

ANALISIS FRAMEWORK COBIT 5.0 PADA APLIKASI LARK SUITE SEBAGAI PLATFORM KOLABORASI MENINGKATKAN KINERJA TIM DI PT WEEFER INDONESIA

Vincent Z¹

Erlin Elisa²

¹Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Sistem Informasi, Universitas Putera Batam

email: pb201510045@upbatam.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancement of technology is driving digital transformation across various sectors of life, including the business world. PT Weefer Indonesia, as a company focusing on digital transformation, plays a crucial role in the effective implementation of information technology. Particularly since the Covid-19 pandemic, the company has adopted a hybrid work model with the support of the Lark Suite application. Lark Suite serves as a team collaboration tool, providing a messaging platform, video conferencing, and a calendar to facilitate internal and external communication. This research aims to measure the maturity level of the Lark Suite application during its usage at PT Weefer Indonesia using the COBIT 5.0 framework. COBIT 5.0, as a comprehensive management guide, provides a foundation for analyzing system performance. Based on previous research conducted by other scholars using the COBIT 5.0 framework, its effectiveness in identifying the maturity level of information systems has been proven. The use of COBIT 5 is expected to provide in-depth insights into the maturity level of the application and identify areas that can be enhanced or developed to improve the efficiency and effectiveness of team collaboration. This research is anticipated to contribute positively to the company in understanding and enhancing the utilization of the adopted collaboration application.

Keywords: Framework COBIT 5.0, Lark Suite, Collaboration Team

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi setiap detik, hari, bulan, tahun semakin meningkat terlihat dari adanya kemudahan bagi kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat di berbagai kalangan sehari-harinya. Dengan adanya berbagai aplikasi yang dapat dipakai dalam kehidupan sehari-hari, kita sebagai manusia yang masuk dan terlibat kedalam era digital ini menjadi

sangat terbantu. Berdasarkan Badan Pusat Statistik, Penduduk yang menggunakan internet meningkat dari 2018 hingga 2022 pada provinsi Kepulauan Riau, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase penduduk yang mengakses internet dari sekitar 53,74% pada tahun 2018 menjadi 82,40% pada tahun 2022. Tingginya penggunaan internet ini menunjukkan betapa

terbukanya masyarakat terhadap informasi dan seberapa baik mereka menerima kemajuan teknologi dan transformasi masyarakat informasi. Salah satu perusahaan yang telah menerapkan penggunaan teknologi informasi secara digitalisasi di usahanya adalah PT Weefer Indonesia. Sejak pandemi Covid-19 berlalu, PT Weefer Indonesia menerapkan model kerja hybrid untuk seluruh karyawan dimana dari karyawan dapat menentukan apakah ingin bekerja dari perusahaan (WFO) ataupun bekerja dari rumah (WFH). Dalam melakukan kolaborasi dan bisa berkomunikasi antar karyawan satu sama lainnya, PT Weefer Indonesia menggunakan software tools bernama Lark Suite untuk membantu para karyawan untuk dapat berkomunikasi secara internal tanpa harus bertemu satu sama lainnya dan bisa dilakukan dari mana saja dengan menggunakan laptop ataupun smartphone. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengukur tingkat kematangan untuk aplikasi Lark Suite selama pemakaian sehingga membantu kedepannya untuk meninjau aspek apa saja yang dapat dikembangkan atau dimaksimalkan kedepannya agar PT Weefer bisa mengkaji apakah aplikasi ini perlu dikembangkan ataupun ditingkatkan atau bahkan diganti dengan aplikasi yang lebih baik. Dalam analisis ini peneliti akan memanfaatkan framework COBIT 5.0 sebagai acuan untuk mengetahui tingkat kematangan sistem. COBIT atau Control Objectives for Information and Related Technology merupakan pedoman umum manajemen yang dikembangkan oleh IT Governance Institute (ITGI). COBIT yang dikembangkan secara berkelanjutan menjadi kerangka kerja yang dinilai paling lengkap dan menyeluruh .

KAJIAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah sekumpulan data atau beberapa komponen yang terhubung dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Journal & Rustam, 2022).

Sistem juga dapat disebut sebagai jaringan atau rangkaian kerja, merupakan serangkaian tahapan kegiatan yang digabungkan bersama dan dapat saling berhubungan dalam rangka mencapai suatu sasaran tertentu (anto & ELISA, 2021).

Selain itu, sistem dapat diartikan sebagai suatu struktur yang terdiri dari sejumlah komponen fungsional dengan tugas atau fungsi khusus yang saling terkait. Komponen-komponen tersebut bekerja bersama-sama dengan tujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu (Gede et al., 2022).

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah melalui proses pengolahan atau pengelompokan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam proses pengambilan keputusan (wijaya & Hendrastuty, 2022).

Informasi dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang berupa data dan telah melalui proses pengolahan sehingga menjadi suatu fakta yang bermanfaat bagi penerima informasi (Krissa et al., 2021).

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mengintegrasikan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, memiliki dimensi manajerial, serta terlibat dalam kegiatan strategis dari organisasi. Sistem

ini juga memberikan laporan-laporan yang diperlukan kepada pihak luar (Wijayanto & Parjito, 2022).

Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem buatan manusia yang umumnya terdiri dari kumpulan komponen berbasis komputer dan manual. Sistem ini dirancang untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data, serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai (Listiyono et al., 2022).

2.4. Pengertian Analisis

Analisis adalah suatu kegiatan yang bertujuan menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan yang dicapai dalam penelitian. Selain itu, analisis juga merujuk pada suatu kerangka kerja yang terkait dengan pengujian secara sistematis terhadap suatu objek untuk menentukan bagian-bagian, hubungan antar bagian, dan keterkaitannya dengan keseluruhan (Jasmin et al., 2021).

Analisis juga dapat didefinisikan sebagai usaha penyelidikan yang melibatkan kegiatan pengamatan, pengkajian, pengklasifikasian, dan pemahaman lebih mendalam terhadap suatu masalah dengan merujuk pada data yang tersedia (Ang & Ridho, 2021).

2.5. Pengertian Pengujian Sistem

Pengujian sistem dapat diartikan sebagai langkah validasi suatu sistem yang bertujuan untuk menguji kesiapan perangkat lunak sehingga dapat dipastikan apakah sudah siap digunakan oleh pengguna atau belum (Yunitasari et al., 2023).

Pengujian sistem memiliki definisi lainnya, yaitu suatu proses uji sistem yang bertujuan untuk menentukan apakah sistem yang telah dikembangkan berfungsi dan beroperasi sesuai dengan

standar yang diinginkan (Lesmana & Silalahi, 2022).

2.6. Pengertian Framework COBIT 5.0

COBIT 5 merupakan kumpulan praktik terbaik dalam manajemen teknologi informasi (TI) yang melibatkan rangkuman, kerangka kerja, tujuan pengendalian, pedoman audit, alat implementasi, dan pedoman manajemen. Keunggulan COBIT 5 terletak pada sifatnya yang bersifat umum, sehingga dapat diadopsi di berbagai lembaga, baik di sektor publik maupun sektor komersial (Susilo et al., 2023).

COBIT menyajikan suatu kerangka kerja menyeluruh yang mendukung perusahaan dalam mencapai sasaran mereka terkait tata kelola dan manajemen teknologi informasi (TI) perusahaan. Ini memberikan struktur yang konsisten untuk menerapkan, memahami, dan mengevaluasi kinerja, kapabilitas, serta risiko TI dengan fokus utama pada memenuhi kebutuhan bisnis (Widharto et al., 2022).

2.7. Pengertian Tingkat Kematangan

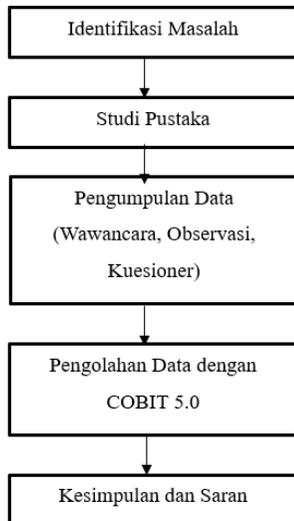
Tingkat kematangan atau maturity level didefinisikan sebagai gambaran kematangan proses TI dalam suatu organisasi dilakukan secara objektif, tidak memihak, konsisiten, dapat diulang dan mewakili proses yang dinilai (Amali et al., 2020). Tingkat kematangan pada COBIT 5 dinyatakan dalam skala 0 hingga 5.

Capability Level	Achieve
Level 0: Incomplete	The process is not implemented or fails to achieve its process purpose
Level 1: Performed (Informal)	The implemented process achieves its process purpose.
Level 2: Managed (Planned and monitored)	The process is managed and results are specified, controlled and maintained.
Level 3: Established (Well defined)	A standard process is defined and used throughout the organization.
Level 4: Predictable (Quantitatively managed)	The process is executed consistently within defined limits
Level 5: Optimizing (Continuous improvement)	The process is continuously improved to meet relevant current and projected business goals.

Gambar 1. Tingkat kematangan COBIT 5 (Sumber: Penulis, 2024)

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana subjek dalam penelitian ini adalah perseorangan(individu) yang akan dijadikan responden dalam pengambilan data. Secara garis besar, desain penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut



Gambar 2. Desain Penelitian
(Sumber: Penulis, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian untuk analisis tingkat kematangan pada aplikasi Lark Suite yang digunakan oleh karyawan PT. Weefer Indonesia, berikut rangkuman hasil yang didapatkan dari hasil penelitian:

1. Peneliti telah melakukan analisis tingkat kematangan pada aplikasi Lark Suite dengan menggunakan Framework COBIT 5.0 yang terbagi menjadi 5 domain yaitu EDM02, EDM04, DSS04, DSS06 dan MEA01.

2. Setelah dilakukan analisis berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar dan diisi oleh karyawan PT. Weefer Indonesia sebanyak 83 responden/staff, peneliti dapat mengetahui tingkat kematangan pada masing-masing domain yang digunakan. Hasil kuesioner akan dihitung dari total poin pada setiap pertanyaan dan dibagi per total responden.
3. Setiap domain memiliki minimal 2 pertanyaan yang diajukan sehingga untuk keseluruhan hasil yang sudah didapatkan akan dijumlah dan diambil rata-ratanya dengan keseluruhan 16 pertanyaan yang telah dibagi pada setiap domainnya.
4. Domain EDM02 memiliki tingkat kematangan 4,572 (dibulatkan menjadi 5) dan EDM04 mendapatkan tingkat kematangan 4,578 (dibulatkan menjadi 5). Hasil ini membuktikan bahwa untuk domain EDM02 dan domain EDM04 telah mencapai tingkat kematangan yang diharapkan yaitu 5 (Optimizing).
5. Domain DSS04 memiliki tingkat kematangan 4,464 (dibulatkan menjadi 4), DSS06 mendapatkan tingkat kematangan 4,265 (dibulatkan menjadi 4) serta domain MEA01 mendapatkan tingkat kematangan 4,484 (dibulatkan menjadi 4). Hasil ini menandakan bahwa ketiga domain tersebut belum mencapai tingkat kematangan yang diharapkan yaitu 5 (Optimizing) dan berada di tingkat kematangan 4 (Predictable).

Kemudian peneliti akan menghitung tingkat kematangan setiap domain berdasarkan rata-rata dari hasil total poin responden pada setiap pertanyaan pada masing-masing domain.

1. Domain EDM02

Domain EDM02 memiliki total 4 pertanyaan yang diantaranya adalah Q1, Q2, Q4, dan Q9. Lalu untuk setiap pertanyaan akan dihitung terlebih dahulu untuk mengetahui hasil total dengan menghitung keseluruhan poin yang diisi dibagi jumlah responden.

a. Q1

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(2x3)+(24x4)+(57x5)}{83} = \frac{387}{83} = 4,663$$

b. Q2

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(3x3)+(26x4)+(54x5)}{83} = \frac{383}{83} = 4,614$$

c. Q4

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(2x2)+(3x3)+(20x4)+(58x5)}{83} = \frac{383}{83} = 4,614$$

d. Q9

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(1x2)+(7x3)+(33x4)+(42x5)}{83} = \frac{365}{83} = 4,398$$

Setelah keseluruhan pertanyaan sudah dicari hasil totalnya, maka hasil total tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan untuk mendapatkan rata-rata tingkat kematangan pada domain EDM02.

$$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{4,663+4,614+4,164+4,398}{4} = 4,572$$

2. Domain EDM04

Domain EDM04 memiliki total 2 pertanyaan yang diantaranya adalah Q5 dan Q16. Lalu untuk setiap pertanyaan akan dihitung terlebih dahulu untuk mengetahui hasil total dengan menghitung keseluruhan poin yang diisi dibagi jumlah responden.

a. Q5

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(6x3)+(23x4)+(54x5)}{83} = \frac{380}{83} = 4,578$$

b. Q16

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(1x1)+(1x2)+(4x3)+(20x4)+(57x5)}{83} = \frac{380}{83} = 4,578$$

Setelah keseluruhan pertanyaan sudah dicari hasil totalnya, maka hasil total tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan untuk mendapatkan rata-rata tingkat kematangan pada domain EDM02.

$$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{4,578+4,578}{2} = 4,578$$

3. Domain DSS04

Domain DSS04 memiliki total 2 pertanyaan yang diantaranya adalah Q8 dan Q10. Lalu untuk setiap pertanyaan akan dihitung terlebih dahulu untuk mengetahui hasil total dengan menghitung keseluruhan poin yang diisi dibagi jumlah responden.

a. Q8

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(7x3)+(39x4)+(37x5)}{83} = \frac{362}{83} = 4,361$$

b. Q10

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(1x2)+(3x3)+(27x4)+(52x5)}{83} = \frac{379}{83} = 4,464$$

Setelah keseluruhan pertanyaan sudah dicari hasil totalnya, maka hasil total tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan untuk mendapatkan rata-rata tingkat kematangan pada domain EDM02.

$$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{4,361+4,566}{2} = 4,464$$

4. Domain DSS06
Domain DSS06 memiliki total 3 pertanyaan yang diantaranya adalah Q6, Q14, dan Q15.

a. Q6

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(1x1)+(8x2)+(28x3)+(26x4)+(20x5)}{83} = \frac{305}{83} = 3,675$$

b. Q14

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(1x2)+(3x3)+(29x4)+(50x5)}{83} = \frac{377}{83} = 4,542$$

c. Q15

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(6x3)+(23x4)+(54x5)}{83} = \frac{380}{83} = 4,578$$

Setelah keseluruhan pertanyaan sudah dicari hasil totalnya, maka hasil total tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan untuk mendapatkan rata-rata tingkat kematangan pada domain EDM02.

$$\frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} = \frac{3,675+4,542+4,578}{3} = 4,265$$

5. Domain MEA01

Domain MEA01 memiliki total 5 pertanyaan yang diantaranya adalah Q3, Q7, Q11, Q12, Q13. Lalu untuk setiap pertanyaan akan dihitung terlebih dahulu untuk mengetahui hasil total dengan menghitung keseluruhan poin yang diisi dibagi jumlah responden.

a. Q3

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(1x2)+(8x3)+(30x4)+(44x5)}{83} = \frac{366}{83} = 4,410$$

b. Q7

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(1x2)+(14x3)+(25x4)+(43x5)}{83} = \frac{359}{83} = 4,325$$

c. Q11

$$\frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} = \frac{(0x1)+(0x2)+(4x3)+(20x4)+(59x5)}{83}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{387}{83} \\
 &= 4,663
 \end{aligned}$$

d. Q12

$$\begin{aligned}
 \frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} &= \\
 \frac{(0x1)+(1x2)+(5x3)+(30x4)+(47x5)}{83} &= \\
 &= \frac{372}{83} \\
 &= 4,482
 \end{aligned}$$

e. Q13

$$\begin{aligned}
 \frac{\text{Total Keseluruhan Poin}}{\text{Total Responden}} &= \\
 \frac{(0x1)+(0x2)+(7x3)+(24x4)+(52x5)}{83} &= \\
 &= \frac{377}{83} \\
 &= 4,542
 \end{aligned}$$

Setelah keseluruhan pertanyaan sudah dicari hasil totalnya, maka hasil total tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah pertanyaan untuk mendapatkan rata-rata tingkat kematangan pada domain EDM02.

$$\begin{aligned}
 \frac{\text{Total Keseluruhan}}{\text{Jumlah Pertanyaan}} &= \\
 \frac{4,410 + 4,325 + 4,663 + 4,482 + 4,542}{5} &= \\
 &= 4,484
 \end{aligned}$$

Berikut ini adalah rangkuman untuk pelaksanaan audit aplikasi Lark Suite yang berisikan tingkat kematangan saat ini yang didapatkan dari perhitungan hasil kuesioner, tingkat kematangan yang diharapkan, dan nilai kesenjangan antar level.

Tabel 1. Nilai Kesenjangan Antar Lever

Domain Proses	Level saat ini	Level yang diharapkan	Nilai Gap
EDM02	5	5	0

EDM04	5	5	0
DSS04	4	5	1
DSS06	4	5	1
MEA01	4	5	1

Berdasarkan hasil analisis yang juga telah dilakukan pada setiap domain, penulis juga memberikan beberapa rekomendasi untuk keseluruhan domain yang digunakan untuk dapat memastikan bahwa penggunaan aplikasi Lark Suite sudah sesuai dengan tingkat keharapan yang diinginkan yaitu 5. Rekomendasi yang telah disusun adalah sebagai berikut.

- Melakukan evaluasi dan monitoring untuk penggunaan aplikasi Lark Suite secara rutin dengan memberikan form untuk diisi oleh staff/karyawan untuk mengetahui feedback secara langsung dan perusahaan bisa mengetahui tindakan selanjutnya.
- Meningkatkan dengan adanya pelatihan ataupun training untuk karyawan jika dari aplikasi mengalami pembaruan ataupun adanya karyawan yang baru bergabung.

SIMPULAN

Akhir dari penelitian yang dilakukan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis aplikasi Lark Suite menggunakan Framework COBIT 5.0 terkait penggunaan aplikasi di PT Weefer Indonesia dianalisis menggunakan 5 domain proses yaitu EDM02, EDM04, DSS04, DSS06, dan MEA01.
2. Secara keseluruhan, domain proses yang telah dianalisis memiliki tingkat kematangan sesuai dengan tingkat

kematangan yang diharapkan yaitu 5. Domain yang memiliki tingkat kematangan 5 yaitu pada proses EDM02 dan EDM04.

3. Ada beberapa domain yang memiliki tingkat kematangan berupa 4 dan memiliki nilai kesenjangan sebesar 1 dengan tingkat kematangan yang diharapkan yaitu 5. Domain yang memiliki tingkat kematangan 4 tersebut yaitu pada domain proses DSS02, DSS04 dan MEA01.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Katili, M. R., Suhada, S., & Hadjaratie, L. (2020). The measurement of maturity level of information technology service based on COBIT 5 framework. *TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 18(1), 133–139. <https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.V18I1.10582>
- Ang, C. A., & Ridho, M. R. (2021). ANALISIS KUALITAS SISTEM INFORMASI PT RIWAYAT INTERNATIONAL TERHADAP KEPUASAN MEMBER MENGGUNAKAN METODE WEBQUAL 4.0. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(3), 134–143. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3142>
- anto, ridy, & ELISA, E. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDETEKSI SUHU TUBUH MANUSIA DALAM PADEMIK COVID-19. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 4(1), 122–129. <https://forum.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/2993>
- Gede, W., Bratha, E., Program, M., Manajemen, M., Bhayangkara, U., Raya, J., & Penulis, K. (2022). LITERATURE REVIEW KOMPONEN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: SOFTWARE, DATABASE DAN BRAINWARE. *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(3), 344–360. <https://doi.org/10.31933/JEMSI.V3I3.824>
- Jasmin, M. J., Ulum, F., & Fadly, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework COBIT 5 Domain Deliver Service And Support (DSS). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80. <https://doi.org/10.33365/JTSI.V2I3.849>
- Journal, A., & Rustam, A. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB PADA GUDANG DI PT. SPIN WARRIORS. *Aisyah Journal Of Informatics and Electrical Engineering (A.J.I.E.E)*, 4(1), 27–32. <https://doi.org/10.30604/JTI.V4I1.99>
- Krissa, M., Sitorus, D. B., & Elisa, E. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 5 BATAM. *Computer and Science Industrial Engineering (COMASIE)*, 5(2), 90–96. <https://forum.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3954>
- Lesmana, T., & Silalahi, M. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEB PADA TPQ AL-MAARIJ. *Computer and Science*

- Industrial Engineering (COMASIE)*, 6(4), 11–19.
<https://forum.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal/article/view/5278>
- Listiyono, H., Sani, D. L., Khristianto, T., & Soelistijadi, R. (2022). DESAIN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS STIKUBANK SEMARANG BERBASIS WEB. *Pixel : Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 15(1), 121–131.
<https://doi.org/10.51903/PIXEL.V15I1.742>
- Susilo, A. T., Mukaromah, S., & Safitri, E. M. (2023). PENGUKURAN TINGKAT KAPABILITAS MANAJEMEN KEAMANAN INFORMASI MENGGUNAKAN COBIT 5. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 620–628.
<https://doi.org/10.33005/SITASI.V3I1.685>
- Widharto, P., Suhatman, Z., & Aji, R. F. (2022). Measurement of information technology governance capability level: a case study of PT Bank BBS. *TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 20(2), 296–306.
<https://doi.org/10.12928/TELKOMNIKA.V20I2.21668>
- wijaya, andre, & Hendrastuty, N. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN (SIMPEG) BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT SEMBILAN HAKIM NUSANTARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 9–17.
<https://doi.org/10.33365/JTSI.V3I2.1762>
- Wijayanto, I., & Parjito, P. (2022). Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 55–62.
<https://doi.org/10.33365/JTSI.V3I2.1792>
- Yunitasari, I., Ditgara, M. D., Febriana, A., Rahmawati, Y., & Fauzi, A. (2023). Otomatisasi Pengujian Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Menggunakan Teknik Equivalence Partitioning. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, 2(06), 1688–1694.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/2988>

	<p>Biodata Penulis pertama, Vincent Z., merupakan mahasiswa Prodi Sistem Infomasi Universitas Putera Batam.</p>
	<p>Biodata (Penulis kedua, Erlin Elisa., S.Kom., M.Kom., merupakan Dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.</p>