



PERANCANGAN SISTEM MAGANG BERBASIS WEB PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI LAMPUNG

Bambang Hariyanto

Universitas Teknokrat Indonesia

bambang_hariyanto@teknokrat.ac.id

Published: 30 September 2021

Abstract

Internships are part of an integrated job training system organized in Indonesia and abroad by employment training institutions and government agencies or educational institutions under the supervision of instructors and more experienced workers in order to master certain skills. Utilization of technology developed using the website can facilitate the process of conveying information for users easily and quickly who can connect using the internet. Because it is easier to operate and its flexible nature is the main factor in the development of web-based apprenticeship information system applications to facilitate the recruitment of apprenticeships to Japan and obtain related information about the implementation of apprenticeship selection to Japan. This research produces an application that can facilitate the process of recruiting apprenticeships to Japan based on the results of implementations carried out by the implementation of black box testing by being tested based on functionality resulting in 72.2% with the results of which users stated the suitability of functions on the system. Seeing this condition, the author is interested in making an apprenticeship application to Japan based on the web. The goal is to facilitate participants in the apprenticeship recruitment process and know the contents of the internship to Japan in detail.

Keywords: *Internship, Online, Web-Based, Job Training Institute*

Abstrak

Magang adalah bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu di Indonesia dan di luar negeri oleh lembaga pelatihan kerja perusahaan dan instansi pemerintah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan pengawasan instruktur dan pekerja yang lebih berpengalaman dalam rangka menguasai keahlian tertentu. Pemanfaatan teknologi yang dikembangkan menggunakan website mampu mempermudah proses penyampaian informasi bagi pengguna secara mudah dan cepat yang dapat terkoneksi menggunakan internet. Karena lebih mudah pengoperasiannya serta sifatnya yang fleksibel menjadi faktor utama dikembangkannya aplikasi sistem informasi pemagangan ke Jepang berbasis web untuk mempermudah dalam perekrutan pemagangan ke Jepang dan memperoleh informasi terkait tentang pelaksanaan seleksi pemagangan ke Jepang. Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah proses perekrutan pemagangan ke Jepang berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan dengan penerapan black box testing dengan diuji berdasarkan functionality menghasilkan 72,2% dengan hasil tersebut pengguna menyatakan kesesuaian fungsi pada sistem. Melihat kondisi ini, penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemagangan ke Jepang berbasis web. Tujuannya yaitu untuk mempermudah peserta dalam proses perekrutan pemagangan dan mengetahui isi dari pelaksanaan magang ke Jepang secara detail.

Kata Kunci: Magang, Online, Berbasis Web, Lembaga Pelatihan Kerja

To cite this article:

Bambang Hariyanto. (2021). PERANCANGAN SISTEM MAGANG BERBASIS WEB PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol(2) No(3), 334-343.

PENDAHULUAN

Pemagangan adalah bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu di Indonesia dan di luar negeri oleh lembaga pelatihan kerja perusahaan dan instansi pemerintah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan pengawasan instruktur dan pekerja yang lebih berpengalaman dalam rangka menguasai keahlian tertentu. Pelaksanaan pemagangan ke Jepang dilaksanakan setahun sekali yaitu pada bulan Januari dimana proses perekrutan pemagangan ke Jepang kurang lebih 15 hari, dengan jumlah peserta yang mendaftar hampir 300 peserta per tahun pelaksanaan seleksi dilaksanakan dengan menggunakan sistem gugur. Adapun pelaksanaan seleksi meliputi, seleksi administrasi, pemeriksaan kesehatan tubuh, tes matematika, tes ketahanan fisik, wawancara, kesehatan (*medical check up*), dan tes bahasa Jepang. Dimana peserta seleksi dari 300 peserta tersebut kurang lebih 70 orang yang siap berangkat ke Jepang berdasarkan hasil seleksi yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung. Khususnya pada Bidang Pelatihan dan Produktifitas yang menyelenggarakan program pemagangan ke Jepang.

Dimana sebelumnya sistem pendaftaran dan pelaksanaan pemagangan di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung masih bersifat manual atau *offline*. Dimana peserta yang ingin mengikuti program pemagangan ke Jepang harus datang ke Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung untuk mencari informasi – informasi tentang pemagangan ke Jepang. Hal ini terjadi karena peserta merasa hal tersebut banyak memakan waktu untuk mendaftarkan diri menjadi calon peserta dan mencari informasi mengenai pelaksanaan seleksi pemagangan ke Jepang.

Pemanfaatan teknologi yang dikembangkan menggunakan website mampu mempermudah proses penyampaian informasi bagi pengguna secara mudah dan cepat yang dapat terkoneksi menggunakan internet (Megawaty et al., 2021; Riskiono & Reginal, 2018). Karena lebih mudah pengoperasiannya serta sifatnya yang fleksibel menjadi faktor utama dikembangkannya aplikasi sistem informasi pemagangan ke Jepang berbasis *web* untuk mempermudah dalam perekrutan pemagangan ke Jepang dan memperoleh informasi terkait tentang pelaksanaan seleksi pemagangan ke Jepang.

Kinerja Pelatihan pekerja melalui pemagangan masih belum optimal akibat keterbatasan sumber daya pelatihan meliputi kurikulum program pelatihan, instruktur pelatihan, fasilitas pelatihan, sistem pelatihan, metode pelatihan serta pembiayaan dalam pelatihan, Tujuan dari penelitian yang dilakukan ialah untuk mempermudah dalam Program pemagangan, pemagangan juga menjadi salah satu solusi alternatif dalam mengatasi masalah pengangguran dengan membuka lapangan kerja baru melalui wirausaha mandiri. Alumni peserta pemagangan masih banyak diminati perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang industri terutama industri, otomotif, tekstil, listrik, manufaktur, mesin, bangunan dan lain sebagainya (Natsir, 2014). Hasil dari penelitian ini adalah alumni peserta magang dapat diharapkan untuk lebih memilih membuka usaha sendiri secara mandiri atau berwirausaha sesuai bakat, kemampuan dan ilmu yang dipelajari selama magang. Perbedaan dengan penelitian yang akan dibuat penulis terletak pada fitur yang terdapat dalam penelitian, dimana penulis menambahkan beberapa fitur lain seperti sistem pendaftaran secara *online* untuk mempermudah dalam proses kinerja pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung.

Pengangguran Terbuka ialah tidak bekerjanya tenaga kerja yang seharusnya mempunyai pekerjaan, dan Pengangguran Terselubung ialah orang yang mempunyai pekerjaan, tetapi karena tingkat produktivitasnya yang rendah, imbalan yang diterima pun menjadi tidak memadai untuk memenuhi semua jenis kebutuhannya secara wajar. Dengan Pelayanan Penempatan dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia yang terintegrasi didukung penegakan hukum yang kuat, maka kerugian sosial yang ditimbulkan dapat diminimalisir sekecil mungkin, sehingga pelayanan penempatan dan perlindungan Tenaga Kerja Indonesia berdaya guna dan berhasil guna dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan penerimaan devisa negara. Perbedaan dengan penelitian yang dibuat penulis terletak pada perbedaan pembahasannya didalam yang mana penelitian yang dilakukan penulis tidak hanya membahas tentang Penempatan dan Perlindungan Tenaga Kerja Indonesia seperti pada penelitian ini, melainkan masih banyak fitur-fitur pembedanya (Febriyanti & Isabella, 2019).

Penelitian ini menghasilkan suatu aplikasi yang dapat mempermudah proses perekrutan pemagangan ke Jepang berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan dengan penerapan *black box testing* dengan diuji berdasarkan *functionality* menghasilkan 72,2% dengan hasil tersebut pengguna menyatakan kesesuaian fungsi pada sistem, Melihat kondisi ini, penulis tertarik untuk membuat aplikasi pemagangan ke Jepang berbasis *web*. Tujuannya yaitu untuk mempermudah peserta dalam proses perekrutan pemagangan dan mengetahui isi dari pelaksanaan magang ke Jepang secara detail.

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan agar mencapai tujuan penelitian (Ahdan & Setiawansyah, 2020, 2021). Dalam metode pengumpulan data ini menggunakan 3 (tiga) cara untuk mengumpulkan data, yaitu studi lapangan, studi pustaka, dan studi literatur sejenis.

1. Pengamatan (*Observasi*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung kegiatan yang terjadi pada proses pelaksanaan seleksi Pemagangan Jepang seperti, persyaratan khusus, persyaratan administrasi, persyaratan teknis, dan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun (Damayanti et al., 2020; Darwis et al., 2020).

2. Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung (Kurniawan et al., 2020). Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Kasi Pemagangan.

3. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan (Najib et al., 2020; Putra, 2020; Sintaro et al., 2020). Dokumentasi seperti brosur, surat pernyataan kesanggupan tes fisik, formulir pendaftaran, surat izin orang tua / wali, surat pernyataan belum pernah mengikuti program magang di jepang, surat rekomendasi dan dokumen yang ada pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas dan langsung ke lokasi disnakertrans lampung meninjau kegiatan yang ada disana.

Metode Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dilakukan untuk mengetahui proses – proses apa saja yang dilakukan oleh system (Dewi et al., 2021; Irawan & Neneng, 2020; Kumala et al., 2020). Berikut merupakan fungsionalitas apa saja yang dibutuhkan oleh Sistem Informasi Pemagangan ke Jepang Berbasis Web pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung

A. Sistem dapat melakukan *login* ke halaman utama pada sistem.

1. Peserta dapat mengakses sistem.

B. Sistem harus dapat melakukan penginputan data pemagangan ke jepang

C. Peserta dapat mengisi data pemagangan ke jepang

1. Peserta dapat menginputkan data diri pemagangan ke jepang.
2. Peserta dapat mendownload data pemagangan ke jepang.
3. Peserta dapat menghapus data pemagangan ke jepang.
4. Peserta dapat melihat pengumuman pemagangan ke jepang.
5. Peserta dapat memasukan data pemagangan ke jepang.
6. Peserta dapat melihat informasi pemagangan ke jepang.

D. Sistem harus dapat melakukan pengolahan kuisioner pemagangan jepang.

1. Admin dapat mendownload data tes pemagangan ke jepang.
2. Admin dapat menghapus data tes pemagangan ke jepang.
3. Admin dapat mengupdate data tes pemagangan ke jepang.
4. Admin dapat menginputkan nilai tes pemagangan ke jepang.
5. Admin dapat memvalidasi data tes pemagangan ke jepang.
6. Admin dapat mencari data test pemagangan ke jepang.
7. Admin dapat memasukan data test pemagangan ke jepang.

E. Sistem harus dapat memberikan informasi pemagangan ke jepang.

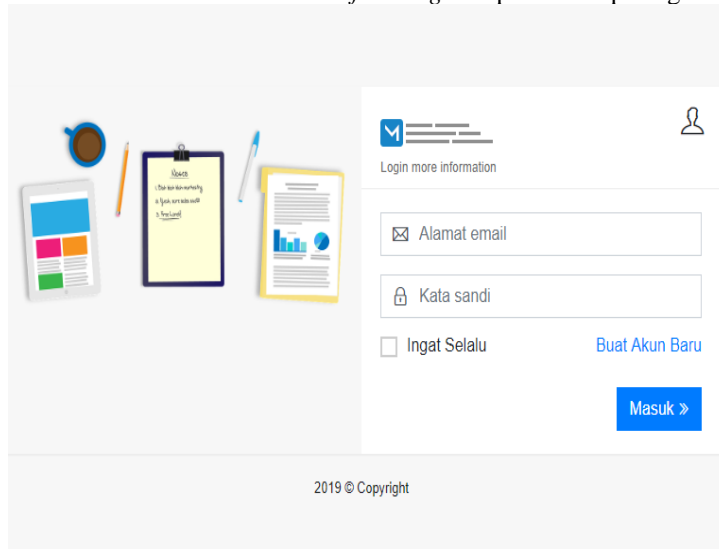
1. Admin dapat mengelola data tes pemagangan ke jepang.
2. Peserta dapat menerima informasi dari pemagangan ke jepang.
3. Kasi pemagangan hanya menerima informasi mengenai hasil pemagangan ke jepang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan implementasi adalah tahap dimana sistem telah digunakan oleh pengguna, kemudian melaksanakan pelatihan terhadap personil dengan memberi penjelasan yang cukup tentang sistem tersebut (Aldino et al., 2021; Maulida et al., 2020; Prastowo et al., 2020). Pengujian akhir yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan implementasi program Aplikasi sistem informasi pemagangan ke jepang berbasis *Web*. Implementasi program yang dirancang dapat dilihat sebagai berikut

Halaman Login

Form login digunakan hak akses pengguna, hak akses diberikan oleh peserta, *admin*. Tombol login berfungsi untuk masuk kemenu utama sistem. Gambar *form login* dapat dilihat pada gambar 1 yaitu :



Gambar 1. Tampilan *Form Login*

Halaman Menu Utama

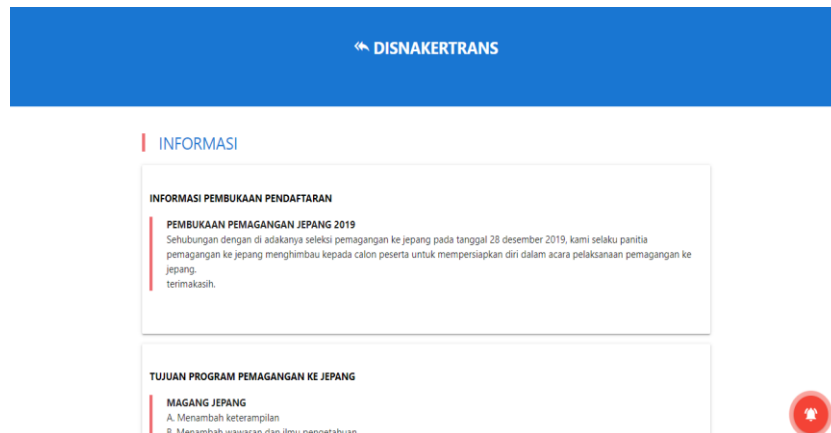
Form menu utama digunakan untuk melihat halaman utama, terdapat beberapa sub menu yaitu *login*, informasi, tahapan tes, registrasi, pengumuman Gambar *form* menu utama dapat dilihat pada gambar 2 yaitu :



Gambar 2. Tampilan *Form Menu Utama*

Halaman Informasi

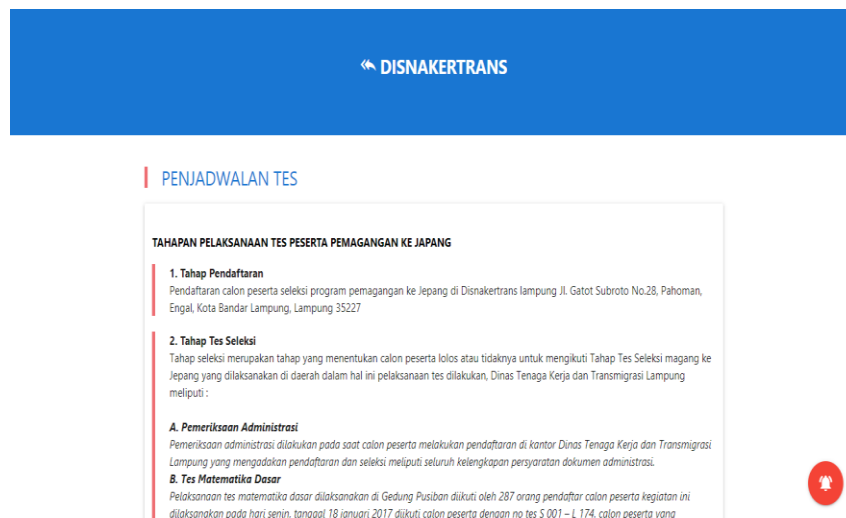
Form informasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang pemagangan ke Jepang yang ter *update*, dimana peserta bisa lebih mudah dalam mencari informasi pemagangan. Gambar *form* informasi dapat dilihat pada gambar 3 yaitu :



Gambar 3. Tampilan *Form* Informasi

Halaman Tahapan Tes

Form tahapan tes digunakan untuk mengetahui tahapan pelaksanaan apa saja yang terdapat pada pelaksanaan pemagangan ke Jepang yaitu, pemeriksaan administrasi, tes matematika, tes kesemampuan tubuh, tes ketahanan fisik, wawancara, test kesehatan (*medical check-up*), test bahasa Jepang. Gambar *form* tahapan tes dapat dilihat pada gambar 4 yaitu :



Gambar 4. Tampilan *Form* Tahapan Tes Magang Jepang

Halaman Registrasi

Form registrasi digunakan untuk mengisi biodata peserta sesuai dengan ketentuan yang ada, registrasi adalah sebuah pendaftaran setiap program yang berfungsi untuk menghubungkan data pribadi di program tersebut. Gambar *form* registrasi dapat dilihat pada gambar 5 yaitu

DISNAKERTRANS

FROM REGISTRASI

Nama (Jazah) Nomor Ktp

E-Mail Password

Tempat Lahir Tgl Lahir

Jenis kelamin Alamat Sekarang

Provinsi Agama

Status Tinggi Badan

Pilih File Tidak ada file yang dipilih
Upload File Berkas format docx

UPLOAD DELETE

Get in touch
You can use rows and columns here to organize your footer content.

Contact
Disnaker Prov. Lampung
Jl. Gattot Subroto No. 28 Tanjung Karang
Bandar Lampung (35213) - LAMPUNG
Telp. 0721-252605, 0721-262817 Fax. 0721-258630

Gambar 5. Tampilan *Form* Registrasi

Halaman Pengumuman

Form pengumuman digunakan untuk menyampaikan informasi terkait tentang hasil seleksi pemagangan ke jepang yang bersifat gugur yang mana hasil tes bisa di lihat dari tahap 1 sampai tahap 7. Gambar *form* pengumuman dapat dilihat pada gambar 6 yaitu

DISNAKERTRANS

PENGUMUMAN

HASIL TES TAHAP 1

HASIL TES SELEKSI PEMAGANGAN JEPANG TAHAP 1
Dengan hormat kami selaku panitia pelaksanaan seleksi pemagangan jepang disnaker menerangkan hasil dari tes seleksi pada tahapan ke 1 berdasarkan hasil rapat panitia pelaksana menyatakan:

ID : 000002
NAMA : reyjee
EMAIL : reyjee@gmail.com
DINYATAKAN : LULUS

Selamat! Buat anda yang dinyatakan lulus dan jangan berkecil hati untuk yang belum lulus, masih ada kesempatan tahun berikutnya untuk mencoba lagi.

Bagi peserta yang telah lulus pada tahapan ke 1! Make silahkan mengikuti instruksi selanjutnya untuk melakukan tes tahapan berikutnya di jonest pelaksanaan tes magang jepang!!!

SELESA MEMBACA INFO

Get in touch
You can use rows and columns here to organize your footer content.

Contact
Disnaker Prov. Lampung
Jl. Gattot Subroto No. 28 Tanjung Karang
Bandar Lampung (35213) - LAMPUNG
Telp. 0721-252605, 0721-262817 Fax. 0721-258630

Gambar 6. Tampilan *Form* Pengumuman

Pengujian Delone and McLean

Pada pengujian Delone and McLean kuesioner diisi oleh 23 orang masyarakat. Yang mengangapi untuk mengetahui apakah Informasi - informasi pada aplikasi dapat berjalan dengan benar, seluruh hasil masyarakat dikomulasikan menjadi presentase apabila hasil Delone and McLean yang dilakukan (Borman & Putra, 2018; Setiawansyah et al., 2021; Sulistiani et al., 2021; Yulianto et al., 2019). Hasil dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 1. Hasil penyebaran kuisisioner

No	Pertanyaan	Hasil		
		Ya	Tidak	Mungkin
1.	Apakah hasil informasi pemagangan ke jepang lengkap ?	78,3%	0%	21,3%
2.	Apakah Aplikasi pemagangan ke jepang sesuai dengan kebutuhan Masyarakat?	69,6%	0%	30,4%
3.	Apakah informasi di Aplikasi pemagangan ke jepang membantu anda untuk menemukan tempat mendaftar magang ke jepang?	91,3%	0%	8,7%
4.	Apakah hasil informasi yang diproses pada pemagangan ke jepang menghasilkan informasi akurat?	95,7%	0%	4,3%
5.	Apakah Aplikasi pemagangan ke jepang ini mudah di integrasi dengan kebutuhan Masyarakat?	65,2%	4,3%	30,4%
6.	Apakah waktu respon Aplikasi pemagangan ke jepang sudah memenuhi kebutuhan ketika proses berlangsung?	65,2%	4,3%	30,4%
7.	Apakah Aplikasi pemagangan ke jepang bisa dibuka kembali saat mengalai force close (system error)?	52,2%	4,3%	43,5%
8.	Apakah Aplikasi pemagangan ke jepang mudah di operasikan?	82,6%	0%	17,4%
9.	Apakah bahasa dalam Aplikasi pemagangan ke jepang sudah sesuai?	87%	0%	13%
10.	Apakah sandi anda dapat tejava dengan baik?	69,6%	0%	30,4%
11.	Apakah hasil Aplikasi pemagangan ke jepang memicu anda untuk menggunakan?	65,2%	8,7%	26,1%
12.	Apakah Aplikasi pemagangan ke jepang memberikan kemudahan untuk Anda?	95,7%	0%	4,3%
13.	Apakah penggunaan Aplikasi pemagangan ke jepang memberikan respon cepat?	95,7%	0%	4,3%
14.	Apakah dengan Aplikasi pemagangan ke jepang ini dapat menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan anda?	73,9%	0%	26,1%

15.	Apakah secara keseluruhan dari Aplikasi Pemagangan ke jepang ini memberikan dampak untuk informasi yang anda peroleh?	82,6%	4,3%	13%
-----	---	-------	------	-----

Selanjutnya penghitungan hasil presentase untuk pengujian informasi yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \text{Rata} - \text{Rata presentase jawaban Iya} \\ &= 78\% \end{aligned}$$

SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung khususnya pada bidang pelatihan dan produktifitas mengenai pemagangan ke jepang, maka dapat disimpulkan yaitu Proses pemagangan ke jepang pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Lampung menggunakan teknologi berbasis web yang bertujuan untuk memudahkan proses perekrutan peserta pemagangan ke jepang. Pembuatan rancangan website pemagangan ke jepang diawali dengan proses rancangan prototype dan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, sekarang dapat dilakukan secara terkomputerisasi dan mempermudah dalam mencari informasi tentang pelaksanaan seleksi pemagangan ke jepang

REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2021). Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 1–15.
- Aldino, A. A., Darwis, D., Prastowo, A. T., & Sujana, C. (2021). Implementation of K-Means Algorithm for Clustering Corn Planting Feasibility Area in South Lampung Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12038.
- Borman, R. I., & Putra, A. S. (2018). Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerapan Pendekatan Edukasi Multisensori. *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 6(1), 1–6.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Febriyanti, D., & Isabella, I. (2019). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PERLINDUNGAN TENAGA KERJA INDONESIA (TKI) DI LUAR NEGERI PADA TAHAP PRA PENEMPATAN (Studi Kasus TKI Kota Palembang). *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 1(2).
- 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.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-DELIVERY MAKANAN BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: OKONOMIX KEDATON BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Kurniawan, I., Setiawansyah, & Nuralia. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard Untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Dan Penjualan. *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 14(1), 47–53.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Najib, M., Satria, D., Saputra, F., Pasha, D., Informasi, S., Indonesia, U. T., Indonesia, U. T., Android, S., Uno, A., & Arduino, A. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Tekno Kompak*, 14(2), 115–120.
- Natsir, I. (2014). Faktor Kinerja Pelatihan Pekerja Indonesia dan Dampaknya terhadap Daya Saing dan Jiwa Kewirausahaan (Studi Kasus Program Pelatihan Kerja Pemagangan di Jepang). *JURNAL EKONOMI*, 16(2), 131–165.
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung

- Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Putra, A. D. (2020). RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK USAHA PENJUALAN HELM. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Informasi Dan Komputer*, 06(02), 51–62.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31.
- 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.
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 242–251.