

Sistem Informasi Logistik dan Karyawan (SILOKIN) di PSC 119 Kota Tasikmalaya

Dini Silvi Purnia¹, Aldi Jaya Mulyana², Dimas Taqbir Ramdani³

¹ Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Indonesia

² Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Indonesia

³ Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Indonesia

* Corresponding Author. E-mail: dini.dlv@bsi.ac.id

Abstract

PSC 119 Sictar in Tasikmalaya City faces various issues in employee performance and inventory management due to ineffective manual recording and paper-based attendance systems. To address these issues, SILOKIN is designed to efficiently record the flow of goods, increase transparency, and reduce recording errors. The system also enables GPS-based digital attendance, making it easier for field employees to clock in and request leave online. By applying the Scrum method, SILOKIN can adapt to user needs through rapid iterations and continuous feedback. The implementation of SILOKIN is expected to enhance work efficiency and the effectiveness of employee performance and inventory management at PSC 119 Sictar, thus optimizing emergency services

Keywords : . Employee Performance Management, Inventory Management, Logistics Information System, Digital Attendance, Scrum Method

Abstrak

PSC 119 Sictar di Kota Tasikmalaya mengalami berbagai masalah dalam manajemen kinerja karyawan dan stok barang akibat pencatatan manual yang tidak efektif serta sistem presensi berbasis kertas. Untuk mengatasi masalah ini, SILOKIN dirancang sebagai sistem yang mencatat arus logistik barang lebih efisien, meningkatkan transparansi, dan mengurangi kesalahan pencatatan. Sistem ini juga memungkinkan presensi digital berbasis GPS, memudahkan karyawan lapangan untuk melakukan presensi dan mengajukan izin secara online. Dengan penerapan metode Scrum, SILOKIN dapat beradaptasi dengan kebutuhan pengguna melalui iterasi cepat dan umpan balik kontinu. Implementasi SILOKIN diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja dan efektivitas manajemen karyawan serta stok barang di PSC 119 Sictar, sehingga layanan darurat dapat berjalan lebih optimal.

Kata Kunci : Manajemen Kinerja Karyawan, Manajemen Stok Barang, Sistem Informasi Logistik, Presensi Digital, Metode Scrum

1. Pendahuluan

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 19 Tahun 2016 tentang Sistem Penanggulangan Gawat Darurat Terpadu (SPGDT) mendefinisikan Pusat Pelayanan

Keselamatan Terpadu (PSC) atau Public Safety Center sebagai pusat yang memberikan layanan cepat dalam situasi gawat darurat di tingkat kabupaten/kota. PSC berperan penting dalam koordinasi

pelayanan darurat dengan menggunakan layanan call center 119.

Berdasarkan Peraturan Walikota No. 9 Tahun 2018, PSC Sicetar (Tasik Cepat Tanggap Darurat) ditugaskan untuk menyelenggarakan penanganan korban gawat darurat secara terpadu di Kota Tasikmalaya. Tujuan dari PSC Sicetar adalah untuk meningkatkan respons cepat, koordinasi antar lembaga, dan keterlibatan masyarakat dalam penanganan keadaan darurat.

PSC Sicetar memberikan informasi tentang layanan kesehatan, memberikan pertolongan pertama melalui call center sebelum tim medis tiba di lokasi, dan menyediakan evakuasi sesuai prosedur. Namun, pengelolaan stok barang yang tidak terdokumentasi dengan baik adalah salah satu tantangan yang dihadapi. Ketidaksesuaian jumlah stok dan ketidakjelasan dalam manajemen persediaan dapat terjadi karena kekurangan dokumentasi ini. Selain itu, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan stok barang dan presensi karyawan agar PSC Sicetar dapat memberikan layanan darurat yang optimal. Solusi ini diperlukan karena sistem presensi karyawan saat ini masih menggunakan kertas tulis, yang menyulitkan pencatatan yang tepat waktu.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem pengelolaan stok barang pada UPT Puskesmas Rawat Inap Pardasukan Pringsewu, menggunakan metode Masuk Pertama Keluar Pertama (MPKP), berhasil mencapai keefektifan 100% (Yanuarsyah et al., 2021). Dalam proses pengelolaan barang masuk dan keluar berdasarkan hasil *black-box testing* di Apotek Clara Lampung Selatan, sistem pengelolaan stok obat berhasil mencapai 88,22% dalam aspek usability dan 99,69% (Mikharani & Satria, 2022). Selain itu, pengelolaan stok barang di Toko Uda Fajri, yang telah diuji menggunakan white box testing, blackbox testing, dan user acceptance testing, menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 80% (Nursaid et al., 2020).

Dalam pengelolaan presensi, sistem informasi presensi di SMK Muhammadiyah 1 Weleri mencapai tingkat keberhasilan pengguna sebesar 93,8% (Putra & Adhim, 2022). Di PT. Codepolitan Integrasi Indonesia, penggunaan sistem presensi menggunakan lokasi dan pengajuan izin online telah diterima dengan tingkat keberhasilan mencapai 76.18% (Tresnawati & Pratama, 2021). Sedangkan sistem informasi presensi untuk monitoring data presensi anggota kepolisian berhasil mencapai 80% dalam pengujian pertama dan mencapai 90%

menurut standar ISO 9126 dalam pengujian kedua (Zulmi & Latifah, 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa ada masalah dengan manajemen stok barang di PSC Sicetar Kota Tasikmalaya. Salah satunya adalah pengurangan stok yang tidak terduga di gudang bawah, yang disebabkan oleh pencatatan yang buruk tentang pengambilan barang untuk unit ambulan. Selain itu, metode presensi berbasis kertas dianggap tidak efektif bagi karyawan yang aktif di lapangan karena seringkali menyebabkan lupa hadir dan izin yang tidak teratur dikirim melalui pesan pribadi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kinerja karyawan PSC Sicetar dan efektivitas manajemen stok barang. Silakin dibuat dengan tujuan mengatur arus logistik barang masuk dan keluar dengan lebih efisien, mengurangi kesalahan pencatatan, dan membuat pengelolaan stok barang menjadi lebih jelas. Selain itu, SILOKIN menerapkan sistem presensi digital yang menggunakan lokasi dan pengajuan izin secara online. Implementasi SILOKIN diharapkan dapat meningkatkan efisiensi kerja dan memudahkan pemantauan kinerja setiap pekerja yang bekerja di PSC Sicetar Kota Tasikmalaya.

2. Bahan dan Metode

2.1 Tinjauan Pustaka

a. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan Sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengorganisasi, menyimpan, dan berkomunikasi informasi dalam organisasi. Mengumpulkan, menyaring, memproses, membuat, dan mendistribusikan data adalah tugas individu dan organisasi menggunakan sistem ini. Perangkat teknologi informasi, proses bisnis, dan fungsi yang dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan manajemen bisnis disebut sistem informasi (Zahra & Supriadi, 2021).

b. Sistem Informasi Kinerja

Sistem Informasi Kinerja adalah sistem yang dimaksudkan untuk mengganti pencatatan data presensi karyawan secara manual dengan yang terkomputerisasi, yang meminimalkan tingkat kesalahan dalam pencatatan dan mengelola data presensi. Dengan demikian, sistem ini dapat mempermudah dan mempercepat proses data presensi karyawan karena dapat mendorong karyawan untuk menjadi lebih disiplin dan membantu kemajuan perusahaan (Asmara et al., 2023).

c. Sistem Informasi Logistik

Sistem Informasi Kinerja adalah sistem yang dimaksudkan untuk mengganti pencatatan data presensi karyawan secara manual dengan yang terkomputerisasi, yang

meminimalkan tingkat kesalahan dalam pencatatan dan mengelola data presensi. Dengan demikian, sistem ini dapat mempermudah dan mempercepat proses data presensi karyawan karena dapat mendorong karyawan untuk menjadi lebih disiplin dan membantu kemajuan perusahaan (Zahra & Supriadi, 2021).

d. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML adalah suatu bahasa yang menggunakan tag atau tanda-tanda untuk menunjukkan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser untuk menampilkan halaman web dengan benar. Bahasa pemrograman umum yang disebut HTML digunakan untuk membuat halaman web yang dapat diakses melalui internet. HTML bergantung pada simbol dan kode tertentu yang ada dalam dokumen atau file. Untuk menampilkannya pada layar komputer, serta mudah dipahami oleh pengguna internet (Prasetiyo et al., 2022).

e. CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS merupakan aturan untuk mengatur berbagai bagian dari situs web sehingga lebih terstruktur. CSS bukan bahasa pemrograman. Sama seperti style yang ada dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word, yang dapat mengatur berbagai style, seperti judul, subbab, body text, footer, gambar, dan lainnya, untuk digunakan bersama dalam berbagai berkas atau file (Kumalasari et al., 2023).

f. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP merupakan sebuah bahasa pemrograman yang ditujukan untuk pengembangan web. PHP biasanya digunakan untuk membuat halaman web dinamis yang kontennya dapat berubah sesuai dengan interaksi pengguna, data dari basis data, atau situasi tertentu. Sifat *Server-Side*: PHP dijalankan di sisi server, artinya kode PHP dijalankan di server web sebelum hasilnya dikirimkan ke peramban (*browser*) pengguna. Ini berbeda dengan bahasa pemrograman seperti JavaScript, yang dijalankan di sisi klien. Script PHP akan diproses di server. *Apache*, *Nginx*, dan *LiteSpeed* adalah beberapa server PHP yang populer. Tambahan pula, PHP adalah bahasa pemrograman *open source*. Pengguna dapat mengubah dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan (Indra et al., 2024).

g. Javascript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang digunakan di sisi klien yang memiliki fungsi untuk membuat pengalaman pengguna web lebih interaktif dengan mendukung berbagai metode untuk mengubah halaman web dengan *Document Object Model*. Memudahkan penggunaan skrip dan memungkinkan penggunaan kembali kode yang sudah ditulis sebelumnya. Selain itu, banyaknya API dan alur data framework membuat JavaScript

menjadi sangat populer (Christian & Hengky, 2023).

h. Mysql

Mysql adalah MySQL adalah program yang memungkinkan Anda mengakses database MySQL yang berfungsi sebagai server. Dengan MySQL software database yang dapat digunakan untuk menyimpan data yang telah dibuat di dalam komputer Anda dan dapat dihubungkan ke media internet untuk memungkinkan Anda mengakses database dari jarak jauh. Database ini bersifat gratis atau bebas langganan, dan siapa saja dapat menggunakannya tanpa membeli lisensinya dari pembuatnya (Septiarina, 2021).

i. Laravel

Laravel merupakan kerangka kerja open source yang dikembangkan oleh Taylor Otwell dan menggunakan konsep *model-view-controller*. Laravel adalah bundle kerangka kerja, migrasi, dan artisan CLI (*Command Line Interface*), yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan fitur terbaik dari kerangka kerja seperti Codeigniter, Yii, Laravel memiliki banyak fitur yang meningkatkan kecepatan pengembangan web (Naofal et al., 2022).

j. Ajax

AJAX adalah teknik yang mengatur cara Javascript, browser, dan web server berinteraksi satu sama lain. Tujuan AJAX

adalah untuk memindahkan sebagian besar interaksi ke komputer web client, melakukan pertukaran data dengan server di belakang layar, sehingga halaman web tidak perlu dibaca. AJAX akan membantu aplikasi web dengan kecepatan tinggi, interaksi, dan kemudahan penggunaan (Rahmat, 2023).

k. Bootstrap

Bootstrap merupakan Salah satu framework CSS yang paling populer, Cascading Style Sheet, digunakan untuk membuat frontend situs web atau aplikasi web. Bootstrap menawarkan kumpulan komponen dan gaya (desain) yang sudah siap pakai, seperti *grid system, typography, form, tombol, navbar, modal*, dan sebagainya. Dengan menggunakan Bootstrap, pengembang dapat mempercepat proses pengembangan tampilan web karena tidak perlu lagi membuat desain dari awal. Selain itu, Bootstrap memastikan bahwa tampilan web yang dibangun responsif dan mudah dibaca di berbagai perangkat (Rhamadani et al., 2023).

2.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah *Scrum*. *Scrum* adalah metodologi atau kerangka kerja yang terorganisir untuk mengembangkan produk yang kompleks. Untuk meningkatkan kemampuan prediksi dan pengendalian risiko, Scrum menggunakan pendekatan yang bertahap dan

berkelanjutan. Transparansi, inspeksi, dan adaptasi adalah tiga pilar yang mendukung setiap pelaksanaan proses kontrol empiris (Warkim et al., 2020).

Untuk mengimplementasikan SILOKIN dengan menggunakan metode Scrum, berikut adalah tahapan yang dapat diikuti:

a. *Product Backlog*

Tahap pertama adalah menentukan Product Backlog. Ini melibatkan identifikasi semua fitur dan fungsi yang diinginkan untuk sistem SILOKIN. Ini termasuk fitur manajemen stok barang dan sistem presensi digital berbasis GPS.

b. *Sprint Planning*

Setelah *Product Backlog* ditetapkan, *developer* akan melakukan *Sprint Planning*. Dalam tahap ini, akan memilih item-item dari *Product Backlog* untuk dikerjakan selama sprint berikutnya, serta merencanakan bagaimana akan mengerjakan item-item tersebut.

c. *Sprint*

Sprint adalah periode waktu terfokus dengan waktu selama 2 bulan di mana bekerja untuk menyelesaikan item-item yang dipilih dari *Product Backlog*. Melakukan laporan harian singkat (*daily scrum*) untuk menyinkronkan progress dan mengatasi hambatan.

d. *Daily Scrum*

Setiap hari selama *Sprint*, tim melakukan *Daily Scrum*. Ini adalah pertemuan pendek

(15 menit) di mana menjawab progress pekerjaan sudah sampai mana.

e. *Sprint Review*

Setelah selesai *Sprint*, tim melakukan *Sprint Review* untuk meninjau apa yang telah dicapai selama *Sprint* dan mendemonstrasikan pekerjaan yang telah diselesaikan kepada *stakeholders*. *Feedback* dari *Sprint Review* digunakan untuk menginformasikan iterasi selanjutnya.

f. *Sprint Retrospective*

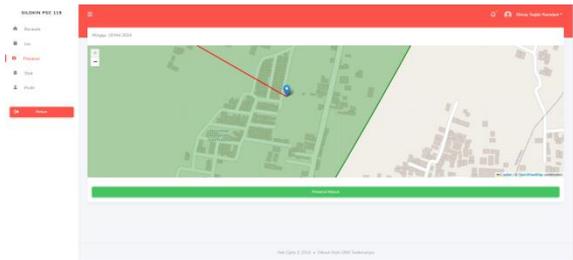
Langkah terakhir adalah *Sprint Retrospective*. Ini adalah pertemuan di mana tim mengevaluasi kinerja mereka sendiri selama *Sprint*. Mereka mengidentifikasi apa yang telah berjalan baik, apa yang perlu diperbaiki, dan menyusun rencana untuk memperbaiki proses mereka ke depannya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Rancangan Sistem

a. *Use case Diagram*

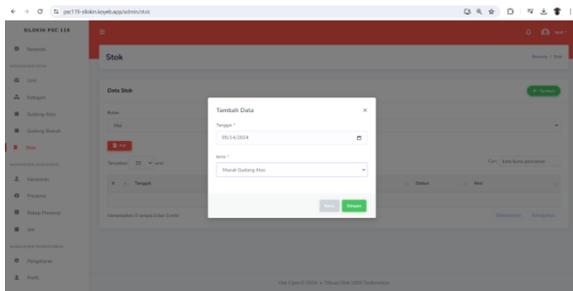
Use case diagram merupakan diagram yang menunjukkan tugas user dan cara mereka menggunakan sistem. Mereka juga dapat digunakan untuk menunjukkan interaksi user dengan sistem dan spesifikasi kasus penggunaan (Destriana et al., 2021).



Gambar 4 Form Presensi

b. Form Stok

Pada form ini, pengguna bisa menambahkan stok di gudang atas dan bawah. Stok awal berada di gudang atas, dan gudang bawah mengambil stok dari gudang atas. Jika barang masuk ke gudang bawah, stok di gudang atas akan berkurang, dengan syarat stok awal di gudang atas mencukupi. Jika permintaan stok di gudang bawah melebihi stok awal di gudang atas, akan muncul notifikasi error. Setelah permintaan dibuat, admin/super admin perlu mengkonfirmasi agar stok dapat bertambah atau berkurang.



Gambar 5 Form Stok

3.4 Pengujian Unit

Pengujian uni terhadap program yang mana disini terdapat beberapa validasi menggunakan metode *blackbox testing* yang berfokus terhadap data yang dimasukkan. *Blackbox Testing* menguji program dengan mencoba memasukkan data dalam setiap

bentuknya tanpa memperhatikan detail software. Pengujian ini diperlukan untuk memastikan bahwa program tersebut memenuhi kebutuhan perusahaan (Supriyanto et al., 2022).

Pengujian unit dilakukan dengan memfokuskan pada presensi dan stok barang diantaranya sebagai berikut :

a. Pengujian Presensi

No	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Pengguna klik tombol presensi masuk di dalam radius	Sistem akan menerima data presensi masuk dan menampilkan pesan "Presensi Masuk berhasil."	Valid
2	Pengguna klik tombol presensi masuk di luar radius	Sistem akan menolak data presensi masuk dan menampilkan pesan "Jarak lebih dari ..m/km dari radius lokasi. Mohon isi alasan untuk melanjutkan presensi." dan menampilkan	Valid

		modal alasan masuk	
3	Pengguna klik tombol presensi masuk di luar radius dan alasan masuk tidak diisi kemudian klik tombol Simpan pada form	Sistem akan menolak data presensi masuk menampilkan pesan validasi “Alasan harus diisi.”	Valid
4	Pengguna klik tombol presensi masuk di luar radius dan alasan masuk diisi kemudian klik tombol Simpan pada form	Sistem akan menerima data presensi masuk menampilkan pesan “Presensi Masuk berhasil.”	Valid
5	Pengguna klik tombol presensi keluar di dalam radius, tugas diisi dan catatan bersifat opsional kemudian klik tombol	Sistem akan menerima data presensi keluar menampilkan pesan “Presensi Keluar berhasil.”	Valid

	Simpan pada form		
6	Pengguna klik tombol presensi keluar di dalam radius, tugas tidak diisi dan catatan bersifat opsional kemudian klik tombol Simpan pada form	Sistem akan menolak data presensi keluar menampilkan pesan validasi “Tugas harus diisi.”	Valid
7	Pengguna klik tombol presensi keluar di luar radius, tugas diisi dan catatan bersifat opsional kemudian klik tombol Simpan pada form. Dilanjutkan alasan keluar tidak diisi kemudian klik tombol Simpan pada form	Sistem akan menolak data presensi keluar menampilkan pesan validasi “Alasan harus diisi.”	Valid

8	Pengguna klik tombol presensi keluar di luar radius, tugas diisi dan catatan bersifat opsional kemudian klik tombol Simpan pada form. Dilanjutkan alasan keluar diisi kemudian klik tombol Simpan pada form	Sistem akan menerima data presensi keluar menampilkan pesan “Presensi Keluar berhasil.”	Valid
---	---	---	-------

Tabel 1 Pengujian Presensi

b. Pengujian Stok

N o	Skenari o pengujia n	Hasil yang diharapka n	Kesimpul an
1	Tanggal dan Jenis tidak diisi kemudian klik tombol Simpan	Sistem akan menolak data stok dengan menampilkan pesan validasi form	Valid

	pada form stok	“Tanggal harus diisi.” dan “Jenis harus diisi”	
2	Tanggal dan Jenis diisi kemudian klik tombol Simpan pada form stok	Sistem akan menerima data kategori dengan menampilkan pesan “Data stok berhasil ditambahkan”	Valid
3	Pengguna klik tombol edit pada stok	Sistem akan menampilkan modal form edit data stok yang dipilih ketika data stok belum disetujui	Valid
4	Pengguna klik tombol hapus pada stok dan	Sistem tidak akan menghapus data stok yang dipilih	Valid

	memilih Cancel	ketika data stok belum disetujui	
5	Pengguna klik tombol hapus pada stok dan memilih OK	Sistem akan menghapus data stok yang dipilih ketika data stok belum disetujui	Valid
6	Pengguna klik tombol detail pada stok	Sistem akan menampilkan detail halaman pada detail stok	Valid
7	Pengguna klik tombol pdf pada stok	Sistem akan mengunduh pdf semua data stok yang disetujui sesuai dengan bulan dan tahun	Valid

Tabel 2 Pengujian Stok

4. Kesimpulan

PSC 119 Sictar di Kota Tasikmalaya mengalami masalah manajemen kinerja karyawan dan stok barang akibat pencatatan manual yang tidak jelas dan presensi kertas yang tidak efektif. SILOKIN dirancang untuk mencatat arus logistik barang lebih efisien, meningkatkan transparansi, dan mengurangi kesalahan. Sistem ini memungkinkan presensi digital berbasis GPS, memudahkan karyawan lapangan untuk presensi dan mengajukan izin secara online.

Dengan metode *Scrum*, SILOKIN dapat diadaptasi sesuai kebutuhan pengguna melalui iterasi cepat dan umpan balik kontinu, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen karyawan dan stok barang di PSC 119 Sictar.

Reference

- [1] Al-Aluf, Mi. W., & Santoso, F. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN SARANA DAN PRASARANA PADA SEKERTARIAT BAGIAN UMUM KABUPATEN SITUBONDO. *Journal of Advanced Research in Informatics*, 2(2), 51–56.
- [2] Asmara, D. P., Faizah, N. M., & Kambry, M. A. (2023). Aplikasi Presensi Kehadiran Online pada Karyawan PT. Bringin Karya Sejahtera dengan Metode Location-Based

- Service Menggunakan Android Studio dan MySQL. *Design Journal*, 1(1), 64–71.
- [3] Christian, Y., & Hengky, H. (2023). Analysis of Software Developer Perceptions Towards the Selection of Javascript Framework in Batam City. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(1), 190–200.
- [4] Destriana, R., Kom, M., Husain, S. M., Kom, S., Handayani, N., Kom, M., Siswanto, A. T. P., & Kom, S. (2021). *Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase" Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah"*. Deepublish.
- [5] Indra, M., Bakti, U., & Firdaus, M. (2024). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi SIMPORA Berbasis Online dengan PHP. *Technologia Journal*, 1(1).
- [6] Kumalasari, I., Saputra, A. A., Pakpahan, A. G. S., Kurtubi, A., Amiruddin, A., Fridaniarta, B., Wicaksono, E. Y., Saputra, H., Putra, M. Y. A., & Azahra, R. Y. (2023). PELATIHAN DAN PEMBUATAN WEBSITE MENGGUNAKAN HTML DAN CSS. *Beujroh: Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(1), 119–125.
- [7] Mikharani, E., & Satria, M. N. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Obat Menggunakan Metode Safety Stock Berbasis Website (Studi Kasus: Apotek Clara Lampung Selatan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2).
- [8] Naofal, N., Ulhaq, M. R. D., & Prianto, C. (2022). Development of E-Commerce Information System at Az-Zahra Shop Using Laravel Framework. *JOMLAI: Journal of Machine Learning and Artificial Intelligence*, 1(1), 95–106.
- [9] Nursaid, F. F., Brata, A. H., & Kharisma, A. P. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus: Toko Uda Fajri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(1), 46–55.
- [10] Paradis, C. N., Yusuf, M. R., Farhanudin, M., & Yaqin, M. A. (2022). Analisis dan Perancangan Software Pengukuran Metrik Skala dan Kompleksitas Diagram Class. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 58–65.
- [11] Prasetyo, S. M., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(06), 1015–1020.
- [12] Putra, Y. W. S., & Adhim, M. F. (2022). Sistem Informasi Presensi Online Menggunakan Teknologi Face Recognition dan GPS. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(1), 149–161.
- [13] Rahmat, H. (2023). Penerapan Asynchronous Javascript And Xml Pada Form Desain Kaos Drag And Drop Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Teknologi Pintar*, 3(5).
- [14] Rhamadani, M. W., Wahyono, H., Chusna, N. L., Hikmah, N., & Laksono, M. A. (2023).

- Perancangan Website Kecamatan Pasar Rebo Menggunakan Framework Bootstrap. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(1), 136–144.
- [15] Septiarina, N. (2021). Perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web pada smk bandara. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 8(1), 60–67.
- [16] Supriyanto, S., Fitri, I., & Nurhayati, N. (2022). Aplikasi Inventory Peralatan Mekanik Unit BRT UNAS Berbasis Web Menggunakan Metode Black-Box dan White-Box Testing. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 6(2), 224–233.
- [17] Tresnawati, S., & Pratama, A. (2021). Aplikasi Absensi dengan Metode Geolocation Berbasis Web (Studi Kasus: PT. Codepolitan Integrasi Indonesia). *Journal of Informatics and Electronics Engineering*, 1(2), 49–53.
- [18] Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan Metode SCRUM dalam Pengembangan Sistem Informasi Layanan Kawasan. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(2).
- [19] 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.
- [20] Zahra, G., & Supriadi, I. (2021). Evaluasi Pengendalian Persediaan Terhadap Hasil Stock Opname Melalui Sistem Informasi Akuntansi Pada Gota Minimarket. *Jurnal Akuntansi, Manajemen, Bisnis Dan Teknologi*, 1(2), 220–231.
- [21] Zulmi, A. N., & Latifah, K. (2022). Sistem Presensi Berbasis Web Dengan Metode Deteksi Lokasi Di POLDA Jawa Tengah. *Proceeding Science and Engineering National Seminar*, 7(1).