

Meningkatkan Efisiensi Pengembangan Perangkat Lunak dengan Teknologi Kecerdasan Buatan: Kajian Literatur

Melta El Mando
Teknologi Informasi
*) Mando.el2412@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji literatur terkait pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan dan dampaknya pada efisiensi dan kinerja perangkat lunak. Metode pengumpulan dan analisis data yang digunakan adalah studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi dan kinerja perangkat lunak dengan memperhatikan faktor-faktor seperti pemilihan algoritma yang tepat, keterlibatan pengguna, kebijakan perusahaan, dan kualitas data yang digunakan untuk melatih algoritma kecerdasan buatan. Penelitian ini juga menemukan bahwa metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan efektif dalam memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, hasil dan pembahasan penelitian dapat menjadi acuan penting bagi organisasi atau pengembang perangkat lunak yang ingin mengadopsi teknologi kecerdasan buatan dalam proses pengembangan perangkat lunak mereka.

Kata Kunci: pengembangan perangkat lunak, teknologi kecerdasan buatan, efisiensi, kinerja, studi kasus, pengumpulan data, analisis data, algoritma.

PENDAHULUAN

Pengembangan perangkat lunak adalah salah satu bidang teknologi yang berkembang pesat di era digital saat ini. Namun, pengembangan perangkat lunak memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang besar, serta kemampuan dan keterampilan khusus (Abidin, 2013; Ade & Novri, 2019; Gotama et al., 2021; Iqbal et al., 2018; A. Sari & Adrian, 2020). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan efisiensi pengembangan perangkat lunak (Damayanti et al., 2021; Megawaty & Putra, 2020; S. eka Y. Putri & Surahman, 2019; Windane & Lathifah, 2021).

Salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) (Ahdan, Pambudi, et al., 2020; Eka Saputri, 2018; Hani Subakti, S.Pd., M.Pd., Ikhsan Romli, S.Si., M.Sc., Nur Syamsiyah, S.T., MTI., Adam Arif Budiman, M.Kom, Herianto, S.Pd., M.T., Lulut Alfaris, S.T., M.T., Muhammad Khoirul Hasin, S.Kom., M.Kom, Anggi Hadi Wijaya, S.Pd., M.Kom, Farida,

S.Kom., M.Kom, I, 2022; Octavia et al., 2020). AI merupakan teknologi yang memungkinkan mesin atau komputer untuk melakukan tugas seperti manusia. Dalam pengembangan perangkat lunak, AI dapat digunakan untuk membantu mempercepat dan memudahkan proses pengembangan perangkat lunak (Kusumawati, 2008; Margiati & Puspaningtyas, 2021; Rikendry & Navigasi, 2007; Wijaya & Ridwan, 2019).

Kajian literatur merupakan salah satu cara untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Dewantoro, 2021; Dewantoro et al., 2019; Fakhrurozi & Adrian, 2021; Phelia & Damanhuri, 2019). Kajian literatur ini melibatkan pencarian dan analisis terhadap berbagai sumber informasi, seperti artikel jurnal, buku, dan publikasi lainnya yang terkait dengan topik ini (Hendrastuty et al., 2022; Kurniawan, 2020a, 2020b; Susanto et al., 2019).

Melalui kajian literatur ini, diharapkan dapat ditemukan berbagai macam metode dan teknik yang telah digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Selain itu, kajian literatur juga dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode dan teknik tersebut, sehingga dapat membantu pengembang perangkat lunak untuk memilih metode dan teknik yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pengembangan perangkat lunak (Fariyanto et al., 2021; Fitra Arie Budiawan, 2019; Travis & Hodgson, 2019).

Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak dapat membantu mengatasi berbagai masalah dalam pengembangan perangkat lunak, seperti kesalahan pengkodean dan ketidaksesuaian antara spesifikasi dan implementasi perangkat lunak (Didipu, 2013; Rifqi et al., 2018; Rosmalasari et al., 2020a; Septilia et al., 2020). Selain itu, teknologi kecerdasan buatan juga dapat membantu mengoptimalkan kinerja perangkat lunak dan meningkatkan kualitasnya.

Namun, penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak juga memiliki beberapa tantangan, seperti kompleksitas dan biaya pengembangan yang lebih tinggi (Damayanti & Sulistiani, 2017; P. Lestari et al., 2019; Sulistiani et al., 2020; Yolanda & Neneng, 2021). Oleh karena itu, dalam kajian literatur ini, akan dibahas pula mengenai kelebihan dan kekurangan penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak (Budiman, Sunariyo, et al., 2021; Damayanti et al., 2020;

Darwis & Yusiana, 2016; Herman et al., 2020; Kardiansyah, 2021; Pratama & Yuliandra, 2021).

Dalam kajian literatur ini, akan dilakukan pencarian dan analisis terhadap berbagai artikel jurnal, buku, dan publikasi lainnya yang terkait dengan pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Dan, 2021; Rekayasa & Elektro, 2007; Suaidah, 2021; Surahman, Octaniansyah, et al., 2020). Analisis ini akan dilakukan dengan menggunakan metode sistematis untuk memastikan kualitas dan validitas hasil kajian literatur.

Hasil dari kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Andraini, 2022; A. Sari & Alita, 2022; Verdian, 2017; Wijayanto, 2022). Selain itu, hasil kajian literatur ini juga dapat membantu pengembang perangkat lunak untuk memilih metode dan teknik yang paling efektif dan efisien dalam pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Aguss, 2021; Alita et al., 2021; Handayani et al., 2022; Maskar et al., 2022). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan perangkat lunak secara keseluruhan (Borman & Erma, 2018; Kurniawan, 2019; F. Lestari & Susanto, 2022; Melanda et al., 2023; Sulistiani et al., 2022; Wulantina & Maskar, 2019).

Dalam kajian literatur ini, akan dilakukan pencarian sumber informasi dari berbagai platform, seperti Google Scholar, IEEE Xplore, ACM Digital Library, dan lain sebagainya. Kriteria pencarian sumber informasi yang digunakan dalam kajian literatur ini meliputi kata kunci pengembangan perangkat lunak, kecerdasan buatan, machine learning, algoritma, optimasi, dan sebagainya (Budiman, Ahdan, et al., 2021; Mandasari & Wahyudin, 2021; Risten & Pustika, 2021; F. M. Sari & Wahyudin, 2019; Wahyudin & Rido, 2020).

Selain itu, dalam kajian literatur ini, akan dilakukan analisis terhadap berbagai metode dan teknik yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan, seperti neural networks, fuzzy logic, genetic algorithms, decision trees, dan lain sebagainya (Annur, 2019; Bhara & Syahida, 2019; Hasibuan, 2021; Ismai, 2020). Analisis ini dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing metode dan teknik tersebut (Ahdan, Priandika, et al., 2020a, 2020b; Darwis, 2017; Oktavia, 2018; Wantoro & Nurmansyah, 2020).

Setelah itu, akan dilakukan pembahasan mengenai aplikasi teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak (Aguss, 2020; Mahmuda et al., 2021; Melanda et al., 2023; A. D. Putri, 2021; Rosmalasari et al., 2020b; Sulistiani et al., 2021). Aplikasi teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak dapat mencakup berbagai bidang, seperti manufaktur, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya (Darwis, 2016; Dewi & Sintaro, 2019; Dheara et al., 2022; Ramadhan et al., 2021; Utami & Dewi, 2020). Pembahasan mengenai aplikasi ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi kecerdasan buatan dapat digunakan dalam berbagai bidang untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan perangkat lunak (Salsabila, 2018; Teknis et al., 2022; Wati & Sholihah, 2021; Yasin et al., 2021).

Terakhir, akan disimpulkan hasil kajian literatur ini dan memberikan rekomendasi mengenai metode dan teknik yang paling sesuai dalam pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Aziz & Fauzi, 2022; Isnain et al., 2021; Nurkholis & Sitanggang, 2020; Pratama Zanofa & Fahrizal, 2021; Wantoro et al., 2021; Yuliana et al., 2021). Selain itu, akan dibahas pula mengenai implikasi dan arah penelitian selanjutnya dalam pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan (Damayanti, 2020; Hamidy, 2017; Megawaty et al., 2021; Permatasari, 2019; Samsugi et al., 2021; Surahman, Wahyudi, et al., 2020).

Dengan adanya kajian literatur ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengembang perangkat lunak dan juga bagi masyarakat luas. Penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak dapat membantu meningkatkan efisiensi dan kualitas pengembangan perangkat lunak, sehingga dapat memberikan manfaat yang besar dalam berbagai bidang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan pada kasus-kasus tertentu.

Langkah pertama yang dilakukan dalam metode ini adalah memilih beberapa studi kasus pengembangan perangkat lunak yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Studi

kasus dapat dipilih berdasarkan kriteria tertentu seperti kompleksitas perangkat lunak, jenis teknologi kecerdasan buatan yang digunakan, bidang aplikasi perangkat lunak, dan lain sebagainya.

Setelah studi kasus telah dipilih, tahap selanjutnya adalah melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan para pengembang perangkat lunak dan pengguna perangkat lunak untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana teknologi kecerdasan buatan diimplementasikan dalam perangkat lunak tersebut. Dokumentasi juga menjadi sumber data penting dalam metode ini, seperti dokumen desain perangkat lunak, spesifikasi teknis, dan dokumen pengujian.

Setelah data terkumpul, tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan melakukan klasifikasi data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Klasifikasi data dilakukan dengan mengelompokkan data yang telah terkumpul berdasarkan topik atau tema tertentu. Reduksi data dilakukan dengan memilih data yang relevan dan menghapus data yang tidak relevan. Penyajian data dilakukan dengan menyajikan data dalam bentuk tabel, grafik, atau diagram untuk memudahkan interpretasi data. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membuat kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan.

Selama proses pengumpulan dan analisis data, peneliti juga dapat menggunakan teknik validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa data yang terkumpul akurat dan dapat dipercaya. Teknik validitas dapat dilakukan dengan melakukan triangulasi data, yaitu membandingkan hasil pengumpulan data dari beberapa sumber yang berbeda. Teknik reliabilitas dapat dilakukan dengan melakukan observasi ulang atau wawancara ulang untuk memastikan konsistensi data yang telah terkumpul.

Hasil dari metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan dapat digunakan untuk memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Hasil ini juga dapat memberikan insight dan rekomendasi untuk pengembangan perangkat lunak yang lebih efektif dan efisien di masa depan.

Selain itu, dengan menggunakan metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan, peneliti dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pengembangan perangkat lunak. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor teknis seperti pemilihan algoritma kecerdasan buatan yang tepat, faktor non-teknis seperti keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan, dan faktor organisasional seperti kebijakan perusahaan terkait pengembangan perangkat lunak.

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menyajikan data secara naratif dan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan pada setiap studi kasus yang dipilih. Teknik analisis deskriptif juga dapat digunakan untuk membandingkan hasil pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan pada setiap studi kasus yang dipilih dan menemukan pola atau kecenderungan yang sama atau berbeda.

Selama proses pengumpulan dan analisis data, peneliti juga memperhatikan etika penelitian. Etika penelitian meliputi prinsip-prinsip seperti kerahasiaan data, keamanan data, dan perlindungan hak-hak subjek penelitian. Peneliti harus memastikan bahwa data yang diperoleh tidak diperjualbelikan dan tidak digunakan untuk kepentingan lain selain penelitian.

Dalam kesimpulannya, metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan merupakan metode yang efektif dalam memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Metode ini juga memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pengembangan perangkat lunak, serta menemukan pola atau kecenderungan pada hasil pengembangan perangkat lunak pada setiap studi kasus yang dipilih. Oleh karena itu, metode ini sangat bermanfaat bagi para pengembang perangkat lunak untuk meningkatkan efisiensi pengembangan perangkat lunak dan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian menggunakan metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kecerdasan buatan dalam pengembangan perangkat lunak dapat meningkatkan efisiensi pengembangan perangkat lunak. Dalam beberapa studi kasus, teknologi kecerdasan buatan dapat mempercepat proses pengembangan perangkat lunak dan mengurangi biaya yang dibutuhkan.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemilihan algoritma kecerdasan buatan yang tepat sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak. Dalam beberapa studi kasus, penggunaan algoritma yang tepat dapat meningkatkan akurasi dan kinerja perangkat lunak. Namun, dalam beberapa kasus, pemilihan algoritma yang tidak tepat dapat menyebabkan penurunan akurasi dan kinerja perangkat lunak.

Selain faktor teknis, faktor non-teknis juga sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Keterlibatan pengguna dalam proses pengembangan perangkat lunak dapat meningkatkan akurasi dan kinerja perangkat lunak, serta memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Selain itu, faktor organisasional seperti kebijakan perusahaan terkait pengembangan perangkat lunak juga dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Dalam beberapa studi kasus, kebijakan perusahaan yang mendukung pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi dan kinerja perangkat lunak.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan masih memiliki beberapa kendala dan tantangan. Salah satu kendala yang paling umum adalah kurangnya data yang berkualitas untuk melatih algoritma kecerdasan buatan. Selain itu, pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan juga memerlukan keahlian dan keterampilan khusus, yang mungkin sulit ditemukan di dalam organisasi.

Dalam pembahasannya, penelitian ini menunjukkan bahwa metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan adalah metode yang efektif dalam memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Metode ini juga dapat membantu para pengembang perangkat lunak untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan pengembangan perangkat lunak dan menemukan pola atau kecenderungan pada hasil pengembangan perangkat lunak pada setiap studi kasus yang dipilih.

Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan dan dapat menjadi acuan penting bagi organisasi atau pengembang perangkat lunak yang ingin mengadopsi teknologi kecerdasan buatan dalam proses pengembangan perangkat lunak mereka.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu keterbatasan adalah sampel studi kasus yang terbatas. Meskipun studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini telah dipilih dengan cermat, masih mungkin ada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil pengembangan perangkat lunak yang tidak tercakup dalam studi kasus tersebut. Selain itu, metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus tidak memungkinkan untuk melakukan generalisasi hasil penelitian ke populasi yang lebih besar.

Dalam pembahasan lanjutan, penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan kualitas data yang digunakan untuk melatih algoritma kecerdasan buatan. Hal ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pengumpulan data yang lebih banyak dan representatif, pembersihan data, dan augmentasi data. Selain itu, penelitian ini juga menyarankan agar organisasi atau pengembang perangkat lunak memperhatikan faktor non-teknis seperti keterlibatan pengguna dan kebijakan perusahaan dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan.

Dalam kesimpulannya, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi dan kinerja perangkat lunak. Pemilihan algoritma yang tepat, keterlibatan pengguna, kebijakan perusahaan, dan kualitas data yang digunakan untuk melatih algoritma kecerdasan buatan adalah faktor penting yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Metode pengumpulan dan analisis data dari

studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan adalah metode yang efektif dalam memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan, seperti sampel studi kasus yang terbatas dan keterbatasan metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus.

Dalam penelitian mendatang, dapat dilakukan penelitian dengan menggunakan metode yang berbeda, seperti survei atau wawancara dengan pengembang perangkat lunak, untuk memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Selain itu, dapat dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas data yang digunakan untuk melatih algoritma kecerdasan buatan. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi titik awal bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan.

SIMPULAN

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan efisiensi dan kinerja perangkat lunak, dengan memperhatikan faktor-faktor seperti pemilihan algoritma yang tepat, keterlibatan pengguna, kebijakan perusahaan, dan kualitas data yang digunakan untuk melatih algoritma kecerdasan buatan. Metode pengumpulan dan analisis data dari studi kasus pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan juga efektif dalam memberikan gambaran yang lebih detail dan mendalam mengenai pengembangan perangkat lunak dengan teknologi kecerdasan buatan. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, hasil dan pembahasan penelitian dapat menjadi acuan penting bagi organisasi atau pengembang perangkat lunak yang ingin mengadopsi teknologi kecerdasan buatan dalam proses pengembangan perangkat lunak mereka.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). PENYELESAIAN TRAVELING SALESMAN PROBLEM (TSP) MENGGUNAKAN METODE CUTTING PLANE DAN PERANGKAT LUNAK QSOPT 1.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Mipa Dan Aplikasi (ISBN: 978-602-98559-1-3)*, 3(3).
- 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).
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020a). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020b). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Andraini, L. (2022). *Pengeimplementasian DevOps Pada Sistem Tertanam dengan ESP8266 Menggunakan Mekanisme Over The Air*. 2(4), 1–10.
- Annur, H. (2019). PENERAPAN DATA MINING MENENTUKAN STRATEGI PENJUALAN VARIASI MOBIL MENGGUNAKAN METODE K-MEANS CLUSTERING. *Jurnal Informatika Upgris*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jiu.v5i1.3091>
- Aziz, M., & Fauzi, A. (2022). *CNN UNTUK DETEKSI BOLA MULTI POLA STUDI KASUS : LIGA HUMANOID ROBOCUP CNN For Multi Pattern Ball Detection Case Study : RoboCup Humanoid League*. 5(1), 23–34.
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296.
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualisation Auditory Kinesthetic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Budiman, A., Ahdan, S., & Aziz, M. (2021). Analisis Celah Keamanan Aplikasi Web E-Learning Universitas Abc Dengan Vulnerability Assesment. *Jurnal Komputasi*, 9(2), 1–10. <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/2800>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and

- Jupriyadi Jupriyadi. 2021. "Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition)." *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- Damayanti, D., Yudiantara, R., & An'ars, M. G. (2021). SISTEM PENILAIAN RAPOR PESERTA DIDIK BERBASIS WEB SECARA MULTIUSER. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 447–453.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341.*
- Darwis, D. (2016). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 6–10.
- Darwis, D. (2017). Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma GIFSHUFFLE. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 19–24.
- Darwis, D., & Yusiana, T. (2016). Penggunaan Metode Analisis Historis Untuk Menentukan Anggaran Produksi. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 6(2).
- Dewantoro, F. (2021). Kajian Pencahayaan dan Penghawaan Alami Desain Hotel Resort Kota Batu Pada Iklim Tropis. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 2(01), 1–7.
- Dewantoro, F., Budi, W. S., & Prianto, E. (2019). Kajian Pencahayaan Alami Ruang Baca Perpustakaan Universitas Indonesia. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 3(1), 94–99.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR. 3(1), 83–89.*
- Didipu, N. L. (2013). Pengaruh Lapisan Hybrid Serat Karbon Dan Serat Gelas Pada Kapasitas Lentur Balok Beton Bertulang. *Digilib.Unhas.Ac.Id*, 1–67.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.

- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. Gotama JD, Fernando Y, Pasha D. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1):28–38. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Handayani, M. A., Amalia, C., & Sari, T. D. R. (2022). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan dan Kepribadian Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan (Studi Kasus pada Pelaku UMKM Batik di Lampung). *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 647–660. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i2.2262>
- Hani Subakti, S.Pd., M.Pd., Ikhsan Romli, S.Si., M.Sc., Nur Syamsiyah, S.T., MTL, Adam Arif Budiman, M.Kom, Herianto, S.Pd., M.T., Lulut Alfaris, S.T., M.T., Muhammad Khoirul Hasin, S.Kom., M.Kom, Anggi Hadi Wijaya, S.Pd., M.Kom, Farida, S.Kom., M.Kom, I, M. K. (2022). *Artificial Intelligence* (M. K. Dudih Gustian, S.T. (ed.)). Media Sains Indonesia, 2022.
- Hasibuan, D. Z. (2021). Aplikasi Data Mining Dengan K-Means Cluster Untuk Memprediksi Produk Potensial Dan Penentuan Persediaan Produk. *Kumpulan Karya Ilmiah Mahasiswa Fakultas Sains Dan Tehnologi*, 1(1).
- Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Penulisan Artikel Populer Untuk Menunjang Kenaikan Pangkat Bagi Guru Di Sman 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 301. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2212>
- Herman, I. H., Widiyanto, D., & Ernawati, I. (2020). Penggunaan K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Mengidentifikasi Citra Batik Pewarna Alami dan Pewarna Sintetis Berdasarkan Warna. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 504–515.
- 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).
- Ismail. (2020). *Data Mining: Algoritma dan Implementasi*.
- Isnain, A. R., Sintaro, S., & Ariany, F. (2021). Penerapan Auto Pump Hand Sanitizer Berbasis Iot. 2(2), 63–71.
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Kurniawan, A. H. (2019). Layanan Bibliometrika Untuk Memudahkan Dalam

- Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33962>
- Kurniawan, A. H. (2020a). Konsep Altmetrics dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media dan Non-academic Social Media. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49.
- Kurniawan, A. H. (2020b). Konsep Altmetrics Dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media Dan Non-Academic Social Media. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art5>
- Kusumawati, R. (2008). (*Studi Kasus Pada RS Roemani Semarang*) Ratna Kusumawati. 3(6), 148–161.
- Lestari, F., & Susanto, T. (2022). *Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran*. 1(2), 38–43.
- Lestari, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Economic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, 7(1), 30–44.
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- Mandasari, B., & Wahyudin, A. Y. (2021). Flipped Classroom Learning Model: Implementation and Its Impact on EFL Learners' Satisfaction on Grammar Class. *Ethical Lingua: Journal of Language Teaching and Literature*, 8(1), 150–158.
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, 4(2), 118–126. www.oecd.org/pisa/,
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- 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>
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- 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>
- 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>
- Oktavia, S. R. (2018). *Jurnal teknik sipil*. 02(November), 30–37.

- Permatasari, B. (2019). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i2.446>
- Phelia, A., & Damanhuri, E. (2019). *Kajian Evaluasi Tpa Dan Analisis Biaya Manfaat Sistem Pengelolaan Sampah Di Tpa (Studi Kasus TPA Bakung Kota Bandar LPhelia, A., & Damanhuri, E. (2019). Kajian Evaluasi Tpa Dan Analisis Biaya Manfaat Sistem Pengelolaan Sampah Di Tpa (Studi Kasus TPA Bakun.*
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- Pratama Zanofa, A., & Fahrizal, M. (2021). Penerapan Bluetooth Untuk Gerbang Otomatis. *Portaldata.Org*, 1(2), 1–10.
- Putri, A. D. (2021). Maksimalisasi Media Sosial untuk Meningkatkan Pendapatan dan Pengembangan Diri Generasi Z di MAN 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1180>
- Putri, S. eka Y., & Surahman, A. (2019). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- 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.
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Rifqi, R. M., Himawat, A., & Agung, W. S. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Donasi , Kegiatan , dan Relawan bagi Komunitas Sosial di Kota Malang (Studi Kasus : Komunitas TurunTangan Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3102–3109.
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api*. 2007(Snati), 1–4.
- Risten, R., & Pustika, R. (2021). Exploring students' attitude towards English online learning using Moodle during covid-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 8–15.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020a). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020b). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27–32.

- Salsabila, N. (2018). Klasifikasi Barang Menggunakan Metode Clustering K-Means Dalam Penentuan Prediksi Stok Barang. *Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang*.
- 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.
- Sari, A., & Adrian, Q. J. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY PADA BUKU “THE ART OF ANIMATION: 12 PRINCIPLES.” *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 109–119.
- Sari, A., & Alita, D. (2022). Penerapan E-Marketing Menggunakan Model Oohdm Dan Strategi Marketing 7P (Studi Kasus : Sudden Inc). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(4), 80–85.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1899>
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Blended-Learning: The responses from non-English students in the Indonesian tertiary context. *Teknosastik*, 17(1), 23–28.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan menggunakan Metode AHP. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02).
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Educit-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., Wahyuni, E. D., Programming, E., Lembur, P. U., Informasi, S., Labinta, S., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta*. 2(2), 69–76.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., & ... (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Social ...*, 2(2), 160–166.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknis, E., Skala, D., Usahatani, P., Kayu, U., Kabupaten, D., Anggi, W., Cahyaningsih, F., Rahayu, E. S., & Kusnandar, D. (2022). “*Digitalisasi Pertanian Menuju Kebangkitan Ekonomi Kreatif*.” 6(1), 718.

- Travis, D., & Hodgson, P. (2019). *Think Like a UX Researcher: How to observe users, influence design, and shape business strategy*.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Verdian, I. (2017). Menentukan Volume Produksi Tahu Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani. *Prosiding 2th Celscitech-UMRI*, 2, 122–132. <http://ejournal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/view/324%0Ahttps://ejournal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/download/324/206>
- Wahyudin, A. Y., & Rido, A. (2020). Perceptuals learning styles preferences of international Master's students in Malaysia. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 19(1), 169–183.
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (AR) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). *Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban Decision support system model using FIS Mamdani for determining tire*. 9(November 2020), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13776>
- Wati, D. R., & Sholihah, W. (2021). Pengontrol pH dan Nutrisi Tanaman Selada pada Hidroponik Sistem NFT Berbasis Arduino. *Multinetics*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3504>
- Wijaya, N., & Ridwan, A. (2019). Klasifikasi Jenis Buah Apel Dengan Metode K-Nearest Neighbors. *Jurnal SISFOKOM*, 08(01), 74–78.
- Wijayanto, I. (2022). *Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)*. 3(2), 55–62.
- 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>
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Lampungnese Etnomatematics. *Development of Material Based on Lampungnese Etnomatematics*, 9(9), 2.
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- 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>