

KECERDASAN BUATAN PADA TEKNOLOGI INFORMASI

Mayang Puspa Indah

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma

Email : 201410061@binadarma.ac.id

Jl. A. Yani No 3, Palembang 30624, Indonesia

Abstrak

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) merupakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengemuka dalam sepuluh terakhir. Pada dasarnya AI adalah suatu pengetahuan yang membuat komputer dapat meniru kecerdasan manusia sehingga komputer dapat melakukan hal-hal yang dikerjakan manusia dimana membutuhkan suatu kecerdasan, misalkan melakukan analisa penalaran untuk mengambil suatu kesimpulan atau keputusan penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lain. Kecerdasan buatan merupakan suatu cabang dalam bidang sains dan komputer sains yang mengkaji tentang bagaimana untuk melengkapi sebuah komputer dengan kemampuan atau kepintaran seperti manusia. Sebagai contoh, bagaimana komputer bisa belajar sendiri dari pengalaman dan data-data yang telah dikumpulkannya, bagaimana komputer mampu berkomunikasi dan mengucapkan kata demi kata. Dengan kemampuan ini, diharapkan komputer mampu mengambil keputusan sendiri untuk berbagai kasus yang ditemuinya.

Kata kunci : Kecerdasan buatan pada Teknologi Informasi

ABSTRACT

Artificial intelligence (Artificial Intelligence) is a development of information and communication technology that has emerged in the last ten years. Basically AI is a knowledge that allows computers to imitate human intelligence so that computers can do things that humans do where intelligence is needed, for example doing reasoning analysis to draw conclusions or translation decisions from one language to another. Artificial intelligence is a branch of science and science that examines how to equip a computer with human-like abilities or intelligence. For example, how computers can learn on their own from experience and the data it collects, how computers are able to communicate and pronounce word for word. With this capability, the computer is expected to be able to make its own decisions for the various cases it encounters.

Keywords: Artificial intelligence in Information Technology

1. PENDAHULUAN

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) merupakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengemuka dalam sepuluh terakhir. Pada dasarnya AI adalah suatu pengetahuan yang membuat komputer dapat meniru kecerdasan manusia sehingga komputer dapat melakukan hal-hal yang dikerjakan manusia dimana membutuhkan suatu kecerdasan, misalkan melakukan analisa penalaran untuk mengambil suatu kesimpulan atau keputusan penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lain.

Kecerdasan buatan merupakan suatu cabang dalam bidang sains dan komputer sains yang mengkaji tentang bagaimana untuk melengkapi sebuah komputer dengan kemampuan atau kepintaran seperti manusia. Sebagai contoh, bagaimana komputer bisa belajar sendiri dari pengalaman dan data-data yang telah dikumpulkannya, bagaimana komputer mampu berkomunikasi dan mengucapkan kata demi kata. Dengan kemampuan ini, diharapkan komputer mampu mengambil keputusan sendiri untuk berbagai kasus yang ditemuinya.

Saat ini kecerdasan buatan telah berkembang ke segala spek dalam kehidupan sehari-hari. Seperti diantaranya bidang manufaktur, jasa keuangan, media cetak atau elektronik, transportasi, kesehatan dan bidang industri hiburan. Berdasarkan Stuart J. Russel dan Peter Norvig, kecerdasan buatan mampu dipahami sebagai suatu komputer yang memiliki kemampuan untuk memahami lingkungannya, serta memberikan respons terhadap tindakannya. Menurut Prendergast dan Winston tahun 1984, kecerdasan buatan memiliki tiga tujuan untuk dibuat yaitu :

- a. Membuat mesin menjadi cerdas yang artinya mesin tersebut dapat mengerjakan, menghitung dan menyelesaikan tujuan yang sesuai dengan pengguna inginkan.
- b. Dengan kecerdasan buatan yang dibuat, bertujuan untuk memahami pekerjaan dan mampu menyelesaikan dengan efektif, efisien, dan ketelitian.
- c. Mesin bermanfaat, yang berfungsi untuk akurasi pemrosesan agar dapat hasil yang maksimal

Kecerdasan buatan menurut para ahli ialah sebagai kecerdasan artifisial, kecerdasan buatan, intelejen buatan, atau intelejen artifisial. Arti ilmiah ini melekat pada ilmiah dan non ilmiah. Kecerdasan buatan memiliki pengertian menurut :

- a. H. A Simon tahun 1987 Kecerdasan sebagai kawasan penelitian, aplikasi yang berkaitan dengan sekumpulan intruksi yang dituangkan dengan Bahasa pemrograman pada komputer untuk melakukan fungsi dan tujuan yang baik bagi manusia yang disebut dengan cerdas.
- b. Rich dan Knight tahun 1991, Sebagai sebuah studi bagaimana tentang membuat komputer yang dapat melakukan beberapa hal pada saat ini dan lebih baik dari manusia lakukan.

Pengertian Teknologi Informasi menurut para ahli :

- a. Hang dan Keen (1996) pengertian teknologi informasi menurut Hang dan Keen bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.

- b. Oxford English Dictionary (OED) Teknologi informasi adalah hardware dan software dan bisa termasuk di dalamnya jaringan dan telekomunikasi yang biasanya dalam konteks bisnis dan usaha.
- c. Martin (1999) Menurut Martin, teknologi informasi merupakan teknologi yang tidak hanya pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim atau menyebarkan informasi. (Abdul Karim, 2005).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah Literatur review, yaitu sebuah pencarian literature baik dari jurnal internasional maupun jurnal nasional yang dilakukan menggunakan Google Scholar dan Mendeley. Berikut langkah-langkah menyusun literatur review :

- a. Mencari literature yang relevan
- b. Memilih sumber yang spesifik
- c. Identifikasi detail artikel
- d. Membuat outline
- e. Menyusun literatur review

Pada tahap awal pencarian artikel jualan diperoleh 23.800 artikel menggunakan kata kunci “kecerdasan buatan pada teknologi informasi”.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Berdasarkan hasil artikel yang dikumpulkan dan analisa penulis didapatkan bahwa hampir seluruh kehidupan sehari-hari tanpa kita sadari menggunakan kecerdasan buatan dan teknologi informasi yang ada. Setiap orang berlomba-lomba untuk mendapatkan teknologi terbaru tanpa tahu arti dan manfaat bagi dirinya.

Kecerdasan buatan secara teknik sebatas alat saja. Secara teknologi ia lebih luas. Permasalahan-permasalahan kecerdasan buatan tersebut saling berhubungan dengan kondisi sosial budaya masyarakat setempat dan kebijakan/strategi dari institusi pemerintahan serta industri telekomunikasi terkait. Ketiganya ini saling terkait satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan secara parsial dalam menganalisis permasalahan yang ada. Hal ini sesuai dengan definisi konsep teknologi yang diutarakan oleh Arnold Pacey (2000) dalam karyanya “The Culture of Technology”(Pacey, 1983).

Teknologi informasi (information technology) merujuk kepada proses pengetahuan dan metode-metode penerapannya berupa pengolahan, mentransfer dan membuat informasi sebagai ukuran kiprah kemajuan (Karami pour, 2003). Teknologi informasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan, mengorganisir, menyimpan, menerbitkan dan 3 menggunakan informasi dalam bentuk suara, grafis gambar atau citra, teks, angka, audio, video dan sebagainya yang secara

umum disebut multimedia dengan melibatkan komputer dan/atau telekomunikasi (Shangmeng et al., 2010).

3.2 PEMBAHASAN

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan merupakan kecerdasan yang ditambahkan pada suatu sistem atau dengan kata lain kemampuan sistem untuk menafsirkan data eksternal dengan benar serta mengelola data tersebut dan menggunakan hasil olahan tersebut untuk suatu tujuan tertentu (Goralski & Tan, 2020; Sousa, Melo, Bermejo, Farias, & Gomes, 2019). Setiap penemuan dalam bidang elektronik, teknik, dan banyak disiplin ilmu lainnya yang telah dipengaruhi oleh AI. Beberapa invensi awal dalam pemecahan masalah termasuk pekerjaan dasar dalam pembelajaran, representasi pengetahuan, dan kesimpulan sebagai program demonstrasi dalam pengertian bahasa, terjemahan, pembuktian teori, memori asosiatif, dan sistem berbasis pengetahuan. Negara industri telah beralih menjadi lebih mekanis, mesin menjadi lebih canggih dari sebelumnya. AI bukan hanya tentang robot, tetapi AI juga tentang memahami sifat pemikiran dan tindakan cerdas menggunakan komputer sebagai perangkat eksperimental.

Kecerdasan buatan dan sistem berbasis pengetahuan adalah pemikiran bahwa komputer dapat diprogram untuk memiliki kecerdasan menyerupai manusia, seperti belajar, melakukan penalaran, adaptasi dan mengoreksi pengetahuan yang dimilikinya. Batasan yang lebih praktis adalah pemikiran atau ide yang memungkinkan komputer menjadi cerdas (D Daryono)

Teknologi Kecerdasan Buatan memungkinkan organisasi untuk mendukung dan meningkatkan praktik manajemen pengetahuan. Dari perspektif AI, representasi pengetahuan menetapkan proses organisasi yang akrab dengan pengetahuan ini. Ini mengarah pada otomatisasi proses manajemen pengetahuan yang memungkinkan komputer memperoleh informasi dan menarik kesimpulan dari pengetahuan dalam bentuk yang dapat diinterpretasikan oleh mesin. Sejauh mana Kecerdasan Buatan dapat berperan dalam manajemen pengetahuan telah banyak dibahas. Ada berbagai jenis AI yang digunakan untuk meningkatkan praktik manajemen pengetahuan (Renaldy Alief, 2022).

Kecerdasan yang dibuat manusia dalam sistem komputer sehingga komputer memiliki kemampuan meniru atau menyerupai proses berpikir manusia dan menunjukkan kecerdasan melalui tindakan. Teknologi kecerdasan buatan melibatkan banyak disiplin ilmu, yakni ilmu komputer, psikologi, matematika, robotika, dan bidang lainnya. Penggunaan kecerdasan buatan yang bertanggung jawab dapat menjadi kekuatan pendorong, untuk membantu memajukan dan untuk mewujudkan masyarakat yang berkelanjutan dan inklusif. Atas alasan itulah, negara-negara yang tergabung dalam negara-negara G20 berkomitmen pada pendekatan kecerdasan buatan yang berorientasi pada kepentingan manusia. Ini terlihat dalam deklarasi dokumen "G20 Osaka Leaders' Declaration" pada tanggal 28-29 Juni 2019. Negara-negara peserta G20 juga menyadari pentingnya mempromosikan keamanan dalam ekonomi digital dan mengatasi kerentanan serta pentingnya melakukan perlindungan kekayaan intelektual (Karman, 2021).

Hang dan Keen (1996) pengertian teknologi informasi menurut Hang dan Keen bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda

bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Abdul Karim, 2005).

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi aspek-aspek kehidupan, terutama pada aspek sosial berupa perubahan pola interaksi sosial sebagai fokus di era Society 5.0 ini. Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi masyarakat bukan hanya pada bagaimana beradaptasi dengan perubahan yang serba berbasis teknologi saat ini tetapi juga berinteraksi dengan sesama yang mulai dengan cara yang berbeda. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, artikel ini bertujuan mengkaji tantangan dan kesiapan masyarakat saat ini. Kesiapan masyarakat dalam menyambut dan menghadapi era 5.0 perlu diketahui dan ditinjau. Berdasarkan hasil dan pembahasan etika masyarakat saat ini jauh berbeda dengan masyarakat dahulu dimana seharusnya perkembangan teknologi membawa perubahan yang baik untuk lingkungan. Pemanfaatan teknologi yang tidak diikuti etika yang baik melahirkan permasalahan sosial yang menimbulkan dampak negatif. Perubahan yang terjadi ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi mereka yang membutuhkan lapangan pekerjaan dan juga menciptakan lapangan kerja baru. Etika masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi diperlukan pembelajaran yang baik karena pada era 5.0 cara berfikir masyarakat harus dibiasakan untuk kritis, analisis, dan kreatif (A Bimantoro, 2021).

4. KESIMPULAN

Kecerdasan buatan dan sistem berbasis pengetahuan adalah pemikiran bahwa komputer dapat diprogram untuk memiliki kecerdasan menyerupai manusia, seperti belajar, melakukan penalaran, adaptasi dan mengoreksi pengetahuan yang dimilikinya. Batasan yang lebih praktis adalah pemikiran atau ide yang memungkinkan komputer menjadi cerdas (D Daryono) Teknologi Kecerdasan Buatan memungkinkan organisasi untuk mendukung dan meningkatkan praktik manajemen pengetahuan. Ini mengarah pada otomatisasi proses manajemen pengetahuan yang memungkinkan komputer memperoleh informasi dan menarik kesimpulan dari pengetahuan dalam bentuk yang dapat diinterpretasikan oleh mesin. Hang dan Keen (1996) pengertian teknologi informasi menurut Hang dan Keen bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi (Abdul Karim, 2005).Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi masyarakat bukan hanya pada bagaimana beradaptasi dengan perubahan yang serba berbasis teknologi saat ini tetapi juga berinteraksi dengan sesama yang mulai dengan cara yang berbeda.

5. SARAN

Penelitian harus menerapkan apa akibat dan dampak dari teknologi informasi bagi kehidupan sehari-hari dan bagaimana perkembangan AI di setiap era nya.

Referensi

- Rachmad, D. S. (2020). Filsafat Ontologi Kecerdasan Buatan Pada Perkembangan Teknologi Informasi. *Prosiding SISFOTEK*, 4(1), 225-229.
- Simarmata, J., Manuhutu, M. A., Yendrianof, D., Iskandar, A., Amin, M., Sinlae, A. A. J., ... & Ginantra, N. L. W. S. R. (2021). *Pengantar Teknologi Informasi*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasution, M. K. (2019). Ulasan konsep tentang kecerdasan buatan. *Artificial Intelligence*, November, 14.
- Alief, R., & Nurmiati, E. Penerapan Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi Pada Efisiensi Manajemen Pengetahuan. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 13(1), 59-69.
- AI, I. D. A. I. (2011). Kecerdasan Buatan.
- Karman, K. (2021). STRATEGI DALAM MENGEMBANGKAN TEKNOLOGI KECERDASAN BUATAN. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 2(2).
- Karim, A., Bangun, B., Purnama, I., Harahap, S. Z., Irmayani, D., Nasution, M., ... & Munthe, I. R. (2005). *Pengantar teknologi informasi*. Yayasan Labuhanbatu Berbagai Gemilang.
- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 58-68.
- Daryono, D. PUSTAKAWAN MASA DEPAN DAN PENGEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 2(2), 190-199.
- Negara, E.S., Triadi, D. and Andryani, R., 2019, October. Topic modelling twitter data with latent dirichlet allocation method. In 2019 International Conference on Electrical Engineering and Computer Science (ICECOS) (pp. 386-390). IEEE.
- Edi, S.N., Djati, K., I Made, W. and Tubagus, M.K., 2017. Researchgate data analysis to measure the strength of Indonesian research. *Far East Journal of Electronics and Communications*, 17(5), pp.1177-1183.
- Andryani, R., Negara, E.S. and Triadi, D., 2019. Social media analytics: data utilization of social media for research. *Journal of Information Systems and Informatics*, 1(2), pp.193-205.
- Sutabri, T., Suryatno, A., Setiadi, D. and Negara, E.S., 2018, October. Improving naïve bayes in sentiment analysis for hotel industry in Indonesia. In 2018 Third International Conference on Informatics and Computing (ICIC) (pp. 1-6). IEEE.
- Negara, E.S. and Andryani, R., 2018. A review on overlapping and non-overlapping community detection algorithms for social network analytics. *Far East Journal of Electronics and Communications*, 18(1), pp.1-27.
- Amanda, R. and Negara, E.S., 2020. Analysis and Implementation Machine Learning for YouTube Data Classification by Comparing the Performance of Classification Algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), pp.61-72.

- Wanto, A., Siregar, M.N.H., Windarto, A.P., Hartama, D., Ginantra, N.L.W.S.R., Napitupulu, D., Negara, E.S., Lubis, M.R., Dewi, S.V. and Prianto, C., 2020. Data Mining: Algoritma dan Implementasi. Yayasan kita menulis.
- Ginantra, N.L.W.S.R., Arifah, F.N., Wijaya, A.H., Septarini, R.S., Ahmad, N., Ardiana, D.P.Y., Effendy, F., Iskandar, A., Hazriani, H., Sari, I.Y. and Gustiana, Z., 2021. Data mining dan penerapan algoritma. Yayasan Kita Menulis.
- Negara, E.S., Andryani, R. and Saksono, P.H., 2016. Analisis data twitter: Ekstraksi dan analisis data geospasial. *INKOM Journal*, 10(1), pp.27-36.
- Negara, E.S. and Ria Andryani, R.A., 2021. Network analysis of YouTube videos based on keyword search with graph centrality approach. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 22(2), pp.780-786.
- Nurhachita, N. and Negara, E.S., 2020. A comparison between naïve bayes and the k-means clustering algorithm for the application of data mining on the admission of new students. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, 9(1), pp.51-62.
- Negara, E.S., 2017. Kajian terhadap tools dan framework social media analytics untuk pemanfaatan data social media dalam penelitian ilmu sosial. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, pp.132-138.
- Nurhachita, N. and Negara, E.S., 2021. A comparison between deep learning, naïve bayes and random forest for the application of data mining on the admission of new students. *IAES International Journal of Artificial Intelligence*, 10(2), p.324.
- Yandi, J., Kurniawan, T.B., Negara, E.S. and Akbar, M., 2021. Prediksi Lokasi Titik Panas Kebaran Hutan Menggunakan Model Regresion SVM (Support Vector Machine) pada Data Kebakaran Hutan Daops Manggala Agni Oki Provinsi Sumatera Selatan Tahun 2019. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 6(1), pp.10-15.
- Negara, E.S., Andryani, R., Erlansyah, D. and Syaputra, R., 2020. Analysis of Indonesian Motorcycle Gang with Social Network Approach. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(12).
- Negara, E.S., Andryani, R., Erlansyah, D. and Syaputra, R., 2020. Analysis of Indonesian Motorcycle Gang with Social Network Approach. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(12).
- Negara, E.S., Keni, K. and Andryani, R., 2020, December. Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1007, No. 1, p. 012193). IOP Publishing.
- Negara, E.S. and Triadi, D., 2021. Topic modeling using latent dirichlet allocation (LDA) on twitter data with Indonesia keyword. *Bulletin of Social Informatics Theory and Application*, 5(2), pp.124-132.
- Edi, S.N., 2022. Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method. *Data Prediction For Coffee Harvest Using Least Square Method*.
- Andre, A. and Negara, E.S., 2021. Pemanfaatan Data Mining Untuk Memprediksi Kelulusan Uji Kompetensi Smk Jurusan Teknik Komputer Jaringan Di Smk Setia

Darma Palembang Dengan Algoritma C 4.5. In Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS) (Vol. 3, No. 3, pp. 569-576).

Negara, E.S., 2018. Chapter_1 Data Mining, Data and Attribute.

Negara, E.S., Romindo, R., Tanjung, R., Heriyani, N., Simarmata, J., Jamaludin, J., Putra, T.A.E., Sudarmanto, E., Sudarso, A. and Purba, B., 2021. Sistem Informasi Manajemen Bisnis. Yayasan Kita Menulis.

Kaunang, F.J., Karim, A., Simarmata, J., Iskandar, A., Ardiana, D.P.Y., Septarini, R.S., Negara, E.S., Hazriani, H. and Widyastuti, R.D., 2021. Konsep Teknologi Informasi. Yayasan Kita Menulis.

Putri, M.F., Hidayanto, A.N., Negara, E.S., Budi, N.F.A., Utari, P. and Abidin, Z., 2019, October. Gratification sought in gamification on mobile payment. In 2019 3rd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS) (pp. 1-6). IEEE.

Simarmata, J., Manuhutu, M.A., Yendrianof, D., Iskandar, A., Amin, M., Sinlae, A.A.J., Siregar, M.N.H., Hazriani, H., Herlinah, H., Sinambela, M. and Negara, E.S., 2021. Pengantar Teknologi Informasi. Yayasan Kita Menulis.

Simarmata, N.I.P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H.P., Sutrisno, E., Purba, B., Makbul, R. and Sianturi, E., 2021. Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi. Yayasan Kita Menulis.

Pakpahan, A.F., Prasetyo, A., Negara, E.S., Gurning, K., Situmorang, R.F.R., Tasnim, T., Sipayung, P.D., Sesilia, A.P., Rahayu, P.P., Purba, B. and Chaerul, M., 2021. Metodologi Penelitian Ilmiah. Yayasan Kita Menulis.

Napitupulu, D., Lubis, M.R., Revida, E., Putra, S.H., Saputra, S., Negara, E.S. and Simarmata, J., 2020. E-Government: Implementasi, Strategi dan Inovasi. Yayasan Kita Menulis.

Keni, K., Tjoe, H., Wilson, N. and Negara, E.S., 2020, December. The Effect of Perceived Security, Ease of Use and Perceived Usefulness on Intention to Use Towards Mobile Payment Services in Indonesia. In The 2nd Tarumanagara International Conference on the Applications of Social Sciences and Humanities (TICASH 2020) (pp. 78-84). Atlantis Press.

Manuhutu, M.A., Muttaqin, M., Irmayani, D., Tamara, T., Gustiana, Z., Hazriani, H., Manullang, S.O., Jamaludin, J., Iskandar, A., Negara, E.S. and Karim, A., 2021. Pengantar Forensik Teknologi Informasi. Yayasan Kita Menulis.

Ria Andryani, M.M., Kom, M., Ria Andryani, M.M., Kom, M. and Edi, S.N., 2017. Network of friends to the other friends by social media on facebook. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 12(12), pp.1363-1378.

Qisthiano, M.R., Kurniawan, T.B., Negara, E.S. and Akbar, M., 2021. Pengembangan Model Untuk Prediksi Tingkat Kelulusan Mahasiswa Tepat Waktu dengan Metode Naïve Bayes. Jurnal Media Informatika Budidarma, 5(3), pp.987-994.

Damayanti, S., Negara, E.S. and Diana, D., 2019. Evaluasi Tata Kelola Ti Pada Sekretariat Dprd Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Cobit 5. Jurnal Bina Komputer, 1(2), pp.90-100.

- Damayanti, F.N., Hidayanto, A.N., Munajat, Q., Meyliana and Negara, E.S., 2018. I Want to be Healthy: How Belief Influence the Usage Intention of Mobile-health Application. In PACIS (p. 320).
- Putri, M.F., Hidayanto, A.N., Negara, E.S., Abidin, Z., Utari, P. and Budi, N.F.A., 2019, October. Ranking of Game Mechanics for Gamification in Mobile Payment Using AHP-TOPSIS: Uses and Gratification Perspective. In 2019 3rd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS) (pp. 1-6). IEEE.
- Andryani, R., Negara, E.S. and Amrina, Y., 2019. SISTEM INFORMASI STANDARISASI PENGUJIAN PRODUK: Studi Kasus: Balai Riset Dan Standarisasi Industri. METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi, 3(2), pp.112-119.
- Negara, E.S., 2021. Smart Government.
- Nugraha, W. and Negara, E.S., Analisis Layanan Ti Pada Domain Service Operation Dengan Menggunakan Framework ITIL V3.
- Edi, S.N., Perencanaan Strategis Sistem Informasi dan Teknologi Informasi (SI/TI) Studi Kasus Politeknik Sekayu. In Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SEMNASITIK 2016).