

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Manajemen Penjualan Produk Elektronik di Toko Retail

Laras Laksmiwati¹⁾

¹Teknologi Informasi

*²⁾Laras.Laksamiw@gmail.com

Abstrak

Aplikasi mobile berbasis Android telah menjadi alat yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari kita. Di dunia bisnis, aplikasi mobile telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah aplikasi mobile berbasis Android yang bertujuan untuk membantu manajemen penjualan produk elektronik di toko retail. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses manajemen penjualan produk elektronik, mulai dari pemantauan stok, pencatatan penjualan, hingga pelacakan transaksi. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang mencakup pengelolaan inventaris, pengaturan harga, pelacakan penjualan harian, laporan penjualan, dan manajemen pelanggan. Pengguna aplikasi ini dapat dengan mudah memeriksa ketersediaan stok produk elektronik, melakukan penjualan, dan mengelola data pelanggan. Aplikasi ini juga dapat menghasilkan laporan penjualan secara otomatis, yang memungkinkan pemilik toko retail untuk menganalisis performa penjualan dan membuat keputusan yang lebih baik. Metode pengembangan aplikasi ini melibatkan tahap analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna, pengembangan fitur-fitur, pengujian, dan implementasi. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dan framework Android Studio. Pengujian aplikasi dilakukan melalui serangkaian uji coba fungsionalitas, performa, dan keandalan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang akurat dan konsisten. Diharapkan bahwa aplikasi ini dapat membantu pemilik toko retail dalam mengoptimalkan manajemen penjualan produk elektronik mereka. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan efisiensi dan produktivitas dalam operasional toko retail dapat ditingkatkan, sehingga menghasilkan pertumbuhan bisnis yang lebih baik.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, android, Manajemen Penjualan Produk Elektronik

PENDAHULUAN

Latar belakang pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail sangat relevan dengan perkembangan teknologi dan tren bisnis saat ini (Astuti handayani et al., 2022a, 2022b; Handayani et al., 2022; Putri et al., 2022; SetiawaTI & Ahdiyawati, 2021). Dalam era digital, banyak toko retail menghadapi persaingan yang ketat dan harus dapat beradaptasi dengan perubahan pasar yang cepat. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi mobile dapat memberikan keuntungan kompetitif dan mempermudah proses manajemen penjualan produk elektronik di toko retail (Kamisa et al., 2022; Kasih, 2018; Octavia et al., 2020; Teori et al., 2013). Beberapa alasan penting mengapa pengembangan aplikasi mobile berbasis Android dapat menjadi pilihan yang tepat

untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail antara lain: **Kemudahan Aksesibilitas:** Aplikasi mobile berbasis Android memungkinkan akses yang mudah dan cepat bagi pengguna. Dengan menginstal aplikasi ini pada perangkat Android, baik itu smartphone atau tablet, pelanggan dapat dengan mudah menjelajahi dan berbelanja produk elektronik tanpa harus datang ke toko fisik (Gumantan et al., 2021; Nugroho & Yuliandra, 2021; Pradhana Phandu, 2020; Sandika & Mahfud, 2021; Sri Indriani et al., 2020). **Peningkatan Pengalaman Pelanggan:** Aplikasi mobile dapat dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan menarik, yang memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik kepada pelanggan. Fitur seperti pencarian produk, ulasan pelanggan, rekomendasi personal, dan sistem pembayaran yang mudah digunakan dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendorong loyalitas (Hana et al., 2019; Herison et al., 2019; Iriani, 2011; Muhtarom et al., 2022; Rasyid, 2017). **Manajemen Inventori yang Efisien:** Dengan aplikasi mobile, manajemen inventori menjadi lebih efisien. Informasi tentang stok produk dapat diperbarui secara real-time, memungkinkan toko retail untuk mengelola persediaan dengan lebih baik. Hal ini membantu menghindari kehabisan stok atau penumpukan stok yang berlebihan. **Peningkatan Efisiensi Penjualan:** Aplikasi mobile dapat menyederhanakan proses penjualan di toko retail (Maharani, 2020; Nani & Lina, 2022; Novita et al., 2020; Purnama, 2013; Wibowo et al., 2022). Misalnya, pelanggan dapat langsung melakukan pembelian melalui aplikasi tanpa harus mengantri di kasir. Selain itu, sistem pembayaran yang terintegrasi memungkinkan pembayaran yang cepat dan aman. **Analisis Data Penjualan:** Aplikasi mobile dapat mengumpulkan data penjualan secara otomatis, seperti profil pelanggan, preferensi pembelian, dan riwayat transaksi (Amalia et al., 2021; Marlina & Bakri, 2021; Panjaitan et al., 2020; Styawati et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021). Data ini dapat dianalisis untuk mendapatkan wawasan tentang tren penjualan, preferensi pelanggan, dan memungkinkan toko retail membuat strategi pemasaran yang lebih efektif. Dengan melihat latar belakang ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail dapat memberikan keuntungan kompetitif, meningkatkan efisiensi, dan meningkatkan pengalaman pelanggan (Ade & Novri, 2019; Akbar, 2019; Dewi & Sintaro, 2019; Erwanto et al., 2022; Juliyanto & Parjito, 2021; Prayoga et al., 2020; Sandi, 2019). Namun, penting untuk melakukan analisis kebutuhan dan perencanaan yang matang sebelum memulai pengembangan aplikasi untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan

bisnis dan kebutuhan pengguna (Ahmad et al., 2019; Alita et al., 2022; Candra & Samsugi, 2021; Gandhi et al., 2021; Riskiono et al., 2016).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Mobile Berbasis Android

Aplikasi mobile berbasis Android merujuk pada perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan untuk berjalan di sistem operasi Android, yang merupakan sistem operasi yang paling populer digunakan pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet (Ahdan et al., 2020a; Borman et al., 2018; Dewi et al., n.d.; Erri et al., 2016; F. R. Saputra et al., 2020). Aplikasi mobile berbasis Android dirancang khusus untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna pada perangkat Android (Harahap et al., 2020; Meiler, 2012; Prasetyawan, 2017; Puspaningrum et al., 2020; Putra, 2018; Ramadona et al., 2021). Mereka dapat diunduh dan diinstal melalui Google Play Store, toko aplikasi resmi untuk perangkat Android. Aplikasi ini dapat memiliki berbagai fungsi dan tujuan, termasuk hiburan, komunikasi, produktivitas, pendidikan, perdagangan elektronik, dan banyak lagi (Budiman & Sidiq, n.d.; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Penggunaan, 2021; Prastowo et al., 2020; Soraya & Wahyudi, 2021; Suaidah, 2021a).

Proses pengembangan aplikasi mobile berbasis Android melibatkan penulisan kode menggunakan bahasa pemrograman Java atau Kotlin, yang merupakan bahasa yang umum digunakan dalam pengembangan aplikasi Android. Selain itu, pengembang juga menggunakan Android Software Development Kit (SDK) yang menyediakan berbagai alat dan pustaka untuk membangun aplikasi yang kompatibel dengan perangkat Android (Ahdan et al., 2020b; Irvansyah et al., 2020; R. R. Pratama & Surahman, 2020; A. D. Saputra & Borman, 2020; Widodo & Ahmad, 2017; Zulkarnais et al., 2018). Aplikasi mobile berbasis Android dapat mengakses berbagai fitur dan fungsi perangkat Android, seperti kamera, mikrofon, GPS, sensor gerak, dan lain-lain. Mereka juga dapat terhubung ke jaringan internet, mengakses data dari server, menyimpan data secara lokal di perangkat, dan berinteraksi dengan aplikasi lain yang terinstal. Pengguna Android dapat mengunduh aplikasi mobile dari Google Play Store, memasangnya di perangkat mereka, dan menggunakannya sesuai kebutuhan mereka (Abidin et al., 2022; Ayu & Sari, 2021; Kasih, 2022; Kuswoyo et

al., 2022; Parinata & Puspaningtyas, 2021; Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Aplikasi mobile berbasis Android telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi, berinteraksi dengan orang lain, dan melakukan berbagai tugas dengan mudah melalui perangkat seluler mereka (Agung Prastowo Tri Nugroho, Bambang Priyono, 2014; Ahluwalia & Puji, 2021; Akhir et al., 2016; Amin, 2020; Ayu et al., 2021; Qomariah & Sucipto, 2021).

Pengertian Manajemen Penjualan Produk Elektronik

Manajemen penjualan produk elektronik merujuk pada proses perencanaan, organisasi, pengendalian, dan pengawasan aktivitas yang terkait dengan penjualan produk elektronik di suatu perusahaan atau toko. Tujuan dari manajemen penjualan produk elektronik adalah meningkatkan penjualan, mencapai target penjualan, dan memaksimalkan keuntungan (Agustina et al., 2020; Eka Saputri, 2018; Puspaningrum & Damayanti, 2021; Sulistiani et al., 2019; Wantoro & Priandika, n.d.).

Manajemen penjualan produk elektronik melibatkan beberapa aspek yang penting, termasuk:

Penentuan Strategi Penjualan: Manajemen penjualan harus merumuskan strategi penjualan yang tepat untuk produk elektronik yang ditawarkan. Ini melibatkan pemilihan saluran distribusi yang efektif, penetapan harga yang kompetitif, pengembangan promosi dan kampanye pemasaran yang tepat, serta penetapan target penjualan yang realistis (Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021; Jismin et al., 2022; Prabowo & Damayanti, 2021).

Pengelolaan Tim Penjualan: Manajemen penjualan melibatkan pengelolaan tim penjualan yang efektif. Hal ini mencakup perekrutan, pelatihan, pengembangan, dan motivasi anggota tim penjualan. Manajemen penjualan juga bertanggung jawab untuk mengatur tugas, target, dan evaluasi kinerja individu anggota tim penjualan.

Manajemen Hubungan Pelanggan: Penting untuk membangun hubungan yang baik dengan pelanggan dalam manajemen penjualan produk elektronik (Anantama et al., 2020; Darwis, 2016; Darwis et al., 2022; Handoko et al., 2018; M. A. Pratama et al., 2021; Suaidah, 2021b). Ini melibatkan memahami kebutuhan dan preferensi pelanggan, memberikan layanan pelanggan yang memuaskan, serta menjaga komunikasi yang baik dengan pelanggan untuk membangun kepercayaan dan loyalitas (Defia Riski Anggarini, 2020; Deliyana et al., 2021; Febrian & Ahluwalia, 2020; KUSUMA ROZA, 2021; Rosmalasari et al., 2020a, 2020b; Sulistiani, 2021).

Pengelolaan Persediaan: Manajemen penjualan produk elektronik juga melibatkan pengelolaan persediaan yang efisien. Ini mencakup pemantauan stok produk elektronik, perencanaan pemesanan dan pengiriman barang, serta menerapkan strategi manajemen rantai pasokan yang tepat untuk memastikan ketersediaan produk yang memadai (Anggarini et al., 2021; Novianti & Setiawan, 2018; Putri et al., 2023; SETIYANTO, 2016; Sipayung & Purba, 2019; Verdian, 2017). Analisis dan Pelaporan Penjualan: Manajemen penjualan melibatkan analisis data penjualan, termasuk volume penjualan, pendapatan, margin keuntungan, tren penjualan, dan informasi pelanggan. Dengan menganalisis data ini, manajemen dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam hal strategi penjualan, penetapan harga, dan pengelolaan persediaan. Dalam keseluruhan, manajemen penjualan produk elektronik melibatkan serangkaian tindakan dan keputusan yang berfokus pada mencapai target penjualan, memaksimalkan keuntungan, dan membangun hubungan yang kuat dengan pelanggan.

METODE

Tahapan penelitian dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail dapat melibatkan beberapa langkah berikut:

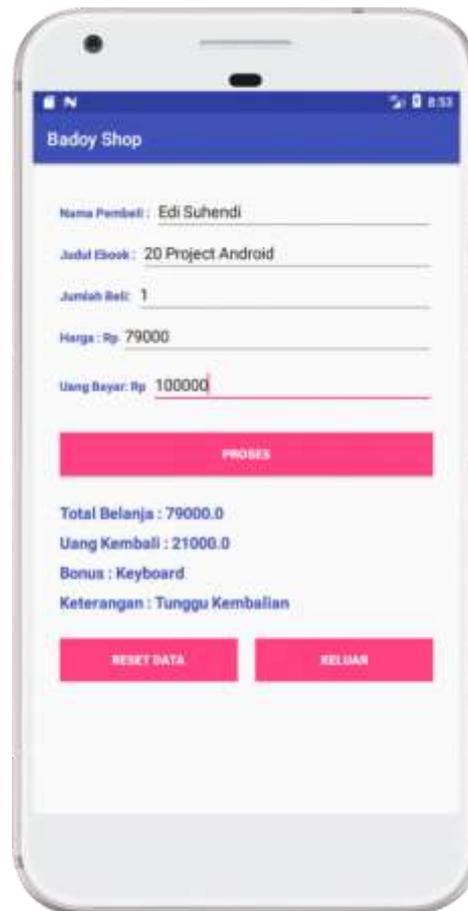
Identifikasi Kebutuhan: Tahap awal adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Anda perlu melakukan analisis mendalam tentang manajemen penjualan produk elektronik di toko retail dan menentukan masalah yang ingin dipecahkan melalui aplikasi. **Studi Literatur:** Melakukan studi literatur adalah langkah penting dalam memahami konsep dan teori yang relevan dengan pengembangan aplikasi mobile dan manajemen penjualan produk elektronik. Anda dapat membaca jurnal, buku, artikel, dan sumber daya online lainnya untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang topik ini.

Analisis Persyaratan: Setelah menentukan kebutuhan, langkah berikutnya adalah melakukan analisis persyaratan yang terperinci untuk aplikasi Anda. Identifikasi fungsi utama yang diperlukan, seperti manajemen stok, pemrosesan pembayaran, pelacakan penjualan, dan laporan penjualan. Anda juga perlu mempertimbangkan antarmuka pengguna yang intuitif dan desain yang menarik. **Perancangan Sistem:** Tahap ini melibatkan perancangan

keseluruhan sistem aplikasi. Anda perlu membuat sketsa antarmuka pengguna, membuat alur kerja aplikasi, dan merencanakan struktur database yang dibutuhkan. Perancangan ini harus mencakup semua fitur dan fungsi yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Pengembangan Prototipe: Langkah selanjutnya adalah mengembangkan prototipe aplikasi mobile. Gunakan platform pengembangan Android dan bahasa pemrograman yang sesuai untuk mengimplementasikan desain yang telah dibuat. Fokus pada fungsionalitas utama terlebih dahulu dan tingkatkan secara bertahap sesuai kebutuhan. Pengujian dan Evaluasi: Setelah mengembangkan prototipe, lakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Identifikasi bug atau masalah potensial lainnya dan perbaiki sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Implementasi dan Penerapan: Setelah prototipe diuji dan diperbaiki, aplikasi dapat diimplementasikan pada perangkat seluler yang relevan. Pastikan untuk mempertimbangkan keamanan data dan koneksi dengan sistem backend, seperti database dan server. Evaluasi dan Pemeliharaan: Setelah aplikasi diluncurkan, lakukan evaluasi penggunaan dan terima umpan balik dari pengguna. Terus perbarui dan tingkatkan aplikasi sesuai kebutuhan dan masukan yang diterima. Pastikan juga untuk memelihara aplikasi, termasuk pemeliharaan rutin, pembaruan, dan perbaikan bug. Tahapan-tahapan ini memberikan panduan umum dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail. Namun, perlu diingat bahwa setiap proyek bisa memiliki variasi dan prioritas yang berbeda

HASIL DAN PEMBAHASAN



Berikut adalah pembahasan hasil yang lengkap untuk pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail: Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail telah berhasil dilakukan dengan tujuan meningkatkan efisiensi operasional, meningkatkan pengalaman pelanggan, dan mencapai keuntungan yang lebih baik. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan solusi yang komprehensif dalam mengelola proses penjualan produk elektronik dari awal hingga akhir.

Antarmuka pengguna pada aplikasi mobile dirancang agar mudah digunakan dan menarik bagi pengguna. Pelanggan dapat mengakses aplikasi ini melalui perangkat Android mereka, baik itu smartphone atau tablet. Dalam aplikasi, terdapat berbagai fitur yang memberikan kemudahan aksesibilitas dan pengalaman berbelanja yang baik bagi pelanggan. Salah satu fitur yang disediakan adalah pencarian produk yang mudah, yang memungkinkan pelanggan mencari produk elektronik yang mereka inginkan dengan cepat. Informasi lengkap tentang produk, termasuk deskripsi, spesifikasi, dan harga, ditampilkan dengan jelas. Pelanggan juga

dapat melihat ulasan dari pelanggan lain untuk membantu mereka membuat keputusan pembelian yang lebih baik. Aplikasi mobile ini juga menyediakan fitur rekomendasi personal berdasarkan preferensi pelanggan. Dengan menganalisis riwayat transaksi dan preferensi pembelian pelanggan, aplikasi dapat memberikan rekomendasi produk yang relevan dan menarik bagi pelanggan. Hal ini membantu meningkatkan up-selling dan cross-selling produk di toko retail. Fitur sistem pembayaran yang terintegrasi juga disediakan dalam aplikasi ini. Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pembayaran melalui metode pembayaran yang mereka pilih, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital. Sistem pembayaran yang aman dan efisien memastikan proses pembayaran yang lancar dan mengurangi kerumitan dalam transaksi. Selain itu, aplikasi mobile ini juga mendukung manajemen inventori yang efisien. Informasi stok produk diperbarui secara real-time dalam aplikasi, sehingga toko retail dapat mengelola persediaan dengan lebih baik. Hal ini membantu mencegah kehabisan stok atau penumpukan stok yang berlebihan, sehingga memaksimalkan penjualan dan mengurangi kerugian.

Data penjualan yang dihasilkan oleh aplikasi ini juga sangat berharga. Aplikasi dapat mengumpulkan dan menganalisis data penjualan, termasuk profil pelanggan, tren penjualan, dan preferensi pembelian. Analisis data ini memberikan wawasan yang berharga bagi manajemen toko retail untuk mengambil keputusan yang lebih baik dalam strategi pemasaran, pengelolaan persediaan, dan pengembangan produk. Secara keseluruhan, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail telah memberikan manfaat yang signifikan bagi bisnis. Dengan memanfaatkan teknologi dan tren terkini, aplikasi ini meningkatkan efisiensi operasional, memperkuat hubungan dengan pelanggan, dan mengoptimalkan proses penjualan produk

SIMPULAN

Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail adalah langkah yang strategis untuk meningkatkan efisiensi operasional, pengalaman pelanggan, dan mencapai keuntungan yang lebih baik. Aplikasi ini memberikan kemudahan aksesibilitas bagi pelanggan, memfasilitasi pencarian produk, menyediakan fitur rekomendasi personal, dan menawarkan sistem pembayaran yang terintegrasi. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung manajemen inventori yang efisien dan analisis data penjualan untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.

Saran:

Analisis Kebutuhan Bisnis: Sebelum memulai pengembangan aplikasi, lakukan analisis yang mendalam tentang kebutuhan bisnis Anda. Identifikasi secara jelas fitur dan fungsi yang diperlukan untuk menjalankan operasi penjualan produk elektronik di toko retail Anda.

Desain Antarmuka yang User-Friendly: Pastikan antarmuka pengguna aplikasi mobile Anda mudah digunakan dan menarik. Gunakan desain yang intuitif dan tata letak yang jelas untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah menavigasi dan berbelanja melalui aplikasi.

Integrasi dengan Sistem yang Ada: Pastikan aplikasi mobile Anda dapat terintegrasi dengan sistem manajemen penjualan dan inventori yang sudah ada di toko retail Anda. Hal ini akan memastikan sinkronisasi data yang akurat dan efisiensi operasional yang lebih baik.

Keamanan Data Pelanggan: Perhatikan keamanan data pelanggan yang diakses melalui aplikasi. Pastikan ada langkah-langkah keamanan yang tepat, seperti enkripsi data dan perlindungan privasi, untuk melindungi informasi pelanggan.

Pengujian dan Pemeliharaan Rutin: Lakukan pengujian menyeluruh terhadap aplikasi sebelum peluncuran dan tetap lakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan kinerja dan keandalan aplikasi tetap optimal. Perbaiki bug yang terdeteksi dan pertahankan kepatuhan aplikasi terhadap perangkat Android terbaru.

Perhatikan Umpan Balik Pelanggan: Terima umpan balik dari pelanggan tentang pengalaman menggunakan aplikasi. Tinjau umpan balik tersebut dan lakukan perbaikan atau penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi dan kepuasan pelanggan.

Penyuluhan dan Pelatihan Pengguna: Sediakan panduan pengguna dan pelatihan kepada staf dan pelanggan mengenai cara menggunakan aplikasi dengan efektif. Hal ini akan membantu mengurangi hambatan penggunaan dan memaksimalkan manfaat dari aplikasi.

Dengan mengikuti saran-saran ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk manajemen penjualan produk elektronik di toko retail Anda dapat berhasil meningkatkan efisiensi operasional, memperkuat hubungan dengan pelanggan, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam bisnis Anda.

REFERENSI

- Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1 LIMAU. 3(1), 43–48.
- 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).
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.

- Agustina, Y., Sukmasari, D., & Sari, T. D. R. (2020). Impact of risk, commitment, and bonus on completion of difficult targets: Carbon emissions case. In *The Future Opportunities and Challenges of Business in Digital Era 4.0* (pp. 222–226). Routledge.
- 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.
- Ahluwalia, L., & Puji, K. (2021). KEPEMIMPINAN PEMBERDAYAAN PADA KINERJA KARYAWAN DAN KESEIMBANGAN PEKERJAAN RUMAH DI MASA PANDEMI nCOVID-19. Publik: *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik*, 7(2), 120–131. <https://doi.org/10.37606/publik.v7i2.132>
- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.
- Akbar, A. A. (2019). Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. *UNIVERSITAS AIRLANGGA*.
- Akhir, T., Kuliah, M., Informasi, K., Najib, M., & Satria, D. (2016). Bentuk Serangan DoS (Denial of Service) dan DDoS (Distributed Deial of Service) pada Jaringan NDN (Named Data Network). 5241.
- 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.
- 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>
- Amin, R. (2020). IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM). *STMIK AKAKOM Yogyakarta*.
- Anantama, A., Apriyantina, A., Samsugi, S., & Rossi, F. (2020). Alat Pantau Jumlah Pemakaian Daya Listrik Pada Alat Elektronik Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 29–34.
- Anggarini, D. R., Nani, D. A., & Aprianto, W. (2021). Penguatan Kelembagaan dalam

Rangka Peningkatan Produktivitas Petani Kopi pada GAPOKTAN Sumber Murni Lampung (SML). *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>

Astuti handayani, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Eko Saputra, F., Kunci, K., Keuangan, P., Wanita Tani, K., Author maidiana, C., & cid, teknoqrata. (2022a). *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

Astuti handayani, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Eko Saputra, F., Kunci, K., Keuangan, P., Wanita Tani, K., Author maidiana, C., & cid, teknoqrata. (2022b). *Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO*. 4(1), 1–7.

Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(3), 2013–2015.

Ayu, M., & Sari, F. M. (2021). Exploring English Teachers' Strategies in Managing Online Learning through Google Classroom. *ELT Worldwide: Journal of English Language Teaching*, 8(2), 318–330.

Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.

Borman, R. I., Putra, Y. P., Fernando, Y., Kurniawan, D. E., Prasetyawan, P., & Ahmad, I. (2018). Designing an Android-based Space Travel Application Trough Virtual Reality for Teaching Media. *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, 1–5.

Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.

Candra, A. M., & Samsugi, S. (2021). Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox. 2(2), 26–32.

Darwis, D. (2016). Implementasi Teknik Steganografi Least Significant Bit (LSB) Dan Kompresi Untuk Pengamanan Data Pengiriman Surat Elektronik. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 32–38.

Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). Pelatihan pengarsipan secara elektronik (e-filling) bagi perangkat desa di pekon sukanegeri jaya. 3(1), 108–113.

Defia Riski Anggarini, B. P. (2020). Impluse Buying Ditentukan Oleh Promosi Buy 1 Get 1 Pada Pelanggan Kedai Kopi Ketje Bandar. 06(02), 27–37.

Deliyana, R., Permatasari, B., & Sukmasari, D. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, [cyberarea.id](https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59)

- Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam Menggunakan Mobile Banking BCA. *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 1–16.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung, 62.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Erri, W. P., Dian, W. P., & Prasita, N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021).
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gumantan, A., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Indonesia, U. T. (2021). JOSSAE (Journal of Sport Science and Education) Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Desktop Program. 6, 146–155.
- Hana, P., Rusliyawati, R., & Damayanti, D. (2019). Pengaruh Media Richness Dan Frequently Update Terhadap Loyali Tas Civitas Akademika Perguruan Tinggi. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.328>
- 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 Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Iriani, S. S. (2011). Strategi Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Keuangan Dan Perbankan*, 15(2), 261–270.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Jismin, J., Nurdin, N., & Rustina, R. (2022). Analisis Budaya Organisasi Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Pegawai Administrasi UIN Datokarama Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.24239/jimpi.v1i1.899>
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kamisa, N., Devita, A., & Novita, D. (2022). Pengaruh Online Customer Review dan Online Customer Rating Terhadap Kepercayaan Konsumen (Studi kasus: Pengguna Shopee di Bandar Lampung) Nur². 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>
- Kasih, E. N. E. W. (2018). Capitalism as The World View in Valdez's The Dirty Social Club. *Language in the Online and Offline World 6 (LOOW): The Fortitude*, May 2018, 105–109.
- Kasih, E. N. E. W. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites. 3(4), 776–783.
- KUSUMA ROZA, E. (2021). PENGARUH SERVICE QUALITY TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA PRODUK PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG The Effect of Service Quality on Customer Satisfaction in Products Pempek Permata Bandar Lampung. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Maharani, Y. D. (2020). Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust.

- 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.
- Meiler, R. (2012). *Professional Android 4 Application Development* (4th ed.). Jhon Wiley & Son, Inc.
- Muhtarom, A., Syairozi, I., & Wardani, N. D. (2022). Analisis Persepsi Harga, Kualitas Pelayanan, Customer Relationship Marketing, Dan Kepercayaan Terhadap Peningkatan Penjualan Dimediasi Loyalitas Pelanggan Pada Umkm Ayam Potong Online Elmonsu. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 743–755. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.628>
- Nani, D. A., & Lina, L. F. (2022). Determinants of Continuance Intention to Use Mobile Commerce during the Emergence of COVID-19 In Indonesia : DeLone and McLean Perspective. 5(3), 261–272.
- Novianti, D., & Setiawan, A. (2018). Pengaruh Pemangkasan Pucuk dan Jarak Tanam terhadap Pertumbuhan dan Produksi Bibit Ubi Jalar (*Ipomoea batatas L.*). *Buletin Agrohorti*, 6(1), 143. <https://doi.org/10.29244/agrob.6.1.143-153>
- Novita, D., Husna, N., Azwari, A., Gunawan, A., & Trianti, D. (2020). Behavioral Intention Toward Online Food delivery (The Study Of Consumer Behavior During Pandemic Covid-19). 17(1), 52–59.
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Octavia, N., Hayati, K., & Karim, M. (2020). Pengaruh Kepribadian, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 130–144. <https://doi.org/10.23960/jbm.v16i2.87>
- 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.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Penggunaan, D. A. N. S. (2021). ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING. November, 321–329.
- Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal cyberarea.id*

Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI), 2(4), 1–6.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

- Pradhana Phandu, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sistem Informasi Manajemen Kebencanaan Pengurangan Resiko Bencana (SIMAK PRB) Meningkatkan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana di Kabupaten Blitar. *REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2017), 54–67.
- 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>
- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- 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, 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>
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- Purnama, C. (2013). Analysis of the Influence of Organizational Culture Work and Organizational Commitment Organizational Citizenship Behavior (OCB) Satisfaction Towards Improvement Organizational appearance. 1, 86–102.
- Puspaningrum, A. S., & Damayanti, D. (2021). INFORMATION SYSTEM OF WORK PROGRAM PLAN AND QUALITY TARGET. The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC).
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putra, A. R. (2018). APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM. *Perpustakaan Teknokrat*.
- 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>

- 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.
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- Riskiono, S. D., Sulisty, S., & Adji, T. B. (2016). Kinerja Metode Load Balancing dan Fault Tolerance Pada Server Aplikasi Chat. *ReTII*.
- 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.
- Sandi, R. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI PENGOLAHAN DATA AKADEMIK BBQ (BINA BACA QURAN) UKMI AR-RAHMAN TEKNOKRAT BERBASIS WEB. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With the Ball Permainan Sepak Bola Ssb Bu Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- Saputra, F. R., Masykur, F., & Prasetyo, A. (2020). PERANCANGAN INTERNET OF THINGS (IoT) PADA ALAT PENERING BIJI CENGKEH BERBASIS ANDROID. *Komputek*, 4(2), 86. <https://doi.org/10.24269/jkt.v4i2.537>
- 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.

- SETIYANTO, A. (2016). PENATAAN KELEMBAGAAN PRODUKSI UNTUK PENINGKATAN NILAI TAMBAH STUDI KASUS PADA ASOSIASI PRIMA SEMBADA. Universitas Gadjah Mada.
- Sipayung, R., & Purba, E. (2019). Pengaruh Pemangkasan Cabang Primer dan Dosis Pupuk NPK Terhadap Pertumbuhan dan Produksi Tanaman Ubi Jalar (*Ipomoea batatas L.*). Universitas Sumatera Utara.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- Sri Indriani, E., Qurthobi, A., Darmawan, D., & Fisika, T. (2020). Perancangan Kontrol Suhu Larutan Nutrisi Pada Sistem Hidroponik Menggunakan Kontrol Logika Fuzzy; Studi Kasus Selada Keriting (*Lactuca Sativa L.*) Design of Nutrition Temperature Control on Hydroponics System Using Fuzzy Logic Control; Case Study Curly Lat. 7(1), 1274–1280.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.
- Suaidah, S. (2021a). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Suaidah, S. (2021b). 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. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>
- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *Proceedings - 2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering, ICOMITEE 2019*, 1(April), 102–106. <https://doi.org/10.1109/ICOMITEE.2019.8920905>
- Teori, J. M., Tahun, T., Yusuf, N., Ekonomi, F., & Lampung, B. U. (2013). PENGARUH MORAL KOGNITIF PADA KINERJA KEPERILAKUAN. 1, 67–78.
- Verdian, I. (2017). Menentukan Volume Produksi Tahu Menggunakan Metode Fuzzy Mamdani. *Prosiding 2th Celscitech-UMRI*, 2, 122–132. <http://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/view/324%0Ahttps://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PCST/article/download/324/206>
- Wantoro, A., & Priandika, A. T. (n.d.). DETERMINATION OF TARGET VALUE AND VALUE CONVERSION OF SCALE IN MATCHING PROFILE (PM) WITH
-

COMBINATION METHOD ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS (AHP) AS
METHOD DEVELOPMENT IN SYSTEM DECISION SUPPORT.

- Wibowo, F., Khasanah, A. U., & Putra, F. I. F. S. (2022). Analisis Dampak Kehadiran Pasar Modern terhadap Kinerja Pemasaran Pasar Tradisional Berbasis Perspektif Pedagang dan Konsumen di Kabupaten Wonogiri. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.23917/benefit.v7i1.16057>
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan algoritma A Star (A*) pada game petualangan labirin berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63.
- 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>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102.