

## ANALISIS POLA TRANSAKSI PEMBELIAN MAINAN TRADISIONAL DENGAN ALGORITMA APRIORI

Teguh Akuti Aalin  
Teknologi Informasi  
\*) AalinYangTeguh@gmail.com

### Abstrak

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, jarak bukanlah halangan untuk berkomunikasi, terutama dalam manajemen proyek, dimana manajemen proyek sangat bergantung pada komunikasi. Kunci keberhasilan proyek sangat tergantung pada koordinasi dan kerja sama antara anggota tim, yang memerlukan pengawasan tambahan oleh manajer proyek dan partisipasi anggota tim di lokasi yang sama. Namun, berbagai peluang yang ditawarkan oleh teknologi informasi memudahkan manajemen proyek, pemantauan kinerja tim pengembang proyek, dan proses evaluasi, yang tidak lagi terkait dengan jarak. Pengelolaan proyek dilakukan dengan menggunakan software Redmine, sehingga proses pengelolaan proyek dapat dilakukan secara online tanpa harus saling bertatap muka. Saat digunakan, Redmine terintegrasi dengan alat lain seperti Subversion LogMe dan Hamachi sebagai alat pendukung. Contoh proyek adalah situs web e-commerce yang disebut "snack kite" yang diimplementasikan oleh tim virtual yang menggunakan aplikasi manajemen proyek sebagai alat manajemen proyek.

**Kata Kunci:** Jawa, Website, Rancangan Aplikasi, E-Commerce.

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini memungkinkan banyak orang untuk saling berkomunikasi antar wilayah bahkan negara(Syah, 2020), (Wantoro et al., 2021). Penggunaan teknologi informasi juga diterapkan dalam manajemen proyek sehingga dapat dilakukan secara bersama-sama tanpa harus bertatap muka dan dihubungkan oleh jarak(Priandika & Riswanda, 2021), (Ahdan et al., 2020), (Fakhrurozi et al., 2021). Mengelola sebuah proyek bersama-sama tidaklah mudah, apalagi mengerjakannya tanpa saling berhadapan, sehingga diperlukan tim yang tahu bagaimana bekerja dengan baik dan bekerja keras(Sulistiani et al., 2022), (Ramadhan et al., 2021).

Konsep komunikasi dan manajemen yang baik adalah kunci keberhasilan pengembangan proyek tim virtual(Samsugi et al., 2021), (Ade & Novri, 2019). Koordinasi antara anggota tim dan manajer proyek sangat penting untuk menciptakan kolaborasi yang baik dan solid(Budiman et al., 2021), (Sulistiani, Octriana, et al., 2020). Oleh karena itu, diperlukan



dibuat berhubungan langsung dengan beberapa bahasa pemrograman (Ahmad et al., 2018; Kurniawati & Ahmad, 2021; Qadafi & Wahyudi, 2020; Setiawansyah et al., 2021; Susanto et al., 2022; Yasin et al., 2021), sehingga dimungkinkan untuk memetakan (mapping) langsung dari model yang dibuat oleh Unified Modeling Languages (UML)(Setiawansyah et al., 2021), (Wibowo et al., 2012), (Susanto et al., 2019). arah pemrograman. Bahasa objek seperti Java, Borland Delphi, Visual Basic, C dan lain-lain.

### **Manajemen proyek**

Manajemen proyek adalah penerapan pengetahuan, keterampilan, alat dan teknik dalam kegiatan proyek yang ditujukan untuk memenuhi atau melampaui kebutuhan dan harapan pemangku kepentingan proyek(Aldino et al., 2021), (Suaidah, 2021).

### **Redmine**

Redmine adalah aplikasi manajemen proyek yang dibangun di atas kerangka kerja Ruby on Rails, yang merupakan perangkat lunak sumber terbuka yang dapat digunakan di berbagai platform basis data(Anestiviya et al., 2021), (Silvia et al., 2016). Redmine mendukung banyak proyek, sehingga Redmine dapat digunakan untuk mengelola semua proyek yang sedang berjalan (Darwis, 2016a; Darwis et al., 2020; Satria et al., 2020; Sulistiani, Setiawansyah, et al., 2020; Surahman et al., 2020), Untuk manajemen proyek, Redmine memiliki bagan dan kalender Gantt(Bahrudin et al., 2020), (Darwis, 2016b), (Sari et al., 2021). Layanan wiki yang tersedia dapat digunakan untuk mengelola dokumentasi proyek. Sementara itu, Anda dapat mendistribusikan tugas di antara anggota tim menggunakan konsep masalah di Sistem Pelacakan Masalah Fleksibel(Ulfa, 2021), (Juliyanto & Parjito, 2021). Anda juga dapat melihat kode program menggunakan browser kontrol versi. Saat ini, Redmine dapat melihat konten repositori Subversion, CVS, Mercurial, dan Darcs.

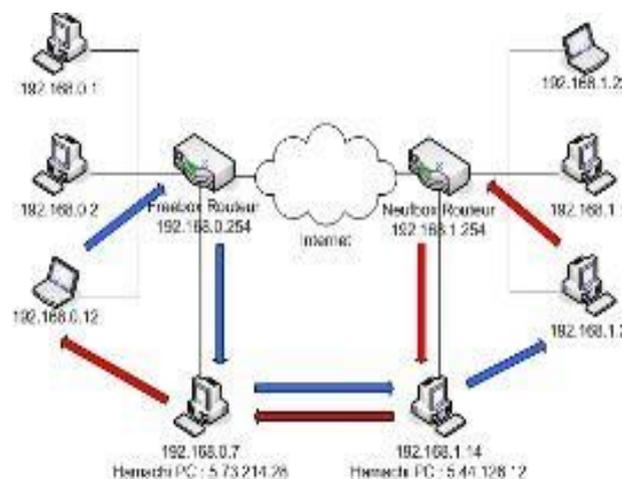
### **Subversion (*Virtual SVN Server*)**

Subversion, juga dikenal sebagai svn, adalah perangkat lunak kontrol versi sumber terbuka yang mampu mengatur proses pengembangan perangkat lunak dari tim pengembang yang terpisah(Rahmanto et al., 2021), (Ramdan & Utami, 2020). SVN memiliki banyak keuntungan, termasuk fakta bahwa ia dapat digunakan untuk merekam semua tindakan yang dilakukan manajer proyek dalam file atau program, sehingga manajer proyek dapat

melihat perubahan data dengan melihat data historis yang disimpan dan mengelola proyek dengan mudah (Isnain et al., 2021; Megawaty et al., 2021; Rusliyawati et al., 2021; Yulianti et al., 2021). Keuntungan dari SVN adalah dapat menyimpan kode yang terjadi saat perubahan dilakukan, melihat semua data historis (Iqbal et al., 2018; Maskar & Wulantina, 2019; Oktaviani & Mandasari, 2020; Rido, 2018), melakukan operasi pemulihan sehingga program dapat mengembalikan status pra-kesalahannya, berbagi file memungkinkan Anda membuat satu file oleh banyak orang (Amin, 2020; AS & Baihaqi, 2020; Damayanti et al., 2019; Fatimah et al., 2021; Febriza et al., 2021; Pratiwi & Fitri, 2021; Sugama Maskar, 2020).

## Hamachi

Hamachi adalah aplikasi berbagi yang didistribusikan secara bebas yang dapat membuat koneksi langsung antara komputer yang terhubung ke Internet tanpa pengaturan yang rumit (Ahdan et al., 2021; Farida & Nurkhin, 2016; Jupriyadi et al., 2021; Megawaty & Setiawan, 2017; Rahmanto, 2021; Sangha, 2022), yaitu membuat koneksi antara komputer jarak jauh melalui Internet (Wantoro & Nata Prawira, n.d.), (Prasetyawan et al., 2021), seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. seolah-olah komputer terhubung ke jaringan lokal atau LAN.



**Gambar 2** Ilustrasi Jaringan LAN

## METODE

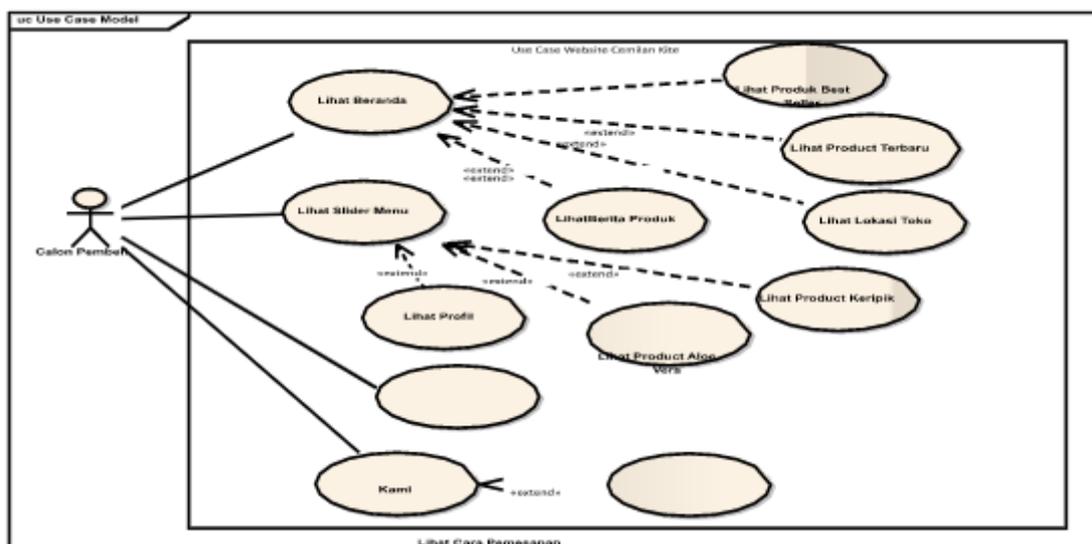
## Perencanaan Aplikasi

Aplikasi akan dikembangkan dalam sebuah tim, dimana terdapat seorang manajer proyek yang bertindak sebagai pemimpin tim yang melakukan manajemen proyek. Aplikasi e-commerce dikembangkan dalam bentuk web menggunakan antarmuka CSS dan bahasa pemrograman JSP. Proyek aplikasi E-Commerce yang dibangun akan terintegrasi dengan Redmine dan Virtual SVN yang berfungsi sebagai pengelola repositori dan mencatat perubahan historis pada program sumber yang dibuat oleh setiap anggota tim.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

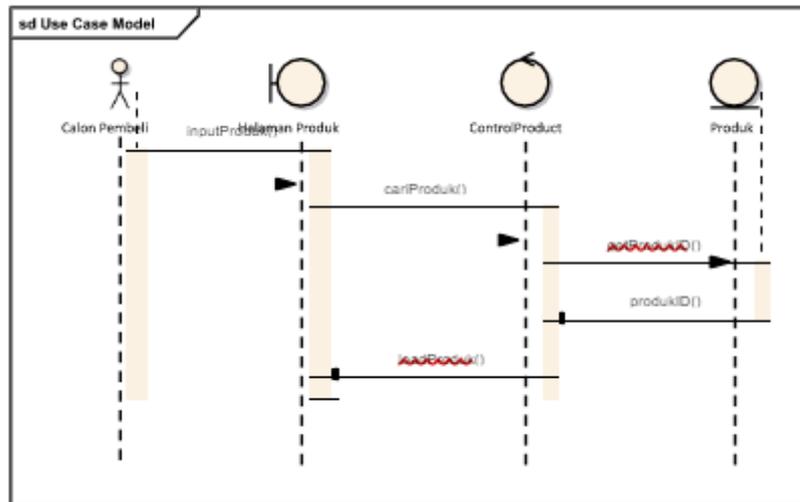
Hasil dari penelitian yang dilakukan membahas sebuah rancangan bangun aplikasi *website*. Model aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi penjualan dimana topik yang dibahas adalah website penjualan aneka jajanan Pontianak dengan judul aplikasi “Layang-Layang Cemilan”. Website ini diperuntukan bagi pengguna yang ingin mengetahui informasi tentang produk jajanan khas Pontianak.

Sedangkan untuk permodelan aplikasi ditampilkan dengan menggunakan UML yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu; Use Case Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Deployment Diagram, serta Activity Diagram yang dapat dilihat pada beberapa gambar dibawah ini.



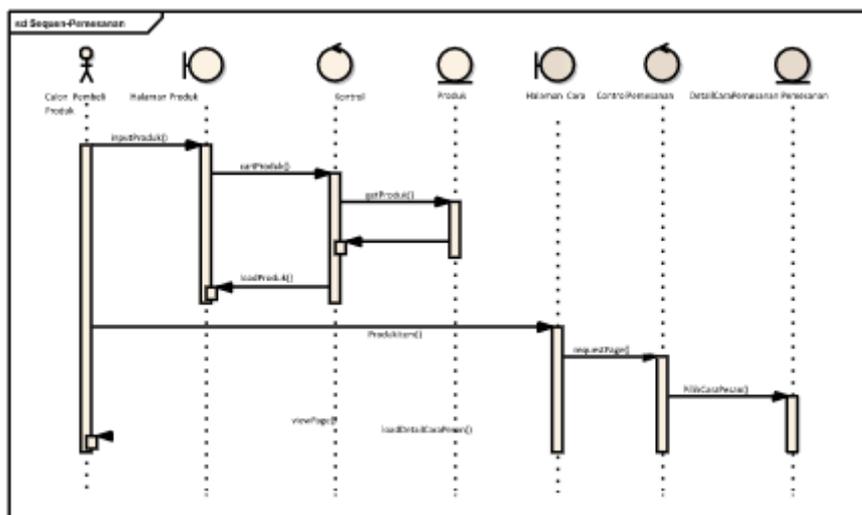
Gambar 4 Usecase

Pada Gambar 4 diagram use case digambarkan asosiasi yang terjadi antara aktor dan sistem dimana use case disimbolkan sebagai hal-hal yang dapat dilakukan oleh sistem. Pada diagram ini, use case dibagi menjadi 4 use case (parent) yang masing-masing memiliki sub case (child) sebagai extends atau perluasan fungsi dari parent use case nya.



Gambar 5 Diagram Sequence

Pada diagram sekuens pada Gambar 4 menunjukkan proses lihat produk terdiri dari 3 kelas dimana halaman produk merupakan interface (view), sedangkan kelas control Produk yang akan memanggil fungsi cariProduk(), fungsi tersebut selanjutnya akan diteruskan ke model Produk, dimana productId() akan diminta dan dicocokkan dengan database produk, selanjutnya detailProduk() akan ditampilkan pada halaman Produk melalui fungsi loadProduk().



### Gambar 5 Sequence Diagram Pemesana

Pada Gambar 5 menunjukkan proses lihat cara pemesanan dimana beberapa kelas yaitu halaman produk yang merupakan interface dan Halaman Cara Pemesanan (view). Untuk proses pilih produk sama seperti yang telah dijelaskan pada diagram sekuens sebelumnya, sedangkan untuk lihat cara pemesanan, actor akan viewPage() dan kemudian melakukan requestPage halaman pemesanan pada Kontroller Pemesanan. Selanjutnya Kontroller akan meminta detail cara pemesanan pada database model DetailPemesanan, dan kemudian data akan ditampilkan pada halaman pemesanan melalui fungsi loadDetailCaraPesan().

### Tampilan Halaman Awal

Halaman ini merupakan halaman utama dari Website “Cemilan Kite”. Dimana pada halaman ini terdapat beberapa top menu yaitu; Beranda, Tentang Kami, Product Kami, Cara Memesan, Hubungi Kami. Pada Slider Menu ditampilkan beberapa link menarik mengenai produk utama yang dipasarkan seperti produk aneka keripik dan aneka minuman khas Pontianak, seperti yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman Awal

### Halaman Konten

Sedangkan Konten yang ditampilkan pada halaman utama adalah mengenai link serta kilasan informasi menarik seperti ; Cemilan Best Seller, Cemilan Terbaru, Alamat dan Lokasi Toko, serta deretan berita terbaru seputar cemilan khas Pontianak. Gambar 7 merupakan tampilan dari konten halaman utama, yaitu:



**Gambar 7** Halaman konten

### **Halaman Tentang Kami**

Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai visi dan misi pemasaran produk dari website “Cemilan Kite”, seperti yang terlihat pada Gambar 8 berikut.



**Gambar 8** Halaman Tentang Kami

### **Halaman Produk Kami**

Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai produk apa saja yang dijual oleh Website “Cemilan Kite”. Halaman ini dibagi menjadi dua kategori yaitu; Kategori Produk Cemilan, dan Kategori Produk Lidah Buaya, seperti yang terlihat pada Gambar 9.



**Gambar 9** Halaman Produk Kami

### Halaman Cara Pemesanan

Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai cara pemesanan produk cemilan yang ditawarkan, apakah menggunakan COD (Cash on Delivery) atau menggunakan sms pemesanan, serta informasi tata cara pembayaran yang aman seperti yang tampak pada Gambar 10.



**Gambar 10** Halaman Cara Pesan

### Halaman Hubungi Kami

Pada halaman ini ditampilkan informasi mengenai kontak yang dimiliki oleh toko, agar user dapat menghubungi admin website untuk mendapatkan informasi lebih detail seperti yang tampak pada Gambar 11.



**Gambar 8** Halaman Hubungi Kami

## SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pada pembahasan dapat disimpulkan bahwa, Pengembangan project dengan konsep tim work memerlukan kerjasama yang baik dalam tim. Oleh karena itu diperlukan kombinasi software yang dapat diandalkan dan mendukung konsep tersebut seperti Redmine, Virtual SVN, dan Hamachi. Mengelola virtual team menggunakan Redmine, subversion, dan hamachi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, selama pengguna berada pada jaringan yang sama di VPN client Hamachi. Kecepatan Layanan webservice dari client ke server bergantung dari kecepatan internet yang dimiliki oleh computer server.

## REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS* ..., 5(2), 390–401. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>
- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Aji, G. F. S., & Dewi, N. (2017). Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra,

- Menggugat Rezim Kepastian. In *Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian*.
- 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>
- Amin, R. (2020). *IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM)*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- Anestiviya, V., Ferico, A., Pasaribu, O., & Pasaribu, A. F. O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *SINUSOIDA*, 22(2), 21–33.
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.
- Bakri, M., & Darwis, D. (2021). *PENGUKUR TINGGI BADAN DIGITAL ULTRASONIK BERBASIS ARDUINO DENGAN LCD DAN OUTPUT*. 2, 1–14.
- 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. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>
- Damayanti, Warsito, Meilinda, Manurung, P., & Sembiring, S. (2019). E-crm Information System for Tapis Lampung SMEs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012051>
- Darwis, D. (2016a). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 6–10.
- Darwis, D. (2016b). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 sebagai Upaya Peningkatan Keamanan Data pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesawaran. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Darwis, D., Wahyuni, D., & Dartono, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 15–21.
- Darwis, D., & Yusiana, T. (2016). Penggunaan Metode Analisis Historis Untuk Menentukan Anggaran Produksi. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 6(2).
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, Dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Program Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 273–289. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/10003>

- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., Puspaningtyas, N. D., & Qodriani, L. U. (2021). *c. English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3(2), 117–126.
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sedang agung menggunakan extreme programming*. 2(2), 230–238.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Iqbal, M., Gani, R. A., Ahdan, S., Bakri, M., & Wajiran, W. (2018). Analisis Kinerja Sistem Komputasi Grid Menggunakan Perangkat Lunak Globus Toolkit Dan MPICH-G2. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., Marga, N. S., 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/NfhnfMjtXw>
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 74–79.
- Maharani, Y. D. (2020). *Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust*.
- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *INOMATIKA*, 1(2), 110–121.
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). *Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems*. 1, 1–10.
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce*. 11(1), 1–4.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Nugrahanto, I., Sungkono, S., & Khairuddin, M. (2021). *SOLAR CELL OTOMATIS DENGAN PENGATURAN DUAL AXIS TRACKING SYSTEM MENGGUNAKAN ARDUINO UNO*. 10(1), 11–16.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimization for prediction model of palm oil land suitability using spatial decision tree algorithm. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13657>
- Oktaviani, L., Aminatun, D., & Ahmad, I. (2020). PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU SDN 4 MESUJI TIMUR MELALUI PROGRAM T2KT. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 333–345.

- Oktaviani, L., & Mandasari, B. (2020). Powtoon: A digital medium to optimize students' cultural presentation in ELT classroom. *Teknosastik*, 18(1), 33–41.
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i1.239>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Pratiwi, D., & Fitri, A. (2021). Analisis Potensial Penjalaran Gelombang Tsunami di Pesisir Barat Lampung, Indonesia. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21063/JTS.2021.V801.05>
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- 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>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Rido, A. (2018). Focus on Teacher: Classroom Interaction from Different Perspectives. *An Overview of Current Issues in Literature, Linguistics, and Language Teaching*, 1–12.
- Rusliyawati, Muludi, K., Syarif, A., & Wantoro, A. (2021). Implementation of Fuzzy-based Model for Prediction of Prostate Cancer. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12041. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012041>
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Sangha, Z. K. (2022). PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI. 3(1), 29–37.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., Budiman, A., Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.

- 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>
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sugama Maskar, V. H. S. (2020). Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah. *April*, 113–120.
- Sulistiani, H., Octriana, S., & Adrian, Q. J. (2020). SISTEM PENGENDALIAN INTERN SIMPAN PINJAM ANGGOTA KOPERASI BMT (STUDI KASUS: BMT SYARI'AH MAKMUR). *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI PEKON SUKANEGERI JAYA. 3(1), 94–100.
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Surahman, A., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace Sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–81.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Susanto, E. R., Budiman, A., Novita, D., Febriyani, A., & Mahendra, A. (2022). Penerapan website desa kunjir kecamatan raja basa. 3(1), 49–54.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Sari, D. D., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KELEMBAGAAN MADRASAH ( STUDI KASUS : KEMENTERIAN AGAMA PESAWARAN ). 2(4), 74–80.
- Ulfa, M. (2021). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Online. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, 35–43.
- Wantoro, A., & Nata Prawira, F. (n.d.). *Implementation of Simple Additive Weighting (SAW) Method for Determining Social Customer Relationship Management (SCRM)*

*Model as Business Strategy in University.*

- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wibowo, H., Mulyadi, Y., & Abdullah, A. G. (2012). Peramalan Beban Listrik Jangka Pendek Terklasifikasi Berbasis Metode Autoregressive Integrated Moving Average. *Electrans*, 11(2), 44–50.
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yulianti, T., Samsugi, S. S., Nugroho, A., Anggono, H., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor Gerak. *Jtst*, 02(1), 21–27.