

Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Sistem Pemesanan Makanan Online dengan Integrasi Pembayaran Elektronik

Bancar Suryono¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

*) Bancarasuryo.933@gmail.com

Abstrak

Aplikasi mobile untuk sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik telah menjadi bagian penting dari industri makanan dan minuman yang berkembang pesat. Tujuan dari rancang bangun aplikasi ini adalah memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memesan makanan secara online dan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman melalui metode pembayaran elektronik. Rancang bangun aplikasi ini melibatkan beberapa tahapan, mulai dari desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif hingga implementasi integrasi pembayaran elektronik yang aman. Pengguna dapat dengan mudah menjelajahi daftar restoran, melihat menu makanan, dan menambahkan makanan yang diinginkan ke dalam keranjang belanja. Setelah memilih makanan, pengguna dapat memilih metode pembayaran elektronik seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank untuk menyelesaikan pembayaran. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur tambahan, seperti pelacakan pengiriman untuk memberikan informasi real-time tentang status pengiriman pesanan kepada pengguna. Selain itu, pengguna dapat memberikan ulasan dan rating terhadap restoran atau makanan yang mereka pesan, memberikan masukan yang berguna bagi pengguna lain dalam membuat keputusan pesanan. Rancang bangun aplikasi mobile ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman, efisien, dan aman dalam memesan makanan secara online. Integrasi pembayaran elektronik membantu mempercepat proses pembayaran dan mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Dengan adanya aplikasi ini, restoran juga dapat meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas mereka kepada pelanggan potensial.

Kata Kunci: aplikasi mobile, sistem pemesanan makanan online, integrasi pembayaran elektronik, antarmuka pengguna, pengiriman makanan

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemesanan makanan online telah menjadi tren yang populer. Banyak orang yang mengandalkan layanan pemesanan makanan online untuk kenyamanan, efisiensi, dan fleksibilitas yang ditawarkannya. Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pemesanan makanan online, terutama terkait dengan pembayaran (Damayanti, 2021; Fauzi et al., 2020; Puspaningtyas et al., 2022; Teknis et al., 2022). Sistem pemesanan makanan online yang ada seringkali mengharuskan pelanggan untuk melakukan pembayaran secara tunai atau menggunakan metode pembayaran yang terbatas. Hal ini dapat menyulitkan pelanggan, terutama dalam situasi di mana pembayaran tunai tidak praktis atau

jika pelanggan tidak memiliki uang tunai pada saat itu (Ali et al., 2021; Octavia et al., 2020; Pasha & Susanti, 2022; Susanto et al., 2019). Selain itu, ada juga masalah keamanan dan keandalan yang terkait dengan pembayaran secara langsung melalui aplikasi pemesanan makanan (Amarudin et al., 2014; Bakri & Irmayana, 2017; Darwis, Solehah, et al., 2021; Jupriyadi et al., 2020; Kurniawan & Surahman, 2021).

Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah aplikasi mobile yang dirancang dengan baik untuk sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik. Aplikasi ini akan memberikan pengguna kemudahan dan fleksibilitas dalam melakukan pembayaran secara elektronik, yang dapat dilakukan melalui berbagai metode pembayaran seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank (Damayanti & Sulistiani, 2017; A. R. Isnain et al., 2022; Mersita et al., 2022; Priandika et al., 2022; Tantowi et al., 2021). Integrasi pembayaran elektronik ini juga akan meningkatkan keamanan dan keandalan proses pembayaran. Selain itu, aplikasi ini juga akan memudahkan pengguna dalam memesan makanan secara online dengan fitur-fitur yang intuitif dan responsive (Muliyah et al., 2020; Nuraziza et al., 2021; Rohman et al., 2020; Yusuf, 2021). Pengguna dapat melihat daftar menu, memilih menu yang diinginkan, menentukan jumlah dan tambahan khusus, serta melakukan pemesanan dengan mudah melalui aplikasi mobile ini. Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pelanggan dan membantu restoran atau penyedia makanan untuk meningkatkan layanan dan efisiensi operasional (Hendrastuty, Ihza, et al., 2021; Jayadi, 2022; Permatasari & Anggarini, 2020; Riski Anggraini, 2021). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah proses pemesanan makanan, dan meningkatkan efisiensi pembayaran dalam industri pemesanan makanan online (Borman et al., 2018; Megawaty et al., 2021; W. U. Pratama & Yuliandra, 2021; Wantoro, 2018).

Urgensi Penelitian Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Sistem Pemesanan Makanan Online dengan Integrasi Pembayaran Elektronik adalah: 1) Pertumbuhan bisnis pemesanan makanan online: Bisnis pemesanan makanan online mengalami pertumbuhan yang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Semakin banyak orang yang menggunakan layanan

pemesanan makanan online untuk kenyamanan dan fleksibilitas yang ditawarkannya. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengembangkan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan memperkuat posisi bisnis dalam industri ini (Astuti handayani et al., 2022; Hamidy, 2016; Handayani et al., 2022; SetiawaTI & AhdiyawatI, 2021; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas*, 2020).

2) Permintaan pelanggan akan pembayaran elektronik: Penggunaan metode pembayaran elektronik seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank semakin populer di berbagai sektor. Dalam konteks pemesanan makanan online, pelanggan menginginkan opsi pembayaran yang lebih fleksibel dan aman. Dengan mengintegrasikan pembayaran elektronik ke dalam aplikasi, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembayaran tanpa harus menggunakan uang tunai atau metode pembayaran terbatas (Dan, 2021; Salsabila, 2018; Susanto & Puspaningrum, 2020; Wantoro et al., 2021).

3) Efisiensi operasional bagi restoran dan penyedia makanan: Dalam pemesanan makanan online, integrasi pembayaran elektronik dapat meningkatkan efisiensi operasional bagi restoran atau penyedia makanan. Proses pembayaran langsung melalui aplikasi mengurangi kebutuhan untuk mengelola uang tunai dan mengurangi risiko kehilangan atau kesalahan dalam transaksi. Selain itu, pembayaran elektronik juga memungkinkan pemrosesan pembayaran yang lebih cepat dan akurat (Eka Saputri, 2018; Hendrastuty, Rahman Isnain, et al., 2021; Herlinda et al., 2021; Winarta & Kurniawan, 2021; Yuliana et al., 2021).

4) Keamanan transaksi: Integrasi pembayaran elektronik dalam aplikasi mobile untuk pemesanan makanan online dapat meningkatkan keamanan transaksi. Transaksi elektronik cenderung lebih aman daripada pembayaran tunai karena mengurangi risiko pencurian atau kehilangan uang. Selain itu, dengan adanya fitur keamanan seperti enkripsi data, verifikasi dua faktor, dan pemrosesan pembayaran yang terjamin, pelanggan merasa lebih nyaman dan percaya untuk melakukan pembayaran secara elektronik (Ahdan, Priandika, et al., 2020; Andraini & Bella, 2022; E. Putri & Sari, 2020; Qodriani, 2021; Syah & Witanti, 2022).

5) Pengalaman pengguna yang lebih baik: Dalam era digital yang terus berkembang, pengguna mengharapkan pengalaman yang lebih baik dalam setiap interaksi dengan aplikasi. Dengan menggunakan aplikasi mobile yang dirancang khusus untuk pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik, pengguna akan mendapatkan pengalaman yang lebih intuitif, responsif, dan mudah (Harjanti et al., 2022; Penggunaan, 2021; Samsugi, 2017;

Soraya & Wahyudi, 2021; Syarifah, 2022). Ini akan meningkatkan kepuasan pelanggan dan memperkuat loyalitas mereka terhadap platform atau bisnis.

Dengan pertumbuhan pesat industri pemesanan makanan online dan permintaan yang meningkat akan pembayaran elektronik, penelitian ini menjadi sangat penting untuk mengembangkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan industri. Aplikasi mobile dengan integrasi pembayaran elektronik akan membawa manfaat signifikan bagi pelanggan, restoran atau penyedia makanan, serta meningkatkan efisiensi operasional dalam industri pemesanan makanan online.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem Pemesanan Makanan Online

Sistem Pemesanan Makanan Online adalah suatu sistem yang memungkinkan pelanggan untuk memesan makanan melalui platform digital seperti aplikasi mobile atau situs web. Dalam sistem ini, pelanggan dapat menjelajahi menu restoran atau penyedia makanan yang terdaftar, memilih makanan yang diinginkan, menentukan jumlah dan tambahan khusus, dan melakukan pemesanan melalui antarmuka digital (Ameraldo & Khoirunnisa, 2021; Aprilianto & Fahrizqi, 2020; Fakhrurozi & Puspita, 2021; A. D. Putri et al., 2023; Rosmalasari, 2022). Sistem Pemesanan Makanan Online biasanya memiliki fitur-fitur seperti daftar menu lengkap dengan deskripsi dan harga, pilihan kategori atau jenis makanan, sistem penilaian atau ulasan pengguna, metode pembayaran yang beragam, dan pelacakan pesanan secara real-time. Pelanggan juga dapat memilih metode pengiriman makanan, seperti pengiriman ke alamat yang ditentukan atau pengambilan langsung di restoran (Hidayatullah et al., 2018; F. Isnain et al., 2022; Primadewi, 2021; Wijaya et al., 2022).

Pada sisi penyedia makanan, sistem ini memungkinkan mereka untuk menerima pesanan secara elektronik, mengelola inventaris makanan, mengatur jadwal pengiriman atau penjemputan, dan melacak status pesanan. Sistem ini juga dapat menyediakan laporan penjualan dan analitik yang membantu dalam pemantauan dan pengembangan bisnis. Dengan adanya Sistem Pemesanan Makanan Online, proses pemesanan makanan menjadi lebih mudah, cepat, dan nyaman bagi pelanggan (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022;

Megawaty & Setiawan, 2017; Prabowo & Damayanti, 2021; Septilia et al., 2020). Mereka dapat memesan makanan kapan saja dan dari mana saja tanpa harus mengunjungi fisik restoran atau menghubungi secara langsung. Selain itu, sistem ini juga memberikan fleksibilitas dalam metode pembayaran, pemilihan menu, dan pengiriman makanan sesuai kebutuhan pelanggan. Secara keseluruhan, Sistem Pemesanan Makanan Online telah memberikan perubahan signifikan dalam industri makanan dengan menghadirkan pengalaman pemesanan yang lebih modern, efisien, dan praktis bagi pelanggan dan penyedia makanan (Anggraini et al., 2022; Rahmah et al., 2019; Vinahapsari & Rosita, 2020, 2020, 2020).

Pengertian Integrasi Pembayaran Elektronik

Integrasi Pembayaran Elektronik mengacu pada penggabungan atau penyatuan sistem pembayaran elektronik ke dalam suatu platform atau aplikasi. Ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara elektronik menggunakan berbagai metode pembayaran digital seperti kartu kredit, dompet digital, transfer bank, atau metode pembayaran online lainnya (Ahdan et al., 2018; Handayani, 2014; Iriani, 2011; Lina & Nani, 2020; Putra et al., 2022; Tarigan et al., 2020; Vidiyasari & Darwis, 2020). Dalam konteks bisnis atau layanan online, integrasi pembayaran elektronik memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembayaran dengan mudah dan nyaman tanpa harus menggunakan uang tunai atau metode pembayaran konvensional. Dengan mengintegrasikan metode pembayaran elektronik ke dalam platform atau aplikasi, pengguna dapat melakukan pembayaran langsung melalui antarmuka yang disediakan, tanpa perlu mengarahkan ke situs atau aplikasi pembayaran terpisah (Adrian et al., 2020; Handoko et al., 2018; Harahap et al., 2020; M. A. Pratama et al., 2021; Suaidah, 2021).

Integrasi Pembayaran Elektronik juga melibatkan proses teknis untuk menghubungkan sistem pembayaran elektronik dengan platform atau aplikasi yang ingin menerima pembayaran elektronik. Ini mencakup pengembangan atau penggunaan antarmuka pemrograman aplikasi (API) yang memungkinkan transfer informasi pembayaran antara platform dan penyedia layanan pembayaran (Ahdan, Putri, et al., 2020; Darwis, Pamungkas, et al., 2021; Galizzi et al., 2013, 2013; Lim et al., 2006; R. H. Putri, 2022). API ini

memastikan transaksi pembayaran dapat diproses secara aman dan akurat. Keuntungan utama dari Integrasi Pembayaran Elektronik adalah meningkatkan kemudahan dan kenyamanan pembayaran bagi pengguna. Pengguna dapat melakukan pembayaran dengan cepat, menghindari risiko kehilangan uang tunai, dan menghindari proses manual seperti penulisan cek atau transfer bank tradisional. Selain itu, integrasi pembayaran elektronik juga membantu mengurangi risiko keamanan dan kesalahan yang terkait dengan pembayaran fisik (Abidin et al., 2021; Ahmad et al., 2018; Mutmainnah, 2020; Permata et al., 2020; Permata & Abidin, 2020; Ramadhanu & Priandika, 2021; Rikendry & Navigasi, 2007).

Bagi bisnis atau penyedia layanan, Integrasi Pembayaran Elektronik memungkinkan mereka untuk menyediakan pengalaman pembayaran yang lebih baik bagi pelanggan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperluas jangkauan pasar. Hal ini juga memungkinkan pemrosesan pembayaran secara otomatis, pencatatan transaksi yang lebih akurat, dan kemampuan untuk melacak dan menganalisis data pembayaran (Behainksa et al., 2022; Fadly & Alita, 2021; Kencana, 2021; Marsi et al., 2019; Ningsih, 2020; Setiawansyah et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021). Secara keseluruhan, Integrasi Pembayaran Elektronik telah menjadi elemen penting dalam bisnis dan transaksi online modern. Hal ini memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna dan bisnis dengan meningkatkan efisiensi, keamanan, dan kemudahan dalam melakukan pembayaran.

METODE

Berikut adalah tahapan penelitian Rancang Bangun Aplikasi Mobile untuk Sistem Pemesanan Makanan Online dengan Integrasi Pembayaran Elektronik:

1. Studi Literatur: Tahap ini melibatkan pencarian informasi terkait teknologi terbaru dalam pembuatan aplikasi pemesanan makanan online dan integrasi pembayaran elektronik. Tujuan dari studi literatur ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan informasi yang relevan dengan topik penelitian.
2. Analisis Kebutuhan: Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan terkait aplikasi pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik. Analisis ini meliputi

kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang dibutuhkan dalam aplikasi, serta fitur-fitur yang harus ada dalam aplikasi tersebut.

3. **Desain dan Implementasi Aplikasi:** Pada tahap ini, peneliti merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik. Desain dan implementasi ini meliputi pembuatan antarmuka aplikasi, pengaturan server, dan integrasi dengan gateway pembayaran elektronik.

4. **Pengujian Aplikasi:** Tahap ini bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik dan memenuhi kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah ditentukan. Pengujian meliputi uji fungsionalitas, keamanan, dan performa aplikasi.

5. **Evaluasi dan Analisis Hasil:** Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi hasil pengujian dan menganalisis kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya. Evaluasi dan analisis ini digunakan untuk menentukan apakah aplikasi dapat digunakan secara luas dan memberikan manfaat yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah contoh hasil rancang bangun aplikasi mobile untuk sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik:

1. Antarmuka Pengguna:

- Halaman Utama: Menampilkan daftar restoran atau menu makanan yang tersedia, dengan fitur pencarian dan filter.
- Halaman Detail Restoran: Menampilkan informasi lengkap tentang restoran, termasuk menu, ulasan, lokasi, jam operasional, dan rating.
- Halaman Menu Makanan: Menampilkan daftar menu makanan dengan deskripsi, harga, dan gambar.
- Keranjang Belanja: Menampilkan daftar makanan yang telah dipilih oleh pengguna, jumlah pesanan, dan total biaya.

- Halaman Pembayaran: Memungkinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank.

- Riwayat Pesanan: Menampilkan riwayat pesanan pengguna, termasuk detail pesanan sebelumnya, status pengiriman, dan informasi pengiriman.

2. Pemesanan Makanan:

- Pilih Restoran: Pengguna dapat memilih restoran dari daftar atau melakukan pencarian berdasarkan kategori makanan atau lokasi.

- Pilih Menu: Pengguna dapat memilih menu makanan yang diinginkan dan menambahkannya ke keranjang belanja.

- Pengaturan Pesanan: Pengguna dapat menyesuaikan pesanan, seperti memilih variasi makanan, menambahkan catatan khusus, atau memilih porsi makanan.

- Konfirmasi Pesanan: Pengguna dapat melihat ringkasan pesanan, memeriksa total biaya, dan mengonfirmasi pesanan sebelum pembayaran.

3. Integrasi Pembayaran Elektronik:

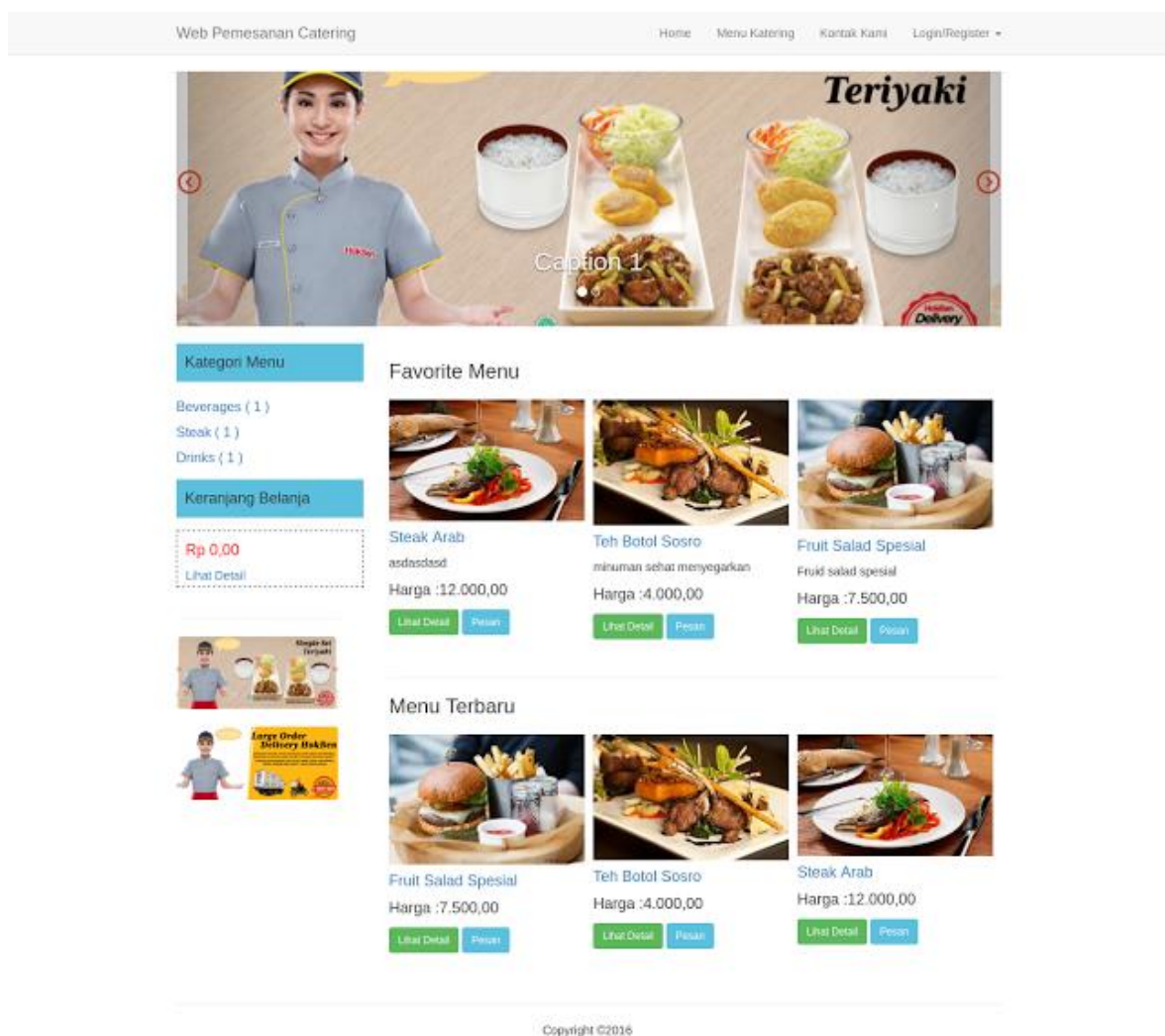
- Metode Pembayaran: Aplikasi menyediakan pilihan metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, dompet digital (misalnya, GoPay, OVO, atau DANA), atau transfer bank melalui aplikasi perbankan mobile.

- Proses Pembayaran: Pengguna diminta untuk memasukkan detail pembayaran, seperti nomor kartu kredit atau akun dompet digital, atau melakukan transfer bank dengan mengikuti petunjuk yang disediakan.

- Konfirmasi Pembayaran: Setelah pembayaran berhasil, pengguna akan menerima konfirmasi pembayaran melalui notifikasi atau email, dan pesanan akan dikonfirmasi.

4. Fitur Tambahan:

- Lacak Pengiriman: Pengguna dapat melacak status pengiriman pesanan mereka, termasuk perkiraan waktu pengiriman dan informasi kurir.
- Ulasan dan Rating: Setelah menerima pesanan, pengguna dapat memberikan ulasan dan rating terhadap restoran atau makanan yang mereka pesan.
- Promosi dan Diskon: Aplikasi dapat memberikan informasi tentang promosi, diskon, atau voucher yang tersedia untuk restoran atau makanan tertentu.



Dengan rancang bangun seperti di atas, aplikasi mobile sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik dapat memberikan pengalaman yang nyaman dan

mudah bagi pengguna dalam memesan makanan secara online dan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman.

SIMPULAN

Simpulan:

- Rancang bangun aplikasi mobile untuk sistem pemesanan makanan online dengan integrasi pembayaran elektronik dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam memesan makanan secara online dan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman.
- Antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menjelajahi restoran, memilih menu makanan, dan menyelesaikan proses pembayaran.
- Integrasi pembayaran elektronik memungkinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran yang sesuai dengan preferensi mereka, seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank.

Saran:

- Selama tahap perancangan, lakukan penelitian yang mendalam tentang kebutuhan dan preferensi pengguna dalam sistem pemesanan makanan online. Pertimbangkan untuk mengadakan survei atau wawancara dengan calon pengguna untuk memahami kebutuhan mereka dengan baik.
- Desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif agar mudah digunakan oleh pengguna dengan tingkat keahlian teknologi yang berbeda.
- Pastikan integrasi pembayaran elektronik yang aman dan terpercaya dengan melibatkan penyedia pembayaran yang terkemuka atau menyediakan API pembayaran yang aman.
- Tawarkan fitur pencarian dan filter yang memungkinkan pengguna untuk mencari restoran berdasarkan kategori makanan, lokasi, atau preferensi lainnya.
- Implementasikan fitur pelacakan pengiriman yang memungkinkan pengguna untuk melacak pesanan mereka secara real-time dan mendapatkan perkiraan waktu pengiriman yang akurat.
- Dukung fitur ulasan dan rating yang memungkinkan pengguna untuk memberikan umpan balik tentang restoran atau makanan yang mereka pesan, yang dapat membantu pengguna lain dalam membuat keputusan pesanan.

- Gunakan teknologi kecerdasan buatan atau rekomendasi berdasarkan preferensi pengguna untuk memberikan rekomendasi makanan atau promosi yang relevan.

Dengan mempertimbangkan simpulan dan saran di atas, Anda dapat mengembangkan aplikasi mobile sistem pemesanan makanan online yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

REFERENSI

- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- 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.
- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroani An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadana, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29–33.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). 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., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- 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).
- Ali, D. R., Safitri, V. A. D., & Fadly, M. (2021). Ukuran Perusahaan terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility pada Perusahaan Pertambangan Subsektor Batu Bara yang terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2019. 1(1), 67–77.
- Amarudin, A., Widyawan, W., & Najib, W. (2014). Analisis Keamanan Jaringan Single Sign On (SSO) Dengan Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Menggunakan

Metode MITMA. *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 2(1), 1–7.

- Ameraldo, F., & Khoirunnisa, L. (2021). *Disclosure : Journal of Accounting and Finance Analisis Pengaruh Ukuran Perusahaan dan Opini Audit Terhadap Audit Delay pada Perusahaan Sektor Properti dan Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia*. 1(2), 81–100.
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *Jurnal Portal Data*, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>
- Anggraini, R., Alvisyahri, A., & Sugiarto, S. (2022). Persepsi Keselamatan Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Banda Aceh terhadap Pelanggaran Lalu Lintas dan Kelengkapan Atribut. *Jurnal Teknik Sipil*, 28(3). <https://doi.org/10.5614/jts.2021.28.3.10>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Astuti handayani, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Eko Saputra, F., Kunci, K., Keuangan, P., Wanita Tani, K., Author maidiana, C., & cid, teknokrata. (2022). *Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO*. 4(1), 1–7. https://jurnal.um-palembang.ac.id/suluh_abdi
- Bakri, M., & Irmayana, N. (2017). Analisis Dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Informasi SIMHP BPKP Menggunakan Standar ISO 27001. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 41–44.
- Behainksa, A. N., Hendrastuty, N., & An, M. G. (2022). *SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEARSIPAN DOKUMEN BARANG EKSPOR DAN IMPOR (STUDI KASUS : CV GIAN PUTRA)*. 3(3), 33–40.
- Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro, 2018*, 322–327.
- 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, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- 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), cyberarea.id

2330–2341.

- Darwis, D., Pamungkas, N. B., & Wamiliana. (2021). Comparison of Least Significant Bit, Pixel Value Differencing, and Modulus Function on Steganography to Measure Image Quality, Storage Capacity, and Robustness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1), 12039. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012039>
- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG. 4(3), 416–422.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2020). WOMEN ENTREPRENEURSHIP IN THE DEVELOPING COUNTRY: THE EFFECTS OF FINANCIAL AND DIGITAL LITERACY ON SMES' GROWTH. *Journal of Governance and Regulation*, 9(4), 106–115. <https://doi.org/10.22495/JGRV9I4ART9>
- Galizzi, M., Caldara, M., Re, V., & Vitali, A. (2013). A novel Qi-standard compliant full-bridge wireless power charger for low power devices. *2013 IEEE Wireless Power Transfer, WPT 2013*, 44–47. <https://doi.org/10.1109/WPT.2013.6556877>
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- Handayani, M. A. (2014). INOVASI PRODUK SEBAGAI ALTERNATIF KONVERSI SISTEM MUSYARAKAH (Studi Kasus Pada Bank Sumsel Babel Syariah Cabang Palembang). *Ekomi Islam*, 11(2), 35–47.
- Handayani, M. A., Suwarni, E., Fernando, Y., Fitri, F., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. *Suluh Abdi*, 4(1), 1–7.
- Handoko, P., Hermawan, H., & Nasucha, M. (2018). Pengembangan Sistem Kendali Alat Elektronika Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3 dan Ethernet Shield dengan Antarmuka Berbasis Android. *Dinamika Rekayasa*, 14(2), 92–103. <https://doi.org/10.20884/1.dr.2018.14.2.191>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal cyberarea.id*

- Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Harjanti, T. W., Setiyani, H., Trianto, J., & Rahmanto, Y. (2022). Classification of Mint Leaf Types Using Euclidean Distance and K-Means Clustering with Shape and Texture Feature Extraction. *Journal of Tech-E*, 5(2), 116–124.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., Isnain, A. R., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155. <http://situs.com>
- 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.
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>
- Iriani, S. S. (2011). Strategi Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Keuangan Dan Perbankan*, 15(2), 261–270.
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>
- Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>
- Jayadi, A. (2022). Rancang Bangun Protokol dan Algoritma Untuk Pengiriman Citra Jarak Jauh Pada Saluran Nirkabel Non Reliabel. 2(8), 1–9.
- Jupriyadi, J., Putra, D. P., & Ahdan, S. (2020). Analisis Keamanan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Menggunakan PPTP dan ZRTP. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 9(2).
- Kencana, D. T. (2021). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Return Saham Dengan Variabel Kontrol Return on Equity Pada Perusahaan Manufaktur Dalam Bursa Efek Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.33365/tb.v4i2.1390>

- Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 7–12.
- Lim, K. H., Sia, C. L., Lee, M. K. O., & Benbasat, I. (2006). Do I trust you online, and if so, will I buy? An empirical study of two trust-building strategies. *Journal of Management Information Systems*, 23(2), 233–266. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222230210>
- Lina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada KesukLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kes. *Performance*, 27(1), 60–69.
- Marsi, fella rizki, Husaini, & Ilyas, F. (2019). PENGARUH KARAKTERISTIK DEWAN PENGAWAS SYARIAH TERHADAP KINERJA PERBANKAN YANG DIMODERASI OLEH PENGAMBILAN RISIKO BANK. 2–3.
- 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>
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce*. 11(1), 1–4.
- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Sitepu, S. S. W. (2020). EXPLORING LEARNERS' AUTONOMY IN ONLINE LANGUAGE-LEARNING IN STAI SUFYAN TSAURI MAJENANG. *Getsempena English Education Journal*, 7(2), 382–394.
- Mutmainnah, S. (2020). Pemilihan Moda Transportasi Kereta Api Menuju Pelabuhan Bakauheni. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.33365/jice.v1i01.854>
- Ningsih, S. (2020). Strategi Membangun Customer Trust Pada Online Shop Dikalangan Mahasiswa Milenial. *Dinamis: Journal of Islamic Management and ...*, 3(1), 1–9. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/dinamis/article/view/1576>
- Nuraziza, N., Oktaviani, L., & Sari, F. M. (2021). EFL Learners' Perceptions on ZOOM Application in the Online Classes. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.37905/jetl.v2i1.7318>
- 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>
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Penggunaan, D. A. N. S. (2021). *ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING*. November, 321–329.
- Permata, P., & Abidin, Z. (2020). Statistical Machine Translation Pada Bahasa Lampung Dialek Api Ke Bahasa Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 519–528.
- Permata, P., Abidin, Z., & Ariyani, F. (2020). Efek Peningkatan Jumlah Paralel Korpus Pada Penerjemahan Kalimat Bahasa Indonesia ke Bahasa Lampung Dialek Api. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 41–49.
- Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada WaruPermatasari, B., Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). KepuaPermatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel In. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.
- Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 1–6. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.130>
- Primadewi, A. (2021). *Primadewi, Ardhin. 2021. "Model Machine Learning Untuk Klasifikasi Mutu Telur Ayam Ras Berdasarkan Kebersihan Kerabang."* 8(6): 386–91. *Model Machine Learning untuk Klasifikasi Mutu Telur Ayam Ras Berdasarkan Kebersihan Kerabang*. 8(6), 386–391. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3574>
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). *Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan*

- Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Putra, A. D., Purba, L. M., & Nuralia, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Pada Toko Jabat. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.126>
- Putri, A. D., Permatasari, B., & Suwarni, E. (2023). *Strategi Desain Kemasan Sebagai Upaya Peningkatan Daya Jual Produk Umkm Kelurahan Labuhan Dalam Bandarlampung*. 4(1), 119–123.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). INDONESIAN EFL STUDENTS' PERSPECTIVES TOWARDS LEARNING MANAGEMENT SYSTEM SOFTWARE. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24.
- 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.
- Rahmah, F., Hidayanti, F., & Innah, M. (2019). Penerapan Smart Sensor untuk Kendali pH dan Level Larutan Nutrisi pada Sistem Hidroponik Tanaman Pakcoy. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(5), 527. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019651738>
- 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/JTSI>
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pematik api*. 2007(Snati), 1–4.
- Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>
- Rohman, M., Marji, D. A. S., Sugandi, R. M., & Nurhadi, D. (2020). Online learning in higher education during covid-19 pandemic: students' perceptions. *Journal of Talent Development and Excellence*, 12(2s), 3644–3651.
- Rosmalasari, T. (2022). Pelatihan Pengelolaan Keuangan Untuk Siswa-Siswi Ma Ma'Arif Kota Gajah. *Journal of Empowerment Community*, 4(1), 18–23. <https://e-journal.unper.ac.id/index.php/JEC/article/view/951%0Ahttps://e-journal.unper.ac.id/index.php/JEC/article/download/951/675>

- 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. (2017). Internet of Things (iot): Sistem Kendali jarak jauh berbasis Arduino dan Modul wifi Esp8266. *ReTII*.
- 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.
- 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>
- SetiawaTI, C. I., & Ahdiyawati, S. I. (2021). Kompetensi Kewirausahaan para Knitting Entrepreneur terhadap Kinerja Bisnis (Kasus pada Sentra Industri Rajut Binong Jati Bandung). *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 25–40.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- 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>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- 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.
- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas, 19 *Journal Management, Business, and Accounting* 320 (2020).
- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>
- Syarifah, I. (2022). Pengaruh Soft Selling dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 6(1), 48–56. <https://doi.org/10.35308/jbkan.v6i1.5247>

- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah, S. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN KREDIT MOBIL DENGAN FUZZY TSUKAMOTO (STUDI KASUS: PT CLIPAN FINANCE). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 32–37.
- 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.
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- Vinahapsari, C. A., & Rosita. (2020). Pelatihan manajemen waktu pada stres akademik pekerja penuh waktu. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(01), 20–28.
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- 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.
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Winarta, A., & Kurniawan, W. J. (2021). Optimasi cluster k-means menggunakan metode elbow pada data pengguna narkoba dengan pemrograman python. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(1).
- 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., & Kusrini, 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>
- Yusuf, N. (2021). The Effect of Online Tutoring Applications on Student Learning
cyberarea.id

Outcomes during the COVID-19 Pandemic. *Italienisch*, 11(2), 81–88.
<http://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/100>