

Rancang Bangun Aplikasi Persediaan Barang pada Toko Endo Tani

1) Adji Arianto

Program Studi Manajemen Informatika. STMIK IKMI Cirebon, Indonesia
E-Mail: adjiarianto13@gmail.com

2) Dita Rizki Amalia

Program Studi Manajemen Informatika. STMIK IKMI Cirebon, Indonesia
E-Mail: ditarizkiamalia@gmail.com

3) Raditya Dinar Dana

Program Studi Manajemen Informatika. STMIK IKMI Cirebon, Indonesia
E-Mail: radith_danar@yahoo.com

4) Abul Ajiz

Program Studi Manajemen Informatika. STMIK IKMI Cirebon, Indonesia
E-Mail: abdulajizoo@gmail.com

5) Ryan Hamonangan

Program Studi Manajemen Informatika. STMIK IKMI Cirebon, Indonesia
E-Mail: ryan_hamonangan00@gmail.com

ABSTRACT

In this modern era, technology is developing rapidly in various aspects of life, where technology that is already known for its effectiveness has also begun to be widely used both from the education sector, government, and in the trade sector. Endo Tani shop is a type of trading business that sells various types of agricultural fertilizers, which is located at Jl. Parakan - Trajaya Blok Rabu RT/RW 004/005 Parakan Leuwimunding Village. As for the problems that exist at the Endo Tani Store, the data processing of incoming goods and outgoing goods is still using a manual system, namely by writing in books or on paper that has been provided, the data search process becomes constrained and inefficient because they have to search first in the document. This is of course less effective and efficient, considering that paper bags can be damaged or lost, which allows inventory data to be lost. Therefore, there is a need for a solution to these problems, namely designing a computerized inventory system. In the process of collecting data with the aim of solving problems, the authors use primary data sources, namely (Observation and Interview). The software methodology used for development is the prototype method, this inventory system is built using the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language and the data is stored in a MySQL database. The final result obtained in this study is an inventory application that is expected to help and facilitate shop owners in processing goods data, searching for goods, and being able to produce the information and reports needed quickly, precisely, and accurately.

Keyword: Inventory, System, Prototype, PHP, MySQL

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, teknologi berkembang pesat di berbagai aspek kehidupan, dimana manusia terus mengikuti perkembangan teknologi guna mempermudah aktivitasnya. Peranan teknologi yang dapat mengefisienkan waktu pekerjaan membuat banyak perusahaan beralih dari sistem manual ke sistem digitalisasi. Teknologi informasi juga membantu dalam pengolahan data yang meliputi memproses, memperoleh, menyusun, serta dapat memanipulasi data agar lebih bermutu, sehingga lebih akurat dan tepat waktu dalam membantu setiap kegiatan manusia. Teknologi yang sudah diketahui keefektifannya juga sudah mulai banyak digunakan

baik dari sektor pendidikan, pemerintahan, maupun dalam sektor perdagangan.

Toko Endo Tani merupakan salah satu jenis usaha perdagangan yang menjual berbagai jenis pupuk pertanian. Toko Endo Tani sendiri beralamat di Jl. Parakan - Trajaya Blok Rabu RT/RW 004/005 Desa Parakan Kecamatan Leuwimunding Kabupaten Majalengka. Pupuk tentunya sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan tanaman, untuk mendapat hasil panen yang maksimal tentunya tidak lepas dari pemberian pupuk dengan dosis yang tepat. Pupuk merupakan suatu bahan yang mengandung unsur hara baik hara makro atau mikro yang dibutuhkan oleh tanaman.[1]

Adapun permasalahan yang ditemukan di Toko Endo Tani adalah pengolahan data persediaan barang masuk dan barang keluar masih dikelola secara manual yaitu dengan cara menulis di buku atau di kertas yang sudah disediakan. Proses pencarian data pun menjadi terkendala dan tidak efisien karena harus mencari terlebih dahulu didalam buku-buku atau kertas. Hal ini tentunya kurang efektif dan efisien, mengingat kertas bisa saja rusak

atau hilang yang memungkinkan data persediaan barang juga bisa hilang. Maka solusi yang dapat diberikan dari permasalahan yang ada, yaitu dibuatnya sebuah sistem berbasis website, agar data persediaan bisa disimpan di database dengan mudah dan aman. Berikut merupakan data persediaan barang pada Toko Endo Tani :

Tabel 1. Data Persediaan Toko Endo Tani Bulan Februari 2022

Tanggal	Stock Awal	Penebusan	Pengeluaran	Stock Akhir	Keterangan
01/02/2022	7.640 Kg	-	200 Kg	7440 Kg	-
02/02/2022	7.440 Kg	-	150 Kg	7290 Kg	-
03/02/2022	7290 Kg	-	350 Kg	6940 Kg	-
...					
17/02/2022	6030 Kg	10.000 Kg	150 Kg	15.880 Kg	-
19/02/2022	15.880 Kg	-	100 Kg	15.780 Kg	-
20/02/2022	15.780 Kg	10.000 Kg		25.780 Kg	-
...					
27/02/2022	25.780 Kg	-	250 Kg	25.530 Kg	-

LANDASAN TEORI

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata 'Aplikasi' yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer :

- 1) Ali Zaki dan Smitdev Community
Menurut Ali Zaki dan Smitdev Community, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.
- 2) Sri Widianti
Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan sebuah software (perangkat lunak) yang bertugas sebagai front end pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelolah berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaanya dan juga sistem yang berkaitan.
- 3) Harip Santoso
Menurut Harip Santoso, Aplikasi merupakan sebuah kelompok file (class, form, report) yang ditujukan sebagai pengekseskusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti contohnya aplikasi payroll dan aplikasi fixed asset.
- 4) Yuhefizar
Menurut Yuhefizar, Aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan

sebagai pemenuh kebutuhan penggunaanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

- 5) Hengky W. Pramana
Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan, seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game, dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia. [2]

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Hamim Tohari (2014 : 2) dalam Harkamsyah Andrianof (2018 : 13) "Sistem juga dapat didefinisikan sebagai kumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan."

Menurut Mcleod dalam Yakub (2012 : 79) dalam sucianti saiful dan arisandy ambarita (2017 : 79) "Mendefinisikan sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintergrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu." [3]

Persediaan Barang Menurut "Sofyan Assauri (2005:50") Persediaan barang adalah sebagai suatu

aktivitas lancar yang meliputi barang – barang yang merupakan milik perusahaan dengan sebuah maksud supaya dijual dalam suatu periode usaha normal ataupun persediaan barang barang yang masih dalam perkerjaan sebuah proses produksi maupun persediaan bahan baku yang juga menunggu penggunaannya di dalam suatu proses produksi.

Persediaan Barang Menurut “Zaki Badridwan (2000:149), ”Beliau menerangkan bahwa pengertian persediaan barang secara umum adalah sebuah istilah dari persediaan barang yang dipakai agar menunjukkan barang barang yang dimiliki agar dijual kembali atau juga digunakan untuk bisa memproduksi barang – barang yang akan dijual. [4]

Teknik Pengumpulan Data

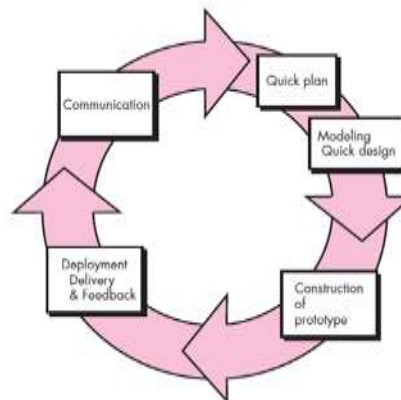
Sumber data penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya. Biasanya dilakukan dengan wawancara, ataupun hasil observasi dari suatu obyek. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung yang biasanya berupa buku, catatan, bukti yang telah ada atau arsip yang dipublikasikan maupaun yang tidak dipublikasikan secara umum.

Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya:

1. Observasi
Pada teknik ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses barang masuk dan barang keluar serta persediaan barang yang ada pada toko endo tani.
2. Wawancara
Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan mewawancarai pihak-pihak yang berwenang dan bertanggung jawab, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Pada Teknik ini peneliti melakukan wawancara langsung kepada pemilik toko endo tani yaitu Bapak Endo dan saudara Agung untuk mendapatkan data dan informasi yang berhubungan dengan persediaan barang.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Prototype. Pada metode prototype ini pengembang dan klien akan diuntungkan dalam pembuatan sebuah aplikasi karena metode prototype ini memberikan sebuah pendekatan antara pengembang dengan klien untuk terus berkomunikasi selama pembuatan perangkat lunak. Berikut merupakan langkah-langkah atau tahapan dalam metode prototype :



Gambar 1 Metode Prototype Pressman

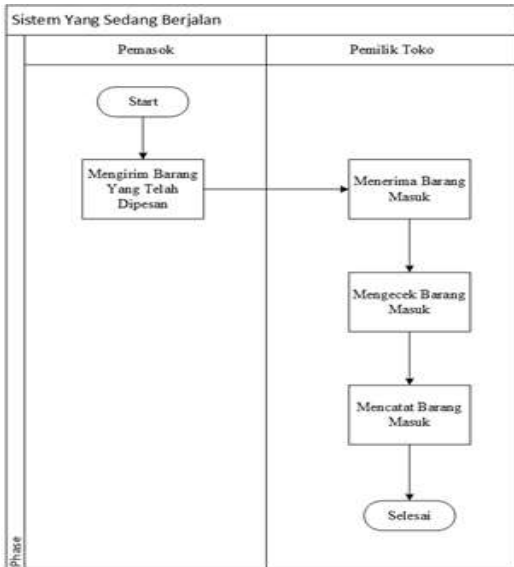
1. *Communication*, pada tahap ini adalah tahap dimana pengembang dan klien mendiskusikan tentang perangkat lunak yang akan di buat.
2. *Quick Plan & Modelling Quick Design*, tahap ini adalah tahap dimana pengembang membuat perancangan yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. *Mengkodekan system/implementasi sistem*, dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
4. *Deployment Delivery & Feedback*, setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka harus dilakukan tes terlebih dahulu sebelum digunakan untuk memastikan sistem yang dikembangkan berjalan lancar tanpa adanya kesalahan atau error, serta memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

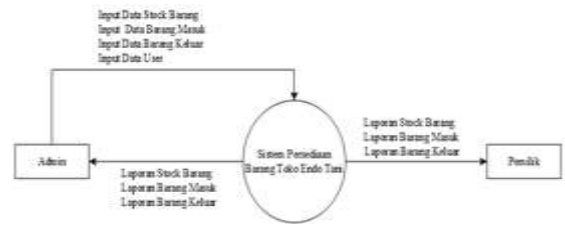
A. Sistem Yang Berjalan

Dalam merancang suatu sistem yang baru, tentunya memerlukan sebuah gambaran mengenai sistem yang telah ada atau sedang berjalan. Hal ini sangat penting agar sistem yang akan dibuat dapat berjalan dengan baik dan maksimal seeta dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan pekerjaannya.

Hingga saat ini sistem yang digunakan oleh Toko Endo Tani untuk mencatat barang masuk ataupun barang keluar masih menggunakan sistem manual yaitu dengan cara menulis di buku atau kertas yang sudah disiapkan. Kekurangan pada sistem ini yang sangat nyata terlihat adalah kemungkinan rusak atau hilangnya kertas dan buku. Sistem lama pada Toko Endo Tani dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Sistem Yang Berjalan

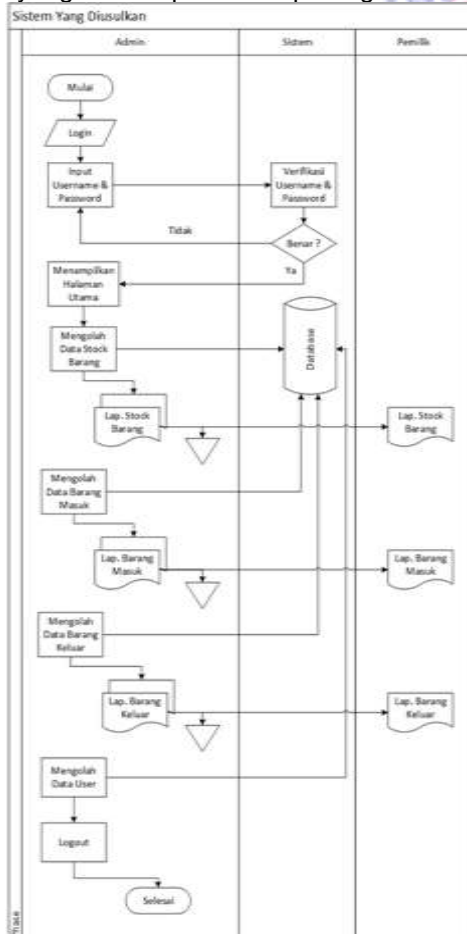


Gambar 4 Diagram Konteks

Pada gambar 4 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat diantaranya, admin menginput data barang ke dalam aplikasi persediaan barang lalu aplikasi persediaan barang menyimpan ke dalam database. Setelah itu aplikasi persediaan barang menampilkan seluruh data yang tersimpan kepada admin. Admin juga dapat membuat atau mencetak laporan yang ada pada aplikasi persediaan barang. Sedangkan untuk pemilik hanya dapat membuat atau menecetak laporan pada aplikasi persediaan barang.

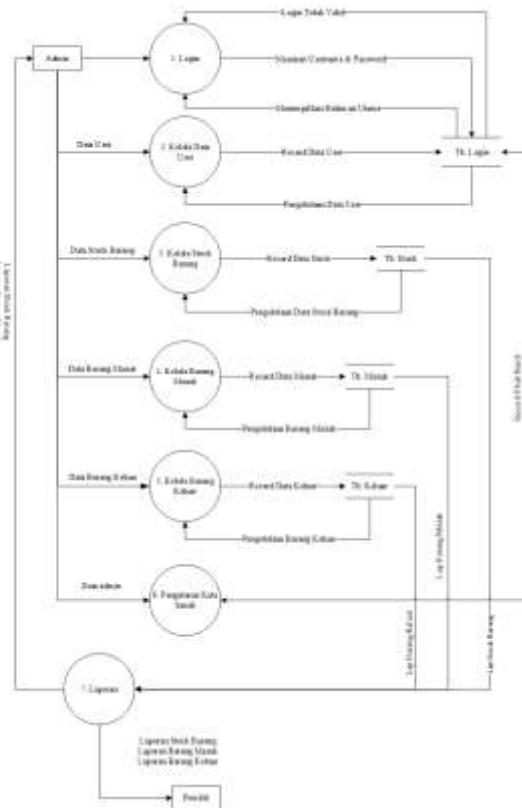
B. Sistem yang diusulkan

Sistem yang diusulkan oleh penulis untuk digunakan pada Toko Endo Tani bertujuan untuk memberikan kemudahan dan membantu meningkatkan kinerja pada Toko Endo Tani. Aliran sistem yang baru dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3 Sistem Yang Diusulkan

1. Data Flow Diagram



Gambar 5 DFD Level 1

Pada gambar 5 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

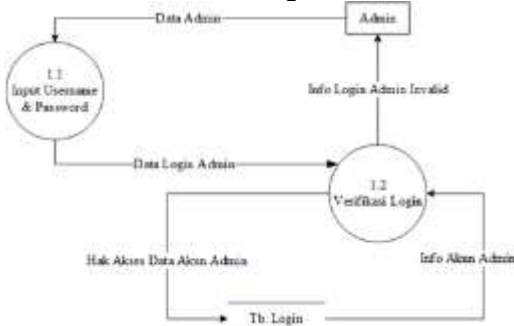
1. admin melakukan login yaitu dengan cara memasukan username/email dan password yang sudah dibuat. Setelah itu username dan password akan di cek kedalam tabel login yang ada pada database, jika username dan password sesuai maka akan menampilkan halaman menu admin dan jika salah maka

C. Diagram Konteks

admin harus memasukkan username dan password kembali.

- Setelah berhasil login admin dapat mengakses menu kelola user, kelola stock barang, kelola barang masuk, kelola barang keluar, dan menu pengaturan yaitu untuk mengubah password jika diinginkan. Admin juga dapat mencetak laporan stock barang, barang masuk, dan barang keluar.
- Laporan yang sudah di cetak oleh admin nantinya bisa langsung diberikan kepada pemilik toko.

2. DFD Level 2 Proses Login

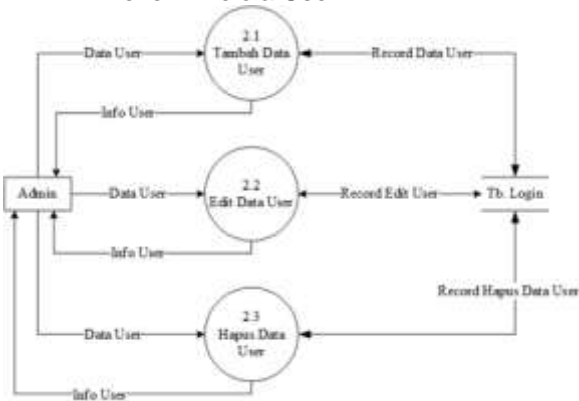


Gambar 6 Proses Login

Pada gambar 6 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

- admin melakukan login yaitu dengan cara memasukkan username/email dan password yang sudah dibuat.
- Setelah memasukkan username/email dan password data tersebut akan di verifikasi terlebih dahulu dengan cara memastikan kebenarannya serta hak aksesnya pada tabel login yang ada di database.
- Jika username/email dan password yang di masukan sudah benar maka akan langsung masuk menuju halaman utama. Tetapi jika username/email dan password tersebut tidak sesuai dengan yang ada pada database maka admin akan disuruh memasukkan username/email dan password kembali.

3. DFD Level 2 Kelola User

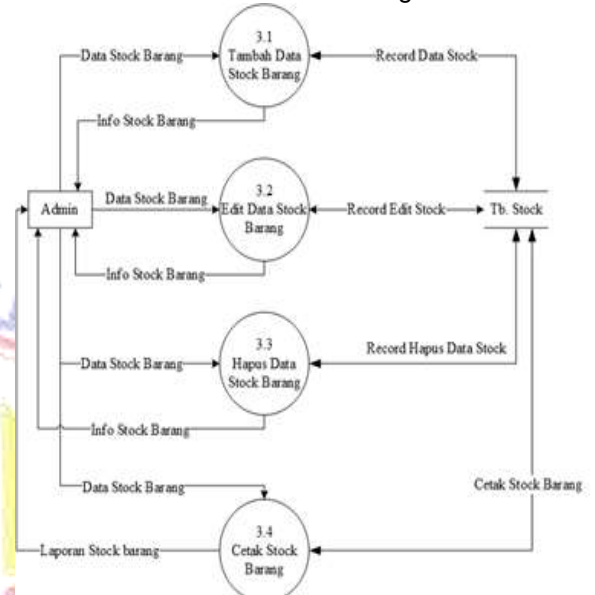


Gambar 7 Kelola User

Pada gambar 7 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

- admin dapat melakukan penambahan data user, lalu data tersebut akan disimpan didatabase yang nantinya database akan menampilkan data yang sudah disimpan kepada admin.
- Admin dapat melakukan edit data, kemudian data yang sudah di edit akan disimpan kedalam database untuk ditampilkan kepada admin.
- Admin dapat melakukan hapus data yang kemudian mencari data didalam database data apa yang akan hapus.

4. DFD Level 2 Kelola Stock Barang

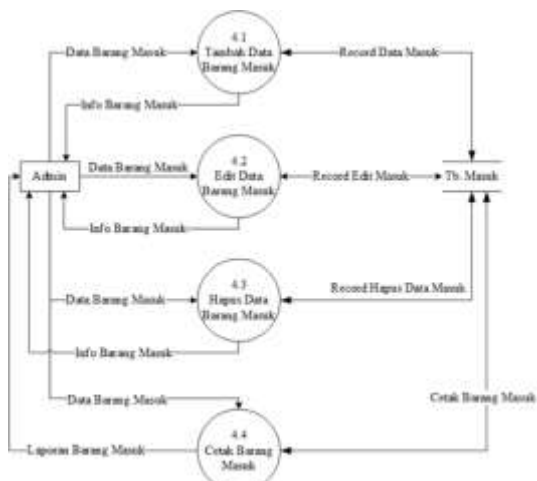


Gambar 8 Kelola Stock Barang

Pada gambar 8 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

- admin dapat melakukan tambah data stock barang, lalu data tersebut akan disimpan didatabase yang nantinya database akan menampilkan data yang sudah disimpan kepada admin.
- Admin dapat melakukan edit data stock barang, kemudian data yang sudah di edit akan disimpan kedalam database untuk ditampilkan kepada admin.
- Admin dapat melakukan hapus data stock barang yang kemudian mencari data didalam database data apa yang akan hapus.
- Admin dapat melakukan cetak data laporan dari tabel stock yang ada pada database.

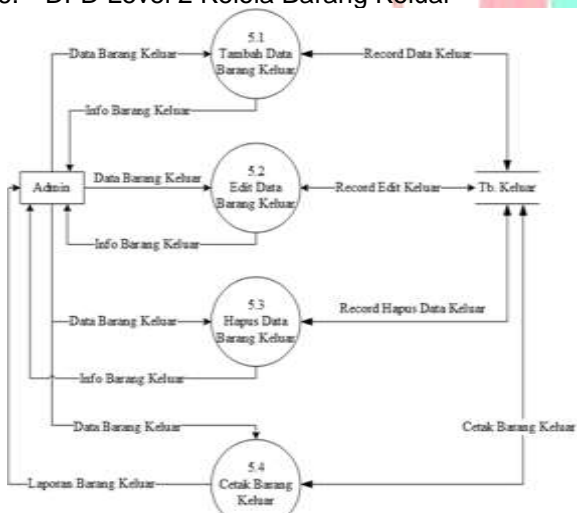
5. DFD Level 2 Kelola Barang Masuk



Gambar 9 Kelola Barang Masuk

Pada gambar 9 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

1. admin dapat melakukan tambah data barang masuk, lalu data tersebut akan disimpan didatabase yang nantinya database akan menampilkan data yang sudah disimpan kepada admin.
 2. Admin dapat melakukan edit data barang masuk, kemudian data yang sudah di edit akan disimpan kedalam database untuk ditampilkan kepada admin.
 3. Admin dapat melakukan hapus barang masuk yang kemudian mencari data didalam database data apa yang akan hapus.
 4. Admin dapat melakukan cetak data laporan dari tabel masuk yang ada pada database.
6. DFD Level 2 Kelola Barang Keluar



Gambar 10 Kelola Barang Keluar

Pada gambar 10 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu :

1. admin dapat melakukan tambah data barang keluar, lalu data tersebut akan disimpan didatabase yang nantinya database akan

menampilkan data yang sudah disimpan kepada admin.

2. Admin dapat melakukan edit data barang keluar, kemudian data yang sudah di edit akan disimpan kedalam database untuk ditampilkan kepada admin.
3. Admin dapat melakukan hapus data barang keluar yang kemudian mencari data didalam database data apa yang akan hapus.
4. Admin dapat melakukan cetak data laporan dari tabel keluar yang ada pada database.

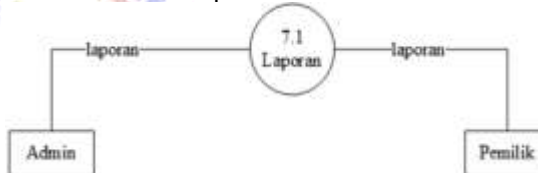
7. DFD Level 2 Pengaturan Sandi



Gambar 11 Pengaturan Sandi

Pada gambar 11 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu, admin dapat melakukan ubah kata sandi/password pada aplikasi persediaan barang, kemudian password yang sudah di ubah akan disimpan kedalam database dan akan di informasikan kembali kepada admin.

8. DFD Level 2 Laporan

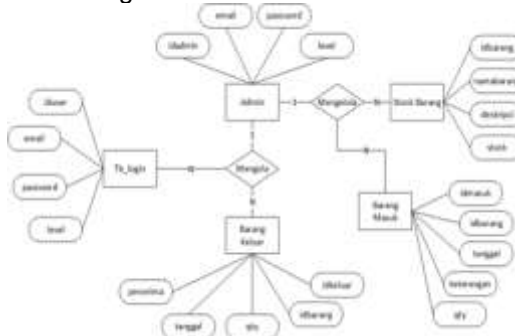


Gambar 12 Laporan

Pada gambar 12 diatas menjelaskan tentang alur dari sistem yang dibuat yaitu, admin melakukan cetak laporan, yang nantinya admin akan memberikan laporan tersebut kepada pemilik Toko Endo Tani Parakan.

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Perancangan database aplikasi persediaan barang pada Toko Endo Tani ini dibuat dalam bentuk Entity Relationship Diagram (ERD). Berikut ini skema hubungan antara tabel dalam database.



Gambar 13 ERD

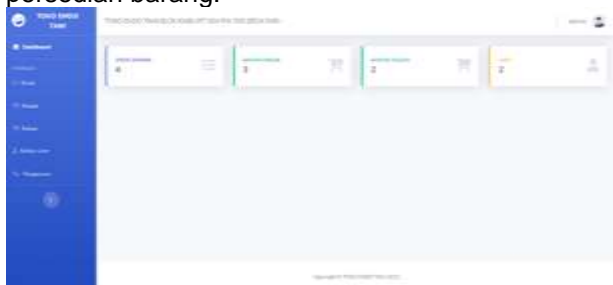
Pada gambar 13 diatas menjelaskan tentang hak akses dari admin, yang dimana admin dapat melakukan login pada halaman login. Kemudian admin dapat mengelola stock barang, barang masuk, barang keluar, serta kelola user, admin juga dapat menambah data, edit data dan hapus data.

E. Hasil Tampilan



Gambar 14 Halaman Login

Pada Gambar 14 merupakan tampilan awal yaitu tampilan login untuk memasuki aplikasi persediaan barang.



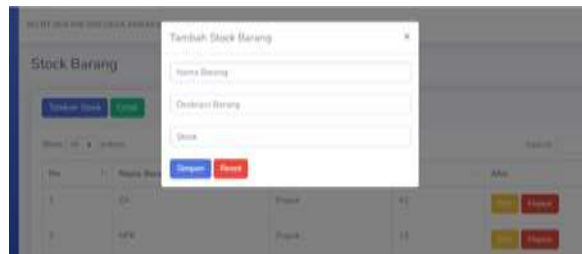
Gambar 15 Halaman Dashboard

Pada Gambar 15 merupakan tampilan dashboard yang menampilkan informasi tentang jumlah keseluruhan stock barang, barang masuk, barang keluar, dan jumlah user. Pada bagian sidebar juga terdapat beberapa fungsi hak akses admin yang diantaranya yaitu menu stock barang, barang masuk, barang keluar, menu kelola user, dan menu pengaturan untuk mengubah password jika diinginkan.



Gambar 16 Halaman Stock Barang

Pada Gambar 16 merupakan tampilan halaman stock barang yang menampilkan kumpulan data yang ada pada database dalam bentuk tabel. Pada halaman ini juga terdapat beberapa tombol aksi diantaranya seperti tombol tambah data, edit data, dan tombol hapus.



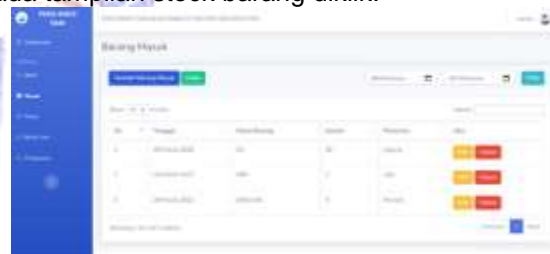
Gambar 17 Tambah Stock Barang

Pada Gambar 17 merupakan tampilan dari tambah stock barang yang berfungsi untuk menambah data barang atau stock awal.



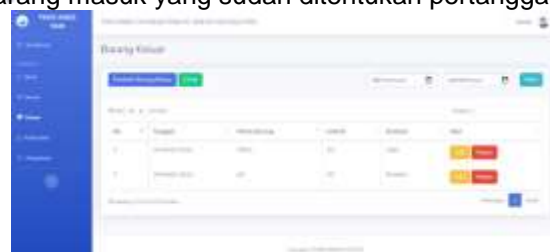
Gambar 18 Tampilan Cetak Stock Barang

Pada Gambar 18 merupakan tampilan dari cetak laporan yaitu ketika tombol cetak yang ada pada tampilan stock barang diklik.



Gambar 19 Halaman Barang Masuk

Pada Gambar 19 merupakan tampilan halaman barang masuk yang menampilkan kumpulan data barang masuk dalam bentuk tabel. Pada halaman ini juga terdapat beberapa tombol aksi diantaranya seperti tombol tambah data, edit data, tombol hapus, serta tombol filter untuk melihat barang masuk yang sudah ditentukan pertanggal.



Gambar 20 Halaman Barang Keluar

Pada Gambar 20 merupakan tampilan halaman barang keluar yang menampilkan kumpulan data barang keluar dalam bentuk tabel. Pada halaman ini juga terdapat beberapa tombol aksi diantaranya seperti tombol tambah data, edit data, dan tombol hapus.

data, tombol hapus, serta tombol filter untuk melihat barang keluar yang sudah ditentukan pertanggal.



Gambar 21 Halaman Kelola User

Pada Gambar 21 merupakan tampilan halaman kelola user yang menampilkan kumpulan data user dalam bentuk tabel. Pada halaman ini juga terdapat beberapa tombol aksi diantaranya seperti tombol tambah data, edit data, dan tombol hapus.



Gambar 22 Halaman Pengaturan Kata Sandi

Pada Gambar 22 merupakan tampilan halaman pengaturan yaitu untuk mengubah password jika diinginkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem persediaan barang ini dapat memudahkan dalam pengolahan data persediaan barang dan meningkatkan efisiensi serta keefektifitasan pada Toko Endo Tani, sehingga pekerjaan yang sebelumnya dilakukan secara manual bisa lebih mudah dan terkomputerisasi dengan baik.
2. Dengan adanya sistem persediaan barang ini diharapkan dapat mempermudah dalam melakukan pencarian data yang dibutuhkan. Diketahui semakin lama data yang ada maka akan semakin banyak. Sistem persediaan barang ini juga dapat mempermudah dan mempercepat dalam pembuatan laporan, sehingga admin dan pemilik toko dapat dengan cepat memperoleh laporan-laporan saat diperlukan.
3. Sistem persediaan barang ini dapat mengatasi penyimpanan data dalam jumlah banyak dikarenakan data akan langsung disimpan pada database.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. A. K. Irfan Nurdiyanto, Odi Nurdiawan,

Nining Rahaningsih, Ade Irfma Purnamasari, "Penentuan Keputusan Pemberian Pinjaman Kredit Menggunakan Algoritma C.45," *J. Data Sci. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 16–20, 2021.

- [2] A. S. kaslani, Ade Irma Purnamasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Hidrokarbon," *J. ICT Infirm. Comun. Technol.*, vol. 5, no. 1, p. 37, 2021, doi: 10.23887/jjpk.v5i1.33520.
- [3] I. A. Putri Saadah, Odi Nurdiawan, Dian Ade Kurnia, Dita Rizki Amalia, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021.
- [4] I. A. Erliyana, Odi Nurdiawan, Nining R, Ade Irma Purnamasari, "Klasifikasi Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Algoritma," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 11–15, 2021.
- [5] D. Anggarwati, O. Nurdiawan, I. Ali, and D. A. Kurnia, "Penerapan Algoritma K-Means Dalam Prediksi Penjualan," *J. DATA Sci. Inform. (JDSI)*, vol. 1, no. 2, pp. 58–62, 2021.
- [6] T. Hadi, N. Suarna, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, "Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia ' Rupiah ' Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 3, pp. 89–98, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i3.3609.
- [7] O. Nurdiawan, R. Herdiana, and S. Anwar, "Komparasi Algoritma Naïve Bayes dan Algoritma K-Nearest Neighbor terhadap Evaluasi Pembelajaran Daring," *Smatika J.*, vol. 11, no. 02, pp. 126–135, 2021, doi: 10.32664/smatika.v11i02.621.
- [8] A. rinaldi D. Subandi, Husein Odi Nuriawan, "Augmented Reality dalam Mendeteksi Produk Rotan menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)," *Means (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 6, no. 2, pp. 135–141, 2021.
- [9] H. S. Mr Agis, O. Nurdiawan, G. Dwilestari, and N. Suarna, "Sistem Informasi Penjualan Motor Bekas Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penjualan di Mokascirebon.com," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 205–212, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3629.
- [10] D. Teguh, A. Ade, B. Riyan, T. Hartati, D. R. Amalia, and O. Nurdiawan, "Smart School Sebagai Sarana Informasi Sekolah di SDIT Ibnu Khaldun Cirebon," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 284–293, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3681.
- [11] I. Kepuasan, P. Informa, A. Febriyani, G. K. Prayoga, and O. Nurdiawan, "Index

- Kepuasan Pelanggan Informa dengan Menggunakan Algoritma C.45,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 330–335, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3686.
- [12] K. S. H. K. Al Atros, A. R. Padri, O. Nurdiawan, A. Faqih, and S. Anwar, “Model Klasifikasi Analisis Kepuasan Pengguna Perpustakaan Online Menggunakan K-Means dan Decission Tree,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 323–329, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3680.
- [13] F. Febriansyah, R. Nining, A. I. Purnamasari, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 336–344, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3676.
- [14] E. S. Nugraha, A. R. Padri, O. Nurdiawan, A. Faqih, and S. Anwar, “Implementasi Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Android Pada Gedung DPRD,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 8, no. 6, pp. 360–366, 2021, doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3679.
- [15] R. Nurcholis, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang,” *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 338–345, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1091.
- [16] H. Putri, A. I. Purnamasari, A. R. Dikananda, O. Nurdiawan, and S. Anwar, “Penerima Manfaat Bantuan Non Tunai Kartu Keluarga Sejahtera Menggunakan Metode NAÏVE BAYES dan KNN,” *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 3, pp. 331–337, 2021, doi: 10.47065/bits.v3i3.1093.

