

IMPROVE

Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika
Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING KINERJA BISNIS PADA SEKTOR INTERNAL MENGGUNAKAN METODE *PERFORMANCE DASHBOARD*

(Studi kasus: PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk.)

Anne Nursyifa, Sari Armiami

ANALISIS PENGEMBANGAN SISTEM *AS BUILT DRAWING* UNTUK MENINGKATKAN PERFORMA BISNIS PERUSAHAAN

Wanda Feni Saftri, Maniah

SISTEM INFORMASI PENGAJUAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN DAN *INTERNSHIP* MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *QR CODE*

(Studi kasus: PT. TELKOM AKSES WITEL Malang)

Wanda Putri Pebriani, Shiyami Milwandhari

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PENSIUN PADA PT. PLN (PERSERO) DISTRIBUSI JAWA BARAT

Fitrindha Nurwulan, M. Ibnu Choldun R.

PERANCANGAN DATA WAREHOUSE UNTUK MEMPERMUDAH PENGAMBILAN KEPUTUSAN PADA BIAYA PER-COST CENTER DAN BIAYA RKAP (Studi kasus: PT. BIO FARMA (Persero))

Alma Nissa Salsabila, Mubassiran

PENENTUAN JALUR TERBAIK PENDISTRIBUSIAN KANTONG DARAH MENGGUNAKAN METODE *FUZZY SUGENO*

Virdiandry Putratama, Nenden Purbasari, Zunus Elya Fermana

1

8

15

22

30

36

IMPROVE

Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika

Volume 12 Nomor 1 Tahun 2020

Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Monitoring Kinerja Bisnis pada Sektor Internal Menggunakan Metode Performance Dashboard (Studi kasus: PT. Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk.)	1
Anne Nursyifa, Sari Armiati	
Analisis Pengembangan Sistem As Built Drawing untuk Meningkatkan Performa Bisnis Perusahaan	8
Wanda Feni Safitri, Maniah	
Sistem Informasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan Intership Menggunakan Teknologi QR Code (Studi kasus: PT. Telkom Akses Witel Malang)	15
Wanda Putri Pebriani, Shiyami Milwandhari	
Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Pensiun pada PT. PLN (Persero) Distribusi Jawa Barat	22
Fitrindha Nurwulan, M. Ibnu Choldun R.	
Perancangan Data Warehouse untuk Mempermudah Pengambilan Keputusan pada Biaya Per-Cost Center dan Biaya RKAP (Studi kasus: PT. Bio Farma (Persero))	30
Alma Nissa Salsabila, Mubassiran	
Penentuan Jalur Terbaik Pendistribusian Kantong Darah Menggunakan Metode Fuzzy Sugeno	36
Hanifah Nurbaeti, Muh. Ibnu Choldun R., Shiyami Milwandhari	



Politeknik Pos Indonesia

ISSN: 1979 - 8342

IMPROVE

INFORMATICS-MANAGEMENT-PROFESSIONAL-VOCATIONAL-ENTERPRISE

Publisher:

Jurusan Manajemen Informatika -
Politeknik Pos Indonesia
ISSN 1979-8342

Editorial Director

Virdiandry Putratama, S.T.

Advisory Board

Ari Yanuar, S.T., M.T.
Sari Armiami, S.T., M.T.
Saepudin Nirwan, S.Kom., M.Kom.

Editor in Chief

Maniah, S.Kom., M.T.

Editorial Board

Shiyami Milwandhari, S.Kom., M.T.
Supono, S.T., M.T.
Mubassiran, S.Si., M.T.
Ibnu Choldun, S.T., M.T.

Editorial Address

Jurusan Manajemen Informatika -
Politeknik Pos Indonesia
Jl Sariasih 54 Bandung
Telp, 022-2009570

Salam Manajemen Informatika,

Majalah ini merupakan sarana publikasi ilmiah, yang merupakan hasil kolaborasi antara mahasiswa dan dosen-dosen di jurusan Manajemen Informatika serta dosen dari luar Politeknik Pos Indonesia.

Pada edisi kali ini naskah tulisan diperoleh dari hasil kegiatan penelitian mahasiswa dan dosen jurusan Manajemen Informatika Politeknik Pos Indonesia.

Untuk itu kami mengucapkan terima kasih kepada para penulis dan juri yang telah meluangkan waktunya dalam menjamin mutu publikasi ilmiah ini. Semoga media ini dapat menjadi salah satu cara di jurusan Manajemen Informatika, menuju arah yang lebih baik lagi pada masa-masa yang akan datang, Aamiin YRA.

Redaksi

SISTEM INFORMASI PENGAJUAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN DAN *INTERNSHIP* MENGGUNAKAN TEKNOLOGI *QR CODE* (STUDI KASUS : PT. TELKOM AKSES WITEL MALANG)

¹Wanda Putri Pebriani, ²Shiyami Milwandhari

¹²Program Studi Manajemen Informatika, Politeknik Pos Indonesia

¹wandaputri272@gmail.com, ²shiyami.m@gmail.com

Abstrak

PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk memiliki cabang diseluruh wilayah Indonesia, salah satunya yaitu PT Telkom Akses Witel Malang bergerak dalam bidang penyedia layanan dan pengelolaan jaringan yang ada di wilayah Malang. Bergerak dibidang penyedia layanan namun dalam melakukan proses penerimaan pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* PT. Telkom Akses Witel Malang belum memiliki sistem informasi yang dapat menunjang dan membantu proses penerimaan itu sendiri, selama ini masih menggunakan dokumen kertas untuk melakukan validasi data lowongan dan belum menggunakan jasa dari media sosial maupun cetak untuk mempublikasikan lowongan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* yang tersedia. Sehingga, proses pengajuan menjadi kurang efektif dan efisien bagi pihak perusahaan, maupun pihak calon peserta. Berdasarkan uraian diatas, maka solusi yang tepat adalah dengan membuat sebuah sistem informasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi PT. Telkom Akses Witel Malang dalam proses penerimaan pengajuan praktek kerja lapangan dan *internship*. Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* menggunakan teknologi *Qr code* merupakan solusi dalam permasalahan ini digambarkan dengan UML (*Unified Modelling Language*). Dalam perancangan sistem ini metode pendekatan yang digunakan yaitu berorientasi objek dengan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototyping*. Proses bisnis yang sedang berjalan di perusahaan dimodelkan menggunakan diagram BPMN, serta rancangan data dimodelkan dengan *class diagram*.

Kata Kunci : BPMN, UML, Pengajuan, *Qr code*, *Prototyping*

1. Pendahuluan

Dunia Pendidikan Indonesia khususnya perguruan tinggi yang mempelajari konsep teoritis dan praktis, yang menuntut mahasiswa untuk mempunyai kemampuan akademik, kemampuan komunikasi, kemampuan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan suatu masalah yang timbul di dalam masyarakat maupun di lingkup yang lebih kecil.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat (1) berbunyi : ” Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar mahasiswa didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”[1] Dengan program praktek kerja lapangan yang dilakukan diharapkan dapat melatih *skill* serta mampu memahami, dan dapat menguasai tugas-tugas yang ada.

PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk, biasa disebut Telkom Indonesia adalah perusahaan informasi dan komunikasi serta penyedia jasa dan jaringan telekomunikasi secara lengkap di

Indonesia. PT Telekomunikasi Indonesia (Persero) Tbk memiliki cabang diseluruh wilayah Indonesia, salah satunya yaitu PT Telkom Akses Witel Malang, yang beralamat di Jl. A. Yani No.11 Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126.

Saat ini PT Telkom Akses Witel Malang menerima mahasiswa dan pelajar yang melakukan program pkl dan *internship* setiap tahunnya, saat akan menerima mahasiswa dan pelajar, sebelumnya mahasiswa dan pelajar akan mencari informasi dan datang langsung ke kantor menanyakan ketersediaan lowongan pkl atau *internship* kemudian dilanjut dengan membawa proposal pengajuan beserta surat pengantar. Lalu proposal tersebut diproses dan harus menunggu beberapa hari bahkan bisa lebih dari bahkan lebih sampai disetujui oleh pihak HR. Sehingga mahasiswa dan pelajar yang bersangkutan harus melakukan pemeriksaan yang terus menerus untuk mengetahui perkembangan pengajuan tersebut.

Hal inilah yang menjadikan proses pengajuan pkl dan *internship* menjadi berbelit-belit dan tidak efisien pada PT Telkom Akses Witel Malang sehingga menyebabkan kurang optimalnya waktu mahasiswa dan pelajar dalam mencari tempat pkl dan *internship* yang baru dikarenakan pihak dari

perusahaan terkadang lama memberikan jawaban bisa atau tidaknya seorang mahasiswa atau pelajar melakukan pkl dan *internship* di Perusahaan tersebut.

Salah satu teknologi yang populer di jaman sekarang ini adalah teknologi *QR Code* yang mana diharapkan dapat membantu, mempermudah serta mengatur proses pengajuan pkl dan *internship* di PT Telkom Akses Witel Malang serta dapat mengirimkan *QR Code* yang berisi nama penerima, diterima, kapan, serta penempatan posisi peserta dalam program pengajuan pkl dan *internship*.

Adapun permasalahan yang terjadi saat ini, yaitu:

1. Pengelolaan data calon peserta masih manual, dimana data calon peserta masih menggunakan dokumen.
2. Bagian HR mengalami kesulitan dalam memberikan informasi secara lengkap kepada calon peserta dikarenakan proses pengajuan pkl dan *internship* masih manual
3. Pembuatan laporan belum ter-cover dengan baik seperti ke-akuratan laporan, ketepatan laporan masih kurang.

Dari permasalahan yang ada maka dari itu dirancanglah sistem informasi pengajuan praktek kerja lapangan dan *internship* menggunakan teknologi *qrcode* yang dapat mempermudah dan menghemat waktu untuk mahasiswa atau pelajar dalam pengajuan pkl dan *internship*.

Tujuan dari dirancangnya Sistem Informasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* menggunakan teknologi *qrcode* diantaranya:

- II. Merancang sebuah sistem informasi yang memiliki fitur mengelola data peserta yang akan disimpan ke dalam *database* agar meningkatkan keakuratan data.
- III. Merancang sistem informasi yang mempersingkat alur dalam proses pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* yang memiliki fitur kelola data peserta pkl dan *Internship* dan kelola lowongan serta fitur *QR Code* yang akan langsung dikirim ke *Handphone* milik Peserta.
- IV. Merancang fitur laporan seperti banyak peserta yang melakukan program praktek kerja lapangan dan *internship* yang dibedakan berdasarkan setiap bulannya dan dengan menggunakan *database* untuk meningkatkan ke-akuratan dan ketepatan laporan, dalam kata lain meningkatkan kualitas laporan.

Sistem informasi yang dirancang dibatasi hanya untuk mengelola data *user*, data peserta pkl dan *internship*, kelola pengajuan peserta pkl dan *internship*, kelola pkl, kelola lowongan serta kelola laporan.

II. Tinjauan Pustaka

Defenisi Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang saling terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki manfaat/ kegunaan. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang di organisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Alter,1992), Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik (Turban,Mc clean, dan Wetherbhe 1999). [2]

Definisi Sistem Informasi

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik *hardware* maupun *softwarwe* yang saling berinteraksi sabagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu yang sama. Urutan kegiatan dalam prosedur digunakan untuk menjelaskan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakannya, kapan dikerjakan, mengapa dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. [3]

QR Code

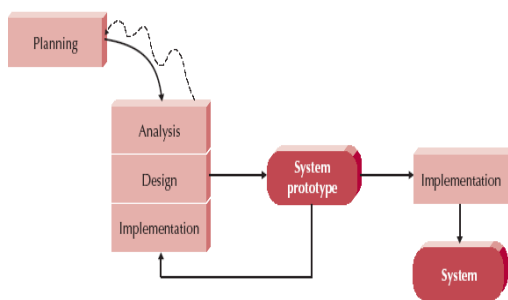
Quick Response Code sering disebut *QR Code* atau Kode QR adalah semacam simbol dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave yang merupakan anak perusahaan dari Toyota sebuah perusahaan Jepang pada tahun 1994. Tujuan dari *QR Code* ini adalah untuk menyampaikan informasi secara cepat dan juga mendapat tanggapan secara cepat. Pada awalnya *QR Code* digunakan untuk pelacakan bagian kendaraan untuk manufacturing. Namun sekarang, telah digunakan untuk komersil yang ditunjukkan pada penggunaan telepon seluler. *QR Code* adalah perkembangan dari barcode atau kode batang yang hanya mampu menyimpan informasi lebih banyak, baik secara *horizontal* maupun *vertikal*. (Nugraha & Munir, 2011) [4].

III. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan adalah model *prototyping*, software prototyping atau life cycle using *prototyping* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model

bekerja (working model). Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa *prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode *prototyping* ini akan dihasilkan *prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi [5].

Metodologi yang digunakan dalam perancangan Sistem Informasi ini adalah model *prototyping*. Menurut Alan Dennis dalam menentukan metode pengembangan sistem memerlukan 6 faktor yaitu : *Carity of User Requirements, Familiarity with Technology, System Complexity, System Reliability, Short Time Schedules, and Schedule Visibility*[6]. Pada metodologi ini hanya dijelaskan sampai dengan desain sistem.



Gambar 1. Model *Prototyping* [6]

1. Fase Perencanaan

Dalam tahapan ini pengembang menentukan aspek-aspek yang akan dibuat pada perangkat lunak.

2. Fase Analisa

Pada fase ini akan menentukan kebutuhan data, proses pertukaran data dan informasi dalam sistem secara total. Tahap ini menjawab pertanyaan tentang siapa yang akan menggunakan sistem, sistem apa yang akan dilakukan, dan di mana dan kapan sistem tersebut akan digunakan.

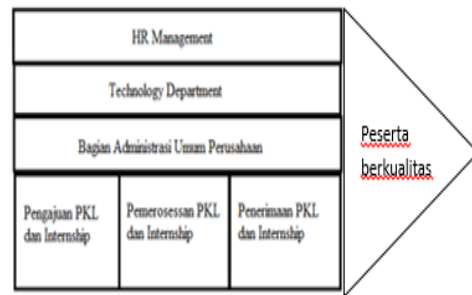
3. Fase Desain

Pada tahapan ini dilakukan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan, *userinterface*, formulir, dan laporan yang akan digunakan, dan program khusus, database, dan file yang akan diperlukan.

IV. Pembahasan

Analisis Sistem

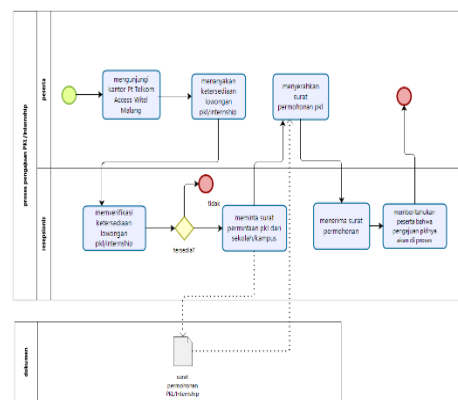
Pada saat ini, proses pengajuan PKL/*Internship* yang dilakukan PT. Telkom Akses Witel Malang . aktifitas dari proses pengajuan PKL/*Internship* di PT. Telkom Akses Witel Malang digambarkan dalam bentuk rantai nilai (porter) atau *value chain*.



Gambar 2. Rantai Nilai (Porter)

Adapun proses bisnis yang sekarang berjalan pada PT. Telkom Akses Witel Malang, yaitu:

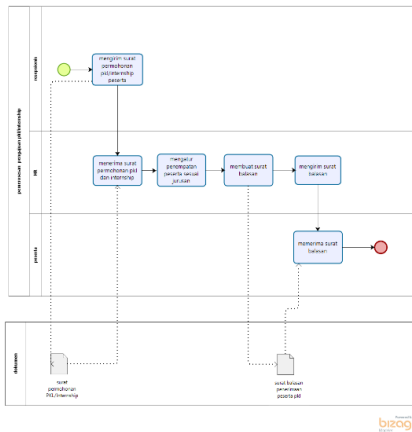
lainnya untuk keperluan data lamaran.



Gambar 3 BPMN Proses Pengajuan PKL/ Internship

Deskripsi alur BPMN proses pengajuan PKL/*Internship* sebagai berikut:

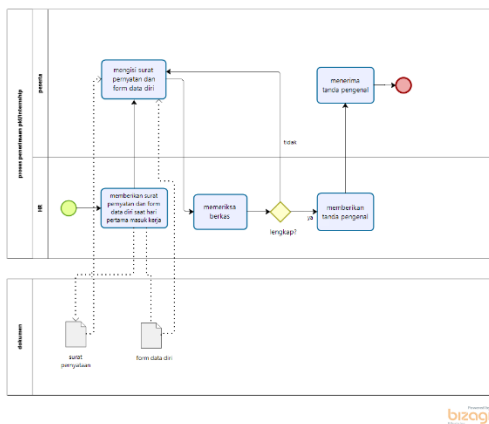
1. Peserta akan mengunjungi PT Telkom Akses Witel Malang untuk menanyakan ketersediaan lowongan pkl, kemudian resepsionis akan mengecek ketersediaan lowongan jika ada maka peserta diminta surat permohonan dari sekolah/ kampusnya, jika tidak ada maka proses akan berhenti.
2. Kemudian resepsionis akan memverivikasi
3. ketersediaan kuota yang ada, jika tidak ada maka peserta akan diberitahu jika tidak menerima PKL/*Internship*, namun jika tersedia maka peserta dapat melampirkan surat permohonan PKL/*Internship*, yang nanti surat tersebut akan di berikan kepada pihak HR.



Gambar 4 BPMN Pemrosesan Pengajuan PKL/ Internship

Deskripsi alur BPMN pemrosesan pengajuan PKL/Internship sebagai berikut:

1. resepsionis akan mengirim surat permohonan pkl/internship yang kemudian akan di terima HR.
2. Pihak HR akan mengatur penempatan peserta sesuai surat jurusan yang kemudian akan di berikan surat balasan. Setelah menerima surat balasan dan peserta menerima surat tersebut yang disebutkan tanggal masuk kerja dan penempatan serta pembimbing.



Gambar 5 BPMN Proses Penerimaan PKL/ Internship

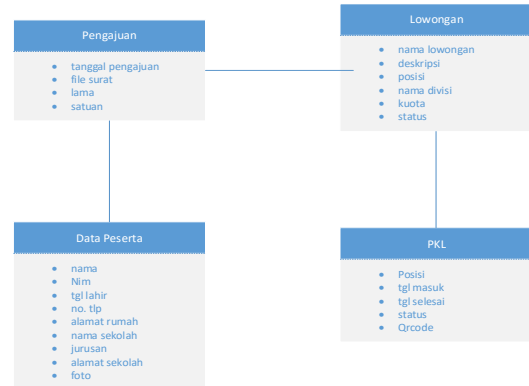
Deskripsi alur BPMN proses penerimaan PKL/Internship sebagai berikut:

Peserta akan diarahkan untuk mengisi surat pernyataan dan mengisi form data diri yang kemudian akan diperiksa kelengkapannya jika tidak lengkap maka peserta akan melengkapi kembali berkas yang ada. Jika lengkap maka peserta akan diberikan tanda pengenal.

Adapun user yang terlibat dalam sistem informasi yang dirancang diantaranya:

1. Peserta
2. General Manager
3. HR

Model data



Gambar 6 Model Data

Terdapat beberapa masalah yang terdapat pada proses bisnis yang saat ini sedang berjalan, yaitu :

Tabel 1. Evaluation and Solution Data peserta

Data peserta yang masih menggunakan formulir	
Evaluasi : Calon peserta melakukan pengajuan pkl/internship masih menggunakan formulir.	
Saran :	Solusi :
Memerlukan sebuah Sistem Informasi yang dapat memudahkan calon peserta dalam mengelola data peserta	Membuat Sistem Informasi yang dapat mengelola data peserta.

Tabel 2. Evaluation and Solution publikasi lowongan

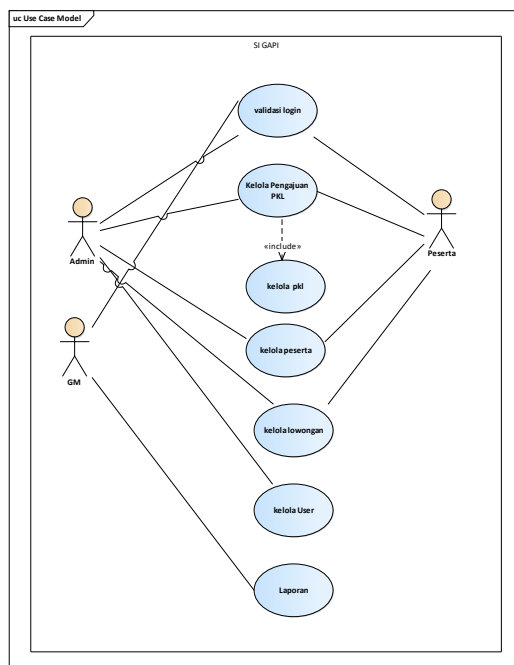
Publikasi lowongan yang masih kurang.	
Evaluasi : Hrd masih kurang sehingga banyak calon peserta tidak banyak mengetahui.	
Saran :	Solusi :
Memerlukan sebuah Sistem Informasi yang dapat memberikan informasi lowongan kepada calon peserta.	Membuat Sistem Informasi yang dapat mengelola lowongan.

Tabel 3. Evaluation and Solution laporan belum ter-cover

Laporan belum ter-cover dengan baik.	
Evaluasi : Laporan masih belum ter-cover dengan baik yang belum menggunakan <i>database</i> .	
Saran :	Solusi :
Memerlukan sebuah Sistem Informasi yang dapat meningkatkan keakuratan dan ketepatan dengan menggunakan <i>database</i> .	Membuat Sistem Informasi yang dapat mengelola data laporan dengan tepat.

Perancangan Sistem

Dari hasil Analisa maka perancangan dari Sistem Informasi pengajuan praktek kerja lapangan dan *internship* digambarkan melalui *use case diagram* dan *class diagram* sistem informasi penajuan praktek kerja lapangan dan *internship*.

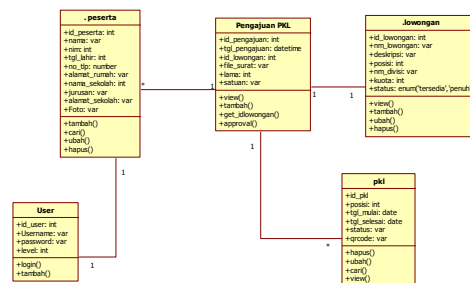


Gambar 5. Use Case Diagram

Dari *use case diagram* diatas dapat dijelaskan gambaran bagaimana Sistem Informasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship*. Entitas yang terlibat pada Sistem Informasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship* sebagai berikut:

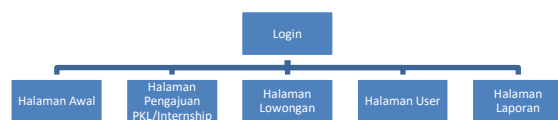
- II. Calon peserta pkl dan *internship*, yang memiliki akses berupa dapat melakukan login dan logout, melihat lamaran yang telah dikirim, dapat mengubah data diri peserta, serta dapat melakukan pengajuan pada lowongan yang tersedia.
- III. Admin terdiri dari Department HR yang memiliki akses yaitu, login dan logout, mengelola pengajuan yang telah dikirim calon peserta, mengelola peserta yang lulus, melihat data peserta, mengelola lowongan yang tersedia, dan mengelola user.
- IV. GM (*General Manager*) memiliki hak akses berupa, login dan logout, dan dapat melihat dan mencetak laporan dari data peserta yang diterima.

Perancangan data digambarkan dengan *class diagram* yang menjelaskan mengenai kelas yang digunakan dalam sistem beserta dengan *method* dan operasinya (Edhy, 2004). Berikut merupakan *class diagram* dari sistem yang dirancang:



Gambar 6. Class Diagram

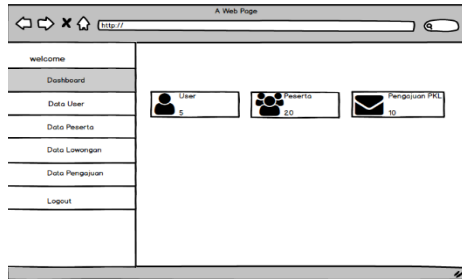
Persancangan struktur menu pada perancangan sistem informasi pengajuan Praktek Kerja Lapangan dan *Internship*, yaitu:



Gambar 7. Perancangan struktur menu

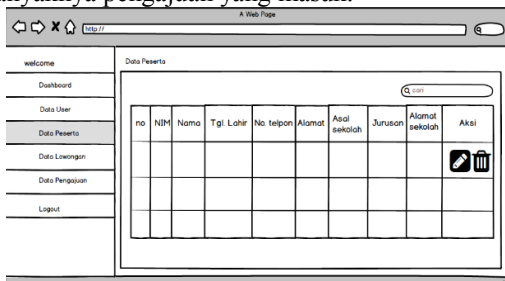
Perancangan Antar Muka

Dari tahap analisis dan perancangan yang telah dilakukan maka didapatkanlah hasil penelitian berupa implementasi sistem informasi pengajuan praktek kerja lapangan dan *internship* sebagai berikut:



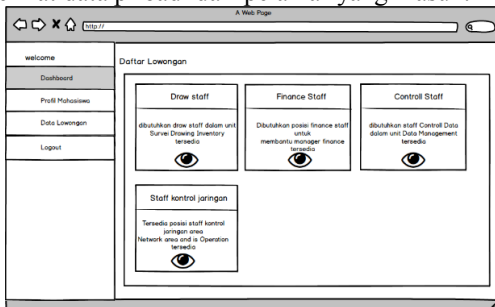
Gambar 8. Perancangan Antar muka Dashboard

Dihalaman Dashboard, admin dapat melihat berapa peserta yang telah terdaftar dan banyaknya pengajuan yang masuk.



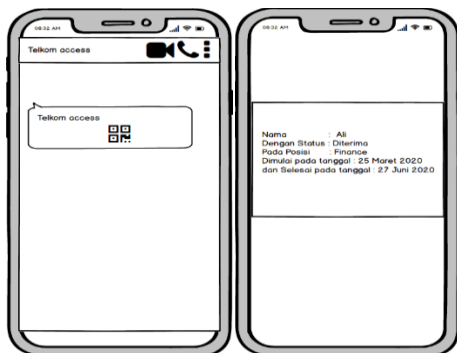
Gambar 9. Perancangan Antar muka Menu data peserta.

Dihalaman data peserta, admin dapat melihat data pribadi dari pelamar yang masuk.



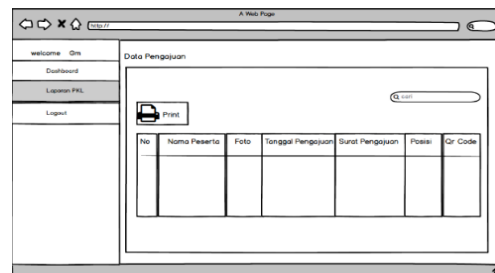
Gambar 10. Perancangan Antar Muka Menu Daftar Lowongan (Peserta)

Pada halaman daftar lowongan, peserta dapat melihat lowongan di berbagai divisi mana yang tersedia.



Gambar 11. Perancangan Antar Muka Pengajuan diterima

Tampilan antar muka saat peserta telah diterima, maka peserta mendapatkan *qr code* yang berisi nama, status, posisi, tanggal mulai dan tanggal selesai.



Gambar 12. Perancangan Antar Muka Menu Laporan

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Setelah dilakukannya analisis perancangan sistem informasi pengajuan praktek kerja lapangan dan *internship* telah mencapai sasaran kebutuhan fungsional, diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Telah dirancangnya sistem informasi yang dapat melakukan pengajuan pkl dan *internship* secara terkomputerisasi.
2. Telah dirancangnya sistem informasi yang memiliki fitur posting lowongan, sehingga memudahkan bagian HR dan peserta dalam melakukan proses pengajuan pkl/*internship*.
3. Merancang suatu sitem informasi yang memiliki fitur kelola pengajuan pkl dan *internship* serta fitur pencarian data, sehingga proses pengajuan dan pencarian tidak memakan banyak waktu apabila jumlah data banyak.

Saran

Dari kesimpulan diatas, ada beberapa saran yang diharapkan dapat membantu dan mengatasi kekurangan yang ada yaitu, terutama sistem belum dapat menampilkan informasi berupa grafik lamaran yang masuk serta belum dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile*. Oleh karena itu diharapkan sistem ini dikembangkan lebih lanjut agar sistem ini dapat memberikan manfaat lebih kepada pengguna. Oleh karena itu diharapkan sistem ini dikembangkan lebih lanjut agar sistem ini dapat memberikan manfaat lebih kepada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sitem

- Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat (1)
- [2] “Pengertian sistem menurut para ahli,” <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-sistem-menurut-para-ahli.html> (diakses pada tanggal 28 Maret 2019).
 - [3] Maniah, Dini Hamidin. 2017. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus.
 - [4] Andika, R. (2011). Penerapan CI (CODEIGNITER) Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Dan Pengarsipan .
 - [5] Ogedebe, P.M.,& Jacob, B.P. , 2012, Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience. ARPN Journal of Systems and Software. VOL. 2, NO.6 , 2012
 - [6] Alan Dennis et al, Systems Analysis and Design with UML 4th Edition, *John Wiley and Sons*, 2013.
 - [7] Edhy, Sutanta 2004. Sistem Basis Data. Penerbit Graha ilmu. Yogyakarta.

Ketentuan Penulisan Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika

Umum

Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika menerima karya tulis:

1. Dalam bentuk hasil penelitian, tinjauan pustaka dan laporan kasus dalam bidang ilmu yang berhubungan dengan teknologi informasi.
2. Belum pernah dipublikasikan dalam majalah / jurnal ilmiah manapun. Bila pernah dipresentasikan, sertakan keterangan acara, tempat dan tanggalnya.
3. Ditulis dalam bahasa Indonesia.

Sistematika yang diterapkan untuk tiap kategori karya-karya tersebut adalah:

1. Hasil penelitian
Hasil penelitian terdiri atas judul, penulis, abstrak berbahasa Indonesia (terdiri dari 150 – 200 kata), disertai kata kuncinya. Pendahuluan, metode, pembahasan, kesimpulan dan saran, serta daftar pustaka (merujuk sekurang-kurangnya tiga pustaka terkini)
2. Tinjauan pustaka
Naskah hasil studi literatur terdiri atas judul dan penulis. Pendahuluan (disertai pokok-pokok ide kemajuan pengetahuan terakhir sehubungan dengan masalah yang digali). Permasalahan mencakup rangkuman sistematika dari berbagai narasumber. Pembahasan menurut ulasan dan sintesis ide. Kesimpulan dan saran disajikan sebelum daftar pustaka. Tinjauan pustaka merujuk pada sekurang-kurangnya tiga sumber pustaka terbaru.
3. Laporan kasus
Naskah laporan kasus terdiri atas judul, abstrak berbahasa Indonesia (terdiri dari 50-100 kata) disertai kata kuncinya, pendahuluan (disertai karakteristik lokasi, gambaran umum budaya yang relevan, dll), masalah pembahasan dan resume atau kesimpulan.

Format

Naskah hendaknya ditulis singkat, padat, konsisten, dan lugas. Jurnal tidak akan memuat naskah dengan jumlah halaman lebih dari 20 (dua puluh). Naskah ditulis dalam spasi tunggal pada satu sisi kertas ukuran A4 (210 x 297 mm), dengan margin atas dan bawah 2,5 cm serta margin kiri 3 cm dan margin kanan 2,5 cm. Huruf yang digunakan adalah *Time New Roman* 10 pt, dibuat dalam 2 (dua) kolom. Naskah dapat ditulis dengan menggunakan bahasa Indonesia atau bahasa Inggris yang baik dan benar.

Judul dan Abstrak

Judul hendaknya dibuat singkat, padat, dan mencerminkan isi naskah keseluruhan. Judul ditulis ditengah-tengah, huruf yang digunakan adalah *Time New Roman* 12 pt. Dibawah judul dituliskan nama (para) penulis. Dibawah nama dituliskan afiliasi dari (para) penulis, dan diikuti dengan alamat e-mail (para) penulis.

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris dan dalam bentuk satu kolom. Sedapat mungkin abstrak tidak berisikan rumus dan referensi. Abstrak harus ringkas, tujuan, lingkup, hasil utama, dan kesimpulan penelitian. Panjang abstrak maksimum adalah 200 kata. Abstrak dilengkapi dengan kata kunci kurang lebih 4-6 buah.

Rumus, Gambar, dan Tabel

Setiap rumus diberi nomor pemunculan di sisi kanan dengan menggunakan angka Arab di dalam kurung. Sedangkan setiap tabel dan gambar diberi nomor menggunakan angka Arab disertai dengan keterangan (judul). Nomor dan keterangan tabel diletakkan di atas tabel sedangkan nomor dan keterangan gambar diletakkan di bawah gambar dengan posisi di tengah (*center*).

Daftar Pustaka

Setiap rujukan disertai dengan keterangan yang mengacu pada daftar pustaka. Keterangan ini berupa nama penulis dan tahun publikasi. Contoh: (Wheelwright dan Clark, 1992), (Whitney, 1998), (Simatupang et al., 2004).

Semua referensi yang digunakan ditulis pada daftar pustaka dengan contoh format sebagai berikut:

Wheelwright, S.C dan Clark, K.B (1992). *Revolutioning Product Development*. The Free Press, New York.

Whitney, D.E. (1998), "Manufacturing by design", *Harvard Business Review*. Vol. 66 No. 3. pp. 83-91.

Simatupang, T.M., Sandroto, I.V. dan Lubis, S.B.H. (2004), "A Coordination Analysis of the Creative Design Process", *Business Process Management Journal*. Vol. 10 No.4 pp.430-444.