Etika Bisnis dan E-Commerce

Billy sistian putra

165100107

Fakultas Komputer

billysistianputra.student@umitra.ac.id

Abstract

Dalam teknologi informasi secara utuh, tentunya tidak akan terlepas dari aspek “bisnis” sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan teknologi tersebut. Dalam perkembangannya, teknologi informasi telah menjadi suatu raksasa industry yang dalam menjalankan kegiatannya tidak akan terlepas dari tujuan pencarian keuntungan.

Transaksi di pasar online harus mempunyai peraturan yang harus ditaati pemakainya dalam dunia maya. Semua user/pemakai yang menjalankan bisnis dan memakai fasilitas IT, dengan penuh tanggung jawab atas apa yang dilakukannya dalam dunia IT.

Teknologi telah berkembang pesat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk bisnis. Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa, sehingga kondisi pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan beberapa waktu yang lalu.

Kata Kunci : Etika Bisnis E-commerce

A. PENDAHULUAN

Dalam teknologi informasi secara utuh, tentunya tidak akan terlepas dari aspek “bisnis” sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan teknologi tersebut. Dalam perkembangannya, teknologi informasi telah menjadi suatu raksasa industry yang dalam menjalankan kegiatannya tidak akan terlepas dari tujuan pencarian keuntungan.

Kegiatan industri adalah kegiatan melakukan bisnis yaitu dengan memproduksi, mengedarkan, menjual, dan membeli produk-produk yang menghasilkan perkembangan teknologi tersebut baik yang berupa barang maupun jasa.

Beberapa alasan yang membuat bisnis perlu dilandasi oleh suatu etika antara lain adalah berikut :

1. Selain mempertaruhkan barang dan uang untuk tujuan keuntungan, bisnis juga mempertaruhkan nama, harga diri dan bahkan nasib umat manusia yang terlibat didalamnya.

2. Bisnis adalah bagian penting dari masyarakat yang terjadi di dalam masyarakat. Bisnis dilakukan antara manusia yang satu dengan manusia yang lainnya dan menyangkut hubungan antara manusia tersebut. Sebagai hubungan antara manusia, bisnis juga membutuhkan etika yang setidaknya mampu memberikan pedoman bagi pihak yang melakukannya.

3. Bisnis adalah kegiatan yang mengutamakan rasa saling percaya. Sehingga dengan saling percaya suatu kegiatan bisnis akan berkembang karena memiliki rasa relasi yang dapat di percaya dan bisa mempercayai.

B. PEMBAHASAN / STUDI KASUS

A. Cakupan Etika Bisnis di Bidang TI

Kegiatan bisnis yang makin merembak baik di dalam maupun di luar negeri, telah menimbulkan tantangan baru, yaitu adanya tuntutan praktis bisnis yang baik, yang etis, juga menjadi tuntutan kehidupan bisnis di banyak negara di dunia.

Richard T. De George (1986), di dalam buku *Business Ethic* memberikan 4 macam kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai cakupan etika bisnis.

1. Penerapan prinsip-prinsip etika umum pada praktik-praktik khusus dalam bisnis.

2. Etika bisnis tidak hanya menyangkut penerapan prinsip etika pada kegiatan bisnis, tetapi merupakan "meta-etika" yang juga menyoroti apakah perilaku yang dinilai atau tidak secara individu dapat diterapkan pada organisasi atau perusahaan bisnis.

3. Bidang penelaah etika bisnis yang menyangkut asumsi mengenai bisnis. Dalam hal ini, etika bisnis juga menyoroti moralitas sistem ekonomi pada umumnya serta sistem ekonomi suatu negara pada khususnya.

4. Etika bisnis juga menyangkut bidang yang biasanya sudah meluahkan lebih dari sekedar etika, seperti misalnya ekonomi dan teori organisasi.

Pada keempat bidang tersebut, etika bisnis membantu para pelaku bisnis untuk melakukan pendekatan permasalahan moral dalam bisnis secara tepat dan sebaliknya mendekati permasalahan yang terjadi pada bisnis dengan pendekatan moral yang mungkin sering diabaikan. Etika bisnis akan memberikan pelajaran kepada para pelaku bisnis bahwa bisnis yang "berhasil", tidak hanya bisnis yang menuai keuntungan

secara material saja melainkan bisnis yang bergerak dalam koridor etis yang membawa serta tanggung jawab dan memelihara hubungan baik antar manusia yang terlibat di dalamnya. Etika bisnis memiliki tujuan yang paling penting adalah menggugah kesadaran tentang dimensi etis dari kegiatan bisnis dan manajemen, etika bisnis juga menghalau pencitraan bisnis sebagai kegiatan yang "kotor" penuh muslihat dan dipenuhi oleh orang-orang yang menjalankan usahanya dengan licik.

B. Prinsip-prinsip Etika Bisnis

Sony keraf (1991) dalam buku *Etika Bisnis : Membangun Citra Bisnis sebagai Profesi Luhur*. Prinsip-prinsip tersebut dituliskan dengan tidak melupakan kekhasan sistem nilai dari masyarakat bisnis yang berkembang, prinsip-prinsip tersebut antara lain adalah :

Prinsip ini mengandung pengertian bahwa manusia dapat bertindak secara bebas berdasarkan kesadaran tentang apa yang dianggap baik untuk dilakukan. Yang artinya, kebebasan yang ada adalah kebebasan yang bertanggung jawab.

1. Prinsip kejujuran

Kejujuran adalah prinsip etika bisnis yang cukup penting karena menjamin kelangngan sebuah kegiatan bisnis. Beberapa contoh aspek

kejujuran dalam kegiatan bisnis antara lain adalah :

- v Kejujuran dalam menjual atau menawarkan barang dengan harga yang sesuai dengan kualitas barang yang di jual atau ditawarkan tersebut.
- v Kejujuran dalam kegiatan perusahaan menyangkut hubungan kerja antar pemimpin dengan pekerja.
- v Kejujuran dalam melakukan perjanjian-perjanjian baik perjanjian kontrak, jual-beli maupun perjanjian-perjanjian yang lain.

2. Prinsip berbuat baik dan tidak berbuat jahat

Berbuat baik (beneficence) dan tidak berbuat jahat (non malefience) merupakan prinsip moral untuk bertindak baik kepada orang lain.

3. Prinsip Keadilan

Prinsip keadilan merupakan prinsip yang menuntut bahwa dalam hubungan bisnis, seseorang memperlakukan bisnis, seseorang memperlakukan orang lain sesuai haknya.

4. Prinsip hormat pada diri sendiri

Prinsip ini sama artinya dengan prinsip menghargai diri sendiri, bahwa dalam melakukan hubungan bisnis, manusia memiliki kewajiban moral untuk memperlakukan dirinya sendiri sebagai pribadi yang memiliki nilai sama dengan pribadi lainnya.

C. Bisnis Di Bidang Teknologi Informasi

Sesuai dengan kegiatan dalam dunia teknologi informasi maka bisnis di bidang ini dapat di bagi menjadi beberapa kategori :

1. Bisnis Di Bidang Industry Perangkat Keras

Bisnis di bidang ini merupakan bisnis yang bergerak di bidang rekayasa perangkat keras pembentuk computer. Seperti yang dilakukan oleh perusahaan IBM, Compaq, Seagate, Connon, hewlet Packard dll.

2. Bisnis Di Bidang Rekayasa Perangkat Lunak
Bisnis ini bergerak di bidang rekayasa perangkat lunak atau perangkat computer. Dalam lingkup yang keci bisa saja dilakukan oleh seseorang yang menguasai teknik-teknik rekayasa lunak. Sedannngan dalam lingkup yang besar bisnis ini di lakukan oleh perusahaan perangkat lunak seprti Microsoft, Corel Corporation, Adobe dll.

3. Bisnis Di Bidang Distribusi Dan Penjualan Barang

Bisnis ini bergerak dalam menghasilkan produk atau barang dalam bidang komputer, maka bagian bisnis ini bertugas menjual dan mendistribusikan produk-produk industry tersebut.

Contoh Etika Bisnis di bidang IT

1. Etika deskriptif

Adalah etika yang menelaah secara kritis dan rasional tentang sikap dan perilaku manusia, serta apa yang dikejar oleh setiap orang dalam hidupnya sebagai suatu yang bernilai. Etika Deskriptif berbicara mengenai fakta secara apa adanya, yakni mengenai nilai dan perilaku manusia sebagai suatu fakta yang terkait dengan realitas yang membudaya serta dikaitkan dengan kondisi tertentu memungkinkan manusia dapat bertindak secara etis.

2. Etika normative

Adalah etika yang menetapkan berbagai sikap dan perilaku yang ideal dan seharusnya dimiliki oleh manusia atau apa yang seharusnya dijalankan oleh manusia dan tindakan apa yang bernilai dalam hidup ini. Jadi etika normative merupakan norma- norma yang dapat menuntun agar manusia bertindak secara baik dan menghindarkan hal – hal yang buruk, sesuai dengan kaidah atau norma yang disepakati dan berlaku di masyarakat.

Tantangan Umum Bisnis Di Bidang TI

Berikut ini adalah hal yang merupakan tantangan pelaksanaan etika bisnis dalam dunia bisnis teknologi informasi seiring dengan perubahan dan perkembangan yang sering kali terjadi secara revolusioner :

v Tantangan inovasi dan perubahan yang cepat

Mengingat perubahan yang begitu cepat dalam bidang teknologi informasi sering kali perubahan yang terjadi memberikan tekanan bagi masyarakat atau perusahaan untuk mengikuti perubahan tersebut. misalnya windows xp menjadi windows 7

v Tantangan pasar dan pemasaran di era globalisasi Globalisasi menciptakan apa yang disebut lingkungan vertical dimana setiap perusahaan di ibaratkan sebagai pemain yang harus bertanding di atas tanah yang bergoyang. Persaingan yang ketat di era globalisasi tersebut menimbulkan banyak alasan bagi pelaku bisnis di bidang teknologi informasi untuk melakukan

konsentrasi. misalnya adanya persaingan yang tidak sehat

v Tantangan pergaulan internasional

Sering kali terjadi bahwa perusahaan internasional mengambil tindakan pertanyaan mendasar bagi perusahaan multinasional.

v Tantangan pengembangan sikap dan tanggung jawab pribadi.

v Tantangan pengembangan sikap dan tanggung jawab pribadi, pengendalian diri dan pengembangan sikap yang tidak merugikan, tidak semata-mata mencari untung pribadi.

v Tantangan pengembangan sumber daya manusia, sumber daya yang terbatas perlu diperdayakan dan

dikembangkan sesuai dengan yang ada dalam masyarakat dan teknologi yang selalu berubah.

D. E-Commerce

Perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang cepat, memberikan tantangan penegakkan nilai-nilai etika dan moral setiap individu guna mengendalikan kemajuan dan penerapan teknologi tersebut bagi kemanusiaan. Perkembangan E-Commerce begitu pesat sehingga sampai saat ini belum ada definisi tunggal tentang system ini. Kesulitan menentukan definisi tersebut terjadi karena hampir setiap saat muncul bentuk-bentuk baru dari E-Commerce, salah satu definisi e-commerce yang sering di gunakan adalah definisi dari Electronic Commerce Expert Group (ECEG) Australia sebagai berikut :Electronic Commerce is broad concept the covers any commercial transaction that is effected via electronic means and would include such means as facsimile, telex, EDI, internet, and the telephone. E-Commerce adalah proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan computer. Contohnya jaringan internet.

Definisi E-Commerce (Electronic Commerce) : E-

commerce merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara online atau direct selling yang memanfaatkan fasilitas Internet dimana terdapat website yang dapat menyediakan layanan “get and deliver“. E-commerce akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan) . Perkembangan yang sangat pesat dari system perdagangan elektronik tersebut antara lain di sebabkan oleh :

1. Proses transaksi yang singkat
2. Menjangkau lebih banyak pelanggan
3. Mendorong kreativitas penyediaan jasa
4. Biaya operasional lebih murah
5. Meningkatkan kepuasan pelanggan

Proses yang ada dalam E-commerce adalah sebagai berikut :

1. Presentasi elektronis (Pembuatan Web site) untuk produk dan layanan.
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan.
3. Otomasi account Pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit).
4. Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (online) dan penanganan transaksi.

Contoh Etika Bisnis Bidang E-Commerce

Transaksi di pasar online harus mempunyai peraturan yang harus ditaati pemakainya dalam dunia maya. Semua user/pemakai yang menjalankan bisnis dan memakai fasilitas IT, dengan penuh tanggung jawab atas apa yang dilakukannya dalam dunia IT. Dengan demikian kita dapat menikmati kecanggihan dunia IT dengan aman.

Beberapa masalah dalam e-commerce

1. Prinsip yuridikasi dalam internet Sistem hukum tradisional memiliki yuridikasi dalam sebuah transaksi yang jelas, yaitu menyangkut tempat, hukum kontrak. Ecommerce memunculkan masalah, tempat dan hukum kontrak harus ditetapkan secara lintas batas (sifat cyberspace yang borderless atau tidak mengenal batas-batas suatu negara).
2. Kontrak dalam transaksi elektronik Kontrak merupakan bukti kesepakatan antara kedua belah pihak yang melakukan transaksi komersial. dalam e-commerce, kontrak dilakukan secara elektronik dan paperless transaction. Dokumen yang digunakan adalah digital document bukan paper document
3. Perlindungan konsumen Konsumen merupakan pihak yang menentukan

kelangsungan hidup perdagangan elektronik.

4. kecurangan yang sering dilakukan penjual mengingat keberadaannya. (virtual shop yang fiktif).

5. kondisi barang yang dibeli, misal barang yang dikirimkan dalam keadaan rusak, adanya keterlambatan pengiriman atau bahkan barang yang telah dibeli tidak dikirimkan kepada pembeli.

6. Permasalahan pajak. Muncul ketika dihadapkan pada batas negara. Masing-masing negara akan menemui kesulitan dalam menerapkan ketentuan-ketentuan pajak karena pembeli dan penjual sulit dilacak keberadaannya secara fisik.

7. Pemalsuan tanda tangan digital, Tujuan suatu tanda tangan dalam suatu dokumen adalah memastikan otentisitas dokumen tersebut. Tanda tangan digital untuk menandai suatu dokumen sehingga dokumen atau data tidak hanya mengidentifikasi pengirim, tetapi untuk memastikan keutuhan dari dokumen tidak berubah selama proses transmisi.

Model Hukum Perdagangan Elektronik

Salah satu acuan internasional yang banyak digunakan adalah UNCITRAL Model Law on Electronic Commerce 1996. Acuan yang berisi model hukum dalam transaksi e-commerce tersebut yang berada di bawah PBB, model tersebut

telah di setuju oleh General Assembly
Resolution No. 51/162 tanggal
16 desember 1996.

1. Pengakuan secara yuridis terhadap suatu data message
Suatu informasi mempunyai implikasi hukum, validitas dan dapat dijalankan meskipun bentuknya data messages.

2. Pengakuan tanda tangan digital
apabila terdapat peraturan yang membutuhkan tandatangan seseorang maka persyaratan tersebut dapat dipenuhi oleh data messages apabila:

v Terdapat suatu metode yang dapat mengidentikasikan seseorang dan dapat memberi indikasi bahwa informasi yang terdapat dalam data messages telah disetujui.

v Metode tersebut dapat diandalkan dalam membuat dalam berbagai situasi

3. Adanya pengakuan atas orisinalitas data message

v Terdapat jaminan yang dapat diandalkan terhadap keutuhan informasi sejak pertama dibuat, dalam bentuk akhirnya sebagai suatu data messages atau lainnya.

v Pada saat informasi itu perlu ditunjukkan, informasi tersebut dapat ditunjukkan/diperlihatkan kepada orang yang membutuhkannya

4. Data message dapat memenuhi syarat pembuktian hukum (admissibility and evidential weight)

Kekuatan pembuktian suatu data messages harus didasarkan pada tingkat keandalan/keakuratan/reliability. Pada saat data messages diciptakan, disimpan atau dikomunikasikan, keandalan tersebut dalam hubungannya dengan kemampuan mempertahankan keutuhan informasi.

5. Pengakuan atas dokumentasi dalam data message.

v Setiap informasi yang terkandung di dalamnya dapat diakses atau digunakan sebagai referensi.

v Informasi tersebut tetap dipertahankan dalam format yang sama dengan format pertama diciptakan, dikirim atau diterima

v Setiap informasi, sedapat mungkin dipertahankan untuk mempermudah identifikasi terhadap asal dan tujuan data messages serta waktu saat dikirim dan diterima

E. Contoh Trend E-Commerce Masa Kini

Contohnya : Transaksi Bisnis lebih praktis dengan dukungan mobile e-banking

Layanan e-banking saat ini semakin memudahkan penggunaannya. Kini hampir setiap bank menyediakan layanan mobile yang dirancang untuk mendukung nasabah bertransaksi dengan lebih mudah, cepat dan praktis. Dengan adanya aplikasi perbankan yang mobile, maka nasabah tidak perlu antri lama

di ATM ataupun melalui teller. Transaksi transfer, pembayaran maupun pembelian dapat dilakukan melalui aplikasi mobile yang telah ter-install di smartphone milik nasabah.

Menu-menu pada aplikasi mobile banking bukan saja memudahkan nasabah bertransaksi, namun juga aplikasi ini dapat menyimpan berbagai record transaksi rutin mulai dari transfer antar rekening, transfer antar bank, pembayaran tagihan rutin dan pembelian pulsa isi ulang.

Dunia bisnis adalah dunia yang dinamis. Dikatakan dinamis karena ia harus mengikuti perkembangan dan trend jama. Demikian pula halnya ketika internet dan smartphone sudah menjadi bagian dari kehidupan setiap orang, maka bisnis pun harus menyesuaikan dengan keadaan itu.

E-commerce adalah trend bisnis masa kini. Orang-orang berbelanja produk yang dibutuhkannya hanya dengan satu sentuhan pada smartphone miliknya. Mereka tidak perlu dating ke toko, dan bahkan mereka pun tidak perlu mengeluarkan uang di dompetnya.

C. ID SECURITY

QWTD4452377-ASP-5244107

D. KESIMPULAN

Teknologi telah berkembang pesat dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk bisnis.

Perkembangan teknologi komputer, telekomunikasi dan informasi telah berjalan sedemikian rupa, sehingga kondisi pada saat ini sudah sangat jauh berbeda dengan beberapa waktu yang lalu. Pemanfaatan teknologi tersebut telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat, karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh, dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat digunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya, pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu face to face. E-commerce merupakan kegiatan perdagangan yang dilakukan antara dua pihak atau lebih, terjadi adanya pertukaran barang, jasa, atau informasi yang menggunakan internet sebagai media utama dalam proses atau mekanisme perdagangan tersebut.

Di satu sisi, internet memberikan manfaat bagi para pelaku bisnis yang dapat memungkinkan adanya transaksi secara global. Namun, di sisi lain internet juga tidak terlepas dari adanya kelemahan terutama dalam tindak kejahatan atau kecurangan komputer dan internet. Untuk itu dibutuhkan sistem keamanan yang dapat memberikan jaminan bagi perusahaan yang menjalankan e-commerce. Adanya hukum siber (cyberlaw) akan membantu pelaku bisnis dan auditor untuk melaksanakan tugasnya. Cyberlaw memberikan rambu-rambu bagi para pengguna internet

F. DISKUSI

Saya bersama teman saya bernama Rohman Nur Haqiqi, mendiskusikan tentang Etika Bisnis dan E-Commerce menurutnya Etika Bisnis sangat diperlukan bagi semua pelaku bisnis.

Dan pendapatnya tentang etika adalah : sikap seseorang dan kelompok masyarakat dalam merealisasikan moralitas dalam kehidupan sehari-hari menurut ukuran dan berperilaku yang baik.

G. REFERENCE

- [1] O. M. Febriani and A. S. Putra, "Sistem Informasi Monitoring Inventori Barang Pada Balai Riset Standardisasi Industri Bandar Lampung," *J. Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 90–98, 2014.
- [2] A. S. Putra, "Paperplain: Execution Fundamental Create Application With Borland Delphi 7.0 University Of Mitra Indonesia," 2018.
- [3] A. S. Putra, "2018 Artikel Struktur Data, Audit Dan Jaringan Komputer," 2018.
- [4] A. S. Putra, "ALIAS MANAGER USED IN DATABASE DESKTOP STUDI CASE DB DEMOS."
- [5] A. S. Putra, "COMPREHENSIVE SET OF PROFESSIONAL FOR DISTRIBUTE COMPUTING."
- [6] A. S. Putra, "DATA ORIENTED RECOGNITION IN BORLAND DELPHI 7.0."
- [7] A. S. Putra, "EMBARCADERO DELPHI XE 2 IN GPU-POWERED FIREMONKEY APPLICATION."
- [8] A. S. Putra, "HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM DUNIA TEKNOLOGY BERBASIS REVOLUSI INDUSTRI 4.0."
- [9] A. S. Putra, "IMPLEMENTASI PERATURAN PERUNDANGAN UU. NO 31 TAHUN 2000 TENTANG DESAIN INDUSTRI BERBASIS INFORMATION TECHNOLOGY."
- [10] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF PARADOX DBASE."
- [11] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION OF TRADE SECRET CASE STUDY SAMSUNG MOBILE PHONE."
- [12] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION PATENT FOR APPLICATION WEB BASED CASE STUDI WWW. PUBLIKLAMPUNG.COM."
- [13] A. S. Putra, "IMPLEMENTATION SYSTEM FIRST TO INVENT IN DIGITALLY INDUSTRY."
- [14] A. S. Putra, "MANUAL REPORT & INTEGRATED DEVELOPMENT ENVIRONMENT BORLAND DELPHI 7.0."
- [15] A. S. Putra, "PATENT AS RELEVAN SUPPORT RESEARCH."
- [16] A. S. Putra, "PATENT FOR RESEARCH STUDY CASE OF APPLE. Inc."

- [17] A. S. Putra, "PATENT PROTECTION FOR APPLICATION INVENT."
- [18] A. S. Putra, "QUICK REPORT IN PROPERTY PROGRAMMING."
- [19] A. S. Putra, "REVIEW CIRCUIT LAYOUT COMPONENT REQUIREMENT ON ASUS NOTEBOOK."
- [20] A. S. Putra, "REVIEW TRADEMARK PATENT FOR INDUSTRIAL TECHNOLOGY BASED 4.0."
- [21] A. S. Putra, "TOOLBAR COMPONENT PALLETTE IN OBJECT ORIENTED PROGRAMMING."
- [22] A. S. Putra, "WORKING DIRECTORY SET FOR PARADOX 7."
- [23] A. S. Putra, "ZQUERY CONNECTION IMPLEMENTED PROGRAMMING STUDI CASE PT. BANK BCA Tbk."
- [24] A. S. Putra, D. R. Aryanti, and I. Hartati, "Metode SAW (Simple Additive Weighting) sebagai Sistem Pendukung Keputusan Guru Berprestasi (Studi Kasus: SMK Global Surya)," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 85–97.
- [25] A. S. Putra and O. M. Febriani, "Knowledge Management Online Application in PDAM Lampung Province," in *Prosiding International conference on Information Technology and Business (ICITB)*, 2018, pp. 181–187.
- [26] A. S. Putra, O. M. Febriani, and B. Bachry, "Implementasi Genetic Fuzzy System Untuk Mengidentifikasi Hasil Curian Kendaraan Bermotor Di Polda Lampung," *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 1, no. 1, pp. 21–30, 2018.
- [27] A. S. Putra, H. Sukri, and K. Zuhri, "Sistem Monitoring Realtime Jaringan Irigasi Desa (JIDES) Dengan Konsep Jaringan Sensor Nirkabel," *IJEIS (Indonesian J. Electron. Instrum. Syst.)*, vol. 8, no. 2, pp. 221–232.
- [28] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," in *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 2018, vol. 1, no. 1, pp. 289–294.