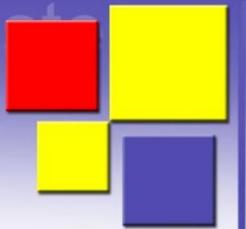


E-Bisnis

Vol. 12 NO.2 EBISNIS, DESEMBER 2019

p ISSN :1979-0155 e ISSN :2614-8870



Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Karyawan Menggunakan Radio Frequency Identification (Studi Kasus di PT. Windika Utama Semarang)

Muhammad Wachid Basyir

1 – 8

Sistem Informasi Akademik dengan RFID Berbasis SMS Gateway (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Boja)

Arif Fahrudin

9 – 15

Rancang Bangun Sistem Pakar Konsultasi Siswa Bermasalah dengan Metode *Forward Chaining* Berbasis Web di SMP Muhammadiyah 1 Weleri

Kurniawan Catur Ristanto

16 – 22

Sistem Pembayaran Administrasi Keuangan Menggunakan Teknologi Barcode Berbasis Client Server (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Kendal)

Habib Hudaya, Setyo Prihatmoko

23 – 28

Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode *Profile Matching* Studi Kasus di MTS Negeri Brangsong

M. Mustofa

29 – 34

Penerbit: STEKOM Press

Jurnal EBISNIS diterbitkan oleh Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM). Jurnal EBISNIS sebagai sarana komunikasi dan penyebarluasan hasil penelitian, pemikiran serta pengabdian pada masyarakat



STEKOM
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer
SEMARANG

E-Bisnis

JURNAL ILMIAH EKONOMI DAN BISNIS

Penanggung Jawab :

Ketua Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

Pemimpin Redaksi :

Sulartopo, S.Pd, M.Kom

Penyunting Pelaksana :

Dr. Ir. Drs. R. Hadi Prayitno, S.E, M.Pd

Dr. Ir. Agus Wibowo, M.Kom, M.Si, M.M

Sarwo Nugroho, S.Kom, M.Kom

Sekretaris Penyunting:

Ir. Paulus Hartanto, M.Kom

Mars Caroline Wibowo, S.T, MT. Tech

Sekretariat :

Unang Achlison, S.T, M.Kom

Djoko Soerjanto, S.E, M.Kom

Desain Grafis :

Setyo Adi Nugroho, S.E, M.Kom

Alamat Redaksi :

Pusat Penelitian - Sekolah Tinggi Elektronika & Komputer (STEKOM) Jl.

Majapahit No. 605 Semarang Telp. 024-6710144

E-Mail :ebisnis@stekom.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa dengan terbitnya Jurnal Ilmu ekonomi dan bisnis (EBISNIS) Edisi Desember 2019, Volume 12 Nomor 2 Tahun 2019 dengan artikel-artikel yang selalu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam bidang ekonomi dan bisnis. Semua artikel yang dimuat pada Jurnal Ilmu ekonomi dan bisnis (EBISNIS) ini telah ditelaah oleh Dewan Redaksi yang mempunyai kompetensi di bidang ekonomi dan bisnis.

Pada edisi ini kami menyajikan beberapa topik menarik tentang penerapan ekonomi dan bisnis yaitu: “Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Karyawan Menggunakan Radio Frequency Identification (Studi Kasus di PT. Windika Utama Semarang)”, serta “Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode Profile Matching Studi Kasus di MTS Negeri Brangsong”.

Topik menarik tentang sistem informasi : “Sistem Informasi Akademik dengan RFID Berbasis SMS Gateway (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Boja)”, selanjutnya “Rancang Bangun Sistem Pakar Konsultasi Siswa Bermasalah dengan Metode Forward Chaining Berbasis Web di SMP Muhammadiyah 1 Weleri”, serta “Sistem Pembayaran Administrasi Keuangan Menggunakan Teknologi Barcode Berbasis Client Server (Studi Kasus di SMK Negeri 3 Kendal)”.

Terima kasih yang mendalam disampaikan kepada penulis makalah yang telah berkontribusi pada penerbitan Jurnal EBISNIS edisi kali ini. Dengan rendah hati dan segala hormat, mengundang Dosen dan rekan sejawat peneliti dalam bidang ekonomi dan bisnis untuk mengirimkan naskah, review, gagasan dan opini untuk disajikan pada Jurnal Ilmu ekonomi dan bisnis (EBISNIS) ini.

Sebagai akhir kata, saran dan kritik terhadap Jurnal Ilmu ekonomi dan bisnis (EBISNIS) yang membangun sangat diharapkan. Selamat membaca.

Semarang, Desember 2019

Pemimpin Redaksi

E-Bisnis

JURNAL ILMIAH EKONOMI DAN BISNIS

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
1. Sistem Informasi Absensi dan Penggajian Karyawan Menggunakan Radio Frequency Identification - Studi Kasus di PT. Windika Utama Semarang (<i>Muhammad Wachid Basyir</i>)	1
2. Sistem Informasi Akademik dengan Rfid Berbasis SMS Gateway -Studi Kasus di SMK Muhammadiyah 2 Boja (<i>Arif Fahrudin</i>)	9
3. Rancang Bangun Sistem Pakar Konsultasi Siswa Bermasalah dengan Metode Forward Chaining Berbasis Web di SMP Muhammadiyah 1 Weleri - Studi Kasus di PT YEC Semarang (<i>Kurniawan Catur Ristanto</i>)	16
4. Sistem Pembayaran Administrasi Keuangan Menggunakan Teknologi Barcode Berbasis Client Server - Studi Kasus di SMK Negeri 3 Kendal (<i>Habib Hudaya, Setyo Prihatmoko</i>)	23
5. Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Metode Profile Matching Studi Kasus di MTS Negeri Brangsong (<i>M. Mustofa</i>)	29

**SISTEM PEMBAYARAN ADMINISTRASI KEUANGAN
MENGUNAKAN TEKNOLOGI BARCODE BERBASIS CLIENT SERVER
(Studi Kasus di SMK Negeri 3 Kendal)**

Luluk Anas Mufarikah

Sistem Komputer STEKOM Semarang
luluk.anas@gmail.com

Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer
Jl. Majapahit 605 & 304 Semarang, Indonesia

Abstract

State Vocational School 3 Kendal uses a payment system that is still using a manual system that is inputting payment data using an excel file and payment data through recording in the daily income book so that the Administration Section Urs. Finance has difficulty in recording income and making reports due to the calculation of invalid data and services that require a long time.

Researchers used the Research and Development (R&D) method in developing SPI, Extracurricular and School Fee payment systems through the manufacture of final products using Visual Foxpro 9.0 and client server-based barcode technology. The results of testing by experts concluded that the payment system was declared valid.

Keywords: *Client Server, Foxpro 9.0 Visual Programming, Research and Development (R&D), Barcode*

Intisari

SMK Negeri 3 Kendal menggunakan sistem pembayaran yang masih menggunakan sistem manual yaitu penginputan data pembayaran menggunakan file excel dan data pembayaran melalui pencatatan dalam buku pemasukan harian sehingga bagian Tata Usaha Urs. Keuangan mengalami kesulitan dalam merekap pemasukan dan membuat laporan dikarenakan penghitungan data yang kurang valid dan pelayanan yang membutuhkan waktu lama.

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) dalam pengembangan sistem pembayaran SPI, Ekstrakurikuler dan Iuran Sekolah melalui pembuatan produk akhir menggunakan Visual Foxpro 9.0 dan teknologi barcode berbasis client server. Hasil pengujian oleh pakar disimpulkan bahwa sistem pembayaran dinyatakan valid.

Kata kunci : Client Server, Pemrograman Visual Foxpro 9.0, Research and Development (R&D), Barcode

A. PENDAHULUAN

Didalam perkembangan teknologi informasi sering sekali orang menginginkan tantangan kecepatan, ketepatan, dan kemudahan didalam akses suatu sistem informasi yang harus dapat dipenuhi dengan baik. Hal tersebut tidak terlepas dari peran sumber daya manusia untuk mengembangkan dan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Karena apabila perkembangan teknologi yang semakin pesat ini tidak disertai dengan kemauan dan keinginan, maka perkembangan teknologi tersebut akan menjadi sia – sia.

Perkembangan teknologi yang pesat ini menghasilkan beragam hardware dan software, teknologi barcode adalah salah satunya. Barcode mulai digunakan di dunia komersial pada tahun 1996. Kode batang (barcode), sudah menjadi bagian penting dalam peradaban modern. Penggunaan yang sudah tersebar luas menjadikan kode batang terus digunakan dan berkembang dengan baik. Sedangkan berkembangnya berbagai software berpengaruh pada pengolahan data yang menjadi mudah, dapat menghasilkan suatu informasi yang dibutuhkan dengan akurat, serta dengan biaya yang dikeluarkan lebih sedikit. Pengolahan data dapat menggunakan client server dimana data

terpusat dapat diakses oleh banyak orang dalam waktu bersamaan, sehingga proses perubahan data dapat dilihat oleh semua orang yang berkepentingan tapi tetap aman karena untuk melihatnya harus tetap login terlebih dahulu.

Sistem pembayaran administrasi keuangan sendiri yang masih menggunakan sistem konvensional atau dengan menggunakan pencatatan secara manual masih memiliki kekurangan yang mendasar. Diantaranya tingkat kesalahan memasukkan data yang diproses masih tinggi, dengan adanya metode komputerisasi ini akan mengurangi tingkat kesalahan yang dihasilkan oleh petugas tata usaha dan apabila terjadi kesalahan pada sistem, itupun sangat rendah. Diharapkan dengan adanya sistem pembayaran administrasi keuangan yang menggunakan komputerisasi bisa meningkatkan kualitas suatu sekolah dari segi administrasi, karena hal tersebut membuat proses transaksi siswa lebih cepat dan akurat.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kendal merupakan sekolah negeri kejuruan mempunyai jumlah siswa yang mencapai 1225 siswa. Permasalahan yang dialami adalah tidak adanya sistem yang dapat mengelola pembayaran administrasi keuangan secara cepat dan akurat. Bila terjadi transaksi pembayaran, petugas tata usaha (urs. keuangan) harus menuliskan data siswa yang membayar kedalam sebuah buku pemasukan harian, serta bukti pembayaran berupa kartu pembayaran yang ditulis secara manual yang menyebabkan kurang cepatnya pelayanan terhadap siswa maupun orang tua/wali siswa, terutama menjelang Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS) dan pengambilan rapor. Dalam perekapan data harian dan bulanan juga mengalami kendala karena adanya penulisan yang salah sehingga terjadi pergesehan data. Selain itu jika siswa kehilangan kartu pembayaran petugas akan mengalami kesulitan mengetahui data pembayaran yang sudah dilakukan

sebelumnya, karena petugas harus memeriksa lagi buku pemasukan harian dan data yang disimpan difile excel yang tentunya tidak efisien waktu. Apabila salah satu petugas tata usaha (urs. keuangan) yang melayani pembayaran tidak berangkat, petugas pembayaran yang lain tidak dapat menhandel pembayaran petugas yang tidak hadir. Sedangkan pelayanan pembayaran dibuka setiap hari dan peningkatan jumlah siswa tiap tahunnya mengharuskan petugas tata usaha (TU) dapat memberikan pelayanan yang cepat dan akurat.

Setiap kali siswa melakukan pembayaran petugas tata usaha akan mencoret dan memberi tanggal pada rekap kekurangan siswa. Rekap kekurangan siswa dibuat setiap bulan sekali pada awal atau akhir bulan. Ketika siswa melakukan pembayaran petugas tata usaha selain mencoret pada rekap kekurangan juga menuliskan di buku pembayaran siswa sesuai yang dibayarkan. Penerapan komputer di sekolah dilihat dari sisi optimalisasi dapat dikatakan kurang.

1. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana rancang bangun sistem pembayaran administrasi keuangan menggunakan teknologi barcode berbasis client server ?
- b. Bagaimana efektifitas implementasi sistem pembayaran administrasi keuangan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kendal ?

2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan penelitian yaitu:

- a. Merancang bangun sistem pembayaran administrasi keuangan menggunakan teknologi barcode berbasis client server.
- b. Mengimplementasi sistem pembayaran administrasi keuangan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 3 Kendal.

B. DASAR TEORI

1. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Jogiyanto HM, 2005) Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satu fungsi atau tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses pekerjaan tertentu. (Fathansyah, 2002).

2. Pembayaran

Sistem pembayaran adalah sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi. Sistem Pembayaran merupakan sistem yang berkaitan dengan pemindahan sejumlah nilai uang dari satu pihak ke pihak lain. Media yang digunakan untuk pemindahan nilai uang tersebut sangat beragam, mulai dari penggunaan alat pembayaran yang sederhana sampai pada penggunaan sistem yang kompleks dan melibatkan berbagai lembaga berikut aturan mainnya.

3. Administrasi Keuangan

Administrasi dapat dirumuskan sebagai kegiatan-kegiatan kelompok kerja sama untuk mencapai tujuan. (Herbert A. Simon)

Administrasi adalah suatu proses yang umum ada pada setiap usaha kelompok-kelompok, baik pemerintah maupun swasta, baik sipil maupun militer, baik dalam ukuran besar maupun kecil. (Leonard D. White)

Kuangan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan uang termasuk seluk beluk dan urusan uang. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005)

Dari definisi administrasi dan keuangan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa administrasi keuangan adalah proses pengelolaan yang melibatkan semua kegiatan yang berhubungan dengan keuangan, pembuatan laporan keuangan, dan pencapaian tujuan untuk kepentingan bersama.

4. Teknologi Barcode

Barcode secara harfiah berarti kode berbentuk garis. Sebagai kumpulan kode yang berbentuk garis, di mana masing-masing ketebalan setiap garis berbeda sesuai dengan isi kodenya. Informasi terbaca mesin (machine readable) dalam format visual yang tercetak. Umumnya barcode berbentuk garis-garis vertikal tipis tebal yang terpisah oleh jarak tertentu. Kode berbentuk batangan balok dan berwarna hitam putih ini mengandung satu kumpulan kombinasi batang yang berlainan ukuran yang disusun sedemikian rupa.

5. Client Server

Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo, Esther Wibowo, Eddy hartono dan Samuel Prakoso, 2006 dalam bukunya yang berjudul Konsep & Aplikasi Pemrograman Client Server dan Sistem Terdistribusi, jaringan komputer merupakan sarana untuk mendistribusikan informasi. Sistem jaringan komputer tersebut terus berkembang dari waktu ke waktu, dimulai dari sistem Adidas Network, kemudian ditemukan Master Slave, Peer To Peer, hingga akhirnya dikembangkan sistem Client Server. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo, Esther Wibowo, Eddy hartono dan Samuel Prakoso, 2006).

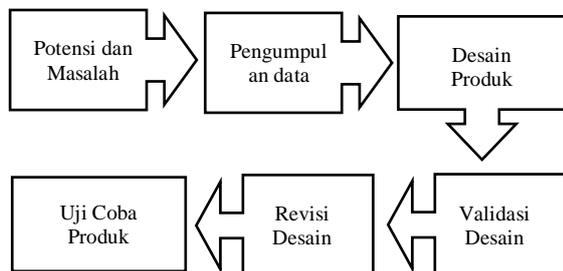
6. Visual Foxpro 9.0

Microsoft Visual Foxpro adalah program database yang digunakan untuk menyusun data cukup besar. Program menyediakan beberapa komponen penting untuk menyusun aplikasi buatan seperti Database, Table, Form, Report, Menu, dan Shortcut serta membangun file executable (*.exe). Dengan dukungan program bantu bernama Microsoft InstallShield, program Visual Foxpro dapat digunakan dalam penyusunan dan pembuatan file setup aplikasi. (Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS-Madiun, 2006).

C. DESAIN PENELITIAN

Untuk mengembangkan suatu sistem informasi pembayaran administrasi sekolah diperlukan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam pengembangan ini akan dikemukakan model pengembangan sebagai dasar pengembangan produk. Model yang akan dikembangkan adalah mengacu pada model Research and Development (R & D). Rancangan pengembangan dengan desain R & D mempunyai tujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.

Menurut Sugiyono (2011) ada langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan produk yang dimaksud. Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah sebagai berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk. Adapun bagan langkah-langkah penelitian guna pengembangan produk seperti ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Produk

Dari skema diatas penulis membuat suatu rencana kerja yang diambil dari metode Borg dan Gall, antara lain :

- 1) Menganalisa potensi dan masalah yang ada di SMK Negeri 3 Kendal.
- 2) Melakukan pengumpulan data dengan beberapa pendekatan
- 3) Membuat desain awal pengembangan sistem yang penulis kembangkan
- 4) Mengajukan desain sistem yang penulis buat untuk dapat divalidasi oleh pakar/ahli

- 5) Merevisi/memperbaiki desain sistem sesuai dengan arahan dari pakar/ahli
- 6) Menguji coba sistem berupa aplikasi yang telah penulis buat kepada pengguna, pengguna yang dimaksud adalah perangkat sekolah di SMK Negeri 3 Kendal.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan sistem pembayaran administrasi keuangan di SMK Negeri 3 Kendal yaitu:

1. Menu Login



Gambar 2. Halaman Menu Login

2. Form Aplikasi

a. Menu Utama



Gambar 3. Halaman Menu Utama

b. Input Data Siswa



Gambar 4. Halaman input data siswa

c. Kartu Siswa



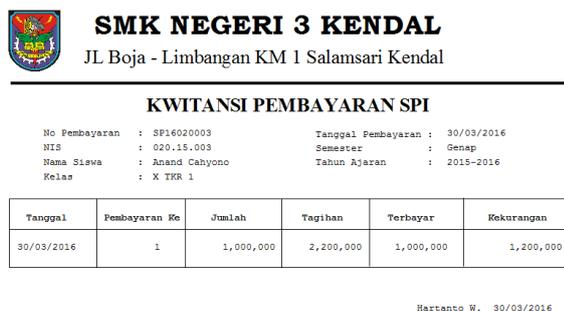
Gambar 5. Kartu Siswa

d. Pembayaran SPI



Gambar 6. Halaman Pembayaran SPI

e. Kwitansi Pembayaran SPI



Gambar 7. Form Kwitansi Pembayaran SPI

E. SIMPULAN

Dari penjelasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Sistem pembayaran administrasi keuangan yang baru dapat menghasilkan data yang valid dan efektif.

- 2) Sistem pembayaran yang baru ini dapat menghasilkan informasi yang berkualitas dan meningkatkan pelayanan kepada siswa maupun wali murid.

KETERBATASAN

Keterbatasan dari sistem pembayaran yang baru yaitu belum adanya laporan pembayaran harian, hanya ada laporan pembayaran yang sudah lunas dan belum lunas, sehingga tidak dapat diketahui jumlah total transaksi pada hari itu. Sistem pembayaran administrasi keuangan ini dikhususkan hanya untuk pembayaran SPI, Ekstrakurikuler dan Iuran. Penulis juga hanya menggunakan barcode linear 1 dimensi Code 39 untuk identifikasi data siswa.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat, software administrasi pembayaran yang baru ini diharapkan dapat diterapkan pada SMK Negeri 3 Kendal untuk menghasilkan informasi yang berkualitas dan meningkatkan pelayanan. Selain itu dapat meningkatkan daya jual di masyarakat sebagai lembaga yang maju dibidang teknologi. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian berikutnya khususnya teknologi barcode 1 dimensi atau 2 dimensi sehingga dapat meningkatkan daya guna produk yang dihasilkan.

DAFTAR PUSTAKA

A. S., Rosa & Shalahudin, M. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika

Fathansyah. 2002. *Basis Data*. Bandung : Informatika.

Fatta, Hanif Al. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset

Oetomo, Budi Sutedjo Dharma., Eddy Hartono, Ester Wibowo & Samuel Prakoso. 2006. *Konsep & Aplikasi Pemrograman Client Server dan Sistem Terdistribusi*. Yohyakarta: C.V Andi Offset

Heni Dwi Erinawati. 2013. *Pembangunan Sistem Informasi Pembayaran Sekolah Pada Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1*

- Rembang Berbasis Web*. Jurnal Speed 15 Vol 10 No 1 – Februari 2013.
- Herbert, Simon, Cs. 1959. *Public Administration*. New York: Alferd Knopf.
- Hilman Sudirma., Eko Retnadi & Rina Kurniawati. 2012. *Perancangan Program Aplikasi Transaksi Pembayaran Spp, Uts Dan Uas Menggunakan Metode Analisis Dan Desain Berorientasi Objek Model Unified Approach (Ua)*. Jurnal Algoritma ISSN : 2302-7339 Vol. 09 No. 18 2012, Sekolah Tinggi Teknologi Garut.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Khoirun Nasikin. 2012. *Pengembangan Sistem Informasi Akademis dan Keuangan di MAN 2 Pati*, Jurnal Speed FTI UNSA Vol 9 No 3 – Desember 2012, Universitas Surakarta.
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Madcoms. 2006. *Aplikasi Sistem Informasi Sekolah dengan Visual Foxpro 9.0*. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- Mahedy, Kadek Surya. 2010. *Sistem Informasi Akademik Berbasis Teknologi Barcode dan Webcam Studi Kasus SMA N 1 Singaraja*. JPTK UNDIKSHA Vol 6 No 1 ISSN 0216-3241, Januari 2010.
- Malik, Jaja Jamaludin Malik., Rachmadi Wijaya & Ridho Taufiq S. 2010. *Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia Bisnis*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Prajudi, Atmosudirdjo. 1982. *Administrasi & Management Umum*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rohmad Abidin, Arsito Ari Kuncoro. 2015. *Aplikasi Pembayaran SPP di Lingkungan Yayasan Az-Zahra Demak Berbasis Client Server Terintegrasi Dengan SMS Gateway*, ELKOM Vol. 8 No. 1 – April 201, Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang.
- Syafiie, Inu Kencana. 2006. *Ilmu Administrasi Publik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- The Liang Gie. 1983. *Administrasi Perkantoran Modern*. Yogyakarta: Nur Cahaya.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Titik Hartanti, Anik Irmawati, Nova Setiawan. 2012. *Sistem Informasi Pembayaran SPP (Sumbangan Pembinaan Pendidikan) di SMK Sulaiman*. Naskah Publikasi, Amikom Yogyakarta.
- Yudha Yudhanto, S,Kom. *Sejarah Teknologi Barcode*. Komunitas eLearning IlmuKomputer.com.
- White, Leonard D. 1955. *Introduction to The Study of Public Adiministration*. New York: The Mac Millan Company.

FORMAT PENULISAN JURNAL E-BISNIS

1. Sesuai dengan tujuan penerbitannya, jurnal ilmiah pada umumnya memuat salah satu dari hal-hal berikut: (1) Kumpulan atau akumulasi pengetahuan baru, (2) pengamatan empirik dan (3) gagasan atau usulan baru. Dalam praktik hal-hal tersebut akan diwujudkan atau dimuat di dalam salah satu dari dua bentuk artikel, yaitu artikel konseptual/artikel nonpenelitian dan artikel hasil penelitian.
2. Artikel Konseptual biasanya terdiri dari beberapa unsur pokok, yaitu : judul, nama penulis, abstrak dan kata kunci, pendahuluan, bagian inti atau pembahasan, penutup dan daftar pustaka.
3. Artikel Hasil Penelitian biasanya terdiri dari beberapa unsur pokok, yaitu : judul, nama penulis, abstrak dan kata kunci, pendahuluan, teori dasar, metode penelitian, hasil dan pembahasan, simpulan dan saran, daftar pustaka.
4. Format Penulisan Jurnal secara umum, sebagai berikut:
 - a. Artikel ilmiah dibuat 5 hingga 15 halaman dengan jarak baris sebesar 1 spasi. Jenis huruf Times New Roman ukuran font 11 pt. Selain Sub Judul ditulis dengan huruf kapital, Times New Roman ukuran font 12 pt, Bold.
 - b. Isi artikel (kecuali abstrak dan keywords) dibuat 2 kolom. Dengan ketentuan masing-masing kolom lebarnya 8,05 cm dan jarak antar kolom 0,7 cm, justify (rata kanan kiri).
 - c. Ukuran kertas yang digunakan A4 dengan ketentuan margin atas 3,2 cm, margin bawah 3,7 cm, margin kiri 2,5 cm dan margin kanan 1,7 cm.
 - d. Nama penulis menggunakan huruf kapital tanpa gelar. Di bawahnya ditulis Afiliasi (Institusi), Alamat Afiliasi, Kota Afiliasi dan E-mail penulis.
 - e. Awal kalimat pada paragraf ditulis mulai dari batas margin kiri menjorok masuk sebanyak 6 ketukan atau 0,5 cm.
 - f. Abstrak ditulis dalam Bahasa Inggris dan/atau Bahasa Indonesia secara ringkas (Peraturan Direktur Jenderal Dikti Nomor 1 Tahun 2014 tentang Pedoman Akreditasi Terbitan Berkala Ilmiah). Format penulisan abstrak lebih sempit dari pada bagian isi margin kanan dan kiri 0,6 cm. Abstrak ditulis 50 hingga 200 kata. Kata kunci sebanyak 3 sampai 6 kata.
 - g. Judul gambar/grafik/diagram ditulis di bawah gambar/grafik/diagram, sedangkan judul tabel ditulis di atas tabel.
 - h. Jika gambar/grafik/diagram/tabel mengambil dari sebuah sumber jangan lupa dicantumkan sumbernya.
 - i. Untuk penulisan judul gambar/grafik/diagram/tabel gunakan ukuran font yang lebih kecil yaitu 10 pt.
 - j. Keterangan gambar/diagram/grafik/tabel ditulis menggunakan Times New Roman ukuran font 8 pt.
 - k. Kutipan dalam teks sebaiknya ditulis di antara kurung buka dan kurung tutup yang menyebutkan nama akhir penulis, tahun, dan nomor halaman jika perlu.
5. Naskah dikirim dalam format dua kolom (file.doc).
6. Naskah dapat dikirim via e-mail ke elkom@stekom.ac.id atau dalam bentuk CD dan dialamatkan ke :

LPPM STEKOM Semarang
Jl. Majapahit 605 Semarang