

ESENSI INFOKOM

**Jurnal esensi sistem informasi dan sistem komputer
Institut Bisnis Nusantara**

Susunan Redaksi

Pelindung

Rektor Institut Bisnis Nusantara

Sidang Redaksi

Fandi Agus Pranoto, Nanang Husin, Ratih Wahyuningrum, Egy Arnadi Ervin Dwi Yandika, Nia Janiati, Mochamad Delfiki Solihin, Amilia Trianasari, Arman Syah Putra, Achmad Sumbaryadi, Caswan Rismawan, Iwan Mulyana, Amat Damuri, Arman Syah Putra, Sarip Hidayatuloh, Akhta Adlina Cahyani, Nur Kumala Dewi, Arman Syah Putra

Pemimpin Redaksi

Ferdinandus Agung Himawan, SE., MM.

Redaktur & Pelaksana

Dr. Edi Wahyu Wibowo, S.Sos, M.M, Dr. Kamaruzzaman Onaning, M.M., M.H.,
Aldi Muhamad Fitrah, S.Sn, Novan Yurindera, S.Kom, MM,
Wahyu Wary Pintoko, S.PT, M.Si

Reviewer

Albert Budiyanto K, S.KOM, MM, Dewi Khairani, M.Sc, Dr. Edi Wahyu Wibowo, S.Sos, M.M, Husni Teja Sukmana, Ph.D., S.T., M.Sc, Lisa Wiyartanti, Ph.D., Siti Umami Masruroh, M.Sc. David Agustriawan, Ph.D., S.Kom., M.Sc., Nur Hayati, S.Si., M.T.I., Kautsarina, Dr., Aloysius Harry Mukti, Ph.D.

Penerbit

Lembaga Riset dan Pengembangan Manajemen (LRPM)
Institut Bisnis Nusantara

Alamat Redaksi

Kantor LRPM Gedung IBN Lt. 1
Jl. Mayjen DI Panjaitan Kav. 24 Jakarta Timur 13340
Email address: lrpm@ibn.ac.id

Terbit semesteran: Mei, Oktober

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau keseluruhan dalam pelbagai bentuk medium baik cetakan, elektronik, maupun mekanik tanpa izin tertulis penerbit.

ISSN 2355-7397

DOI: <https://doi.org/10.55886/infokom.v4i2>

KATA PENGANTAR

ESENSI edisi kali ini menampilkan beberapa hasil kajian dan staf pengajar dan praktisi informasi dan teknologi. Tulisan pertama adalah “Sistem *E-Learning* pada Mata Pelajaran SMP Jaya Bekasi Berbasis Web” Penelitian bertujuan untuk merancang e-Learning berbasis web di SMP Jaya Bekasi dan sistem dapat memudahkan siswa dalam mempelajari matapelajaran dimanapun dan kapanpun selama terhubung internet.

Kemudian tulisan berikutnya membahas “Aplikasi *Mobile* Informasi Candi Borobudur Berbasis *Augmented Reality*”, Penerapan pada penelitian ini agar dapat lebih mengenalkan kepada wisatawan mancanegara tentang candi Borobudur dan memberikan informasi mengenai candi Borobudur secara lebih menarik kepada masyarakat,

Tulisan ketiga adalah “Sistem Penyewaan Studio Dubbing Berbasis WEB pada Studio El Toro di Jakarta Selatan” Penerapan pada penelitian ini karena sering kali catatan penyewaan studio dubbing El Toro teracak dengan dokumen lain yang membuat petugas kerepotan mencari data tersebut dan kehilangan data.

Tulisan keempat adalah “Kumpulan Permainan Tradisional Dalam Bentuk *Video Game* Berbasis Android Berjudul *Traditional Olympic*”. Metode Penelitian ini menggunakan observasi dan model pengembangan adalah *GDLC (Game Development Life Cycle)*..

Tulisan kelima adalah “Konsep Sistem Pemesanan Tiket Perjalanan Para Backpacker”. pada penelitian ini menghasilkan usulan sistem yang akan bisa memecahkan masalah para *backpacker* dalam memesan tiket perjalanan yang akan dituju.

Tulisan keenam adalah "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian PT. Target Makmur Sentosa Jakarta”, ketujuh adalah “Analisa Sistem Informasi Inventory berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall Pada PT. Nihon Plast Indonesia Bekasi”, kedelapan adalah “Analisis Pengembangan Sistem Informasi Tahapan (Sitap) Pada Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia”, dan yang terakhir adalah “Pelacakan Transportasi Umum pada Angkutan Bis”.

Demikian isi ESENSI nomor ini, selamat membaca, dan mari majukan terus budaya keilmuan kita.

Salam, Pemimpin Redaksi

Ferdinandus Agung Himawan, SE., MM.

DAFTAR ISI

1.	Fandi Agus Pranoto, Nanang Husin	Sistem <i>E-Learning</i> pada Mata Pelajaran SMP Jaya Bekasi Berbasis Web	IBN	1
2.	Ratih Wahyuningrum, Egy Arnadi	Aplikasi <i>Mobile</i> Informasi Candi Borobudur Berbasis <i>Augmented Reality</i>	IBN	7
3.	Ervin Dwi Yandika, Nia Janiati	Sistem Penyewaan Studio Dubbing Berbasis WEB pada Studio El Toro di Jakarta Selatan	IBN	16
4.	Mochamad Delfiki Solihin, Amilia Trianasari	Kumpulan Permainan Tradisional Dalam Bentuk <i>Video Game</i> Berbasis Android Berjudul <i>Traditional Olympic</i>	IBN	24
5.	Arman Syah Putra	Konsep Sistem Pemesanan Tiket Perjalanan Para Backpacker	STMIK	30
6.	Achmad Sumbaryadi, Caswan Rismawan	Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian PT. Target Makmur Sentosa Jakarta	UBSI	35
7.	Iwan Mulyana, Amat Damuri, Arman Syah Putra	Analisa Sistem Informasi Inventory berbasis Web dengan Menggunakan Metode Waterfall Pada PT. Nihon Plast Indonesia Bekasi	STMIK	44
8.	Sarip Hidayatuloh, Akhta Adlina Cahyani	Analisis Pengembangan Sistem Informasi Tahapan (Sitap) Pada Komisi Pemilihan Umum Republik Indonesia	UIN	48
9.	Nur Kumala Dewi, Arman Syah Putra	Pelacakan Transportasi Umum pada Angkutan Bis	STMIK	53