

Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop Online dengan Integrasi Sistem Pembayaran dan Pemilihan Tempat Duduk

Wasis Saptono¹⁾

¹Teknologi Informasi

*) Wasissaptono21@gmail.com

Abstrak

Aplikasi penjualan tiket bioskop online telah menjadi pilihan populer bagi penggemar film untuk memudahkan mereka dalam memesan dan membeli tiket secara praktis. Dalam penelitian ini, kami merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi penjualan tiket bioskop online yang mencakup integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk. Tujuan utama dari aplikasi ini adalah untuk menyediakan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien dalam memesan tiket bioskop. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat mencari jadwal film yang tersedia, memilih film yang diinginkan, dan memilih tempat duduk yang diinginkan di dalam bioskop. Integrasi sistem pembayaran juga disediakan untuk memfasilitasi proses pembelian tiket dengan mudah dan aman. Aplikasi ini dirancang dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, sehingga pengguna dapat dengan mudah menjelajahi berbagai film yang ditawarkan dan memilih tempat duduk yang diinginkan. Integrasi sistem pembayaran dilakukan dengan menggunakan metode yang aman dan terpercaya, seperti pembayaran melalui kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan informasi terkait film yang diputar, termasuk sinopsis, trailer, dan ulasan pengguna. Pengguna juga dapat melakukan pencarian berdasarkan genre film, judul film, atau bioskop terdekat. Dalam pengembangannya, aplikasi ini menggunakan teknologi modern seperti pemrograman berbasis web dan database untuk menyimpan dan mengelola informasi film, jadwal, tempat duduk, dan transaksi pembayaran. Keamanan aplikasi ini dijaga dengan menerapkan protokol enkripsi data dan langkah-langkah pengamanan lainnya. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi penjualan tiket bioskop online yang efisien, nyaman, dan aman. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna dalam membeli tiket bioskop secara online, menghemat waktu dan usaha dalam mencari tiket, serta meningkatkan efisiensi proses pembelian tiket dan pemilihan tempat duduk.

Kata Kunci: aplikasi, penjualan tiket, bioskop, sistem pembayaran, tempat duduk

PENDAHULUAN

Dalam industri bioskop, penjualan tiket secara online telah menjadi tren yang semakin populer. Dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya penggunaan internet, masyarakat lebih cenderung menggunakan aplikasi atau situs web untuk membeli tiket bioskop daripada mengantre di lokasi fisik bioskop (Kardiansyah, 2019; Megawati, 2017; Megawaty, 2020; Rizki & Op, 2021; Yusmaida et al., 2020). Aplikasi penjualan tiket bioskop online dapat memberikan kemudahan, kenyamanan, dan fleksibilitas bagi para pengguna. Namun, masih

banyak aplikasi penjualan tiket bioskop online yang belum menawarkan fitur-fitur lengkap seperti integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk. Pengguna seringkali harus menggunakan beberapa platform terpisah untuk melakukan pembayaran dan memilih tempat duduk, yang dapat memakan waktu dan mengganggu pengalaman mereka (Damayanti & Sulistiani, 2017; Isnain et al., 2022; Mersita et al., 2022; Priandika et al., 2022; Tantowi et al., 2021).

Oleh karena itu, dirasa penting untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi penjualan tiket bioskop online yang menyediakan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk dalam satu platform. Dengan demikian, pengguna dapat memilih film yang mereka inginkan, memilih tempat duduk yang diinginkan, dan langsung melakukan pembayaran dalam satu proses yang terintegrasi (Alita & Isnain, 2020; Darwis et al., 2017; Melyza & Aguss, 2021; Puspaningtyas, 2019). Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan informasi yang lengkap tentang film yang ditawarkan, jadwal pemutaran, dan ulasan pengguna, sehingga pengguna dapat membuat keputusan yang tepat sebelum membeli tiket (Anggraini et al., 2022; Budiman et al., 2021; Parinata & Puspaningtyas, 2021; W. U. Pratama & Yuliandra, 2021; Winarta & Kurniawan, 2021).

Dengan adanya aplikasi penjualan tiket bioskop online yang menyediakan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam membeli tiket bioskop. Hal ini juga dapat memberikan manfaat bagi pemilik bioskop dengan meningkatkan aksesibilitas dan penjualan tiket mereka. Dalam latar belakang ini, dirasa penting untuk mengembangkan aplikasi penjualan tiket bioskop online yang memiliki fitur-fitur tersebut guna meningkatkan pengalaman pengguna dan memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang (Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Damayanti et al., 2020; Darim, 2020; LESTARI, 2018; Prasetyawan, 2017).

Penelitian tentang rancang bangun aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk memiliki beberapa kepentingan yang signifikan: 1) Meningkatkan pengalaman pengguna: Dengan adanya integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk dalam satu aplikasi, pengguna akan mengalami kemudahan dan kenyamanan dalam memesan tiket. Mereka tidak perlu lagi beralih antara

platform yang berbeda untuk melakukan pembayaran atau memilih tempat duduk, sehingga pengalaman pengguna menjadi lebih mulus dan efisien (Ismatullah & Adrian, 2021; Kharis et al., 2019; Lestari et al., 2019; Teknis et al., 2022). 2) Efisiensi proses penjualan tiket: Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melihat jadwal film yang tersedia, memilih film yang diinginkan, dan memilih tempat duduk dalam satu proses yang terintegrasi. Hal ini mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk memesan tiket secara manual atau mengantre di lokasi fisik bioskop. Dengan demikian, proses penjualan tiket menjadi lebih efisien dan mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan atau kehilangan tempat duduk yang diinginkan (Al-Ayyubi et al., 2021; Parjito & Permata, 2017; Pratiwi & Fitri, 2021; Reza & Putra, 2021). 3) Peningkatan pendapatan bagi pemilik bioskop: Dengan adanya aplikasi penjualan tiket yang lebih efisien dan mudah digunakan, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam penjualan tiket bioskop. Integrasi sistem pembayaran juga memudahkan proses pembayaran bagi pengguna, sehingga meningkatkan kemungkinan mereka untuk membeli tiket secara online. Hal ini berpotensi meningkatkan pendapatan bagi pemilik bioskop dan mendorong pertumbuhan industri bioskop secara keseluruhan (Megawaty & Setiawan, 2017; Pasha & Susanti, 2022; Setiawan et al., 2022; Setiawansyah et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021). 4) Pengumpulan dan analisis data yang lebih baik: Melalui aplikasi ini, data tentang preferensi pengguna terkait film, jadwal pemutaran, dan pola pembelian tiket dapat dikumpulkan dan dianalisis dengan lebih baik (An'ars et al., 2022; Anestiviya et al., 2021; Aziz & Fauzi, 2022; Heni Sulistiani, 2018; Rahman Isnain et al., 2021; Safitri et al., 2022; Suaidah, 2021). Informasi ini dapat digunakan untuk mengoptimalkan strategi pemasaran, merencanakan jadwal pemutaran yang lebih efektif, serta memahami preferensi pengguna secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan berharga bagi pemilik bioskop dan industri film dalam mengambil keputusan yang lebih baik (Putri et al., 2022, 2023a, 2023b, 2023b). 5) Penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan tren pasar: Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan fitur-fitur terintegrasi menjadi kebutuhan yang semakin penting. Penelitian ini memungkinkan penyesuaian dengan tren pasar dan memanfaatkan teknologi terkini untuk memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna (Ahdan et al., 2021; Astuti handayani et al., 2022; Azwari, A, 2021; Firdaus et al., 2021; Margiati & Puspaningtyas, 2021; Suprayogi et al., 2022). Dengan terus mengembangkan dan meningkatkan aplikasi ini, industri bioskop dapat tetap relevan dan

bersaing dalam pasar yang terus berubah (Alita et al., 2022; ASTOMO, 2021; Khadaffi et al., 2021; Rahmanto et al., 2020; Sandi, 2019).

Dengan demikian, penelitian tentang rancang bangun aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk memiliki nilai penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi proses penjualan tiket, pendapatan bagi pemilik bioskop, analisis data, dan penyesuaian dengan perkembangan teknologi dan tren pasar (Ahdan, Priandika, et al., 2020; Ahdan, Putri, et al., 2020; Ciptadi & Hardyanto, 2018; I. Kurniawan, n.d.; Permatasari, 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Penjualan Tiket

Aplikasi Penjualan Tiket adalah jenis aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi proses pembelian tiket secara elektronik. Aplikasi ini dapat digunakan untuk berbagai jenis acara atau layanan, seperti tiket bioskop, konser musik, pertandingan olahraga, penerbangan, kereta api, dan lain sebagainya (Borman, Priandika, et al., 2020; Irviranty, 2015; Mahmuda et al., 2021; Phelia & Sinia, 2021; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas*, 2020; Tansir et al., 2021). Tujuan utama dari aplikasi penjualan tiket adalah memberikan kemudahan, kenyamanan, dan fleksibilitas bagi pengguna dalam membeli tiket. Pengguna dapat mengakses aplikasi ini melalui perangkat seluler, tablet, atau komputer dengan koneksi internet. Dalam aplikasi ini, pengguna dapat melihat informasi tentang acara, jadwal, harga tiket, dan ketersediaan tempat (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021; Borman, Yasin, et al., 2020; Fitriana & Bakri, 2019; Puspitasari & Budiman, 2021). Mereka juga dapat memilih tempat duduk, melakukan pembayaran, dan menerima tiket secara elektronik atau mencetaknya. Aplikasi penjualan tiket biasanya memiliki fitur-fitur seperti:

1. Pencarian dan penampilan informasi acara: Pengguna dapat mencari acara yang diminati, seperti film, konser, atau pertandingan, dan melihat detail lengkapnya, termasuk tanggal, waktu, tempat, dan artis atau pemain yang terlibat.

2. Pemilihan tempat duduk: Pengguna dapat melihat peta tempat duduk atau tata letak venue untuk memilih tempat duduk yang diinginkan. Beberapa aplikasi bahkan menyediakan tampilan visual interaktif yang memungkinkan pengguna melihat pandangan dari tempat duduk yang mereka pilih.
3. Pembayaran: Aplikasi penjualan tiket biasanya menyediakan berbagai pilihan pembayaran, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital, untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran tiket.
4. Konfirmasi dan pengiriman tiket: Setelah pembayaran berhasil, pengguna akan menerima konfirmasi pembelian dan tiket elektronik yang dapat mereka simpan di perangkat seluler atau dicetak sebagai bukti masuk.
5. Pengelolaan pemesanan: Aplikasi ini juga biasanya menyediakan fitur pengelolaan pemesanan, yang memungkinkan pengguna melihat riwayat pembelian, mencetak ulang tiket jika diperlukan, atau membatalkan dan mengajukan pengembalian tiket sesuai kebijakan yang berlaku.

Aplikasi penjualan tiket membantu mengurangi kerumitan dalam proses pembelian tiket konvensional, seperti antrean panjang atau keterbatasan waktu operasional. Mereka juga memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk membeli tiket kapan saja dan di mana saja sesuai dengan preferensi mereka (Ahmad & Indra, 2016; Huda & Fernando, 2021; Pramono et al., 2020; Soraya & Wahyudi, 2021; Widiyawati, 2022). Dalam konteks aplikasi penjualan tiket bioskop online, pengguna dapat dengan mudah memilih film, jadwal, tempat duduk, dan melakukan pembayaran secara elektronik tanpa perlu mengunjungi bioskop secara fisik. Ini memberikan kenyamanan dan efisiensi dalam membeli tiket bioskop (Hariadi et al., 2022; Jayadi, 2022; Karamina Amir; Wea, Timoteus Mite, 2017; Romalasari & Sobari, 2019; Wati & Sholihah, 2021).

Pengertian Sistem Pembayaran dan Pemilihan Tempat Duduk

Sistem pembayaran adalah proses atau mekanisme yang digunakan untuk melakukan transaksi keuangan antara pembeli dan penjual. Dalam konteks aplikasi penjualan tiket, sistem pembayaran mencakup metode yang digunakan untuk melakukan pembayaran tiket

secara elektronik. Metode pembayaran umum meliputi penggunaan kartu kredit/debit, transfer bank, dompet digital, atau layanan pembayaran online lainnya (Darwis et al., 2020; A. H. Kurniawan, 2019, 2019; SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.cipto & Hermawan, 2017). Sistem pembayaran dalam aplikasi penjualan tiket bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pembayaran tiket dengan aman dan efisien. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang paling sesuai dengan preferensi mereka dan mengisi informasi yang diperlukan, seperti nomor kartu kredit atau informasi akun bank, untuk menyelesaikan transaksi (Amalia et al., 2021; Marlina & Bakri, 2021; Oktaviani et al., 2022; Panjaitan et al., 2020; Styawati et al., 2021; Wiguna et al., 2019).

Pemilihan tempat duduk adalah proses di mana pengguna memilih tempat duduk yang diinginkan dalam suatu acara atau venue. Dalam konteks aplikasi penjualan tiket, pemilihan tempat duduk berkaitan dengan penggunaan visualisasi peta tempat duduk yang disediakan oleh aplikasi. Pengguna dapat melihat peta tempat duduk dengan tata letak kursi/kursi bioskop dan memilih tempat yang diinginkan (Prasetio et al., 2021; R. R. Pratama & Surahman, 2020; Samsugi et al., 2020; Wantoro et al., 2021; Yulianti et al., 2021). Pemilihan tempat duduk dalam aplikasi penjualan tiket memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih tempat duduk sesuai dengan preferensi mereka, seperti dekat dengan layar atau di area tertentu yang mereka sukai (Alamsyah et al., 2022; Mandasari & Aminatun, 2022; Training, 2018). Beberapa aplikasi juga dapat menampilkan visualisasi tampilan dari tempat duduk yang dipilih sehingga pengguna dapat memiliki gambaran yang lebih baik tentang tempat duduk yang akan mereka pilih (Borman & Erma, 2018; Priyopradono et al., 2018; Silverio-Fernández et al., 2018; Surahman et al., 2020; Wantoro & Nurmansyah, 2020).

Pemilihan tempat duduk yang terintegrasi dalam aplikasi penjualan tiket meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan kontrol kepada mereka dalam memilih tempat duduk yang diinginkan, menghindari kekecewaan tempat duduk yang tidak nyaman atau tidak sesuai dengan preferensi mereka.

METODE

Tahapan penelitian dalam merancang dan membangun aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk dapat mencakup beberapa langkah berikut:

1. Studi Awal dan Analisis Kebutuhan:

a. Melakukan studi awal untuk memahami pasar, tren, dan kebutuhan pengguna dalam penjualan tiket bioskop online.

b. Menganalisis fitur-fitur yang diperlukan, termasuk integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk, serta persyaratan keamanan, keandalan, dan kinerja aplikasi.

2. Perancangan Sistem:

a. Merancang arsitektur sistem yang meliputi komponen utama, seperti antarmuka pengguna, sistem pembayaran, pemilihan tempat duduk, manajemen film dan jadwal, serta integrasi dengan sistem lain jika diperlukan.

b. Membuat desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif, mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan kemudahan penggunaan.

3. Pengembangan Aplikasi:

a. Mengimplementasikan desain antarmuka pengguna dan fitur-fitur aplikasi menggunakan bahasa pemrograman dan kerangka kerja yang sesuai.

b. Membangun modul sistem pembayaran yang terintegrasi dengan aplikasi, memastikan keamanan data dan kemudahan penggunaan.

c. Mengembangkan fitur pemilihan tempat duduk dengan visualisasi peta tempat duduk dan mekanisme pemilihan yang responsif.

d. Menerapkan integrasi dengan sistem lain, seperti sistem manajemen film dan jadwal.

4. Pengujian dan Pemeliharaan:

- a. Melakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh untuk memastikan kualitas, keamanan, dan kinerja yang baik.
- b. Melakukan pengujian khusus pada sistem pembayaran dan fitur pemilihan tempat duduk untuk memastikan fungsi dan integritasnya.
- c. Memperbaiki dan memperbarui aplikasi berdasarkan umpan balik dan temuan pengujian.
- d. Melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

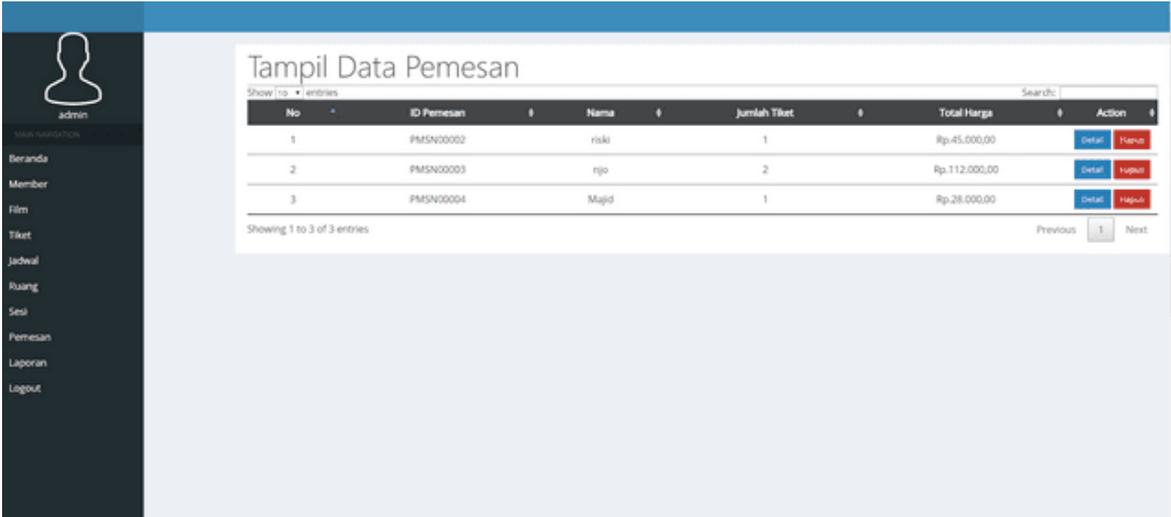
5. Implementasi dan Evaluasi:

- a. Melakukan implementasi aplikasi penjualan tiket bioskop online di lingkungan yang sesuai, seperti server hosting dan infrastruktur jaringan yang memadai.
- b. Melakukan evaluasi penggunaan aplikasi dengan melibatkan pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.

Tahapan penelitian ini harus mencakup analisis, perancangan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk. Setiap tahapan perlu dilakukan secara sistematis dan mengikuti metodologi pengembangan perangkat lunak yang baik guna menghasilkan aplikasi yang berkualitas, aman, dan responsif sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah pembahasan hasil dari rancang bangun aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk:



No	ID Pemesan	Nama	Jumlah Tiket	Total Harga	Action
1	PMSN00002	riski	1	Rp.45.000,00	Detail Hapus
2	PMSN00003	njo	2	Rp.112.000,00	Detail Hapus
3	PMSN00004	Majid	1	Rp.28.000,00	Detail Hapus

1. Aplikasi Penjualan Tiket Bioskop Online:

Aplikasi yang telah dirancang dan dibangun adalah sebuah platform penjualan tiket bioskop online yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memesan tiket secara elektronik. Pengguna dapat mengakses aplikasi melalui perangkat seluler atau komputer dengan koneksi internet.

2. Antarmuka Pengguna yang Responsif dan Intuitif:

Aplikasi ini memiliki antarmuka pengguna yang dirancang secara responsif dan intuitif. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi melalui berbagai fitur dan memilih film yang ingin ditonton.

3. Integrasi Sistem Pembayaran:

Aplikasi ini memiliki integrasi dengan sistem pembayaran yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran tiket secara online. Pengguna dapat memilih metode pembayaran yang mereka inginkan, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital, dan mengisi informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan transaksi pembayaran dengan aman.

4. Pemilihan Tempat Duduk yang Terintegrasi:

Aplikasi ini juga memiliki fitur pemilihan tempat duduk yang terintegrasi. Pengguna dapat melihat peta tempat duduk dengan tata letak kursi/kursi bioskop dan memilih tempat duduk

yang diinginkan. Fitur ini memberikan fleksibilitas kepada pengguna untuk memilih tempat duduk sesuai dengan preferensi mereka.

5. Manajemen Film dan Jadwal:

Aplikasi ini dilengkapi dengan sistem manajemen film dan jadwal yang memungkinkan pengguna melihat informasi terkini tentang film yang sedang diputar, jadwal pemutaran, sinopsis, dan informasi lainnya. Hal ini memudahkan pengguna dalam memilih film yang ingin mereka tonton.

6. Konfirmasi dan Pengiriman Tiket Elektronik:

Setelah pembayaran berhasil, pengguna akan menerima konfirmasi pembelian dan tiket elektronik yang dapat mereka simpan di perangkat seluler mereka atau mencetaknya sebagai bukti masuk. Tiket elektronik ini memudahkan pengguna dalam akses ke bioskop tanpa perlu membawa tiket fisik.

7. Pengujian dan Kualitas Aplikasi:

Aplikasi ini telah melalui serangkaian pengujian yang ketat untuk memastikan kualitas, keamanan, dan kinerja yang baik. Pengujian meliputi uji fungsionalitas, keamanan transaksi pembayaran, dan responsivitas pemilihan tempat duduk. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan.

8. Evaluasi Penggunaan dan Peningkatan:

Pengguna telah terlibat dalam proses evaluasi aplikasi untuk mengumpulkan umpan balik dan saran. Berdasarkan umpan balik tersebut, beberapa perbaikan dan penyesuaian telah dilakukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, kinerja aplikasi, dan mengatasi masalah yang diidentifikasi.

Aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk telah berhasil dirancang dan dibangun. Aplikasi ini memberikan kemudahan, kenyamanan, dan fleksibilitas bagi pengguna dalam memesan tiket secara online, melakukan

pembayaran dengan berbagai metode yang tersedia, serta memilih tempat duduk sesuai dengan preferensi mereka.

SIMPULAN

Simpulan:

Dalam rancang bangun aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk, telah berhasil dibangun sebuah aplikasi yang memberikan kemudahan dan kenyamanan kepada pengguna. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memilih film, melihat jadwal pemutaran, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran secara online. Integrasi sistem pembayaran memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi dengan berbagai metode pembayaran yang tersedia. Fitur pemilihan tempat duduk juga memberikan pengalaman personalisasi dan kontrol kepada pengguna dalam memilih tempat duduk yang diinginkan.

Saran:

1. Terus Tingkatkan Keamanan: Perkuat keamanan aplikasi dan sistem pembayaran untuk melindungi data pribadi dan informasi pembayaran pengguna. Selalu memastikan bahwa standar keamanan terbaru diterapkan, seperti enkripsi data dan proteksi dari serangan keamanan.
2. Tambahkan Fitur Lainnya: Pertimbangkan untuk menambahkan fitur tambahan, seperti pilihan bahasa yang lebih luas, sistem penilaian dan ulasan, atau integrasi dengan platform media sosial untuk memperluas jangkauan dan interaksi dengan pengguna.
3. Analisis Penggunaan dan Kinerja: Lakukan analisis terhadap penggunaan aplikasi dan kinerja sistem secara berkala. Gunakan data yang terkumpul untuk mengidentifikasi area perbaikan, mengoptimalkan performa, dan meningkatkan pengalaman pengguna.
4. Tingkatkan Responsifitas dan Kecepatan: Pastikan aplikasi memiliki responsifitas yang tinggi dan kecepatan yang baik, terutama dalam hal pemilihan tempat duduk dan pembayaran. Optimalisasi kinerja aplikasi untuk mengurangi waktu loading dan memastikan pengguna dapat dengan cepat menyelesaikan transaksi.
5. Tingkatkan Integrasi dengan Pihak Ketiga: Pertimbangkan untuk meningkatkan integrasi dengan penyedia jasa pembayaran yang lebih luas, serta menjalin kerjasama dengan bioskop-bioskop yang lebih banyak. Hal ini akan meningkatkan pilihan metode pembayaran yang disediakan dan meningkatkan aksesibilitas ke berbagai tempat penayangan.
6. Menerima Umpan Balik Pengguna: Selalu terbuka untuk umpan balik pengguna dan tanggap terhadap masukan serta saran yang diberikan. Hal ini akan membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan menyesuaikan aplikasi dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

Dengan menerapkan saran-saran tersebut, aplikasi penjualan tiket bioskop online dengan integrasi sistem pembayaran dan pemilihan tempat duduk akan semakin meningkatkan nilai

tambahnya, memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna, dan memperluas cakupan serta daya saing di pasar.

REFERENSI

- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- 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., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 61–71.
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alamsyah, I. R., Mahfud, I., & Aguss, R. M. (2022). Pengaruh Latihan Shooting Dengan Metode Beef Terhadap Akurasi Free Throw Siswi Ekstrakurikuler Basket Smk Negeri 4 Bandar Lampung. *Sport Science and Education Journal*, 3(2), 12–17. <https://doi.org/10.33365/ssej.v3i2.2218>
- Alita, D., Ahmad, I., & Suwarni, E. (2022). Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360 o pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan *Implementation of the Hanura Take Away Application and Insta 360 o Tourism in Hanura Pesawaran Village , South Lampung*. 5(2), 154–163.
- Alita, D., & Isnain, A. R. (2020). Pendeteksian Sarkasme pada Proses Analisis Sentimen Menggunakan Random Forest Classifier. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 50–58.
- Amalia, F. S., Setiawansyah, S., & ... (2021). Analisis Data Penjualan Handphone Dan Elektronik Menggunakan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Cv Rey Gasendra). ... *Journal of Telematics and ...*, 2(1), 1–6. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/1810>

- An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 331. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2235>
- 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 (JTISI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- ASTOMO, A. K. (2021). *Desain Interaksi Aplikasi Crowdfunding Bencana Alam Menggunakan Metode Design Thinking*.
- 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 BALAJEJO*. 4(1), 1–7. https://jurnal.um-palembang.ac.id/suluh_abdi
- Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITO Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>
- 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.
- Azwari, A, lia febria lina. (2021). Pengaruh Price Discount dan Kualitas Produk pada Impulse Buying di Situs Belanja Online Shopee Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(2), 37–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/1098>
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Borman, R. I., & Erma, I. (2018). Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinestethic (VAK). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 3(1).
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi

- Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.849>
- 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>
- Ciptadi, P. W., & Hardyanto, R. H. (2018). *Penerapan Teknologi IoT pada Tanaman Hidroponik menggunakan Arduino dan Blynk Android*. 7(2), 29–40.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- 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).
- Darim, A. (2020). Manajemen Perilaku Organisasi Dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia Yang Kompeten. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 22–40. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29>
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Darwis, D., Wamiliana, W., & Junaidi, A. (2017). Proses Pengamanan Data Menggunakan Kombinasi Metode Kriptografi Data Encryption Standard dan Steganografi End Of File. *Prosiding Seminar Nasional METODE KUANTITATIF 2017*, 1(1), 228–240.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Fitriana, R., & Bakri, M. (2019). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Akademik Menggunakan the Open Group Arsitekture Framework (Togaf). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1), 24–29.
- Hariadi, E., Anistyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengereng Cerdas Berbasis Internet of Things (IoT). *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.26740/inajet.v2n1.p18-23>
- Heni Sulistiani, Y. T. U. (2018). Penerapan Algoritma Klasifikasi Sebagai Pendukung Keputusan Pemberian Beasiswa Mahasiswa. *Snti*.

- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Irviranty, A. (2015). Analisis Budaya Organisasi dan Budaya Keselamatan Pasien Sebagai Langkah Pengembangan Keselamatan Pasien di RSIA Budi Kemuliaan Tahun 2014. *Jurnal Administrasi Rumah Sakit Indonesia*, 1(3), 196–206. <https://doi.org/10.7454/arsi.v1i3.2184>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- 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>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Karamina Amir; Wea, Timoteus Mite, H. H. (2017). STUDI PERBEDAAN PERTUMBUHAN DAN PANGKASAN DAUN UBI KAYU (MANIHOT ESSCULENTA (CRANTZ)) PADA UMUR YANG BERBEDA. *Fakultas Pertanian, Vol 5, No 1 (2017)*. <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/pertanian/article/view/2034>
- Kardiansyah, M. Y. (2019). Wattpad as a Story Sharing Website; Is it a field of literary production? *ELLiC Proceedings*, 3, 419–426.
- Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245.
- 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, I. (n.d.). Setiawansyah and Nuralia (2020)‘PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER.’ *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- LESTARI, F. (2018). *KOMPARASI PEMBANGUNAN KERETA CEPAT INDONESIA*

MENGGUNAKAN PENGALAMAN KERETA CEPAT NEGARA LAIN DARI SUDUT PANDANG EKONOMI. UNIVERSITAS LAMPUNG.

- 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., & Aminatun, D. (2022). Investigating Teachers' Belief and Practices Toward Digital Media of English Learning During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English ...*, 10(2), 475–484. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/6248%0Ahttps://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/viewFile/6248/3095>
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Marlina, D., & Bakri, M. (2021). PENERAPAN DATA MINING UNTUK MEMPREDIKSI TRANSAKSI NASABAH DENGAN ALGORITMA C4. 5. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 23–28.
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce*. 11(1), 1–4.
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- 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.
- Oktaviani, L., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2(1), 337–369.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 111–119.

- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- Parjito, P., & Permata, P. (2017). Penerapan Data Mining Untuk Clustering Data Penduduk Miskin Menggunakan Algoritma Hard C-Means. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 64–69.
- 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>
- 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., & Sinia, R. O. (2021). Skenario Pengembangan Fasilitas Sistem Pengolahan Sampah Dengan Pendekatan Cost Benefit Analysis Di Kelurahan Kedamaian Kota Bandar Lampung. *Jurnal Serambi Engineering*, 6(1).
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Prasetio, A., Studi, P., Sipil, T., & Indonesia, U. T. (2021). *Studi hidro oseanografi pantai sebalang kecamatan katibung kabupaten lampung selatan*. 02(02), 57–64.
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- 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., 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>

- Priyopradono, B., Damayanti, E., Rahmanto, Y., & Teknik, F. (2018). *Digital Asset Management: Digitalisasi dan Visualisasi Koleksi Museum Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bengkulu*. 78–82.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80–86.
- 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.
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023a). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1), 147–153. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2666>
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023b). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1), 147–153.
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 213. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2129>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Romalasari, A., & Sobari, E. (2019). Produksi Selada (*Lactuca sativa* L.) Menggunakan Sistem Hidroponik Dengan Perbedaan Sumber Nutrisi. *Agriprima : Journal of Applied Agricultural Sciences*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.25047/agriprima.v3i1.158>

- Safitri, D., Putra, R. A. M., & Dewantoro, D. F. (2022). Analisis Pola Aliran Banjir Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 19–30. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Sandi, R. (2019). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK BBQ (BINA BACA QURAN) UKMI AR-RAHMAN TEKNOKRAT BERBASIS WEB*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., Darwis, D., Indonesia, U. T., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35–44.
- 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>
- Silverio-Fernández, M., Renukappa, S., & Suresh, S. (2018). What is a smart device? - a conceptualisation within the paradigm of the internet of things. *Visualization in Engineering*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40327-018-0063-8>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.
- Suaidah, S. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi di SMP Shohibul Barokah Kota Serang)*. UIN SMH BANTEN.
- Suprayogi, S., Puspita, D., Putra, E. A. D., & Mulia, M. R. (2022). Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 356–363. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4494>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65. cipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.

- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas, 19 Journal Management, Business, and Accounting 320 (2020).
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID (STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG)*. 2, 40–52.
- 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).
- 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.
- Training, F. T. (2018). *Submitted to the Faculty Teacher Training and Education Makassar Muhammadiyah University in partial fulfillment of the requirement for the degree of education in English department.*
- 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>
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- 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>

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.

Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.