

## PENGEMBANGAN APLIKASI INVENTORY AKSESORIS BERBASIS WEBSITE

Dani Ardiyanto<sup>1\*)</sup>, Cinthya Bella<sup>2</sup>  
<sup>1</sup>Teknik Komputer  
<sup>2</sup>Manajemen  
\*) cinthyabela123@gmail.com

### Abstrak

Rumah striping dan aksesoris merupakan tempat penelitian yang penulis pilih yang beralamatkan di Mulyojati 16c Kota Metro. Permasalahan yang ada pada Rumah striping dan aksesoris adalah dalam mengetahui persediaan stok aksesoris yang disebabkan oleh pendataan pada aksesoris yang dilakukan satu per satu dalam pencatatan dan pengecekan data aksesoris secara konvensional untuk keperluan pemeriksaan kembali. Selain tersebut, rumah striping dan aksesoris juga memiliki permasalahan, dalam transaksi penjualan aksesoris, saat ini transaksi penjualan aksesoris masih menggunakan cara yang konvensional, yaitu melakukan pencatatan transaksi penjualan kedalam sebuah buku. Tujuan dilakukannya penelitian ini diharapkan agar sistem yang telah dibuat dapat memudahkan karyawan dan pemilik melakukan transaksi barang masuk dan keluar dengan mudah dan terkomputerisasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada tahapan pengembangan sistem dengan model prototype. Analisis perancangan meliputi Use Case, Activity Diagram, Class Diagram. Implementasi menggunakan CSS sebagai desain tampilan antarmuka dan MSQl sebagai pengolahan database. Pengujian sistem dilakukan dengan pengujian BlackBox dan ISO 25010. Hasil pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan adanya perancangan sistem informasi persediaan aksesoris berbasis web diharapkan dapat memudahkan rumah striping dan aksesoris dalam melakukan transaksi barang masuk dan keluar, melihat stok barang dan membuat laporan.

**Kata Kunci:** sistem informasi persediaan, inventory dan website

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan Sistem Informasi dengan tujuan utama menghasilkan sistem informasi yang mendorong peningkatan keunggulan bersaing bagi perusahaan-prusahaan atau organisasi modern untuk dapat bertahan dan menjadi pemenang dalam kopetensi global (Riskiono et al., 2018). Rumah striping dan aksesoris berdiri pada tahun 2016 yang didirikan oleh Liberius Yogi Nugroho, rumah striping dan aksesoris yang berada di Mulyojati 16c Kota Metro adalah toko yang bergerak dibidang usaha otomotif yang melayani penjualan aksesoris motor (Rahmanto et al., 2020). Aksesoris motor adalah suatu perlengkapan yang ditambahkan pada kendaraan bermotor (Prasetyawan et al., 2021).

Saat ini, rumah striping dan aksesoris mempunyai masalah dalam mengetahui persediaan stok aksesoris (Samsugi, Mardiyansyah, et al., 2020). Disebabkan oleh pendataan pada aksesoris yang dilakukan satu per satu dalam pencatatan data dan pengecekan data aksesoris secara konvensional untuk keperluan pemeriksaan kembali (Sucipto et al., 2020). Pimpinan toko melakukan perencanaan untuk menentukan jumlah aksesoris yang akan distok berdasarkan laporan persediaan stok aksesoris (Prasetyawan et al., 2018). Namun persediaan stok aksesoris yang akan habis tidak dapat segera diketahui pimpinan

dikarenakan mengalami kesulitan dalam memantau persediaan stok aksesoris karena belum adanya sistem yang dapat memantau persediaan stok aksesoris, sehingga perencanaan pembelian aksesoris terkadang dilakukan ketika stok sudah habis (Setiawan et al., 2021).

Selain permasalahan persediaan aksesoris, rumah striping dan aksesoris juga memiliki permasalahan, khususnya dalam transaksi penjualan aksesoris, saat ini transaksi penjualan aksesoris masih menggunakan cara yang konvensional (Priyambodo et al., 2020). Sedangkan data-data yang masuk akan dicek menggunakan nota pembelian dari supplier (Samsugi & Wajiran, 2020). Sehingga data barang masuk tidak dapat dicek untuk keperluan pemeriksaan kembali (Iqbal et al., 2018). Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat manajemen data aksesoris untuk diterapkan oleh pihak toko agar dapat membatu kelancaran dalam kegiatan operasionalnya (Septilia et al., 2020). Berdasarkan masalah tersebut penulis mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi Inventory Aksesoris Berbasis Web Pada Rumah Striping Dan Aksesoris Kota Metro”.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Persediaan**

Persediaan adalah sejumlah barang jadi, bahan baku, bahan dalam proses yang dimiliki perusahaan dagang dengan tujuan untuk dijual atau diproses lebih lanjut (Amarudin et al., 2020). Persediaan adalah jumlah produk yang dimiliki perusahaan yang tersedia untuk dibeli (Amarudin & Atri, 2018). Kumpulan barang ini pada akhirnya akan dijual kepada pelanggan untuk mendapatkan keuntungan (Rossi et al., 2018). Kesimpulannya adalah bahwa persediaan merupakan suatu istilah yang menunjukkan segala sesuatu dari sumber daya yang ada dalam suatu proses yang bertujuan untuk mengantisipasi terhadap segala kemungkinan yang terjadi baik karena adanya permintaan maupun ada masalah lain (Anantama et al., 2020).

### **Website**

*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) (Samsugi, Yusuf, et al., 2020). Untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser (Puspaningrum et al., 2020). Beberapa jenis browser yang populer saat ini di antaranya: *Internet Exspoler* yang diproduksi oleh *Microsoft*, *Mozilla Firefox*, *Opera* dan *Safari* yang diproduksi oleh *Applle* (Yulianti et al., 2021). *Browser* (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan (Jupriyadi et al., 2020). Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut *web”.engine*. Semua dokumen *web* ditampilkan dengan cara diterjemahkan (Harahap et al., 2020).

### **Prototype**

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menerapkan metode prototype (Novia Utami Putri et al., n.d.). Prototype merupakan metode untuk menyambungkan ketidak pahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak (Utama & Putri, 2018). Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak sehingga tampak seperti perangkat lunak yang sudah jadi (Riskiono & Reginal, 2018). Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user (Riskiono, Hamidy, et al., 2020).

### **MySQL**

*MySQL* Merupakan database server yang paling sering digunakan dalam pemograman PHP (Hafidhin et al., 2020). *MySQL* digunakan untuk menyimpan data dalam database dan memanipulasi data-data yang diperlukan (I. D. Lestari et al., 2020). Manipulasi data tersebut berupa menambah, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database (Susanto & Ahdan, 2020).

### **Dreamweaver**

Dreamweaver adalah *software* yang digunakan untuk mendesain *responsive web page* serta editor HTML *web* dan *programming* (Ahdan et al., 2020). *Dreamweaver* merupakan suatu perangkat lunak web editor keluaran Adobe Sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya (Nurkholis & Susanto, 2020). *Dreamweaver* memiliki *interface* yang cukup mudah dipahami, karena apa yang kamu lihat di *preview* hampir selalu akurat dengan halaman *web* tersebut nantinya (F. Lestari et al., 2021).

### **Sistem**

Suatu sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari interaksi subsistem yang berusaha untuk mencapai tujuan (goal) yang sama (Wajiran et al., 2020). Suatu sistem adalah sebagai suatu kumpulan komponen yang berinteraksi membentuk suatu kesatuan dan keutuhan yang kompleks di dalam tingkat tertentu untuk mengejar tujuan yang umum (Amarudin & Riskiono, 2019). Suatu sistem adalah sebagai kumpulan interaksi dari komponen – komponen yang beroperasi di dalam suatu batas sistem (Amarudin & Sofiandri, 2018). Batas sistem akan menyaring tipe dan tingkat arus dari input serta output di antara sistem dengan lingkungannya (Rossi & Rahni, 2016). Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu (Fitri et al., 2021).

### **Informasi**

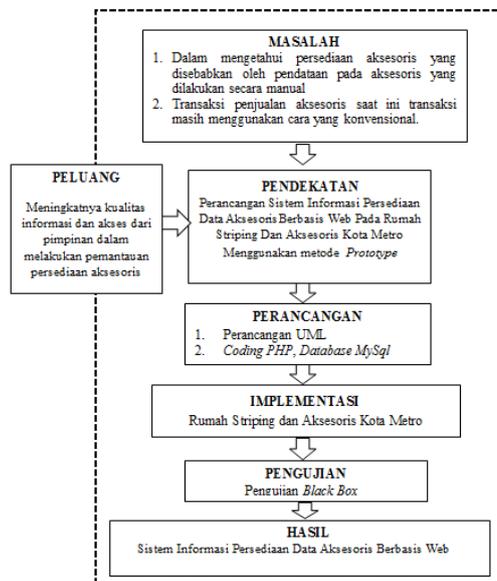
Informasi adalah data yang berguna (Sulastio et al., 2021). Informasi adalah kenyataan yang tampak maupun yang tidak tampak yang tersedia untuk mengurangi ketidakpastian tentang beberapa keadaan atau kejadian (Jupriyadi, 2018). Informasi adalah data yang telah diolah ke dalam suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata atau berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan (Borman et al., 2018).

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dengan mana sumber daya (manusia, komputer) dikoordinasikan untuk mengubah masukan (data) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran perusahaan (Riskiono, Susanto, et al., 2020). Sistem informasi adalah suatu kerangka kerja dengan mana sumber daya (manusia, komputer) dikoordinasikan untuk mengubah masukan (data) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran perusahaan (Riskiono & Pasha, 2020). Sistem Informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen (Styawati & Mustofa, 2019).

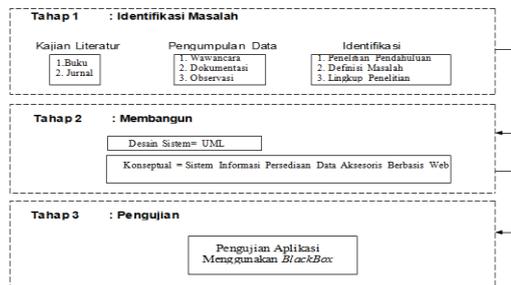
## METODE

### Kerangka Pemikiran



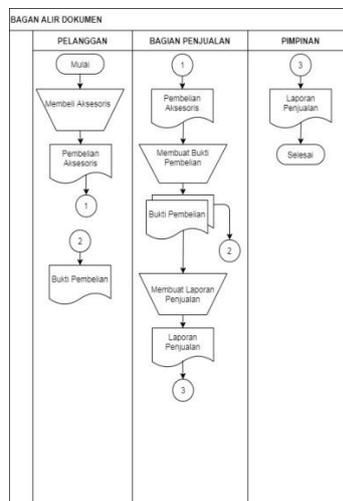
Gambar 1

### Tahapan Penelitian



Gambar 2

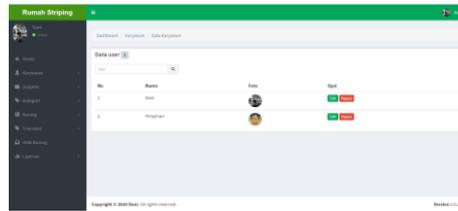
### Bagan Alir Dokumen



Gambar 3

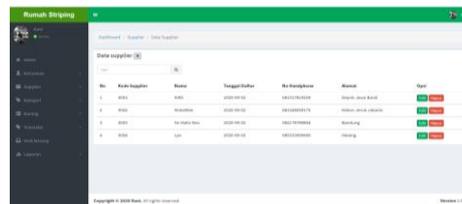


### Implementasi Halaman Karyawan



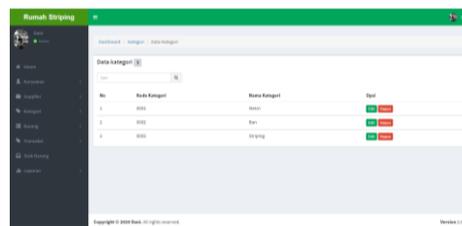
Gambar 8

### Implementasi Halaman Supplier



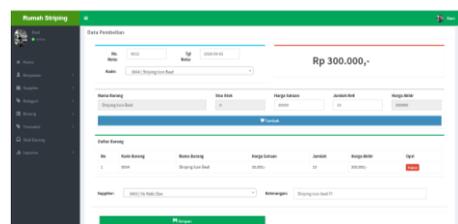
Gambar 10

### Implementasi Halaman Kategori



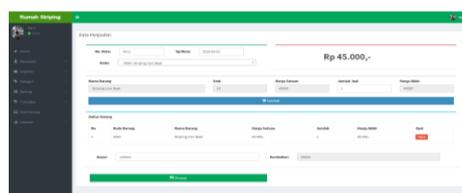
Gambar 11

### Implementasi Halaman Pembelian Barang



Gambar 12

### Implementasi Halaman Penjualan Barang



Gambar 13

## Implementasi Halaman Stok

No	Aksi Barang	Nama Barang	Kategori	Satuan	Stok Awal	Stok Akhir
1	0000	Meja Kayu	Kayu	1	10	10
2	0000	Kursi Kayu	Kayu	1	5	5
3	0000	Meja Bambu	Bambu	1	10	10

Gambar 14

## Implementasi Halaman Laporan Penjualan

No	Aksi	Target	Jumlah Baru	Stok Pembelian	Stok Penjualan	Stok Akhir	Stok Awal
1	0000	2000-01-01	1	10000	10000	10000	10000
2	0000	2000-01-01	2	20000	20000	20000	20000
3	0000	2000-01-01	3	30000	30000	30000	30000
4	0000	2000-01-01	4	40000	40000	40000	40000
5	0000	2000-01-01	5	50000	50000	50000	50000
6	0000	2000-01-01	6	60000	60000	60000	60000
7	0000	2000-01-01	7	70000	70000	70000	70000
8	0000	2000-01-01	8	80000	80000	80000	80000
9	0000	2000-01-01	9	90000	90000	90000	90000
10	0000	2000-01-01	10	100000	100000	100000	100000

Gambar 15

## Implementasi Halaman Laporan Pembelian

No	Aksi	Target	Jumlah Baru	Stok Pembelian	Stok Penjualan	Stok Akhir	Stok Awal
1	0000	2000-01-01	1	10000	10000	10000	10000
2	0000	2000-01-01	2	20000	20000	20000	20000
3	0000	2000-01-01	3	30000	30000	30000	30000
4	0000	2000-01-01	4	40000	40000	40000	40000
5	0000	2000-01-01	5	50000	50000	50000	50000
6	0000	2000-01-01	6	60000	60000	60000	60000
7	0000	2000-01-01	7	70000	70000	70000	70000
8	0000	2000-01-01	8	80000	80000	80000	80000
9	0000	2000-01-01	9	90000	90000	90000	90000
10	0000	2000-01-01	10	100000	100000	100000	100000

Gambar 16

## Implementasi Halaman Laporan Pendapatan

No	Aksi	Target	Jumlah Baru	Stok Pembelian	Stok Penjualan	Stok Akhir	Stok Awal
1	0000	2000-01-01	1	10000	10000	10000	10000
2	0000	2000-01-01	2	20000	20000	20000	20000
3	0000	2000-01-01	3	30000	30000	30000	30000
4	0000	2000-01-01	4	40000	40000	40000	40000
5	0000	2000-01-01	5	50000	50000	50000	50000
6	0000	2000-01-01	6	60000	60000	60000	60000
7	0000	2000-01-01	7	70000	70000	70000	70000
8	0000	2000-01-01	8	80000	80000	80000	80000
9	0000	2000-01-01	9	90000	90000	90000	90000
10	0000	2000-01-01	10	100000	100000	100000	100000

Gambar 17

## Implementasi Halaman Laporan Laba

No	Aksi	Target	Jumlah Baru	Stok Pembelian	Stok Penjualan	Stok Akhir	Stok Awal
1	0000	2000-01-01	1	10000	10000	10000	10000
2	0000	2000-01-01	2	20000	20000	20000	20000
3	0000	2000-01-01	3	30000	30000	30000	30000
4	0000	2000-01-01	4	40000	40000	40000	40000
5	0000	2000-01-01	5	50000	50000	50000	50000
6	0000	2000-01-01	6	60000	60000	60000	60000
7	0000	2000-01-01	7	70000	70000	70000	70000
8	0000	2000-01-01	8	80000	80000	80000	80000
9	0000	2000-01-01	9	90000	90000	90000	90000
10	0000	2000-01-01	10	100000	100000	100000	100000

Gambar 18

## Hasil Perhitungan Pengujian (BlackBox)

Tabel 1

RANGE	KETERANGAN
81 – 100	Sangat Layak
61 – 80	Layak
41 – 60	Cukup Layak
21 – 40	Tidak Layak
<21	Sangat Tidak Layak

Rumus dari pengujian ini :

Keterangan Rumus:

x : jumlah diterima

y : jumlah pertanyaan

$$\text{Hasil} = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Berikut ini merupakan hasil pengujian blackbox yang sudah dilakukan oleh peneliti, hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

a) Hasil Pengujian Dosen (Heni Sulistiani, M.Kom)

$$\text{Hasil} = (\text{jumlah diterima} / \text{jumlah pertanyaan}) \times 100\%$$

$$= (27 / 28) \times 100\%$$

$$= 96,42 \%$$

b) Hasil Pengujian Pimpinan (Liberius Yogi Nugroho)

$$\text{Hasil} = (\text{jumlah diterima} / \text{jumlah pertanyaan}) \times 100\%$$

$$= (28 / 28) \times 100\%$$

$$= 100 \%$$

c) Hasil Pengujian Peneliti (Dani Ardiyanto)

$$\text{Hasil} = (\text{jumlah diterima} / \text{jumlah pertanyaan}) \times 100\%$$

$$= (28 / 28) \times 100\%$$

$$= 100 \%$$

Total Pengujian = (Hasil pengujian / jumlah responden)

$$= (96,42 + 100 + 100) / 3$$

$$= 98.80 \%$$

## Hasil Pengujian Usability

Tabel 2

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Tampilan pada sistem mudah digunakan	5	4	3	2	1

Diketahui bahwa pada kuisioner tersebut memiliki 5 pembobotan nilai yaitu yaitu Sangat Setuju (SS) bernilai 5, Setuju (ST) bernilai 4, Ragu-ragu (RG) bernilai 3, Tidak Setuju (TS) bernilai 2, Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1. maka skor yang diperoleh akan dibagi nilai tertinggi, yaitu jika ke 5 responden menjawab “Sangat Setuju” bernilai 5 maka hasilnya  $5 \times 5 = 25$  kemudian dikalikan jumlah pertanyaan sebanyak 31 sehingga total maksimal diperoleh sebesar 900. Untuk menghitung keseluruhan skor sebagai berikut:

Hasil = (Skor Diperoleh)/(Skor Maksimal) x 100%  
Hasil = 293/310 x 100% = 94,51%

Tabel 3

No	Nilai	Hasil
1	80%-100%	Sangat Baik
2	60%-79%	Baik
3	40%-59%	Kurang Baik
4	20%-39%	Tidak Baik
5	0%-19%	Sangat Tidak Baik

Dari jumlah persentase skor yang diperoleh sebesar 94,51% dapat disimpulkan menggunakan tabel hasil tersebut berada pada urutan nomor 1 sehingga dapat disimpulkan hasil pengujian usability diperoleh kesimpulan menurut responden yaitu “Sangat Baik” bahwa pengembangan tersebut telah sesuai.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Persediaan pada Rumah Striping dan Aksesoris Kota Metro” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi Sistem informasi persediaan Aksesoris yang telah dibuat pada Rumah Striping dan Aksesoris menggunakan pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), menggunakan aplikasi adobe dreamweaver CS6, database MySQL, metode pengembangan sistem menggunakan prototype, pengujian sistem menggunakan blackbox dan ISO.
2. Dengan adanya sistem aplikasi ini Rumah striping dan akseoris dapat melakukan penjualan aksesoris kepada pelanggan dengan mudah karena pelayanan yang cepat selain itu pelanggan dapat langsung diberitahu apakah aksesoris yang dibeli tersedia atau tidak, hal tersebut dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa sistem yang lama berjalan sekitar tiga menit dikarenakan harus mencatat nota pembelian secara manual, sedangkan dengan sistem yang baru hanya memerlukan waktu satu menit untuk melayani konsumen dikarenakan nota langsung tercetak secara otomatis.
3. Mampu membantu dalam mempermudah user dalam memantau persediaan aksesoris yang ada pada Rumah Striping dan Aksesoris dengan mudah, hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian fungsionalitas menggunakan blackbox mendapatkan nilai 98.80% dan pengujian usability menggunakan ISO mendapatkan nilai 94.51% yang berarti sistem sangat layak untuk diimplementasikan.

## REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY*.
- Amarudin, A., & Atri, Y. (2018). Analisis Penerapan Mikrotik Router Sebagai User Manager Untuk Menciptakan Internet Sehat Menggunakan Simulasi Virtual Machine.

*Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 62–66.

- Amarudin, A., & Riskiono, S. D. (2019). Analisis Dan Desain Jalur Transmisi Jaringan Alternatif Menggunakan Virtual Private Network (Vpn). *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 100–106.
- Amarudin, A., Saputra, D. A., & Rubiyah, R. (2020). Rancang Bangun Alat Pemberi Pakan Ikan Menggunakan Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 7–13.
- Amarudin, A., & Sofiandri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- Anantama, A., Apriyantina, A., Samsugi, S., & Rossi, F. (2020). Alat Pantau Jumlah Pemakaian Daya Listrik Pada Alat Elektronik Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 29–34.
- 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.
- Fitri, A., Maulud, K. N. A., Rossi, F., Dewantoro, F., Harsanto, P., & Zuhairi, N. Z. (2021). Spatial and Temporal Distribution of Dissolved Oxygen and Suspended Sediment in Kelantan River Basin. *4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Technology, Engineering and Agriculture (ICoSITEA 2020)*, 51–54.
- Hafidhin, M. I., Saputra, A., Ramanto, Y., & Samsugi, S. (2020). Alat Penjemuran Ikan Asin Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 26–33.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Iqbal, M., Gani, R. A., Ahdan, S., Bakri, M., & Wajiran, W. (2018). Analisis Kinerja Sistem Komputasi Grid Menggunakan Perangkat Lunak Globus Toolkit Dan MPICH-G2. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Jupriyadi, J. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.
- Jupriyadi, J., Putra, D. P., & Ahdan, S. (2020). Analisis Keamanan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Menggunakan PPTP dan ZRTP. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 9(2).
- Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). PEMANENAN AIR HUJAN SEBAGAI PENYEDIAAN AIR BERSIH PADA ERA NEW NORMAL DI KELURAHAN SUSUNAN BARU. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427–434.

- 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.
- 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., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Prasetyawan, P., Ferdianto, Y., Ahdan, S., & Trisnawati, F. (2018). Pengendali Lengan Robot Dengan Mikrokontroler Arduino Berbasis Smartphone. *J. Tek. Elektro ITP*, 7(2), 104–109.
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM: Jurnal Teknik Elektro, Teknologi Informasi Dan Komputer*, 5(1), 32–39.
- Priyambodo, T. K., Dhewa, O. A., & Susanto, T. (2020). Model of Linear Quadratic Regulator (LQR) Control System in Waypoint Flight Mission of Flying Wing UAV. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering (JTEC)*, 12(4), 43–49.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring pH Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21–26.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Perbandingan Server Load Balancing dengan Haproxy & Nginx dalam Mendukung Kinerja Server E-Learning. *InComTech: Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10(3), 135–144.
- Riskiono, S. D., Pasha, D., & Trianto, M. (2018). Analisis Kinerja Metode Routing OSPF dan RIP Pada Model Arsitektur Jaringan di SMKN XYZ. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 6(1), 1.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62.

- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (2020). Augmented reality sebagai Media Pembelajaran Hewan Purbakala. *Krea-TIF*, 8(1), 8–18.
- Rossi, F., Aizzuddin, A., & Rahni, A. (2018). *Joint Segmentation Methods of Tumor Delineation in PET – CT Images : A Review*. 7, 137–145.
- Rossi, F., & Rahni, A. A. A. (2016). Combination of low level processing and active contour techniques for semi-automated volumetric lung lesion segmentation from thoracic CT images. *ISSBES 2015 - IEEE Student Symposium in Biomedical Engineering and Sciences: By the Student for the Student*, 26–30. <https://doi.org/10.1109/ISSBES.2015.7435887>
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- Samsugi, S., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- 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.
- 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.
- Setiawan, M. B., Susanto, T., & Jayadi, A. (2021). PENERAPAN SISTEM KENDALI PID PESAWAT TERBANG TANPA AWAK UNTUK KESETABILAN ROLL, PITCH DAN YAW PADA FIXED WINGS. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC)*.
- Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm for Movie Opinion Data Classification. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.
- Sucipto, A., Ahdan, S., & Abyasa, A. (2020). Usulan Sistem untuk Peningkatan Produksi Jagung menggunakan Metode Certainty Factor. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 478–488.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Susanto, T., & Ahdan, S. (2020). Pengendalian Sikap Lateral Pesawat Flying Wing Menggunakan Metode LQR. *Vol*, 7, 99–103.
- Utama, S., & Putri, N. U. (2018). Implementasi Sensor Light Dependent Resistor (LDR) Dan LM35 Pada Prototipe Atap Otomatis Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).

Wajiran, W., Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., & Iqbal, M. (2020). Desain Iot Untuk Smart Kumbang Thinkspeak Dan Nodemcu. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–103.

Yulianti, T., Samsugi, S., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *JTST*, 2(1), 21–27.