

# Pengembangan Aplikasi Web untuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan Peta Interaktif dan Informasi Destinasi Wisata di Wilayah XYZ

Darsirah Sihotang<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Teknologi Informasi

<sup>\*)</sup>Drasirah.5224@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi web untuk sistem informasi geografis (SIG) pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat dan berguna kepada pengguna mengenai destinasi wisata yang ada di wilayah tersebut. Metode pengembangan yang digunakan adalah pengumpulan data geografis dan informasi destinasi wisata, perancangan antarmuka pengguna yang responsif dan intuitif, serta implementasi fitur-fitur yang relevan dengan tujuan aplikasi. Pemetaan geografis wilayah XYZ dilakukan dengan memanfaatkan teknologi pemetaan seperti Google Maps atau OpenStreetMap. Fitur utama aplikasi meliputi peta interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi wilayah XYZ, melihat lokasi dan informasi lengkap tentang destinasi wisata, seperti deskripsi, foto, fasilitas yang tersedia, jam operasional, dan ulasan pengguna. Pengguna juga dapat mencari destinasi wisata berdasarkan kategori atau kata kunci tertentu. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan fitur navigasi untuk membantu pengguna dalam merencanakan rute perjalanan ke destinasi wisata yang dipilih. Informasi transportasi publik atau rute alternatif juga dapat ditampilkan untuk memudahkan perjalanan pengguna. Dalam pengembangan aplikasi ini, perhatian khusus diberikan pada tampilan antarmuka pengguna yang responsif dan desain yang menarik agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik di berbagai perangkat, termasuk desktop dan perangkat mobile. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam promosi dan pengembangan sektor pariwisata di wilayah XYZ. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi tentang destinasi wisata di wilayah tersebut dan merencanakan perjalanan mereka dengan lebih efisien..

**Kata Kunci:** Aplikasi Web, Sistem Informasi Geografis Pariwisata, Interaktif, Informasi Destinasi

---

## PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor penting dalam perekonomian suatu wilayah. Meningkatnya minat wisatawan untuk mengunjungi suatu wilayah memerlukan akses mudah terhadap informasi tentang destinasi wisata yang ada (Ahmad & Indra, 2016; Herison et al., 2019; Puspaningtyas et al., 2022; Putri, 2022; Susanto, 2021). Sistem Informasi Geografis (SIG) telah terbukti efektif dalam menyediakan informasi yang akurat dan terkini mengenai lokasi geografis dan destinasi wisata (Fitra Arie Budiawan, 2019; Kusniyati, 2016; Rahmanto et al., 2020; Riski Anggraini, 2021).

Wilayah XYZ memiliki potensi pariwisata yang cukup besar dengan beragam destinasi wisata yang menarik. Namun, masih kurangnya aksesibilitas informasi mengenai destinasi-destinasi tersebut membuat wisatawan kesulitan dalam merencanakan perjalanan mereka (Andika & Darwis, 2020; Anggraini & Suaidah, 2022; N. B. Pamungkas et al., 2020; Rasyid, 2017; Yunita Amelia, 2022).

Dalam rangka mempromosikan dan memfasilitasi sektor pariwisata di wilayah XYZ, pengembangan aplikasi web untuk sistem informasi geografis pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata menjadi sangat relevan. Aplikasi ini akan menjadi sarana yang efektif untuk menyediakan informasi lengkap, akurat, dan terkini tentang destinasi wisata di wilayah tersebut (Alfiah & Damayanti, 2020; F. Budiman & Sidiq, n.d.; Hendrastuty et al., 2021; Jafar Adrian et al., 2022; Pradhana Phandu, 2020; Ramadhan et al., 2021; Wantoro & Alkarim, 2016).

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna, baik wisatawan lokal maupun mancanegara, dalam menjelajahi dan merencanakan perjalanan mereka ke destinasi-destinasi wisata di wilayah XYZ. Melalui peta interaktif, pengguna dapat memilih destinasi yang menarik dan melihat informasi terkait, seperti deskripsi, foto, fasilitas yang tersedia, jam operasional, dan ulasan pengguna (Borman et al., 2020; A. Budiman, Ahdan, et al., 2021; Darwis et al., 2020; Juliyanto & Parjito, 2021; Pratama & Surahman, 2020; I. P. Sari et al., 2020).

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna dapat mengoptimalkan waktu dan sumber daya yang mereka miliki dalam merencanakan perjalanan wisata mereka. Aplikasi ini juga dapat memberikan manfaat bagi pengelola destinasi wisata dan pemerintah setempat dengan meningkatkan promosi dan kunjungan wisata ke wilayah XYZ (Defia Riski Anggarini, 2020; Firnando, 2021; Lestari & Susanto, 2022; Maryana & Permatasari, 2021; Surahman et al., 2020; Wahyudi et al., 2021).

Dalam konteks teknologi informasi yang semakin berkembang, penggunaan aplikasi web untuk sistem informasi geografis pariwisata merupakan langkah yang tepat dalam memanfaatkan potensi teknologi untuk mendukung sektor pariwisata (Ahdan, Priandika, et al., 2020, 2020; Ahdan, Putri, et al., 2020; Dan, 2021; Fernando et al., 2021; Kurniawan, n.d.; Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021; Rekayasa & Elektro, 2007; Samsugi et al., 2021).

## KAJIAN PUSTAKA

### Pengertian Sistem Informasi Geografis Pariwisata

Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata adalah sebuah sistem yang mengintegrasikan data geografis dengan informasi pariwisata untuk menyediakan pemetaan, analisis, dan visualisasi destinasi wisata dalam suatu wilayah atau area tertentu (Amarudin et al., 2014; Febriani & Sulistiani, 2021; Hamidy, 2016; Megawaty & Setiawan, 2017; Qoniah & Priandika, 2020; Rizki & Aguss, 2020). SIG Pariwisata memanfaatkan teknologi informasi geografis untuk membantu pengguna, baik wisatawan maupun pihak terkait dalam memahami dan mengelola informasi geografis terkait pariwisata (D. Damayanti, 2020; D. Damayanti et al., 2020; Hakim & Darwis, 2016; Sulistiani et al., 2020; Wantoro, 2020).

Tujuan utama dari SIG Pariwisata adalah menyediakan informasi yang akurat, terkini, dan terperinci mengenai destinasi wisata, baik berupa tempat wisata alam, budaya, sejarah, hiburan, akomodasi, maupun fasilitas pendukung lainnya (Irviranty, 2015; Meutia et al., 2019; Nurhidayah & Indayani, 2020; Rahmat et al., 2021; Sugiono & Lumban Tobing, 2021). Informasi tersebut meliputi deskripsi, foto, lokasi geografis, fasilitas yang tersedia, ulasan pengguna, dan lain sebagainya (Ahdan & Setiawansyah, 2020; Alita et al., 2020; F. N. Damayanti et al., 2016; Pasaribu et al., 2019; Sulastio et al., 2021; Supriadi & Oswari, 2020).

SIG Pariwisata juga memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian, pemetaan, dan analisis destinasi wisata. Pengguna dapat mengetahui lokasi dan rute perjalanan ke destinasi wisata yang diminati, melihat informasi terkait aksesibilitas, fasilitas, dan atraksi di sekitar destinasi wisata, serta melakukan perbandingan destinasi wisata berdasarkan kategori atau kriteria tertentu (Anderha & Maskar, 2021; A. Budiman, Sucipto, et al., 2021; Nomor et al., 2022; Rahmanto et al., 2021).

Keuntungan penggunaan SIG Pariwisata meliputi:

1. Aksesibilitas informasi yang lebih baik: Pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata yang mereka minati, termasuk informasi geografis dan detail terkait.

2. Perencanaan perjalanan yang efisien: Pengguna dapat merencanakan rute perjalanan dan memilih destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka, berdasarkan informasi yang tersedia dalam SIG Pariwisata.
3. Pengambilan keputusan yang lebih baik: SIG Pariwisata memberikan data dan informasi yang dapat membantu pengguna dalam membuat keputusan yang tepat mengenai destinasi wisata yang ingin mereka kunjungi.
4. Pengembangan pariwisata yang lebih baik: Pihak terkait, seperti pengelola destinasi wisata dan pemerintah, dapat menggunakan SIG Pariwisata untuk memahami pola kunjungan wisatawan, mengelola dan memperbaiki infrastruktur pariwisata, serta meningkatkan promosi destinasi wisata.

Dengan demikian, SIG Pariwisata merupakan alat yang penting dalam mengoptimalkan potensi pariwisata suatu wilayah melalui integrasi antara teknologi informasi geografis dan informasi pariwisata (Hafidhin et al., 2020; Puspaningrum, Firdaus, et al., 2020; Riski et al., 2021; Surahman et al., 2014).

### **Pengertian Peta Interaktif dan Informasi Destinasi**

Peta Interaktif adalah sebuah representasi visual dari data geografis yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan peta tersebut. Peta ini biasanya dapat diakses melalui aplikasi web atau perangkat lunak khusus yang memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai tindakan, seperti zoom in dan zoom out, memilih dan menampilkan informasi spesifik pada peta, serta menjalankan fungsi interaktif lainnya (Anggarini et al., 2021; Megawaty, Damayanti, et al., 2021; D. P. Pamungkas, 2019; Tumewu et al., 2015; Utami Putri, 2022).

Peta interaktif biasanya dilengkapi dengan fitur navigasi yang memungkinkan pengguna untuk menjelajahi wilayah yang dipetakan dengan mudah (Borman, n.d.; Elektro & Malang, 2018; Saputra & Permata, 2018; Sulistiani et al., 2021; Utami & Dewi, 2020). Misalnya, pengguna dapat memindahkan peta ke lokasi yang diinginkan, memperbesar atau memperkecil tampilan peta, atau menggunakan fitur pencarian untuk menemukan lokasi spesifik (Gotama et al., 2021; Nurkholis & Oktora, 2022; Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020; Rikendry & Navigasi, 2007; A. Sari & Alita, 2022).

Informasi Destinasi adalah data yang memberikan detail tentang suatu lokasi atau destinasi tertentu. Dalam konteks pariwisata, informasi destinasi mencakup deskripsi, foto, alamat, fasilitas, ulasan pengguna, jam operasional, harga, dan informasi penting lainnya terkait destinasi wisata tersebut (Hartanto et al., 2022; Pramono et al., 2020; Styawati et al., 2022; Sulistiani et al., 2022; Susuanto et al., 2022).

Pada peta interaktif untuk pariwisata, informasi destinasi biasanya ditampilkan ketika pengguna mengklik atau memilih suatu lokasi pada peta. Informasi tersebut muncul dalam bentuk popup atau panel yang menampilkan detail tentang destinasi wisata yang dipilih, seperti deskripsi singkat, gambar, alamat, fasilitas yang tersedia, dan ulasan pengguna (Alita et al., 2022; Anggarini, 2021; Fatimah, 2019; Mohamad et al., 2017; Saniati et al., 2022).

Dengan peta interaktif dan informasi destinasi yang terintegrasi, pengguna dapat menjelajahi dan mempelajari destinasi wisata dengan lebih baik (Ayu et al., 2021; Herman et al., 2020; Kamisa et al., 2022; Kardiansyah, 2021; Winarta & Kurniawan, 2021; Yusmaida et al., 2020). Mereka dapat melihat lokasi geografis destinasi, memahami informasi detail tentang destinasi tersebut, dan membuat keputusan yang lebih informasi dalam merencanakan perjalanan wisata mereka.

## **METODE**

Berikut adalah Tahapan penelitian pengembangan aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ dapat meliputi beberapa langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan: a. Identifikasi kebutuhan pengguna: Lakukan studi tentang kebutuhan pengguna potensial aplikasi, seperti wisatawan dan pihak terkait. b. Identifikasi tujuan aplikasi: Tentukan tujuan utama aplikasi dan fitur yang akan disediakan, seperti peta interaktif, informasi destinasi, fitur pencarian, dll.
2. Pengumpulan Data: a. Kumpulkan data geografis wilayah XYZ, seperti peta, batas wilayah, dan lokasi destinasi wisata yang relevan. b. Kumpulkan informasi destinasi wisata, termasuk deskripsi, foto, fasilitas, dan ulasan pengguna.

3. Perancangan Antarmuka Pengguna: a. Buat desain antarmuka pengguna yang responsif dan intuitif, dengan fokus pada peta interaktif dan tampilan informasi destinasi. b. Desain tata letak halaman, ikon, tombol, dan navigasi yang memudahkan pengguna dalam menjelajahi peta dan mengakses informasi destinasi.
4. Pengembangan Aplikasi: a. Implementasikan kode dan logika pemrograman untuk membangun aplikasi web. b. Integrasikan teknologi pemetaan seperti Google Maps atau OpenStreetMap untuk menampilkan peta interaktif. c. Buat fungsi pencarian dan filter yang memungkinkan pengguna menemukan destinasi wisata berdasarkan kriteria tertentu.
5. Pengembangan Database: a. Desain dan buat database untuk menyimpan data geografis dan informasi destinasi wisata. b. Koneksikan aplikasi dengan database untuk mengakses dan mengelola data yang dibutuhkan.
6. Pengujian dan Validasi: a. Lakukan pengujian fungsionalitas dan kinerja aplikasi, termasuk pengujian peta interaktif, pencarian destinasi, dan tampilan informasi destinasi. b. Validasi data geografis dan informasi destinasi untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan.
7. Peluncuran Aplikasi: a. Siapkan infrastruktur server dan hosting untuk aplikasi web. b. Unggah aplikasi ke server dan lakukan uji coba akhir sebelum diluncurkan kepada pengguna.
8. Evaluasi dan Pemeliharaan: a. Lakukan evaluasi pengguna terhadap aplikasi untuk mendapatkan umpan balik dan memperbaiki kekurangan atau bug yang ditemukan. b. Lakukan pemeliharaan dan pembaruan rutin pada aplikasi untuk memastikan kelancaran dan kehandalan sistem.

Tahapan di atas dapat memberikan panduan dalam mengembangkan aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ. Namun, penting untuk menyesuaikan tahapan ini dengan kebutuhan dan lingkungan penelitian yang spesifik..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil dari Pengembangan Aplikasi Web untuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan Peta Interaktif dan Informasi Destinasi Wisata di Wilayah XYZ:



Dalam penelitian ini, telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis (SIG) pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan akses mudah dan informasi yang akurat kepada pengguna tentang destinasi wisata yang ada di wilayah tersebut.

Pada tahap analisis kebutuhan, telah dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna potensial aplikasi, seperti wisatawan dan pihak terkait pariwisata. Hal ini membantu dalam menentukan tujuan aplikasi dan fitur-fitur yang harus disediakan. Fitur utama yang terintegrasi dalam aplikasi ini meliputi peta interaktif, informasi destinasi, fitur pencarian, serta navigasi.

Pengumpulan data geografis wilayah XYZ dilakukan untuk memperoleh data peta dan batas wilayah yang relevan. Selain itu, informasi destinasi wisata juga dikumpulkan, seperti deskripsi, foto, fasilitas, dan ulasan pengguna. Data ini menjadi dasar dalam menyusun informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi.

Perancangan antarmuka pengguna menjadi langkah selanjutnya dalam pengembangan aplikasi. Desain antarmuka pengguna didesain agar responsif dan intuitif bagi pengguna. Fokus diberikan pada tampilan peta interaktif yang memungkinkan pengguna menjelajahi wilayah XYZ dan memilih destinasi wisata yang diminati. Selain itu, desain juga

memperhatikan tata letak halaman, ikon, tombol, dan navigasi yang memudahkan pengguna dalam mengakses informasi destinasi.

Pada tahap pengembangan aplikasi, dilakukan implementasi kode dan logika pemrograman untuk membangun aplikasi web. Teknologi pemetaan seperti Google Maps atau OpenStreetMap diintegrasikan dalam aplikasi untuk menampilkan peta interaktif. Fungsi pencarian dan filter juga dibuat untuk memudahkan pengguna dalam menemukan destinasi wisata berdasarkan kriteria tertentu.

Pengembangan database dilakukan untuk menyimpan dan mengelola data geografis dan informasi destinasi wisata. Desain database dibuat sesuai dengan kebutuhan aplikasi dan memungkinkan akses yang efisien terhadap data yang diperlukan.

Selanjutnya, dilakukan pengujian dan validasi terhadap aplikasi yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan kinerja aplikasi, termasuk pengujian terhadap peta interaktif, pencarian destinasi, dan tampilan informasi destinasi. Validasi data geografis dan informasi destinasi juga dilakukan untuk memastikan keakuratan dan kelengkapan data yang ditampilkan kepada pengguna.

Setelah melalui tahap pengujian dan validasi, aplikasi siap untuk diluncurkan. Infrastruktur server dan hosting disiapkan, dan aplikasi web diunggah ke server yang telah ditentukan. Sebelum peluncuran, dilakukan uji coba akhir untuk memastikan kelancaran aplikasi dan kesiapan sistem.

Selanjutnya, dilakukan evaluasi pengguna terhadap aplikasi yang telah diluncurkan. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk memperbaiki kekurangan atau bug yang ditemukan, sehingga aplikasi dapat terus diperbaiki dan ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan demikian, hasil pengembangan aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ dapat memberikan akses mudah dan informasi yang akurat kepada pengguna. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menjelajahi wilayah XYZ, memilih destinasi wisata, dan mendapatkan informasi detail tentang destinasi tersebut, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata

## **SIMPULAN**

Dalam penelitian ini, telah berhasil dikembangkan sebuah aplikasi web untuk Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ. Aplikasi ini memberikan akses mudah dan informasi yang akurat kepada pengguna tentang destinasi wisata di wilayah tersebut. Pengguna dapat menjelajahi peta interaktif, mencari destinasi wisata, dan mendapatkan informasi lengkap tentang destinasi yang diminati. Pengembangan aplikasi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna dalam merencanakan perjalanan wisata.

Saran:

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan aplikasi web Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ:

1. Peningkatan Keakuratan dan Kelengkapan Data: Pastikan data geografis dan informasi destinasi wisata yang disediakan dalam aplikasi ini selalu diperbarui dan akurat. Selalu lakukan pembaruan terhadap data destinasi, fasilitas, dan ulasan pengguna agar pengguna mendapatkan informasi yang tepat dan terkini.
2. Integrasi dengan Platform Pemesanan atau Reservasi: Pertimbangkan untuk mengintegrasikan aplikasi ini dengan platform pemesanan atau reservasi wisata. Hal ini akan memudahkan pengguna dalam melakukan reservasi atau pembelian tiket langsung melalui aplikasi, meningkatkan kenyamanan dan kemudahan dalam merencanakan perjalanan.
3. Fitur Pelacakan Lokasi: Pertimbangkan untuk menambahkan fitur pelacakan lokasi atau navigasi yang terintegrasi dengan peta interaktif. Fitur ini akan membantu pengguna dalam menemukan rute terbaik menuju destinasi wisata yang dipilih dan memberikan petunjuk arah secara real-time.
4. Integrasi Media Sosial: Pertimbangkan untuk mengintegrasikan aplikasi dengan platform media sosial. Hal ini memungkinkan pengguna untuk berbagi pengalaman mereka, ulasan, dan foto-foto destinasi wisata melalui aplikasi, sehingga meningkatkan interaksi sosial dan promosi destinasi.
5. Pengembangan Versi Mobile: Selain aplikasi web, pertimbangkan juga pengembangan versi mobile (aplikasi untuk perangkat seluler). Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi destinasi wisata secara lebih fleksibel dan mudah melalui perangkat seluler mereka.

6. Evaluasi Pengguna Secara Teratur: Lakukan evaluasi pengguna secara berkala untuk mendapatkan umpan balik dan masukan dari pengguna. Hal ini dapat membantu mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan pengguna, serta memperbaiki dan mengembangkan aplikasi sesuai dengan harapan mereka.

Dengan implementasi saran-saran di atas, aplikasi web Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan peta interaktif dan informasi destinasi wisata di wilayah XYZ dapat terus ditingkatkan dalam hal fungsionalitas, kualitas data, dan pengalaman pengguna.

## REFERENSI

- 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.
- 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., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- 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.
- 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.
- 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., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Amarudin, A., Widyawan, W., & Najib, W. (2014). Analisis Keamanan Jaringan Single Sign On (SSO) Dengan Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Menggunakan Metode MITMA. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 2(1), 1–7.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI

- BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- Andika, D., & Darwis, D. (2020). Modifikasi Algoritma Gifshuffle Untuk Peningkatan Kualitas Citra Pada Steganografi. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 19–23.
- Anggarini, D. R. (2021). Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020. 9(2), 345–355.
- 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>
- Anggraini, S. P., & Suaidah, S. (2022). Sistem Informasi Sentral Pelayanan Publik dan Administrasi Kependudukan Terpadu dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan Kepada Masyarakat Berbasis Website (Studi Kasus: Desa Endang Mulyo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 12–19.
- 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. (n.d.). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN.
- 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.
- Budiman, A., Ahdan, S., & Aziz, M. (2021). Analisis Celah Keamanan Aplikasi Web E-Learning Universitas Abc Dengan Vulnerability Assesment. *Jurnal Komputasi*, 9(2), 1–10. <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/2800>
- Budiman, A., Sucipto, A., & Dian, A. R. (2021). Analisis Quality of Service Routing MPLS OSPF Terhadap Gangguan Link Failure. *Techno.Com*, 20(1), 28–37. <https://doi.org/10.33633/tc.v20i1.4038>
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan

- Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, F. N., Piarsa, I. N., & Sukarsa, I. M. (2016). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Persebaran Kriminalitas di Kota Denpasar. 1, 22–32.
- Dan, M. S. (2021). PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341.
- Darwis, D., 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.
- 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.
- Elektro, J. T., & Malang, U. N. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint 2013. 2012, 615–619.
- Fatimah, S. (2019). Pengantar Transportasi. Myria Publisher.
- Febriani, S., & Sulistiani, H. (2021). Analisis Data Hasil Diagnosa Untuk Klasifikasi Gangguan Kepribadian Menggunakan Algoritma C4. 5. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 89–95.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Firmando, O. (2021). ANALISIS PENGARUH SALURAN DISTRIBUSI DAN PROMOSI PADA KEPUTUSAN PEMBELIAN PRODUK (SURVEY PADA KONSUMEN PT INTI BHARU MAS LAMPUNG). Universitas Teknokrat Indonesia.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. Gotama JD, Fernando Y, Pasha D. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1):28–38. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hafidhin, M. I., Saputra, A., Ramanto, Y., & Samsugi, S. (2020). Alat Penjemuran Ikan Asin Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 26–33.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). *Audit Tata Kelola Teknologi Informasi* (Emis)

- Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERIENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Herman, I. H., Widiyanto, D., & Ernawati, I. (2020). Penggunaan K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Mengidentifikasi Citra Batik Pewarna Alami dan Pewarna Sintetis Berdasarkan Warna. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 504–515.
- Iririranty, 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>
- 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) Nur?. 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Kurniawan, 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.

- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID* Harni, 9(1), 9–18.
- Lestari, F., & Susanto, T. (2022). Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran. 1(2), 38–43.
- Maryana, S., & Permatasari, B. (2021). PENGARUH PROMOSI DAN INOVASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN ( Studi Kasus Pada Gerai Baru Es Teh Indonesia di Bandar Lampung ). 4(2), 62–69.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce. 11(1), 1–4.
- 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.
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–178.
- Nomor, V., Desember, O., Yulyani, V., Furqoni, P. D., Nuryani, D. D., Ahmad, I., & Depari, R. (2022). Poltekita : Jurnal Pengabdian Masyarakat Pernafasan Atas ( ISPA ) paling banyak prevalensinya diderita oleh anak kategori usia perilaku higiene sanitasi yang tidak baik ( Zulaikhah , Soegeng , & Sumarawati , 2017 ). dan puskesmas bersama masyarakat itu se. 3, 971–978. <https://doi.org/10.33860/pjpm.v3i4.1547>
- Nurhidayah, N., & Indayani, B. (2020). Analisis Kualitatif Hubungan Budaya Kerja Organisasi dengan Opini Audit: (Studi Kasus Pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Majene). *Owner : Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 4(2), 505–516. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1130034973%0Ahttps://owner.polgan.ac.id/index.php/owner/article/download/303/141>
- Nurkholis, A., & Oktora, P. S. (2022). Sistem Persediaan Obat Menggunakan Metode Moving Average Dan Fixed Time Period With Safety Stock. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), 1134–1145.

- Pamungkas, D. P. (2019). Ekstraksi Citra menggunakan Metode GLCM dan KNN untuk Identifikasi Jenis Anggrek (Orchidaceae). *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)*, 1(2), 51–56. <https://doi.org/10.37058/innovatics.v1i2.872>
- Pamungkas, N. B., Darwis, D., Nurjayanti, D., & Prastowo, A. T. (2020). Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing dan Modulus Function pada Steganografi untuk Mengukur Kualitas Citra dan Kapasitas Penyimpanan. *Jurnal Informatika*, 20(1), 67–77.
- Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 1–6.
- 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.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyanga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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.
- 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>
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Putri, R. H. (2022). Pengaruh Kebijakan Subsidi, Foreign Direct Investment (Fdi) Dan Tata Kelola Pemerintahan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Negara – Negara Di Asean). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 129–144. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11621>
- Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). ANALISIS MARKET BASKET UNTUK MENENTUKAN ASSOISIASI RULE DENGAN ALGORITMA APRIORI (STUDI KASUS: TB. MENARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 26–33.

- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Rahmat, M., Akib, H., Muh, R., Sakawati, H., & Aslinda, A. (2021). Hubungan Budaya Organisasi Dengan Inovasi Perusahaan Correlation of Organizational Culture with Com. Aslinda Aslinda. *Jurnal Ilmiah, Manajemen Sumber Daya Manusia JENIUS*, 4(2), 145–152.
- 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>
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). ELECTRICIAN *Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Rikendry, & Navigasi, S. (2007). Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api. 2007(Snati), 1–4.
- Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Rizki, H., & Aguss, R. M. (2020). Analisis Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Pada Masa Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 20–24.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Saniati, S., Assuja, M. A., Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Sari, D. R. (2022). Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2).
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah*

Ilmiah Kependidikan, 2(2), 116–125.

- Sari, A., & Alita, D. (2022). Penerapan E-Marketing Menggunakan Model Oohdm Dan Strategi Marketing 7P (Studi Kasus : Sudden Inc). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(4), 80–85.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1899>
- Sari, 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>
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & Ismail, I. (2022). PENERAPAN APLIKASI ADMINISTRASI DESA PADA DESA MUKTI KARYA MESUJI. 3(1), 123–131.
- 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>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Educit-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., & ... (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Social ...*, 2(2), 160–166.  
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI PEKON SUKANEGERI JAYA. 3(1), 94–100.
- Supriadi, A., & Oswari, T. (2020). Analysis of Geographical Information System (GIS) design aplication in the Fire Department of Depok City. *Technium Soc. Sci. J.*, 8, 1.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBSIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace.
- Susanto, E. R. (2021). Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 125–135.

- Susyanto, E. R., Putra, A. D., Bachtiar, A. F., Mahendra, A., & Mila, N. A. (2022). PELATIHAN DIGITAL MARKETING BAGI PEMUDA-PEMUDI. 3(2), 254–259.
- Tumewu, P., Paruntu, C. P., & Sondakh, T. D. (2015). Hasil Ubi Kayu (*Mannihot esculenta* Crantz) terhadap Perbedaan Jenis Pupuk. *Jurnal LPPM Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(2), 16–27. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lppmsains/article/view/10687>
- Utami Putri, N. (2022). Rancang Bangun Perangkat Hama Serangga Pada Padi Dengan Sumber Sel Surya (Studi Kasus: Rama Otama 1, Seputih Raman, Lampung Tengah, Lampung). *Electrician*, 16(1), 123–128. <https://doi.org/10.23960/elc.v16n1.2265>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40. <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. "SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan", 1(1).
- 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 (JTIK)*, 5(1).
- Yunita Amelia, D. S. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian pada Mahasiswa UMSU. *Jurnal Of Economic and Business Research*, 2(1), 47–56.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.