ahdan, Putri, et al., 2020).

## **Rancang Bangun**

Rancang bangun (*design*) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfirmasi dari komponen- komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari semua system (Nurkholis et al., 2021), (Sucipto et al., 2021).

## **Sistem**

Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Sucipto et al., 2019), (Alita et al., 2020). Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu (Irvansyah et al., 2020). Sedangkan unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (*input*), pengolahan (*processing*), keluaran (*output*) (Nurkholis & Sitanggang, 2020), (Gunawan et al., 2020).

## **Informasi**

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Fitriyana & Sucipto, 2020), (WING, n.d.), (Sofa et al., 2020). Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Samsugi et al., 2020), (Saputra & Puspaningrum, 2021). Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimaannya (Anggraini et al., 2020), (Suri & Puspaningrum, 2020). Jadi informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Yusmaida et al., 2020), (Yanuarsyah et al., 2021).

## **METODE**

### **Metode Pengembangan**

Metode pengembangan dari Sistem Informasi Berbasis Web Sebagai Media Promosi Pada Kabupaten Lampung Selatan menggunakan model *prototype*. Model *prototype* merupakan metode pengembangan sistem salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*), (Siswidiyanto et al., 2020), (Ichwan dkk, 2013). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem final. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan sistem ini diantaranya sebagai berikut:

### **Analisa Kebutuhan**

Analisis kebutuhan sistem merupakan tahap yang penting dalam mengembangkan suatu sistem. Pada tahap ini, kebutuhan pemakai dapat terdefiniskan. Pendefinisian ini akan berdampak pada pembuatan sebuah sistem. Pemahaman kebutuhan yang tepat akan menghasilkan suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan.

### **Membangun *Prototype***

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun. Tahap ini berguna untuk mengetahui kebutuhan klien pada sistem. Pada tahap ini menggunakan aplikasi *balsamiq* untuk membangun model *MockUp* dari *website* yang akan dibangun.

### **Evaluasi *Prototype***

Tahap ini merupakan tahap negosiasi antara pembangun sistem dan klien, guna mengetahui apakah fungsi yang dibuat oleh pengembang telah sesuai dengan keinginan klien. Pada tahap ini, pengembang harus mengerti dan mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan klien terhadap sistem.

### **Pengkodean Sistem**

Setelah diketahui kebutuhan dan fungsi dari client, maka tahapan selanjutnya pembangun mengimplementasikan dalam sebuah koding hingga menjadi sistem yang dibutuhkan. Pada sistem ini, menggunakan framework Laravel dan database MySQL.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Sistem**

Perangkat lunak yang akan dibangun merupakan sistem informasi berbasis web. Aplikasi web ini dibangun dengan menggunakan framework Laravel yang dikombinasikan dengan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan javascript. Karena aplikasi ini berbasis web, maka tentu membutuhkan akses internet atau berbasis online. Perangkat lunak ini memiliki menu atau fungsi utama yaitu sebagai media informasi seputar tanaman anggrek dengan tujuan edukasi tentang cara menanam tanaman anggrek. Aplikasi ini adalah sistem yang

mencakup seluruh jenis tanaman anggrek, sehingga setiap masyarakat dapat belajar bagaimana cara menanam tanaman anggrek kapanpun dan dimanapun.

### **Entitas Pengguna**

Pada sistem ini terdapat 2 level user yang dapat menggunakan, diantaranya:

**User** : Merupakan masyarakat yang ingin mempelajari bagaimana cara menanam tanaman anggrek, yang telah melakukan registrasi pendaftaran akun sebelumnya. User mempunyai akses untuk sistem informasi seputar tanaman anggrek ini, dengan cara login terlebih dahulu, untuk kemudian masuk ke menu informasi.

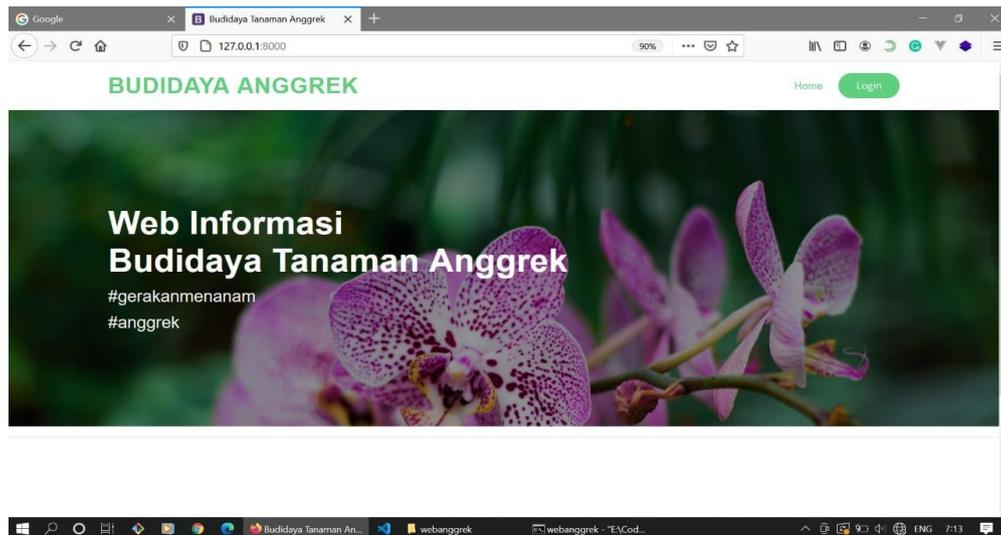
**Admin** : Admin dalam sistem ini merupakan owner. Admin bertugas dalam mengelola konten di dalam sistem. Tugas Lainnya adalah melakukan update informasi seputar tanaman anggrek dan membalas komentar atau kritik dan saran dari user.

### 3.7 Pembangunan sistem informasi

Merupakan tahapan pembangunan aplikasi yang sesuai dengan fungsi-fungsi permintaan klien, desain yang telah dibuat, serta masukan dan revisi dari pihak klien pada saat perjalanan pengembangan. Dibawah ini merupakan tampilan hasil pembangun website beserta penjelasannya.

#### **Tampilan halaman utama**

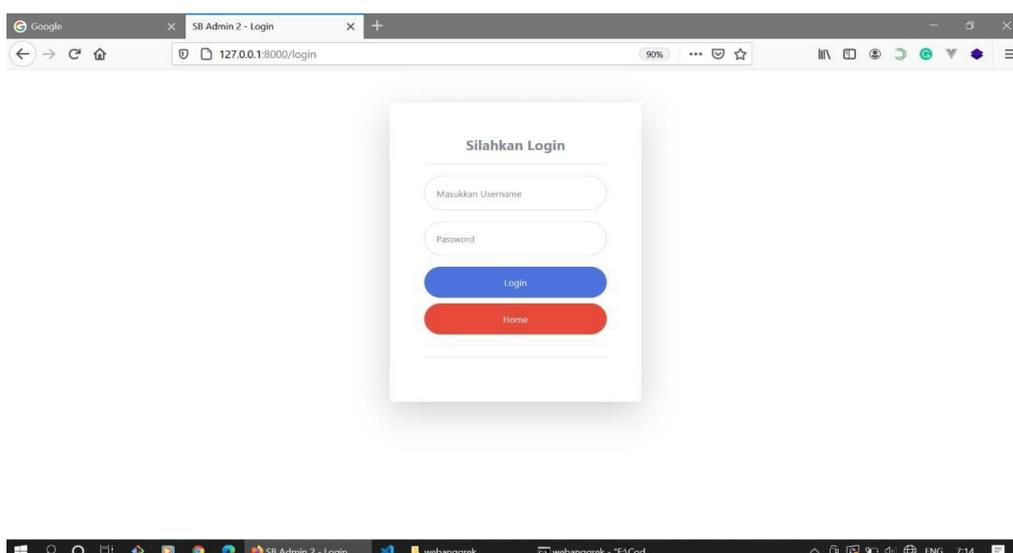
Halaman ini merupakan tampilan halaman utama ketika url dari website di buka, tampilan mirip seperti sosial media. Pada bagian atas terdapat menu untuk masuk atau daftar. Dan pada bagian bawahnya terdapat tampilan unggahan dari admin tentang informasi seputar tanaman anggrek diurutkan berdasarkan kategori dan dapat dikomentari oleh member lain. Namun apabila user belum memiliki akun, maka hanya dapat melihat halaman utama saja, tanpa dapat berkomentar.



Gambar 1 Tampilan halaman utama

### Halaman tampilan login

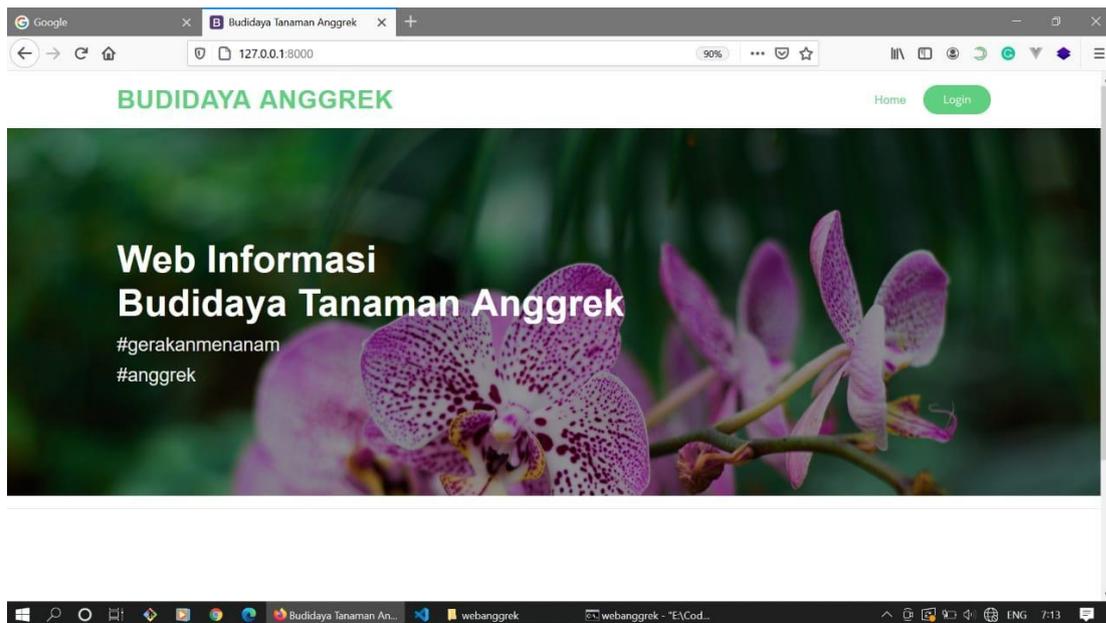
Mockup tampilan login merupakan perencanaan atau desain untuk halaman awal ketika user mencoba masuk kedalam sistem menggunakan email dan kata sandi yang telah didaftarkan sebelumnya. Pada halaman ini ada 2 button selain login yaitu lupa kata sandi dan belum punya akun? Apabila di tekan lupa kata sandi maka user akan diarahkan ke halaman Lupa kata sandi. Namun bila user belum memiliki akun maka harus membuat akun baru dengan menekan tombol belum punya akun dan akan diarahkan ke halaman Daftar.



Gambar 2 Halaman tampilan login

## Tampilan dashboard data Informasi

Apabila pada halaman dashboard admin memilih menu data Informasi, maka akan diarahkan ke halaman dashboard admin data Informasi. Halaman ini berisi form penambahan Informasi yang diisikan oleh admin. Juga terdapat informasi yang menyajikan info yang telah ditambahkan oleh admin. Data dapat di hapus, di update oleh admin.



Gambar 3 Dashbord Data

## SIMPULAN

Dengan pembangunan Sistem Informasi Budidaya Tanaman Anggrek ini diharapkan dapat memberikan informasi penanaman tanaman anggrek yang baik, membantu masyarakat agar dapat mengetahui cara bercocok tanam dengan mudah dan efisien dan 2.Membantu masyarakat untuk mengetahui jenis-jenis tanaman anggrek dengan mudah dan efisien.

## REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).

- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Ahdan, S., Situmorang, H., & Syambas, N. R. (2017). Forwarding strategy performance in NDN network: A case study of palapa ring topology. *2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 20–25.
- Alim, S., Lestari, P. P., & Rusliyawati, R. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tanaman Kakao Menggunakan Metode Certainty Factor Pada Kelompok Tani Pt Olam Indonesia (Cocoa) Cabang Lampung. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 26–31.
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.

- Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro, 2018*, 322–327.
- Darwis, D. (2016). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo, 10*(1), 6–10.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika, 15*(1), 159–170.
- Fernando, Y., Seminar, K. B., Hermadi, I., & Afnan, R. (2016). A Hyperlink based Graphical User Interface of Knowledge Management System for Broiler Production. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science, 2*(3), 668–674.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(1), 105–110.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem monitoring kelembaban gabah padi berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer, 1*(1), 1–7.
- Hasani, L. M., Adnan, H. R., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Factors Affecting Student's Perceived Readiness on Abrupt Distance Learning Adoption: Indonesian Higher-Education Perspectives. *2020 3rd International Conference on Computer and Informatics Engineering (IC2IE)*, 286–292.
- Ichwan dkk. (2013). Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android. *Jurnal Informatika, 4*(1), 13–25.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi, 1*(1), 26–32.
- Jupriyadi, J. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.

- Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.
- Novia Utami Putri, V., Wiryono, W., & Gunggung, S. (n.d.). *KEANEKARAGAMAN JENIS TANAMAN, PEMANFAATAN DAN POTENSI CADANGAN KARBON PADA SISTEM AGROFORESTRI PEKARANGAN DUSUN II DESA HARAPAN MAKMUR KECAMATAN PONDOK KUBANG KABUPATEN BENGKULU TENGAH*. Fakultas Pertanian, UNIB.
- 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.
- 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.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- 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.
- Siswidiyanto, Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom*, 15(1), 18–25.  
<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.67>
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi

- Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- 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.
- Sucipto, A., Fernando, Y., Borman, R. I., & Mahmuda, N. (2019). *Penerapan Metode Certainty Factor Pada Diagnosa Penyakit Saraf Tulang Belakang*.
- Sulistiani, H., Darwanto, I., & Ahmad, I. (2020). Penerapan Metode Case Based Reasoning dan K-Nearest Neighbor untuk Diagnosa Penyakit dan Hama pada Tanaman Karet. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 6(1), 23–28.
- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 102–106.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- Suryono, R. R., Marlina, E., Purwaningsih, M., Sensuse, D. I., & Sutoyo, M. A. H. (2019). Challenges in P2P lending development: Collaboration with tourism commerce. *2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 129–133.
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*,

2(2).

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.

WING, L. A. S. O. F. F. (n.d.). *IMPLEMENTASI KENDALI LQR UNTUK PENGENDALIAN SIKAP LONGITUDINAL PESAWAT FLYING WING*.

Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.

Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.