

IMPLEMENTASI APLIKASI KATALOG CAFE DENGAN MEUNGGUNAKAN METODE HCD

Affandi Agustina
Teknologi Informasi
*) Agustina8345@gmail.com

Abstrak

Faktor terpenting dalam menghasilkan penjualan produk adalah tingkat kenyamanan pelanggan dalam keberhasilan pembiayaan bisnis. Strategi pelayanan yang baik akan menghasilkan suatu keuntungan. positif dalam hal keuntungan yang dihasilkan oleh pemilik bisnis. Kafe & restoran jograng adalah satu-satunya. Ada kafe dan restoran di Kota Kerinci, Kabupaten Pelalawan, yang menurut penduduk setempat enak. sekitar. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan, antara lain: Pengguna tunggal aplikasi mobile berbasis Android. Seseorang berharap bahwa menggunakan aplikasi ini akan menghasilkan membantu bagian pembelian kafe & restoran Jombang. Studi ini sedang dilakukan. pedoman pengalaman pengguna (ux) yang harus diikuti saat mengembangkan aplikasi sehingga pengguna dapat memberikan umpan balik dengan tingkat kepuasan yang menguntungkan. UX dalam hal ini menggunakan metodologi HumanCentered Design (HCD) interaktif, yang bertujuan untuk menciptakan desain dengan kebutuhan pengguna di garis depan sambil meningkatkan standar efisiensi dan efikasi pengguna. Hasil dari evaluasi desain dengan pengujian kegunaan memperoleh nilai sebesar 94,45%, dan hasil dari evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) pada desain pengalaman pengguna aplikasi menu pemesanan kafe ini mendapatkan nilai positif dan mendapatkan kategori sangat baik pada aspek daya tarik, Dapat disimpulkan bahwa desain antarmuka aplikasi berkontribusi pada persepsi positif dari perspektif kegunaan dan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: HDC, Pengalaman Pengguna, Sistem Aplikasi.

PENDAHULUAN

Operasi bisnis dilakukan oleh organisasi yang menyediakan barang dan jasa kepada pelanggan setiap hari dengan tujuan menghasilkan keuntungan (Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, 2014; Anderha & Maskar, 2021; Megawaty, Damayanti, et al., 2021; Putri, 2022). Salah satu dari sedikit sektor bisnis yang memiliki prinsip sangat kuat dan menguntungkan adalah bisnis yang berhubungan dengan makanan, jika dilakukan secara jujur dan beretika (Lina & Ahluwalia, 2021; Rahman Isnain et al., 2021; Syaifulloh & Aguss, 2021). Menurut Ketua Gabungan Pengusaha Makanan dan Minuman Indonesia, hanya ada beberapa jenis investasi di industri makanan dan minuman Indonesia (Budiman, Sucipto, et al., 2021; Febriantoro & Suaidah, 2021; Handoko & Gumantan, 2021). Hal ini menciptakan banyak daya tarik investasi terhadap industri makanan dan minuman (Kristiawan et al., 2021; N. K. R. Kumala et al., 2020; Rahmanto et al., 2020). Saat ini,

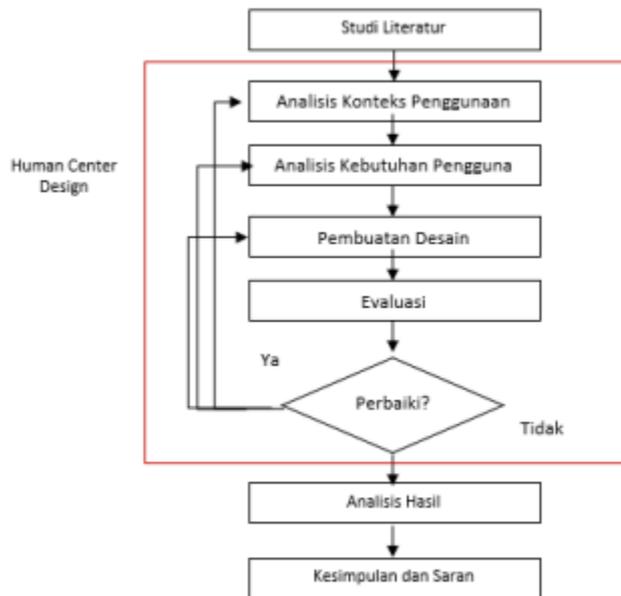
banyak orang tua mungkin menganggap restoran dan kafe sebagai tempat yang lebih dari sekadar makan dan minum; mereka juga dapat digunakan untuk pertemuan bisnis atau bahkan berkumpul dengan teman-teman (Ahluwalia, 2020; Ariansyah et al., 2017; Octavia et al., 2020). Salah satu resto yang selalu didatangi oleh wanita dan orang tua adalah Jograng café & resto. Restoran di Kabupaten Pelalawan memiliki dua aturan untuk membuat pelanggan senang: aturan untuk anak kecil dan aturan untuk orang dewasa yang serius (Fithratullah, 2019; Qodriani, 2021; Wantoro et al., 2021).

Setiap hari, banyaknya pelanggan membuat para karyawan kesulitan dalam memberikan pelayanan kepada pelanggan (*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas*, 2020; Setiawansyah, Sulistiani, et al., 2021). Satu-satunya cara manual untuk membuat katalog pesanan makanan adalah dengan menggunakan kertas, yang berarti saat membuat menu untuk restoran, kasir dan dapur sering kesulitan berkomunikasi satu sama lain (Budiman, Sunariyo, et al., 2021; Ismatullah & Adrian, 2021; Prasetyo & Nani, 2021). Akibatnya, pelanggan akan mengalami ketidakpuasan dengan layanan mereka dan kurangnya loyalitas pelanggan (Febrian & Ahluwalia, 2020; Herlinda et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021). Sebuah aplikasi smartphone yang berfungsi untuk mengoordinasikan komunikasi antara pengguna, kasir, dan dapur dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut di atas (Dheara et al., 2022; Najib et al., 2021; Rusliyawati et al., 2021). Pengujian pengalaman pengguna harus dilakukan selama proses pengembangan aplikasi agar produk jadi mudah digunakan dan dipahami pada tingkat kemahiran yang baik. Untuk menghasilkan desain yang jelas dan menghormati pengguna, desain pengalaman pengguna sangat penting (Priandika & Widianoro, 2021; Rahmanto et al., 2021; Suprayogi et al., 2021).

METODE

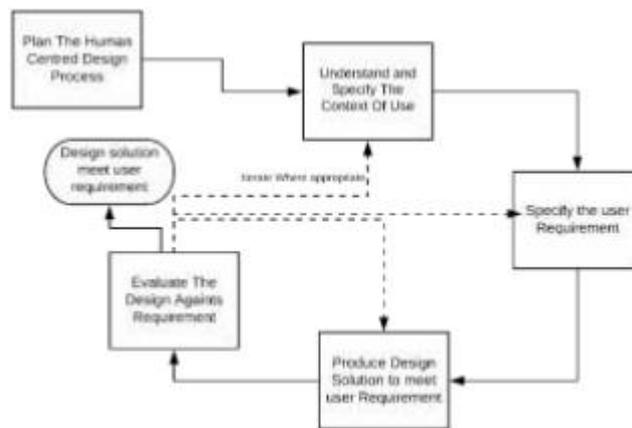
1. Metode Penelitian

Untuk langkah-langkah penelitian yang dilakukan disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Metodologi Penelitian

Berdasarkan gambar 1 adalah diagram alir penelitian untuk perancangan user experience untuk aplikasi pemesanan menu makanan pada Jograng Cafe (Anshari et al., 2021; Nahdliyah et al., 2021; Setiawansyah, Adrian, et al., 2021). Penelitian ini difokuskan untuk perancangan user experience dengan pendekatan metode Human Centered Design (HCD) (Handrizal et al., 2021; Kuswoyo et al., 2021; Wahyono et al., 2021). metode HCD melakukan pendekatan interaktif dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan sistem yang berfokus pada kebutuhan pengguna yang menerapkan faktor ergonomika manusia (Hafidhin et al., 2020; Megawaty, Alita, et al., 2021; Sarasvananda et al., 2021). Penelitian ini melibatkan pelanggan kafe dan stakeholder pengelola Jograng Café. Pada gambar 2 disajikan fase-fase dari penerapan metode HCD.



Gambar 2. Tahapan HCD (ISO 9241-210)

2. Studi Literatur

Berdasarkan rancangan tahapan awal pada penelitian ini adalah studi literatur yang menjadi landasan pengetahuan dengan mengumpulkan dan merumuskan dari beberapa sumber mengenai human centered design, perancangan user experience dan pengujian user experience (A. E. Kumala et al., 2018; Maskar et al., 2021; Valentin et al., 2020).

3. Analisis Konteks Penggunaan

Subjek pengguna dan stakeholder ditentukan dalam tahap analisis konteks penggunaan tersebut (Amarudin et al., 2014; Ayu et al., 2021; Riski, 2018). Pengguna pada aplikasi ini meliputi kostumer/pelanggan kafe dan pemilik kafe (Abidin, 2013; Aldino et al., 2021; Yuliana et al., 2021). Pelanggan merupakan pihak yang melakukan pemesanan menu pada kafe kemudian pihak pengelola kafe yang akan menerima pesanan pelanggan dari aplikasi (Febrian Eko Saputra, 2018; Nugroho & Yuliandra, 2021; Wahyudi et al., 2021). Pihak pengelola catering menjadi stakeholder dalam penelitian sekaligus menjadi bagian referensi dalam pembuatan perancangan user experience ini (Al-Ayyubi et al., 2021; Sulistiani et al., 2018; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).

4. Identifikasi Karakteristik Penggunaan

Identifikasi karakteristik pengguna ditentukan dari hasil wawancara (Jayadi, 2022; Neneng et al., 2021; Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Pengguna pada aplikasi tersebut adalah kostumer/pelanggan kafe dan pemilik kafe. Hal ini dilakukan agar aktivitas pemesanan dapat terekam dengan baik dan sebagai acuan bagi pihak kafe

dalam pembuatan menu pesanan. Selanjutnya Aplikasi dapat digunakan oleh semua jenis kelamin. Terakhir tidak ada Batasan umur dan pekerjaan dalam penggunaan aplikasi tersebut.

5. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan ditentukan dari hasil wawancara kepada responden yaitu pelanggan kafe dan pengelola catering sebagai stakeholder dan referensi dalam pembuatan desain UX ini. Hasil dari wawancara tersebut disimpulkan dalam sebuah persona (Gulö, 2014). Didalam hasil persona terdapat tujuan, dan permasalahan setiap responden. Dari hasil persona tersebut menghasilkan kebutuhan yang perlu didalam perancangan tersebut (Adrian et al., 2020).

6. Perancangan Desain Solusi

Perancangan untuk UX adalah bidang yang berperan dalam proses pembuatan produk dimana produk yang dihasilkan menjadi mudah untuk digunakan oleh user (Damayanti & Sumiati, 2018). Pada penelitian ini perancangan dilakukan beberapa aspek untuk menciptakan desain yang berpusat pada pengguna dengan prinsip interaksi manusia-komputer (HCI). Tahap pertama adalah merancang Information Architecture (IA) yang berfokus pada bagaimana informasi diatur, terstruktur, yang akan disajikan kepada pengguna (Aguss et al., 2021). Setelah itu, dilakukan perancangan User Interface Design (UI) beserta screenflow yaitu alur setiap fitur yang akan dioperasikan oleh pengguna, dengan ini akan melihat seberapa mudah dan efisien dalam proses alur setiap halamannya (Putra, 2021). User interface dibagi menjadi 2 tahap yaitu low fidelity atau desain kasaran dan high fidelity desain dengan Visual Design yang berfokus pada memastikan estetika, warna dalam antarmuka yang sesuai dengan tujuan dari produk tersebut (Neneng & Fernando, 2017). Google Material Design menjadi pedoman pada implementasi desain aplikasi catering ini. Hasil akhir dari perancangan desain high fidelity ini dijadikan prototype yang interaktif seperti layaknya aplikasi sesungguhnya (Yulianti et al., 2021).

7. Evaluasi Desain Solusi

Pada tahap evaluasi desain solusi terdiri dari 3 tahapan yaitu A/B testing yaitu memberikan 2 variasi desain pada beberapa tertentu yang memiliki fungsionalitas

utama, lalu evaluasi usability yang bertujuan pada kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan sistem tersebut. Usability digunakan menjadi tolak ukur seberapa mudah sistem tersebut dapat dijalankan (Ramadhanu & Priandika, 2021). Usability yang baik adalah sistem yang dapat mencapai tujuan sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna berdasarkan 3 faktor. 3 Faktor usability tersebut yaitu efektivitas, efisiensi dan kepuasan. Digunakan penilaian success rate untuk mengukur tingkat efektifitas dengan persamaan (Arpiansah et al., 2021).

Untuk pengujian usability akan diukur aspek kepuasan pengguna menggunakan kuisisioner USE kepada 5 orang pengguna [9]. Untuk evaluasi UX alat ukur yang disebut dengan User Evaluation Questionnaire (UEQ). UEQ merupakan suatu instrumen yang digunakan untuk melakukan pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna yang mudah untuk dipraktikkan, dapat dipercaya, berdasar, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas subjektif [Laugwitz]. Memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan perasaan dan pengalaman yang muncul ketika menggunakan produk yang di uji coba dengan cara yang sangat sederhana [10]. UEQ memiliki 6 skala dan dengan total 26 komponen pertanyaan yang akan diberikan dalam bentuk kuisisioner yang terdiri dari:

- a. Attractiveness: mengenai kesan pengguna terhadap produk antara menyukai produk tersebut atau tidak.
- b. Perspicuity: mengenai kemudahan dalam belajar atau mengenal menggunakan produk.
- c. Efficiency: mengenai penggunaan produk yang efisien dan cepat terselesaikan.
- d. Dependability: mengenai pengendalian interaksi oleh pengguna dengan sistem dan produk.
- e. Stimulation: mengenai apakah pengguna tertarik dalam menggunakan produk.
- f. Novelty: mengenai apakah produk tersebut inovatif dan menangkap minat pengguna.

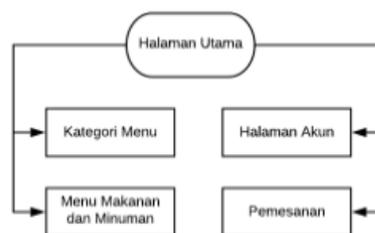
8. Pengambilan Kesimpulan dan Saran

Setelah dilakukan tahapan evaluasi desain, maka tahap terakhir adalah tahap kesimpulan. Pada kesimpulan dijabarkan hasil dari evaluasi apakah sudah menjawab dari rumusan masalah.. Saran bertujuan untuk memberikan saran bagi pengembang selanjutnya untuk dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan dari penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

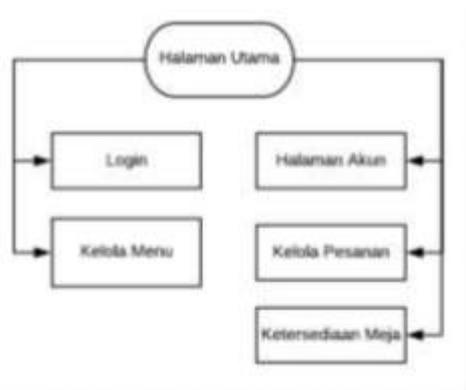
1. Desain Arsitektur Informasi

Berikut adalah gambaran arsitektur informasi pada halaman beranda atau utama pada aplikasi pemesanan menu yang digunakan oleh user pelanggan dimana pada halaman ini memiliki beberapa navigasi seperti ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Arsitektur Informasi Sisi Pelanggan

Selanjutnya pada gambar 4 adalah gambaran arsitektur informasi pada halaman utama untuk pengelolaan pemesanan yang dilakukan oleh kasir ataupun pengelola kafe. Berikut navigasi yang terdapat pada aplikasi.



Gambar 4. Arsitektur Informasi Sisi Pengelola

2. Perancangan Desain Interaksi

Desain Interaksi (IXD) adalah desain aplikasi dan layanan interaktif yang berfokus pada cara pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi. Dibutuhkan kebutuhan,

keterbatasan, dan konteks pengguna. Desainer harus menyesuaikan keluaran agar sesuai dengan permintaan yang tepat dari interaksi yang telah terjadi. Terdapat 4 dimensi yang berguna untuk memahami hal apa saja yang melibatkan desain interaksi. Kevin Silver, perancang interaksi senior di IDEXX Laboratories, menambahkan interaksi ke lima yaitu 5D.

3. Perancangan UI dan Visual Design

Desain Interaksi (IxD) adalah desain aplikasi dan layanan interaktif yang berfokus pada cara pengguna akan berinteraksi dengan aplikasi. Dibutuhkan kebutuhan, keterbatasan, dan konteks pengguna. Desainer harus menyesuaikan keluaran agar sesuai dengan permintaan yang tepat dari interaksi yang telah terjadi[12]. Pada perancangan user interface dimulai dengan pembuatan rancangan low fidelity yang kemudian disempurnakan menjadi high fidelity atau desain akhir. Pada gambar 5 dan 6 low fidelity (kiri) dan high fidelity (kanan) dari home yaitu halaman utama pada aplikasi Jograng Cafe. Terdapat beberapa pilihan menu utama pemesanan

4. Evaluasi Desain Solusi

Desain solusi yang telah dirancang maka dilakukan A/B testing pada beberapa rancangan desain yang memiliki fungsional utama. Selanjutnya keseluruhan desain akan dievaluasi dengan usability testing untuk mengetahui kemudahan dalam penggunaan dan tingkat user experience menggunakan UEQ.

5. Hasil Usability Testing

a. Aspek Efektifitas

Setelah melakukan pengujian pada efektifitas, secara total mengamati 49 percobaan untuk melakukan tugas dan hasilnya 49 tugas dinyatakan berhasil. Nilai efektifitas yang didapatkan adalah sebesar 100%.

b. Aspek Efisiensi

Sebanyak 49 tugas yang diujikan oleh pengguna mendapatkan waktu pengerjaannya didapatkan hasil sebesar 882. Total waktu yang diperlukan dari seluruh tugas adalah 928. Dikarenakan setiap tugas semua berhasil maka dengan ini terdapat nilai overall relative efficiency sebesar 95%.

SIMPULAN

Perancangan aplikasi pemesanan menu makanan kafé diawali dengan rancangan desain kebutuhan fungsional dan non fungsional, desain interaksi, rancangan antarmuka low

fidelity, dan high fidelity. Terdapat beberapa perbaikan pada tampilan halaman tertentu dimana pengguna merasa sulit untuk mengoperasikan prototype berdasarkan masukan saat pengujian usability. Pada hasil evaluasi desain dengan usability testing mendapatkan hasil sebesar 94,45%. Hasil rincian usability testing tersebut terdapat aspek efektifitas sebesar 100%, aspek efisiensi sebesar 95%, dan rata-rata aspek kepuasan sebesar 88,37%. Hasil evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) pada perancangan user experience aplikasi catering ini mendapatkan hasil nilai Cronbach yang konsisten dan mendapatkan kategori Baik (Good) pada aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi dan keterbaruan.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). Model Evaluasi Performa Mahasiswa Tahun Pertama Melalui Pendekatan Fuzzy Inference System dengan Metode Tsukamoto. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).
- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyu, F. F. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
[http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Amarudin, A., Widyawan, W., & Najib, W. (2014). Analisis Keamanan Jaringan Single Sign On (SSO) Dengan Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Menggunakan Metode MITMA. *SEMNAS TEKNOLOGI ONLINE*, 2(1), 1–7.

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- Anshari, A., Hirtranusi, S. A., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Designing An Attendance System Model for Work From Home (WFH) Employees Based on User-Centered. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 125–132.
- Ariansyah, A., Insanisty, B., & Sugiyanto, S. (2017). Hubungan Keseimbangan Dan Power Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Tendangan Dolly Chagi Pada Atlet Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) Taekwondo Universitas Bengkulu. *Kinestetik*, 1(2), 106–112. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3474>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sendang agung menggunakan extreme programming*. 2(2), 230–238.
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on

- Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Gulö, I. (2014). Nias Unmutated Personal Pronouns. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(1), 129–134. <https://doi.org/10.9790/0837-1914129134>
- Hafidhin, M. I., Saputra, A., Ramanto, Y., & Samsugi, S. (2020). Alat Penjemuran Ikan Asin Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 26–33.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Handrizal, Zamzami, E. M., & Arif, M. (2021). Expert System in Periodontal Diseases Diagnosis Using the Certainty Factor Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1898(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1898/1/012004>
- Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). ANALISIS CLUSTERING UNTUK RECREDESIALING FASILITAS KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY C-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 93–105.
- Kumala, A. E., Borman, R. I., & Prasetyawan, P. (2018). Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 5–9.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Kuswoyo, H., Tuckyta, E., Sujatna, S., Indrayani, L. M., & Macdonald, D. (2021). *SOCIAL SCIENCES & HUMANITIES 'Let ' s take a look ...': An Investigation of Directives as Negotiating Interpersonal Meaning in Engineering Lectures*. 29(1), 47–69.
- Lina, L. F., & Ahluwalia, L. (2021). Customers' impulse buying in social commerce: The role of flow experience in personalized advertising. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.28932/jmm.v21i1.3837>
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>

- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Nahdliyah, T., Nabila, A. N., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina, K. (2021). Redesigning User Interface on Halal Tourism Application with User-Centered Design Approach. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 118–124.
- Najib, M., Satria, D., Mahfud, I., & Surahman, A. (2021). *PESAWARAN*. 2(2), 108–112.
- Neneng, N., & Fernando, Y. (2017). Klasifikasi Jenis Daging Berdasarkan Analisis Citra Tekstur Gray Level Co-Occurrence Matrices (GlcM) Dan Warna. *Prosiding Semnastek*.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Octavia, N., Hayati, K., & Karim, M. (2020). Pengaruh Kepribadian, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 130–144. <https://doi.org/10.23960/jbm.v16i2.87>
- Prasetyo, S. D., & Nani, D. A. (2021). Pengaruh Pengungkapan Corporate Social Responsibility Terhadap Harga Saham (Studi Empiris Pada Perusahaan Perkebunan Sub Sektor Sawit Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017 -2019). *Accounting Global Journal*, 5(2), 123–151. <https://doi.org/10.24176/agj.v5i2.6230>
- Priandika, A. T., & Widianoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- Putra, M. P. K. (2021). Deteksi Bola Multipola Memanfaatkan Ekstraksi Fitur Local Binary Pattern dengan Algoritma Learning Adaboost. *Journal of Engineering, Computer Science and Information Technology (JECSIT)*, 1(1).
- Putri, R. H. (2022). Pengaruh Kebijakan Subsidi, Foreign Direct Investment (Fdi) Dan Tata Kelola Pemerintahan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Negara – Negara Di Asean). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 129–144. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11621>
- Qodriani, L. U. (2021). English interference in bahasa Indonesia: A phonology-to-orthography case in Instagram caption. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 349–355.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhmfMjtXw>
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma

- Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Riski, D. (2018). Pengaruh Total Pendapatan Daerah Dan Pajak Daerah Terhadap Laju Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.182>
- Rusliyawati, Muludi, K., Syarif, A., & Wantoro, A. (2021). Factors Influencing the Extent and Quality of Corporate Social Responsibility Disclosure in Indonesian Shari'ah Compliant Companies. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012041>
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., Styawati, S., Donaya, P., & Styawati, S. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Sulistiani, H., Triana, R., & Neneng, N. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Piutang Usaha untuk Menyajikan Pernyataan Piutang (Open Item Statement) Pada PT Chandra Putra Globalindo. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 34–38.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Suprayogi, S., Puspita, D., Nuansa, S., & Sari, K. (2021). *THE DISCURSIVE CONSTRUCTION OF INDIGENOUS BELIEF ISSUE IN THE JAKARTA POST*. 5(2), 417–430.
- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan

- Pendekatan Business Model Kanvas, 19 *Journal Management, Business, and Accounting* 320 (2020).
- Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M. (2021). *Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti*. 1(1), 51–57.
- Valentin, R. D., Diwangkara, B., Jupriyadi, J., & Riskiono, S. D. (2020). Alat Uji Kadar Air Pada Buah Kakao Kering Berbasis Mikrokontroler Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 28–33.
- Wahyono, Wibowo, M. E., Ashari, A., & Putra, M. P. K. (2021). Improvement of Deep Learning-based Human Detection using Dynamic Thresholding for Intelligent Surveillance System. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(10), 472–477. <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0121053>
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A., Syarif, A., Berawi, K. N., Muludi, K., Sulistiyanti, S. R., Lampung, U., Komputer, I., Lampung, U., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Lampung, U., Elektro, T., Teknik, F., Lampung, U., Lampung, U., Meneng, G., & Lampung, B. (2021). *METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK*. 15(2), 134–145.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). PENGEMBANGAN DIGITALISASI PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINIK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.