

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Fitur Pelacakan Pesanan secara Real-time

Ika Yulianti¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*}) Ikan.yluian412@gmail.com

Abstrak

Pemesanan dan pengiriman makanan melalui aplikasi mobile telah menjadi tren yang semakin populer dalam industri kuliner. Dalam penelitian ini, kami merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi mobile berbasis iOS yang memungkinkan pengguna untuk memesan makanan dari berbagai restoran dan mengikuti pelacakan pesanan secara real-time. Pertama, kami mengidentifikasi masalah dalam pemesanan dan pengiriman makanan, seperti keterbatasan dalam informasi mengenai status pesanan dan kurangnya kemampuan pelanggan untuk memantau lokasi pengiriman secara akurat. Dengan mengintegrasikan fitur pelacakan pesanan secara real-time, kami bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan kepercayaan pelanggan terhadap layanan pemesanan dan pengiriman makanan. Pada tahap desain, kami merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik. Pengguna dapat melakukan pencarian restoran, melihat daftar menu, dan memilih makanan yang diinginkan. Selanjutnya, pengguna dapat menambahkan makanan ke dalam keranjang belanja, memilih metode pembayaran, dan mengirim pesanan. Setelah pesanan dikonfirmasi, pengguna dapat melacak status pesanan secara real-time melalui peta interaktif yang menunjukkan lokasi pengiriman. Dalam tahap pengembangan, kami menggunakan bahasa pemrograman Swift dan memanfaatkan kerangka kerja (framework) iOS untuk membangun aplikasi mobile ini. Kami mengimplementasikan fitur-fitur seperti integrasi dengan sistem pembayaran, pelacakan pesanan menggunakan teknologi GPS, dan notifikasi untuk memberikan pembaruan kepada pengguna mengenai status pesanan. Setelah melakukan pengujian aplikasi, kami menemukan bahwa pengguna dapat dengan mudah melakukan pemesanan makanan, memantau status pesanan secara real-time, dan menerima notifikasi yang akurat. Aplikasi ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap layanan pemesanan dan pengiriman makanan. Dalam kesimpulan, rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time dapat memberikan manfaat signifikan dalam industri kuliner. Aplikasi ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, mempercepat proses pemesanan, dan meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap layanan yang disediakan. Pengembangan dan implementasi aplikasi ini dapat menjadi langkah inovatif dalam meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan pemesanan dan pengiriman makanan.

Kata Kunci: Rancang Bangun Aplikasi Mobile iOS Pemesanan Pengiriman Makanan dengan Fitur Pelacakan Pesanan Real-time

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pemesanan makanan melalui aplikasi mobile telah menjadi pilihan yang populer bagi konsumen (Firnando, 2021; Kamisa et al., 2022; Paramesti & Setyanto,

2022; Permatasari & Anggarini, 2020; Sondyarini & Idris, 2021). Aplikasi pemesanan dan pengiriman makanan telah mengubah cara kita memesan makanan dengan lebih praktis dan efisien. Namun, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam industri ini (Banasik, 2015; Damayanti & Sumiati, 2018; Heavenly & EWK, 2020; Rido & Hatmannaja, n.d.; Sarsembayev et al., 2022; SetiawaTI & AhdiyawatI, 2021).

Salah satu tantangan utama dalam pemesanan dan pengiriman makanan adalah kurangnya transparansi dan visibilitas terhadap status pesanan. Pelanggan sering kali tidak memiliki informasi yang cukup mengenai proses pesanan mereka, seperti perkiraan waktu pengiriman atau lokasi pengiriman saat ini. Hal ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan ketidakpastian bagi pelanggan (Defia Riski Anggarini, 2020; Febrian & Ahluwalia, 2020; Rasyid, 2017; Rosmalasari et al., 2020; Styawati et al., 2021; Sulistiani, 2021).

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time menjadi solusi yang diharapkan. Dengan adanya fitur pelacakan pesanan secara real-time, pelanggan dapat memantau posisi pesanan mereka dalam waktu nyata. Mereka dapat melihat perkiraan waktu pengiriman yang lebih akurat dan merasa lebih terlibat dalam proses pengiriman (Hendrastuty, Rahman Isnain, et al., 2021; Herlinda et al., 2021; Pasha & Susanti, 2022; Susanto et al., 2019; Winarta & Kurniawan, 2021; Yuliana et al., 2021).

Selain itu, aplikasi ini juga memberikan manfaat bagi penyedia layanan pemesanan dan pengiriman makanan. Dengan adanya pelacakan pesanan secara real-time, mereka dapat mengelola pengiriman dengan lebih efisien, memperoleh informasi yang akurat mengenai status pesanan, dan mengoptimalkan rute pengiriman untuk meningkatkan kepuasan pelanggan (Alakel et al., 2019; Budiman & Sidiq, n.d.; Hamidy, 2016; Herdiansah et al., 2021; Suri & Puspaningrum, 2020).

Dengan melihat kebutuhan dan tantangan dalam industri pemesanan dan pengiriman makanan, rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna, efisiensi operasional, dan kepuasan pelanggan (Ahdan et al., 2018, 2019; Mandasari & Agusty, n.d.; Nani & Lina, 2022; Puspaningrum et al., 2020; Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Pengembangan aplikasi ini dapat memanfaatkan teknologi GPS dan notifikasi real-time untuk memberikan informasi

yang akurat dan memastikan pengalaman yang lancar bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pemesanan dan pengiriman makanan (Bryllian & Kisworo, 2021; Damayanti & Sulistiani, 2017; Nuraini & Ahmad, 2021; Paraswati et al., 2021; Puspitasari & Budiman, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian iOS

iOS adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Apple Inc. untuk perangkat mobile mereka, seperti iPhone, iPad, dan iPod Touch. iOS didesain khusus untuk integrasi yang mulus dengan perangkat keras Apple, memberikan pengalaman pengguna yang konsisten dan intuitif. iOS memiliki beberapa fitur utama, termasuk antarmuka pengguna yang elegan dan ramah pengguna, sistem notifikasi yang terorganisir, serta akses mudah ke App Store yang kaya dengan berbagai aplikasi dan game (Alfiah & Damayanti, 2020; Hendrastuty, Ihza, et al., 2021; Jafar Adrian et al., 2022; Pradhana Phandu, 2020; Ramadhan et al., 2021; Wantoro & Alkarim, 2016). Selain itu, iOS juga mendukung banyak fungsi seperti panggilan telepon, pesan teks, e-mail, penjelajahan web, media sosial, dan banyak lagi. Apple secara teratur merilis pembaruan iOS yang menghadirkan fitur baru, peningkatan kinerja, dan perbaikan keamanan. Pengembang aplikasi iOS menggunakan platform pengembangan perangkat lunak (software development kit/SDK) yang disediakan oleh Apple, yang mencakup alat dan sumber daya untuk membuat aplikasi yang kompatibel dengan perangkat iOS (Ahdan et al., 2020; Febrian & Hapsari, 2019; Gulö, 2014; Kencana, 2021; Muadzin & Lenggogeni, 2021; Sartika & Pranoto, 2021).

iOS memiliki keamanan yang ketat dengan sistem enkripsi data yang kuat, sandi pengamanan, dan pemutakhiran yang teratur untuk melindungi privasi dan keamanan pengguna. Selain itu, iOS memiliki integrasi yang erat dengan layanan cloud Apple seperti iCloud, yang memungkinkan pengguna menyimpan dan membagikan data mereka secara aman di berbagai perangkat Apple (Borman et al., 2020; Darwis, Octaviansyah, et al., 2020; Juliyanto & Parjito, 2021; Pratama & Surahman, 2020; I. P. Sari et al., 2020). Dengan popularitas perangkat Apple yang terus berkembang, iOS telah menjadi salah satu sistem operasi mobile terkemuka di dunia. Para pengembang aplikasi iOS memiliki kesempatan untuk menciptakan beragam aplikasi yang inovatif dan mendukung kehidupan sehari-hari

pengguna Apple (Hendrastuty et al., 2022; Meutia et al., 2019; Pustika, 2010; Putra et al., 2019; Sulistiani et al., 2019).

Pengertian Real-time

Real-time mengacu pada pengolahan atau komunikasi data yang terjadi secara instan atau segera setelah data tersebut dihasilkan atau diterima (Agustina et al., 2018; Ismatullah & Adrian, 2021; Kresnanto, 2019; Kusnadi et al., 2021; Parinata et al., 2022; Sulistiyawati et al., 2013). Dalam konteks komputasi dan teknologi, real-time mengacu pada kemampuan sistem untuk merespons dan menghasilkan output dengan penundaan yang sangat minimal atau bahkan tanpa penundaan sama sekali (Darwis, Surahman, et al., 2020; Erwanto et al., 2022; Nurkholis et al., 2021; Putra et al., 2022; Suaidah, 2021).

Sistem real-time sangat penting dalam situasi di mana waktu sangat kritis, seperti dalam kendali industri, sistem keamanan, komunikasi audio dan video, dan sistem pengawasan. Dalam sistem real-time, data atau peristiwa harus diproses secepat mungkin untuk menghasilkan respon yang akurat dan tepat waktu (Firdaus et al., 2022; Gotama et al., 2021; Harahap et al., 2020; Quinones-Cuenca et al., 2022; Riskiono et al., n.d.; Yeztiani et al., 2022).

Penting untuk membedakan antara sistem real-time dan sistem non-real-time atau batch processing. Pada sistem non-real-time, data dapat diproses secara terjadwal, tidak ada tekanan waktu yang ketat, dan output dapat dihasilkan dalam waktu yang lebih lama. Namun, dalam sistem real-time, penundaan dalam pengolahan data dapat menyebabkan kerugian atau konsekuensi yang serius (Cindiyasari, 2017, 2017; Huda & Fernando, 2021; Pramita et al., 2022; Putri et al., 2022).

Contoh penggunaan sistem real-time meliputi:

1. Sistem keuangan: Sistem perdagangan saham yang real-time harus mampu mengolah data secara cepat untuk mengeksekusi pesanan pembelian atau penjualan dengan harga pasar yang akurat (Astuti handayani et al., 2022; Dellia et al., 2017; Handayani, Amalia, et al., 2022; Handayani, Suwarni, et al., 2022; Megawaty et al., 2021; Nani et al., 2021).

2. Transportasi: Sistem pelacakan transportasi yang real-time memantau posisi kendaraan secara terus-menerus dan memberikan pembaruan waktu nyata kepada pengguna mengenai lokasi dan perkiraan waktu kedatangan (Bertarina et al., 2014; Fatimah, 2019; Mutmainnah, 2020; Pintoko & L., 2018; Wahyudi et al., 2021).
3. Game online: Dalam game online, respons yang cepat dan real-time sangat penting untuk memberikan pengalaman interaktif kepada pemain, memungkinkan interaksi dengan pemain lain secara langsung (Aprianty & Basuki, 2021; Kuswanto et al., 2020; Risten & Pustika, 2021; F. M. Sari, 2020).
4. Komunikasi: Aplikasi pesan instan dan panggilan video memanfaatkan teknologi real-time untuk mentransmisikan pesan dan suara dengan penundaan yang minimal (Anderha & Maskar, 2020; Hartini et al., 2016; Ismaulidina et al., 2020; Kuswandy & Aulia, 2022; Sugiono & Lumban Tobing, 2021).

Dalam semua contoh ini, kecepatan dan responsibilitas yang cepat menjadi faktor penting dalam menjaga pengalaman pengguna yang baik dan menjalankan sistem yang efektif..

METODE

Berikut adalah Tahapan penelitian rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time dapat mencakup beberapa langkah berikut:

1. Studi Pendahuluan:
 - Melakukan studi pasar untuk memahami tren, kebutuhan, dan persaingan di industri pemesanan dan pengiriman makanan.
 - Menganalisis aplikasi serupa yang sudah ada di pasar untuk mengetahui fitur yang ditawarkan dan kekurangannya.
 - Mengidentifikasi kebutuhan pengguna potensial dan menentukan fitur yang akan dimasukkan dalam aplikasi.
2. Perencanaan:

- Merancang rencana proyek secara keseluruhan, termasuk tujuan, batasan, dan waktu yang dibutuhkan.
- Membuat spesifikasi teknis untuk aplikasi, termasuk antarmuka pengguna, fitur-fitur, dan integrasi yang diperlukan.
- Menyusun anggaran dan sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi.

3. Desain Antarmuka Pengguna:

- Membuat sketsa dan prototipe antarmuka pengguna untuk aplikasi menggunakan alat desain seperti Adobe XD atau Sketch.
- Menggambarkan aliran pengguna dan membuat tata letak halaman aplikasi yang intuitif dan menarik.
- Mendapatkan umpan balik dari pengguna potensial dan melakukan iterasi pada desain berdasarkan tanggapan tersebut.

4. Pengembangan Aplikasi:

- Menggunakan Xcode dan bahasa pemrograman Swift untuk mengembangkan aplikasi iOS.
- Membuat fitur-fitur inti seperti pendaftaran pengguna, pemesanan makanan, sistem pembayaran, dan pelacakan pesanan secara real-time.
- Mengintegrasikan aplikasi dengan layanan pihak ketiga seperti pembayaran online, peta, dan API pelacakan pengiriman.

5. Pengujian dan Debugging:

- Melakukan pengujian secara menyeluruh untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi.
- Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau kesalahan yang terjadi selama pengembangan.

- Melakukan pengujian keselamatan dan keamanan untuk melindungi data pengguna dan transaksi.

6. Peluncuran dan Pemasaran:

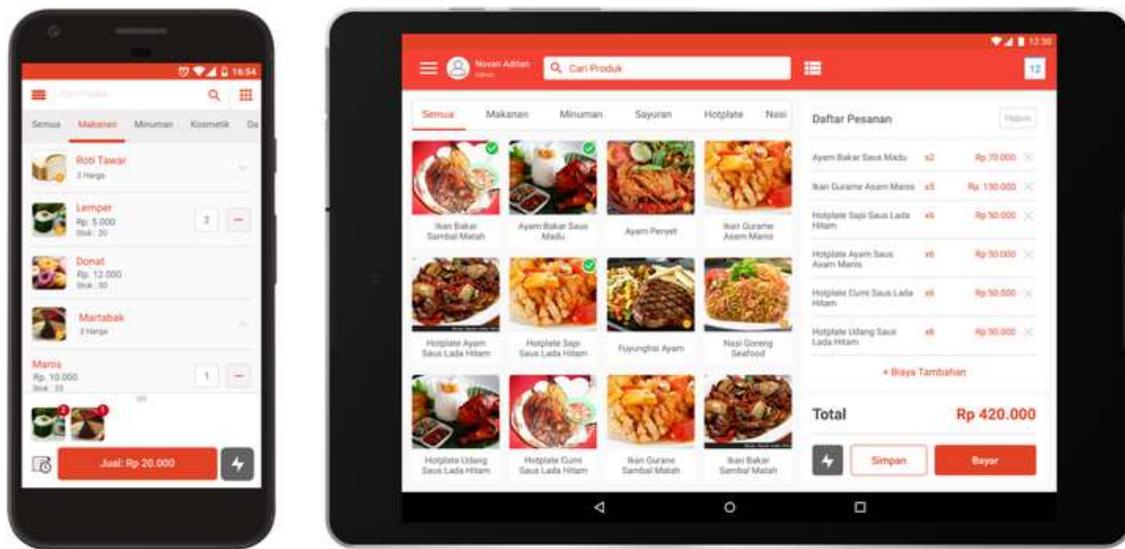
- Memasarkan aplikasi kepada pengguna potensial melalui App Store.
- Melakukan kampanye pemasaran untuk meningkatkan kesadaran dan mendapatkan pengguna.
- Memantau dan merespons umpan balik pengguna untuk meningkatkan dan memperbaiki aplikasi.

7. Pemeliharaan dan Pengembangan Berkelanjutan:

- Mengelola pemeliharaan rutin, pembaruan, dan peningkatan fitur sesuai dengan umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan pasar.
- Terus memantau kinerja aplikasi dan melakukan perbaikan jika diperlukan.
- Menjaga kompatibilitas dengan versi iOS terbaru dan perangkat keras Apple yang baru.

Tahapan tersebut dapat memberikan kerangka kerja umum untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time. Namun, penting untuk dicatat bahwa setiap proyek dapat memiliki kebutuhan dan tantangan khusus yang harus diatasi sesuai kebutuhan dan lingkungan pengembangan yang spesifik..

HASIL DAN PEMBAHASAN



Berikut adalah hasil dari rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time. Berikut adalah beberapa komponen utama yang akan dibahas:

1. Tujuan Aplikasi:

- Tujuan utama dari aplikasi ini adalah memudahkan pengguna untuk memesan makanan dari restoran atau warung makan dengan cepat dan efisien.
- Aplikasi juga menyediakan fitur pelacakan pesanan secara real-time, sehingga pengguna dapat memantau status dan perkiraan waktu pengiriman pesanan mereka.

2. Desain Antarmuka Pengguna:

- Aplikasi akan memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan.
- Beranda: Menampilkan daftar restoran atau warung makan yang tersedia untuk dipesan.
- Daftar Makanan: Menampilkan menu dan pilihan makanan yang tersedia dari restoran terpilih.
- Keranjang Belanja: Tempat pengguna dapat menambahkan atau menghapus makanan dari pesanan mereka.

- **Pembayaran:** Mengizinkan pengguna untuk memilih metode pembayaran dan melakukan pembayaran.
- **Pelacakan Pesanan:** Menampilkan status pesanan yang sedang diproses, perkiraan waktu pengiriman, dan peta dengan lokasi pengiriman yang sedang diperbarui secara real-time.
- **Profil Pengguna:** Mengelola informasi pengguna, alamat pengiriman, riwayat pesanan, dan preferensi pengguna.

3. Fungsi Aplikasi:

- **Pencarian dan Penampilan Restoran:** Pengguna dapat mencari restoran atau warung makan berdasarkan lokasi atau kategori makanan.
- **Pemesanan Makanan:** Pengguna dapat memilih makanan dari daftar menu restoran, menambahkannya ke keranjang belanja, dan mengatur jumlah pesanan.
- **Pembayaran:** Aplikasi akan menyediakan berbagai metode pembayaran, seperti kartu kredit, dompet digital, atau pembayaran tunai.
- **Konfirmasi dan Pelacakan Pesanan:** Setelah pesanan ditempatkan, pengguna akan menerima konfirmasi pesanan dan dapat melacak status pesanan secara real-time.
- **Notifikasi:** Aplikasi dapat mengirimkan notifikasi kepada pengguna tentang status pesanan, penawaran khusus, atau pembaruan terkait.

4. Sistem Backend:

- Aplikasi ini akan membutuhkan server backend yang berfungsi untuk menyimpan dan mengelola data pengguna, menu restoran, pesanan, dan informasi pelacakan pesanan.
- Sistem backend juga akan berkomunikasi dengan penyedia layanan pengiriman untuk mengintegrasikan pelacakan pesanan secara real-time.

5. Integrasi Pihak Ketiga:

- Aplikasi dapat mengintegrasikan API peta untuk menampilkan peta dengan lokasi pengiriman yang sedang diperbarui secara real-time.
- Pembayaran dapat menggunakan layanan pihak ketiga seperti Stripe, PayPal, atau GoPay untuk memproses transaksi pembayaran.

6. Keamanan:

- Aplikasi harus memastikan keamanan data pengguna, seperti informasi akun dan detail pembayaran.
- Penggunaan HTTPS dan enkripsi data saat berkomunikasi dengan server backend dan layanan pihak ketiga penting untuk menjaga keamanan aplikasi.

SIMPULAN

Dalam rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time, terdapat beberapa komponen utama yang harus dipertimbangkan, seperti desain antarmuka pengguna yang intuitif, fungsi aplikasi yang lengkap, integrasi pihak ketiga yang relevan, sistem backend yang handal, dan keamanan data yang baik. Tujuan utama aplikasi ini adalah memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan efisien dalam memesan makanan serta memantau status pesanan mereka secara real-time.

Saran:

1. Desain antarmuka pengguna yang intuitif: Pastikan antarmuka pengguna aplikasi mudah digunakan dan intuitif, dengan navigasi yang jelas dan pengaturan yang sederhana. Gunakan ikon, warna, dan tata letak yang konsisten agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi.
2. Fungsi aplikasi yang lengkap: Pastikan aplikasi mencakup semua fitur penting, seperti pencarian restoran, pilihan menu, keranjang belanja, pembayaran, konfirmasi pesanan, dan pelacakan pesanan secara real-time. Pastikan juga aplikasi responsif dan dapat menangani jumlah pengguna yang tinggi dengan lancar.
3. Integrasi pihak ketiga yang relevan: Pertimbangkan integrasi dengan layanan pihak ketiga yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna, seperti API peta untuk pelacakan pesanan secara real-time atau layanan pembayaran yang aman dan terpercaya.
4. Sistem backend yang handal: Pastikan sistem backend dapat mengelola data pengguna, menu restoran, pesanan, dan pelacakan pesanan dengan efisien. Pertimbangkan penggunaan teknologi yang scalable untuk mengatasi pertumbuhan jumlah pengguna dan pesanan.

5. Keamanan data: Keamanan data pengguna merupakan hal yang penting dalam aplikasi ini. Gunakan protokol enkripsi dan metode keamanan yang tepat saat berkomunikasi dengan server backend dan layanan pihak ketiga. Lindungi informasi sensitif pengguna, seperti detail pembayaran, dengan baik.

6. Uji coba dan umpan balik pengguna: Lakukan uji coba menyeluruh pada aplikasi sebelum meluncurkannya. Mintalah umpan balik dari pengguna beta untuk memperbaiki bug dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan memperhatikan poin-poin di atas, diharapkan rancang bangun aplikasi mobile berbasis iOS untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan fitur pelacakan pesanan secara real-time dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan sukses dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

REFERENSI

- Agustina, L., Fayardi, A. O., & Irwansyah, I. (2018). Online Review: Indikator Penilaian Kredibilitas Online dalam Platform E-commerce. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(2), 141–154. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i2.1320>
- Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29–33.
- 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., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Device. 2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA), 194–199.
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.
- Alfiah, & Damayanti. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 111–117.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7.
- Aprianty, R. D., & Basuki, K. (2021). PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH TERHADAP PURCHASE INTENTION MELALUI CONSUMER TRUST PADA ONLINE SHOP FASHION WANITA DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (STUDI PADA GENERASI MILENIAL DI DKI JAKARTA). 24(1), 4810–4814.

- 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.
- Banasik, M. (2015). Plastics. Hamilton and Hardy's Industrial Toxicology: Sixth Edition, 3(2), 759–784. <https://doi.org/10.1002/9781118834015.ch75>
- Bertarina, B., Arianto, W., Bertarina, W. A., & Arianto, W. (2014). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS PADA AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Transportasi Publik Dan Aksesibilitas Masyarakat Perkotaan*, 9(02), 17.
- 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.
- Bryllian, D., & Kisworo, K. (2021). Sistem Informasi Monitoring Kinerja Sdm (Studi Kasus: Pt Pln Unit Pelaksana Pembangkitan Tarahan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 264–273. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.622>
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.
- Cindiyasari, S. A. (2017). Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- 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.
- 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.
- Dellia, P., Antoni, T. T., & Sulistiani, H. (2017). Rancang Bangun Sistem Infomasi Pengukuran Kesehatan Laporan Keuangan pada Perusahaan Jasa (Studi Kasus Perusahaan Jasa yang Terdaftar di BEI). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 24–28.

- 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>
- Fatimah, S. (2019). *Pengantar Transportasi*. Myria Publisher.
- 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>
- Febrian, A., & Hapsari, chintia annisa vina. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Memengaruhi Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli Sebagai Mediasi. *Buletin Studi Ekonomi*, 24(2), 279–287.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Firmando, O. (2021). ANALISIS PENGARUH SALURAN DISTRIBUSI DAN PROMOSI PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK (SURVEY PADA KONSUMEN PT INTI BHARU MAS LAMPUNG). Universitas Teknokrat Indonesia.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented RealiGotama JD, Fernando Y, Pasha D. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1):28–38.ty. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Gulö, I. (2014). Nias Unmutated Personal Pronouns. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(1), 129–134. <https://doi.org/10.9790/0837-1914129134>
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- Handayani, M. A., Amalia, C., & Sari, T. D. R. (2022). Pengaruh Pengetahuan Keuangan, Sikap Keuangan dan Kepribadian Terhadap Perilaku Manajemen Keuangan (Studi Kasus pada Pelaku UMKM Batik di Lampung). *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 10(2), 647–660. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i2.2262>
- 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.
- 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.

- Hartini, H., Maharani, Z. Z., & Rahman, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 131–135.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Penulisan Artikel Populer Untuk Menunjang Kenaikan Pangkat Bagi Guru Di Sman 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 301. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2212>
- 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>
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- 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.
- 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.
- 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>
- Ismaulidina, I., Hasibuan, E. J., & Hidayat, T. W. H. W. (2020). Strategi Komunikasi Public Relation Dalam Membangun Citra Dan Kepercayaan Calon Jemaah Haji dan Umroh. *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 2(1), 12–17. <https://doi.org/10.31289/jipikom.v2i1.175>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>

- 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) Nur³. 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>
- 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>
- Kresnanto, N. C. (2019). Model Pertumbuhan Sepeda Motor Berdasarkan Produk Dosmetik Regional Bruto (PRDB) Perkapita (Studi Kasus Pulau Jawa). *MEDIA KOMUNIKASI TEKNIK SIPIL*, 25(1). <https://doi.org/10.14710/mkts.v25i1.18585>
- Kusnadi, N. S., Oktavia, R., Sukmasari, D., & Yuliansyah, Y. (2021). Pengaruh Partisipasi Penganggaran terhadap Kesenjangan Anggaran dengan Komunikasi sebagai Variabel Moderasi: Studi Perusahaan di Batam. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 3(1), 31–49. <https://doi.org/10.35912/jakman.v3i1.647>
- Kuswandy, J., & Aulia, S. (2022). Strategi Komunikasi Pemasaran Instagram Online Shop (Studi Kasus Online Shop Mishalot Florist). *Kiwari*, 1(3), 415–423. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i3.15752>
- Kuswanto, H., Pratama, W. B. H., & Ahmad, I. S. (2020). Survey data on students' online shopping behaviour: A focus on selected university students in Indonesia. *Data in Brief*, 29, 105073.
- Mandasari, B., & Agusty, S. T. P. (n.d.). MOBILE LEARNING: THE IMPACT OF WHATSAPP USAGE IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. Section Editors.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Meutia, K. I., Husada, C., Dan, O., Organisasi, K., Kinerja, T., & Jurnal, K. (2019). pengaruh Budaya Organisasi, Pelatihan dan Motivasi Terhadap Kinerja. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB)*, 4(1), 119–126.
- Muadzlin, F., & Lenggogeni, S. (2021). The Role of Brand Awareness in Mediating the Effect of Message Appeals in Media Advertising on Purchase Intention. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 13–24.
- 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>

- Nani, D. A., Ahluwalia, L., & Novita, D. (2021). Pengenalan Literasi Keuangan Dan Personal Branding Di Era Digital Bagi Generasi Z Di Smk Pgri 1 Kedondong. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1313>
- 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.
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Metode Drill Untuk Mengetahui Tingkat Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis Pada Anggota Club Pb Macan Tunggal. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Paramesti, A., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Komunikasi PT Indofarma Tbk dalam Membangun Kepercayaan Konsumen di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15508>
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA. 1(2), 16–21.
- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS. 3(2), 94–99.
- 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., & 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.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- 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.
- Pramita, G., Saniati, S., Assuja, M. A., Kharisma, M. P., Hasbi, F. A., Daiyah, C. F., & Tambunan, S. P. (2022). Pelatihan Sekolah Tangguh Bencana Di Smk Negeri 1 Bandar . *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*

(JSSTCS), 3(2), 264. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2177>

- 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>
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- 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.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putra, A. D., Ardiansyah, T., Latipah, D., & Hidayat, S. (2019). Data Extraction Using The Web Crawler As A Media For Information On The Popularity Of Lampung Province Tourism For The Development Of Rides And Abstract : 6(2).
- 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, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Adrian, Q. J., Pratiwi, D., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., Ardiantoro, N. F., Sudana, I. W., & Ikhsan, U. N. (2022). Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 272. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2201>
- Quinones-Cuenca, M., Maldonado, J., Martinez-Curipoma, J., Estrella-Sarango, L., Quinones-Cuenca, S., Gonzalez-Jaramillo, V., & Morocho-Yaguana, M. (2022). Real Time Geolocation System for Livestock based in LoRa. 2022 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), 1–6. <https://doi.org/10.23919/CISTI54924.2022.9820172>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- 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>
- Rido, A., & Hatmannaja, H. (n.d.). *THE DEMANDS FOR 21 st CENTURY GLOCAL*

WORKFORCE VIS A VIS SECONDARY VOCATIONAL SCHOOL 2013
CURRICULUM: SCHOOLS AND INDUSTRIES? VOICES.

- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203.
- Risten, R., & Pustika, R. (2021). Exploring students' attitude towards English online learning using Moodle during covid-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 8–15.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). 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>
- Sari, F. M. (2020). Exploring English Learners' Engagement and Their Roles in the Online Language Course. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(3), 349–361.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sarsembayev, B., Yazdi, S. S. H., & Bagheri, M. (2022). Discrete PI Controller with Novel Anti-windup Scheme for Charging LiPo Battery in UAV: A Simulation Study. *2022 IEEE International Conference on Environment and Electrical Engineering and 2022 IEEE Industrial and Commercial Power Systems Europe (EEEIC / I&CPS Europe)*, 1–6. <https://doi.org/10.1109/EEEIC/ICPSEurope54979.2022.9854528>
- Sartika, L. A., & Pranoto, B. E. (2021). Analysis of Humor in the Big Bang Theory By Using Relevance Theory : a Pragmatic Study. 2(1), 1–7.
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- 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.
- Sondyarini, S., & Idris. (2021). Pengaruh Source Expertise Source Trustworthiness dan Repurchase Intention EWOM Credibility sebagai Variabel Intervening (Studi pada Konsumen Produk KOsmetik MUstika Ratu Dengan Puteri Indonesia Sebagai Brand Ambassador). *Diponegoro Journal Of Management*, 10(3), 1–12.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.

- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sugiono, E., & Lumban Tobing, G. I. (2021). Analisis Pengaruh Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Komunikasi Terhadap Kepuasan Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 389–400. <https://doi.org/10.36407/jmsab.v4i2.413>
- 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., Muludi, K., & Syarif, A. (2019). Implementation of Dynamic Mutual Information and Support Vector Machine for Customer Loyalty Classification. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1), 12050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012050>
- Sulistiyawati, A., Hasyim, A., & Suyanto, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Cd Tutorial Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 1(7).
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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.
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Winarta, A., & Kurniawan, W. J. (2021). Optimasi cluster k-means menggunakan metode elbow pada data pengguna narkoba dengan pemrograman python. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTİK)*, 5(1).
- Yeztiani, O. L., Adrian, Q. J., & Aldino, A. A. (2022). Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 420. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2044>
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa

Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal), 10(3), 127.
<https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>