

IMPLEMENTASI SAFETY STOK PADA SISTEM PENGELOLAAN STOK PADA TOKO SI OEMAR BAKERY BERBASIS WEB

Anisa Lestari¹⁾, Adi Sucipto²⁾, Adhie Thyo Priandika³⁾, Anas Apririansyah⁴⁾, Yogi Suwarno⁵⁾

^{1,2,3,4,5}Teknologi Informasi, Universitas Teknokrat Indonesia

³Informatika, Universitas Teknokrat Indonesia

^{1,2,3,4,5}Jl. ZA. Pagar Alam No.9 -11, Labuhan Ratu, Kec. Kedaton, Kota Bandar Lampung

Email: ¹anisa_lestari.mhs@teknokrat.ac.id, ²adi.sucipto@teknokrat.ac.id, ³adhi.thyo@teknokrat.ac.id,

⁴anas_apririansyah.mhs@teknokrat.ac.id, ⁵yogi_suwarno.mhs@teknokrat.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi menjadi lebih pesat lagi semenjak pandemi covid-19 menyebar keseluruh dunia, dimana semua orang terpaksa harus memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari hari. Si Oemar Bakery Bandar Lampung merupakan toko yang berjalan dibidang produksi dan penjualan roti oleh-oleh khas Lampung. Toko Si Oemar Bakery masih menggunakan sistem perkiraan untuk menghitung safety stock mereka, hal tersebut menyebabkan terjadinya stockout atau kehabisan bahan yang mengharuskan karyawan Si Oemar Bakery membeli bahan diluar stok yang ditentukan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas penulis memutuskan untuk melakukan penelitian di salah satu toko Si Oemar Bakery untuk memecahkan permasalahan permasalahan yang berkaitan dengan safety stock pada system pengelolaan stok yang

berjudul “Implementasi Safety Stok Pada Sistem Pengelolaan Stok Toko Si Oemar Bakery” yang menggunakan metode extreme programming. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem yang dapat menghitung safety stock di perusahaan Si Oemar Bakery, sehingga dapat mempermudah pekerjaan para staf. Berdasarkan hasil pengujian model ISO 25010 bagian functionality, sistem tersebut mendapatkan nilai 100%. Sedangkan untuk pengujian performance efficiency yang diuji melalui GTmetrix, sistem ini mendapatkan nilai B. Dan berdasarkan pengujian Usability sistem ini mendapat skor 80%. dapat disimpulkan bahwa sistem ini berjalan dengan baik dan layak untuk digunakan.

Kata Kunci : Safety Stock, Implementasi, Pengelolaan Stok, Extreme Programming, ISO 25010

1. Pendahuluan

Seiring zaman berkembang, teknologi pun disisi lain ikut berkembang dan mulai merambah ke berbagai bidang di kehidupan ini seperti pendidikan, entertainment, dan juga ekonomi atau bisnis. Perkembangan ini menjadi lebih pesat lagi semenjak pandemi covid-19 menyebar keseluruh dunia, dimana semua orang terpaksa harus memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari hari sebagai usaha pencegahan penyebaran covid-19. Perkembangan teknologi di bidang bisnis sangat berpengaruh terhadap efisiensi, efektifitas, dan daya saing perusahaan. Dengan adanya teknologi, semua aspek tersebut dapat berjalan dengan lebih baik guna menjaga kelancaran dan kesuksesan perusahaan.

Si Oemar Bakery Bandar Lampung merupakan toko yang berjalan dibidang produksi dan penjualan roti oleh-oleh khas Lampung. Si Oemar Bakery saat ini sudah memiliki 7 cabang. Oemar Bakery sampai saat ini memproduksi dan menjual 55 varian dari oleh-olehnya. Toko Si Oemar Bakery sudah berdiri sejak tahun 2016, dimana mereka sudah mendapat

sertifikasi Halal dari LPOM MUI. Salah satu dari 7 cabang Toko Si Oemar Bakery tersebut adalah toko yang berlokasi di Jl. Kimaja No. 69 Komplek Kimaja, Way Halim, Bandar Lampung. Dalam pelaksanaannya, Si Oemar Bakery melakukan proses pengiriman stok hanya dilakukan 2 hari dalam 1 minggu, yaitu hari senin dan jum'at. Hal tersebut menyebabkan terjadinya stockout atau kehabisan bahan yang mengharuskan karyawan Si Oemar Bakery membeli bahan diluar stok yang ditentukan. Sementara itu untuk proses pencatatan dan pengelolaan stok, Si Oemar Bakery menggunakan aplikasi Microsoft Excel [1]. Sedangkan menurut [2] yang mana dia mengutip dari Peter King: safety stock didefinisikan secara sederhana sebagai, upaya atau metode untuk mencegah stockout. Sementara itu, safety stock dapat dideskripsikan sebagai pengamanan persediaan yang berfungsi melindungi dan mencegah terjadinya kekurangan barang, contohnya karena penggunaan barang yang lebih besar dari perkiraan atau terlambatnya penerimaan barang dari pesanan [3].

Website adalah kumpulan halaman-halaman yang menampilkan informasi berupa teks (tulisan), gambar, video, suara dan animasi dan masing-masing

dihubungkan dengan hyperlink. Website adalah keseluruhan halamanhalaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi [4]. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Website juga dapat dimaknakan sebagai kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam internet [5].

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas penulis memutuskan untuk melakukan penelitian di salah satu toko Si Oemar Bakery untuk memecahkan permasalahan permasalahan yang berkaitan dengan safety stock pada system pengelolaan stok yang berjudul "Implementasi Safety Stok Pada Sistem Pengelolaan Stok Toko Si Oemar Bakery".

2. Tinjauan Pustaka

A. Safety Stock

Safety Stock adalah sistem pengelolaan yang berfungsi untuk mencegah *stockout* / kehabisan persediaan [6]. Sedangkan pengendalian stok (*safety stock*) adalah serangkaian sistem atau kebijakan dalam melakukan pengendalian stok agar perusahaan mendapat pengiriman denan jumlah yang tepat di waktu yang tepat. Sementara itu, Pengendalian Persediaan merupakan aktivitas mempertahankan jumlah persediaan pada tingkat yang dikehendaki [7].

B. Extreme Programming

Metode Extreme Programming disebut dengan metode XP, ditemukan oleh Kent Beck, seorang ahli rekayasa perangkat lunak [8]. Extreme Programming (XP) adalah metode / metode teknis untuk bagaimana tim teknis dapat secara efektif mengembangkan perangkat lunak melalui berbagai prinsip dan teknik.

C. Pengertian Persediaan

Stock (persediaan) meliputi apapun barang yang menjadi objek pokok aktivitas toko/perusahaan yang tersedia untuk diproses menjadi barang jual. Persediaan (*inventory*) adalah stok barang maupun sumber daya yang digunakan dalam perusahaan untuk melakukan kegiatan produksi maupun operasional.

D. Implementasi

Implementasi diserap dari bahasa inggris yaitu *Implement* yang berarti mengimplementasikan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu) dan *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu. Implementasi dapat diartikan tindakan yang dilakukan individu atau kelompok melalui sarana sarana.

E. *Website* adalah sekumpulan halaman (*pages*) yang dipakai untuk menampilkan informasi berupa gambar, video, teks, suara, animasi [9]. Halaman halaman ini saling berhubungan dan berkoneksi menggunakan hyperlink.

F. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah penerjemah yang digunakan atau berfungsi untuk mengubah sebaris kde menjadi kode mesin. PHP adalah aplikasi eksternal yang berfungsi atau digunakan oleh web server, sehingga web server tidak hanya digunakan untuk memberikan service (*layanan*) dokumen HTML, namun juga menjadi program yang menerima masukan (*input*) eksternal dan memberi keluaran (*output*) dari web server.

G. MySQL

MySQL adalah *Software Relation Database System database management system* (RDMS) yang dapat mengelola database dengan sangat ccepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar dan dapat diakses oleh banyak user (*multi-user*) dan dapat melakukan suatu proses seccara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*). MySQL atau dibaca *my sequel*, adalah system *relational database management system* (RDBMS) aplikasi yang menjalankan fungsi pengolahan data pada web.

H. Unified Modeling Language (UML)

UML adalah salah satu standar bahasa yang digunakan di dunia industry untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman beroreantasi objek [10].

I. Balsamiq Mockups

Balsamiq Mockups adalah sebuah platform desain berfungsi untuk membuat tiruan atau prototipe dari sesuatu. Platform ini dapat digunakan untuk membuat sketsa digital dari produk dan memberikan fasilitas yang sangat banyak untuk membantu melakukannya.

J. Draw.io

Draw.io adalah platfrom menggambar grafik, flowchart,charts network diagram dan lain lain. Draw.io juga menyediakan fitur membuat diagram berbasis web yang bekerjasama dengan Google drive dan Dropbox. Draw.io ditemukan pada tahun 2000 oleh Gaudenz Alder di Northampton, UK.

K. ISO 25010

Standar pengujian perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah ISO 25010. ISO 25010 digunakan agar lebih relevan dengan teknologi-teknologi yang ada saat ini. ISO 25010

adalah standar untuk mengukur jaminan kualitas perangkat lunak. Ide dasarnya adalah untuk mendefinisikan dan mengevaluasi produk perangkat lunak untuk menentukan kualitas.

1. *Functional Suitability* merupakan pengujian untuk mengetahui sejauh mana suatu produk / sistem (aplikasi) memenuhi kebutuhan pada saat digunakan dalam kondisi tertentu. *Functional Suitability* memiliki 3 sub karakteristik yaitu *functional completeness*, *functional correctness*, dan *functional appropriateness*.
2. *Performance Efficiency* merupakan aspek keefisienan performa dari sebuah aplikasi .
3. *Compatibility* adalah kemampuan dari suatu komponen aplikasi atau lebih untuk bertukar informasi.
4. *Usability* merupakan karakteristik sejauh mana sebuah aplikasi dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan efektif, efisien, dan kepuasan dalam konteks pengguna.
5. *Reliability* adalah tingkat dimana produk aplikasi dapat mempertahankan kinerja pada level tertentu ketika digunakan dalam keadaan tertentu
6. *Security* adalah tingkat produk aplikasi menyediakan layanan untuk melindungi akses, penggunaan, modifikasi, pengrusakan, atau pengungkapan yang berbahaya.
7. *Maintainability* adalah tingkat dimana produk aplikasi dapat dimodifikasi. Modifikasi yang dilakukan dapat meliputi perbaikan, pengembangan atau adaptasi perangkat lunak untuk menyesuaikan dengan lingkungan, serta modifikasi pada kriteria dan spesifikasi fungsi.
8. *Portability* adalah tingkat dimana produk aplikasi dapat dipindahkan dari satu ruang ke ruang lain.

L. Skala Likert

Skala *likert* sebagai pedoman untuk mengajukan pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif jawaban yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Netral”, “Tidak Setuju”, “Sangat Tidak Setuju”. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Kuesioner atau angket tersebut menggunakan skala *likert* dengan bentuk *checklist*, dengan skala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

M. Skala Guttman

Pengukuran skala *guttman* merupakan skala pengukuran teknik pengukuran dengan tipe ini, akan didapatkan jawaban yang tegas yaitu Ya dan Tidak, skala ini dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau dalam bentuk *checklist*, dengan skor jawaban

tertinggi ialah 1 dan jawaban terendah ialah 0, skor terhadap pilihan jawaban yang diberikan kepada responden akan menghasilkan data yang dibutuhkan terhadap apa yang sedang dikembangkan.

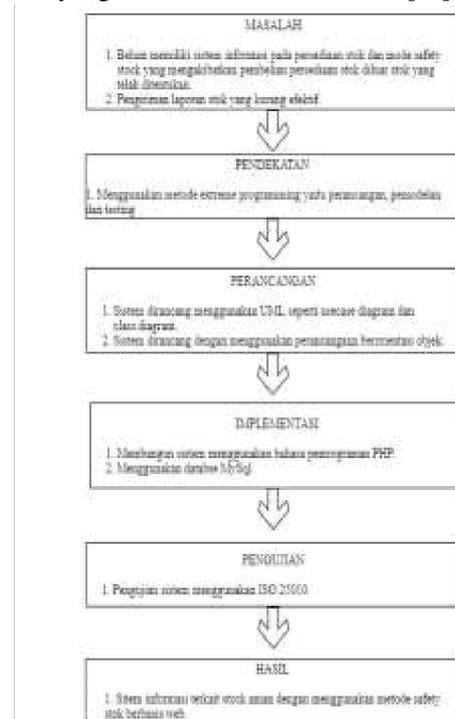
N. GTMetrix

GTMetrix merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mendapatkan laporan terperinci tentang kinerja situs web. *GTMetrix* dibangun dan dikembangkan oleh *Gossamer Threads*, tool ini menggunakan *google page speed grade* dan *yahoo yslow* sebagai mesin analisis. , tools ini dimaksudkan untuk mengetahui kinerja suatu website berdasarkan parameter *google page speed grade* dan *yahoo yslow*.

3. Metode Penelitian

A. Kerangka Penelitian

Kerangka pemikiran atau kerangka berfikir adalah dasar-dasar pemikiran dari penelitian yang berasal dari observasi, faktafakta, dan literature review. Kerangka penelitian yang baik adalah kerangka penelitian yang menjelaskan hubungan antara variable yang akan diteliti secara teoritis [11].



Gambar 1: Kerangka Penelitian

B. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan pembagian dari kerangka penelitian, dan tahapan ini terbagi menjadi beberapa sub menu. Proses pengembangan sistem melewati 4 tahapan yaitu, sesi perancangan bertujuan untuk mengenalkan kasus serta mengenali kemauan penggunaan, setelah itu sesi modeling / pemodelan berbentuk rancangan UML serta interface, berikutnya

sesi pengodean, dengan mempraktikkan kode program yang memakai bahasa pemrograman PHP serta penyimpanan memakai database MySQL. Yang terakhir, sesi pengujian yaitu melaksanakan pengujian sistem ISO 25010, testing, yang sangat diharapkan dapat mempermudah penulis menyelesaikan pembuatan sistem ini.



Gambar 2 : Tahap Penelitian

C. Metode Pengumpulan Data

Metode dan teknik pengambilan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Pengamatan (*Observation*)

Metode pengamatan (*Observation*) merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data. Tujuannya adalah mencari informasi tentang kegiatan yang berlangsung untuk kemudian dijadikan objek kajian penelitian.

b) Wawancara (*Interview*)

Metode Wawancara (*Interview*) telah diakui sebagai teknik pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan pertanyaan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan untuk memperoleh informasi seperti permasalahan sistem *safety stock* pada Toko Si Oemar Bakery.

c) Dokumentasi (*Documentation*)

Metode Dokumentasi untuk mengumpulkan suatu data yang didapat dari dokumen data absensi yang ada pada Toko Si Oemar Bakery.

d) Tinjauan Pustaka (*Literature Review*)

Metode penelitian ini dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku dan literatur-literatur yang berhubungan dengan sistem informasi *safety stock* yang ada pada perpustakaan sebagai bahan referensi dalam penulisan tugas akhir.

C. Perencanaan

Perencanaan merupakan proses untuk menentukan tujuan dari sesuatu kemudian menampilkannya dengan strategi yang jelas, taktik

dan metode serta operasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut,

a. User dan Admin Story

1. Admin

Admin sebagai sumber yang menggunakan sistem dengan tujuan melakukan pengolahan data, berikut adalah story jawaban dari admin : “ Saya sebagai admin menginginkan adanya sistem yang dapat membantu menghitung kebutuhan stok bahan tambahan “ “ Saya sebagai admin menginginkan adanya sistem *safety stock* agar meminimalisir adanya kehabisan stok”

2. User

User sebagai pengguna, berikut user story : “ Saya sebagai user menginginkan sistem *safety stock* agar dapat membantu mempermudah dalam melakukan input barang” “ Saya sebagai user dengan dibangun sistem *safety stock* ini menginginkan kemudahan dalam menghitung *safety stock* tiap bulan”

4. Hasil dan Pembahasan

A. Implementasi Sistem

Setelah dilakukan perancangan selanjutnya diimplementasikan dalam bentuk kode program, pengkodean menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *compiler* Sublime Text dan database MySQL, dibawah ini merupakan kumplan form yang telah dibuat.



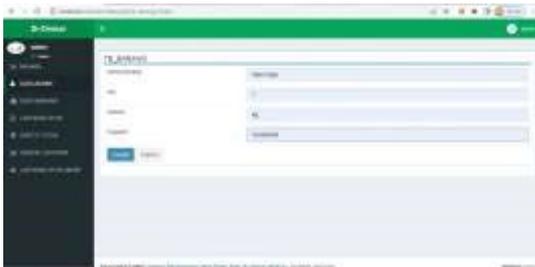
Gambar 3: Halaman Login



Gambar 4: Halaman Beranda



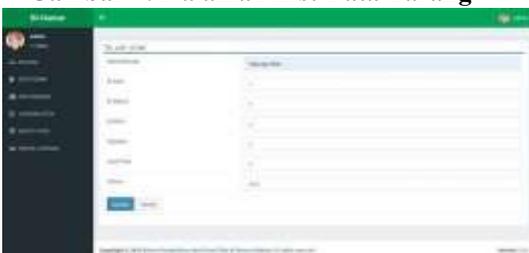
Gambar 5: Halaman User List



Gambar 6: Halaman Input Data Barang



Gambar 7: Halaman List Data Barang



Gambar 8: Halaman Input Lap. Stock



Gambar 9: Halaman Kelola Lap. Stock



Gambar 10: Halaman Grafik Pemakaian



Gambar 11: Halaman Laporan Stock Akhir

5. Pengujian Program

Pengujian program merupakan bagian penting dalam pembangunan sebuah perangkat lunak, pengujian diperlukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan pada sistem dan memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya.

1. Hasil Pengujian ISO 25010

ISO 25010 adalah standar untuk mengukur jaminan kualitas perangkat lunak. Ide dasarnya adalah untuk mendefinisikan dan mengevaluasi produk perangkat lunak untuk menentukan kualitas.

A. Pengujian Functionality

Pada pengujian functionality dilakukan oleh dua orang admin si Oemar Bakery menggunakan angket yang hasilnya dapat dilihat di tabel 1 sebagai berikut.

Jawaban	Skor Oleh Responden	
	Responden 1	Responden 2
Ya	17	17
Tidak	-	-

Tabel 1: Hasil Responden

Berdasarkan hasil pada tabel 1 dapat diketahui persentase rata-rata untuk masing-masing penilaian adalah:

$$\begin{aligned}
 & (\text{Total skor} / \text{Item Pertanyaan}) \times 100\% \\
 & = (17/17) \times 100\% \\
 & = 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada tabel 1 maka diperoleh persentase >50% dari pengujian functionality. Nilai itu kemudian dikonversi ke data kualitatif berdasarkan skala penilaian, dari skor persentase yang didapat maka kualitas perangkat lunak dari sisi functionality dapat diterima dan telah sesuai dengan aspek functionality.

B. Pengujian *performance efficiency*

Untuk pengujian *performance efficiency* dilakukan dengan menghitung nilai skor dari halaman serta waktu respon menggunakan Gtmetrix. Hasil *page speed/performance* halaman adalah B (84%) *YsLow/Structure* B (92%), waktu load sebesar 1,8s, sedangkan web dikatakan baik apabila waktu load dibawah atau kurang dari 10s, sedangkan web dikatakan baik apabila waktu load dibawah atau kurang dari 10s. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem *safety stock siOemar Bakery* telah memenuhi karakteristik *performance efficiency*. Secara lengkapnya dapat dilihat di gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12: Hasil Pengujian Gtmetrix

C. Pengujian Usability

Untuk pengujian Usability dilakukan langsung dengan membuat pertanyaan / *questionnaire* yang diberikan kepada responden untuk diisi. Jumlah responden adalah 10 dan total pertanyaan berjumlah 20 pertanyaan. Analisis hasil penilaian tanggapan respon pengujian usability dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Nomor Responden	Skor Yang Didapat	Total Skor	Presentase (%)
1	83	100	83
2	81	100	81
3	78	100	78
4	82	100	82
5	90	100	90
6	75	100	75
7	81	100	81
8	76	100	76
9	82	100	82
10	76	100	76
Jumlah	801	1000	

$$Usability = \frac{\text{Total Skor Hasil Pengujian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Usability} = 801 / 1000 \times 100\%$$

$$\text{Presentase Usability} = 80\%$$

berdasarkan pada tabel 5.3 maka diperoleh persentasi usability 80%, dari hasil pengujian tersebut dapat dikatakan kalau responden sangat setuju bahwasanya aplikasi ini sudah sesuai standar skala likert.

6. Kesimpulan

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan kualitas perangkat lunak model ISO 25010, Pengujian ISO 25010 dengan perhitungan pengujian aspek Pengujian Functionality dengan nilai presentase 100%, pengujian aspek Performance Efficiency menggunakan tool Gtmetrix dengan nilai presentase Hasil *page speed/performance* halaman adalah B (84%) *YsLow/Structure* B (92%), waktu load sebesar 1,8s, sedangkan web dikatakan baik apabila waktu load dibawah atau kurang dari 10s dan pengujian aspek Usability dengan nilai presentase 80% dari hasil pengujian dapa dikatakan kalau responden sana setuju bahwasanya sisem ini sudah sesuai sandar skala likert.. Dari hasil pengujian secara keseluruhan maka dapat disimpulkan fitur-fitur yang terdapat pada sistem berjalan dengan baik sehingga aplikasi ini dapat dinyatakan layak digunakan.

Referensi

- [1] A. Misbah and A. Pusakaningwati, "Model Pengendalian Dan Optimalisasi Safety Stock Bahanbaku Jamur Terhadap Fluktuasi Demand Menuju Mea Studi: Kawasan Home Industri Pengolahan Jamur Kabupaten Pasuruan," *JKIE (Journal Knowledge Industrial Engineering)*, vol. 4, no. 3, 2017.
- [2] A. C. Radasanu, "Inventory management, service level and safety stock," *Journal of Public Administration, Finance and Law*, no. 09, pp. 145–153, 2016.
- [3] A. Nurkholis and P. S. Oktora, "Sistem Persediaan Obat Menggunakan Metode Moving Average Dan Fixed Time Period With Safety Stock," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer dan Informatika)*, vol. 6, no. 2, pp. 1134–1145, 2022.
- [4] M. Ronaldo and D. Pasha, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website," *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2021.
- [5] F. R. A. Pratama, S. Styawati, and A. R. Isnain, "RANCANG BANGUN APLIKASI PENERIMAAN SISWA BARU MENGGUNAKAN METODE WEB

- ENGINEERING,” *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 61–66, 2021.
- [6] F. A. Rosmania and S. Supriyanto, “Analisis Pengelolaan Obat Sebagai Dasar Pengendalian Safety Stock pada Stagnant dan Stockout Obat,” *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [7] I. Muhandhis and A. P. Setiawan, “Sistem Informasi Pengendalian Persediaan Obat Dengan Menggunakan Metode Economic Order Quantity (Eoq) Berbasis Web,” *Educat-Scientific Journal of Informatics Education*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2019.
- [8] S. A. Sari, D. Pasha, and A. T. Priandika, “SISTEM INFORMASI SEKOLAH DAN REGISTRASI ONLINE UNTUK PENERIMAAN SISWA BARU PADA SMK YADIKA NATAR,” *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 2, no. 1, pp. 21–25, 2022.
- [9] S. Bela and F. Pasaribu, “PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN DARING BERBASIS WEB STUDY KASUS SDN SIDOASIH LAMPUNG SELATAN,” *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 55–60, 2021.
- [10] S. Sintaro, A. Surahman, and N. Khairandi, “Aplikasi Pembelajaran Teknik Dasar Futsal Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android,” *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 22–31, 2020.
- [11] I. D. Lestari, S. Samsugi, and Z. Abidin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung,” *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.