

# Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian.

Aurora Riyanti<sup>1)</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Informasi

\*) Aurora.yasan231@gmail.com

## Abstrak

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian adalah sebuah upaya untuk memberikan solusi teknologi yang dapat memfasilitasi pelaporan kejahatan secara efektif dan meningkatkan keamanan masyarakat. Aplikasi ini dirancang untuk platform iOS dan menawarkan fitur notifikasi real-time serta pemetaan kejadian kejahatan. Dalam pengembangan aplikasi ini, langkah-langkah utama yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang responsif, pengembangan sistem notifikasi real-time, penggunaan teknologi pemetaan geografis, dan integrasi dengan layanan penyimpanan data aman. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melaporkan kejadian kejahatan dengan cepat dan memberikan informasi penting yang relevan dengan lokasi kejadian. Dengan adanya fitur notifikasi, aplikasi akan memberikan pemberitahuan kepada pengguna tentang kejadian kejahatan yang terjadi di sekitar mereka. Hal ini dapat membantu pengguna untuk tetap waspada dan mengambil tindakan pencegahan yang diperlukan. Selain itu, pemetaan kejadian kejahatan akan memvisualisasikan data kejahatan dalam bentuk peta interaktif, memberikan gambaran yang jelas tentang daerah-daerah yang rentan terhadap kejahatan. Pengembangan aplikasi ini juga melibatkan uji coba dan evaluasi pengguna, untuk memastikan kualitas dan kinerja yang optimal. Dalam pengujian, aplikasi ini telah menerima umpan balik positif dari pengguna, yang mengapresiasi kemudahan penggunaan, keakuratan notifikasi, dan fungsionalitas pemetaan yang membantu mereka dalam memperoleh informasi kejahatan secara cepat dan efisien. Dengan demikian, aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelaporan kejahatan dengan fitur notifikasi dan pemetaan kejadian dapat menjadi alat yang efektif dalam upaya meningkatkan keamanan masyarakat dan memberikan aksesibilitas yang lebih baik dalam melaporkan kejahatan kepada pihak berwenang.

**Kata Kunci:** Aplikasi Mobile, iOS, Fitur Notifikasi, Pemetaan Kejadian

---

## PENDAHULUAN

Latar belakang Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian adalah sebagai berikut: 1) Peningkatan Kejahatan: Kejahatan merupakan masalah yang serius di banyak wilayah. Terkadang, masyarakat kesulitan dalam melaporkan kejahatan secara efektif dan cepat kepada pihak berwenang (Darim, 2020; Ghufroni, 2018; R. H. Putri, 2022; R. W. Putri et al., 2022; Surahman et al., 2014). Hal ini dapat menghambat penanganan kejahatan secara tepat waktu. 2) Perkembangan Teknologi: Kemajuan teknologi mobile dan aksesibilitas yang luas terhadap perangkat iOS memberikan peluang untuk mengembangkan aplikasi yang memanfaatkan kekuatan teknologi tersebut dalam rangka meningkatkan keamanan dan efisiensi pelaporan kejahatan (Andraini & Bella, 2022; Fatimah et al., 2021; Maskar et al.,

2022; Sugama Maskar, 2020; Sulistiani, Saputra, et al., 2022). 3) Kecepatan dan Ketepatan Informasi: Dalam situasi kejahatan, mendapatkan informasi secara cepat dan akurat sangat penting. Penggunaan fitur notifikasi dalam aplikasi memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi langsung tentang kejadian kejahatan terkini di sekitar mereka, sehingga mereka dapat mengambil tindakan pencegahan yang tepat (Imelda et al., 2022; G. Pratama, 2020; N. U. Putri et al., 2022; Saputra & Puspaningrum, 2021; R. Wibowo, 2015). 4) Pemetaan Kejadian: Pemetaan kejadian kejahatan memungkinkan masyarakat untuk melihat secara visual daerah-daerah yang rentan terhadap kejahatan. Informasi pemetaan juga membantu pihak berwenang dalam mengidentifikasi pola kejahatan, mengalokasikan sumber daya dengan lebih efisien, dan merencanakan strategi penanggulangan kejahatan (Bakri & Irmayana, 2017; Hermawan, 2022; Kristiawan et al., 2021; Ria & Budiman, 2021; Setiawansyah et al., 2021). Kolaborasi dengan Pihak Berwenang: Pengembangan aplikasi ini dapat memberikan wadah yang memfasilitasi kolaborasi antara masyarakat dan pihak berwenang dalam upaya mencegah dan menangani kejahatan (Hendrastuty, 2021; Patmawati, 2016; Septiani & Pasaribu, n.d.). Aplikasi ini memungkinkan masyarakat untuk melaporkan kejadian kejahatan dengan mudah dan memberikan informasi yang relevan kepada pihak berwenang untuk tindak lanjut yang lebih efektif (Dewhurst & Burns, 1989; Nadapdap & Mahfud, 2021; Styawati et al., 2021).

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelaporan kejahatan dengan fitur notifikasi dan pemetaan kejadian menjadi solusi yang potensial dalam menghadapi tantangan kejahatan di masyarakat (An & Suyanto, 2020; Erwanto et al., 2022; Handayani et al., 2022; Sucipto et al., 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Aplikasi Mobile Berbasis iOS**

Aplikasi Mobile Berbasis iOS adalah jenis aplikasi yang dirancang dan dikembangkan khusus untuk dijalankan pada perangkat berbasis sistem operasi iOS, yang dikembangkan oleh Apple. iOS adalah sistem operasi yang digunakan pada perangkat Apple seperti iPhone, iPad, dan iPod Touch (Ferdiana, 2020; Mandasari & Aminatun, 2022; Megawaty & Rahmanto, 2021; Qomariah & Sucipto, 2021; D. O. Wibowo & Priandika, 2021).

Aplikasi mobile berbasis iOS memiliki karakteristik yang khas, termasuk antarmuka pengguna yang intuitif, penggunaan gestur sentuh, integrasi yang erat dengan ekosistem Apple, dan penyebaran melalui App Store yang dikendalikan oleh Apple (Amalia et al., 2021; Indriyanto et al., 2017; Kardiansyah, 2019; Shodik et al., 2019).

Aplikasi mobile berbasis iOS dapat mencakup berbagai jenis aplikasi, seperti aplikasi sosial media, aplikasi permainan, aplikasi produktivitas, aplikasi komunikasi, aplikasi e-commerce, dan banyak lagi. Pengguna dapat mengunduh dan menginstal aplikasi ini melalui App Store, yang menyediakan berbagai macam aplikasi yang telah disetujui oleh Apple dan menjalani proses verifikasi dan pengujian (Ahluwalia et al., 2021; Kusumawati, 2008; Reza & Putra, 2021; Suaidah, 2021; Widiyawati, 2022).

Pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS biasanya melibatkan penggunaan bahasa pemrograman seperti Swift atau Objective-C, serta penggunaan perangkat lunak pengembangan yang disediakan oleh Apple, seperti Xcode. Selain itu, aplikasi iOS juga harus mematuhi panduan desain, keamanan, dan kebijakan Apple untuk memastikan kualitas dan konsistensi dalam ekosistem iOS (Andi & Obligasi, 2004; Bangun et al., 2018; Galuh et al., 2021; Putra et al., 2022).

Aplikasi mobile berbasis iOS memiliki keunggulan dalam hal kestabilan, keamanan, dan integrasi dengan perangkat keras Apple. Platform ini memiliki basis pengguna yang besar dan loyal, sehingga menyediakan peluang yang baik bagi pengembang untuk mencapai khalayak yang luas dan memonetisasi aplikasi mereka melalui App Store (Guru et al., 2021; Nugroho & Yuliandra, 2021; Puspaningrum & Susanto, 2021; Wahyuni et al., 2021).

### **Pengertian Fitur Notifikasi Pemetaan**

Fitur notifikasi adalah mekanisme yang memungkinkan aplikasi untuk mengirimkan pesan atau pemberitahuan kepada pengguna dengan tujuan memberikan informasi penting atau peringatan tentang kejadian terkini. Notifikasi dapat muncul dalam bentuk pesan teks, ikon, suara, atau kombinasi dari semuanya. Fitur notifikasi bertujuan untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan real-time kepada pengguna, sehingga mereka dapat tetap terinformasi tentang hal-hal yang relevan dengan aplikasi tanpa harus secara aktif membukanya.

Dalam konteks aplikasi mobile, fitur notifikasi memainkan peran penting dalam memberikan pemberitahuan langsung kepada pengguna tentang peristiwa, update, atau informasi yang relevan dengan aplikasi tersebut (Fitri et al., 2021; Primadewi, 2021; Rahman Isnain et al., 2021; T. D. R. Sari, 2021). Notifikasi dapat berupa pemberitahuan tentang pesan baru, pembaruan aplikasi, tindakan yang perlu diambil, peringatan keamanan, atau informasi penting lainnya (Darwis et al., 2022; Lina & Nani, 2020; E. N. Pratama et al., 2021; Samsugi et al., 2018). Pengguna dapat menerima notifikasi melalui ikon atau banner yang muncul di layar perangkat mereka, atau melalui suara, getaran, atau lampu LED yang mengindikasikan adanya pesan baru (Guanabara et al., 2020; Lestari et al., 2022; Listiono et al., 2021; M. A. Pratama et al., 2021; Rizki & Op, 2021; Setiawan et al., 2022; Suri & Puspaningrum, 2020).

**Fitur Pemetaan:** Fitur pemetaan adalah kemampuan sebuah aplikasi untuk menampilkan data atau informasi secara visual dalam bentuk peta geografis. Pemetaan sering digunakan untuk memvisualisasikan lokasi, jarak, dan relasi spasial antara objek atau kejadian (Bhakti et al., 2022; Hasri & Alita, 2022; Marsheilla Aguss et al., 2022; Nomor et al., 2022; Nur, 2021; Rahayu & Rushadiyati, 2021; Safitri et al., 2022). Dalam konteks aplikasi mobile, fitur pemetaan memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan informasi berdasarkan lokasi geografis (Abidin, 2021; Di et al., 2022; Nurkholis et al., 2022; Priandika & Riswanda, 2021; Rahmanto, 2021b; Wijaya et al., 2022).

Pemetaan dalam aplikasi mobile dapat mencakup berbagai aspek, seperti menampilkan lokasi pengguna pada peta, menandai lokasi spesifik dengan ikon atau marka, menampilkan rute atau navigasi, dan memberikan informasi tambahan seperti ulasan, foto, atau detail terkait dengan lokasi tertentu (Ahmad et al., 2022; Andraini, 2022; Fernando et al., 2021; A. Sari & Alita, 2022; Wahyudi et al., 2021). Pemetaan juga dapat digunakan untuk memetakan data statistik atau geospasial, seperti data kejahatan, data cuaca, atau data populasi (Iriani, 2011; Kerja & Kerja, 2020; Muhajir, 2014; Muhtarom et al., 2022; Paramitadewi, 2017; Rahmat et al., 2021).

Fitur pemetaan memberikan pengalaman visual yang kaya dan intuitif bagi pengguna, memungkinkan mereka untuk memahami dan berinteraksi dengan data secara geografis (Anissa & Prasetyo, 2021; Aprilianto & Fahrizqi, 2020; Hamidy et al., n.d.; Rahmanto, 2021a; Sulistiani, Hamidy, et al., 2022; Suwarni et al., 2022; Yasin & Shaskya, 2020). Pengguna

dapat menjelajahi daerah tertentu, mencari lokasi atau tempat spesifik, atau melihat informasi yang relevan dengan wilayah tertentu.

Dalam konteks fitur notifikasi pemetaan, notifikasi dapat dikaitkan dengan kejadian yang terjadi pada lokasi geografis tertentu (Alita et al., 2022; Permana & Puspaningrum, 2021; Windane & Lathifah, 2021). Misalnya, pengguna dapat menerima notifikasi tentang kejadian kejahatan atau insiden di dekat lokasi mereka, dan pemetaan digunakan untuk menampilkan visualisasi lokasi kejadian tersebut pada peta. Ini memungkinkan pengguna untuk memahami dan mengambil tindakan yang tepat berdasarkan informasi tersebut.

## **METODE**

Berikut adalah Tahapan penelitian dalam Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian dapat mencakup beberapa langkah berikut:

1. **Studi Literatur:** Tahap ini melibatkan pengumpulan informasi dan studi literatur terkait dengan pelaporan kejahatan, fitur notifikasi, pemetaan, dan pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS. Tujuannya adalah untuk memahami konsep, teknologi, dan praktik terbaik yang terkait dengan topik penelitian.
2. **Analisis Kebutuhan Pengguna:** Langkah ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna dalam hal pelaporan kejahatan, penerimaan notifikasi, dan tampilan pemetaan. Hal ini dapat dilakukan melalui survei, wawancara, atau penelitian pasar untuk memahami preferensi pengguna, fitur yang diharapkan, dan tantangan yang mereka hadapi dalam melaporkan kejahatan.
3. **Perancangan Konsep:** Pada tahap ini, perancangan konsep aplikasi dilakukan. Ini meliputi perancangan antarmuka pengguna, alur kerja aplikasi, dan integrasi fitur notifikasi dan pemetaan kejadian. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merancang kerangka kerja dan alur kerja aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan penelitian.
4. **Pengembangan Prototipe:** Setelah perancangan konsep, langkah selanjutnya adalah mengembangkan prototipe aplikasi. Pengembangan ini melibatkan pemrograman menggunakan bahasa Swift atau Objective-C dan penggunaan perangkat lunak

pengembangan seperti Xcode. Prototipe ini harus mencakup fitur notifikasi yang dapat mengirimkan pemberitahuan ke pengguna dan fitur pemetaan yang menampilkan kejadian kejahatan pada peta.

5. Uji Coba dan Evaluasi: Prototipe aplikasi harus diuji coba oleh pengguna yang representatif untuk mengumpulkan umpan balik dan evaluasi kinerja aplikasi. Pengguna dapat memberikan masukan tentang pengalaman pengguna, kegunaan fitur notifikasi, keakuratan pemetaan, dan kemudahan penggunaan aplikasi secara keseluruhan. Berdasarkan umpan balik ini, perbaikan dan penyesuaian dapat dilakukan pada prototipe.

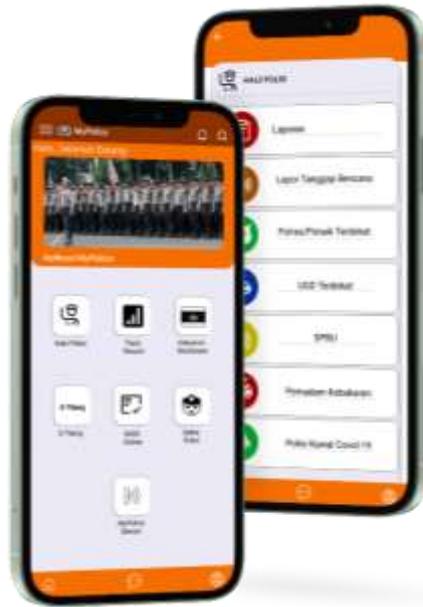
6. Implementasi Final: Setelah melakukan perbaikan dan penyesuaian berdasarkan hasil uji coba, tahap implementasi final dilakukan. Ini melibatkan mengoptimalkan kinerja aplikasi, menambahkan fitur keamanan, dan mempersiapkan aplikasi untuk peluncuran di App Store.

7. Evaluasi Akhir: Setelah peluncuran aplikasi, evaluasi akhir dilakukan untuk mengukur keberhasilan dan dampak aplikasi. Evaluasi ini melibatkan pemantauan penggunaan aplikasi, umpan balik dari pengguna, dan analisis data pelaporan kejahatan untuk melihat apakah aplikasi telah mencapai tujuan pengembangannya.

Dengan mengikuti tahapan penelitian ini, pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian dapat dilakukan secara sistematis dan dapat menghasilkan aplikasi yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna..

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah Hasil pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian adalah sebagai berikut:



1. Antarmuka Pengguna yang Intuitif: Aplikasi ini memiliki antarmuka pengguna yang sederhana, bersih, dan intuitif. Pengguna dapat dengan mudah melaporkan kejadian kejahatan dengan mengisi formulir yang telah disediakan dengan informasi yang relevan seperti jenis kejahatan, deskripsi kejadian, dan lokasi.
2. Fitur Notifikasi Real-time: Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur notifikasi yang memungkinkan pengguna untuk menerima pemberitahuan segera setelah terjadi kejadian kejahatan di sekitar lokasi mereka. Notifikasi ini memberikan informasi penting kepada pengguna, seperti jenis kejahatan, waktu kejadian, dan lokasi kejadian.
3. Pemetaan Kejadian: Aplikasi ini menggunakan pemetaan geografis untuk menampilkan kejadian kejahatan pada peta. Pengguna dapat dengan mudah melihat lokasi kejadian dan melihat kejadian terkait lainnya di sekitar daerah mereka. Peta juga dapat memberikan pandangan umum tentang pola kejahatan di daerah pemukiman.
4. Pelaporan Anonim: Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melaporkan kejadian kejahatan secara anonim jika mereka menginginkannya. Hal ini memberikan perlindungan privasi kepada pengguna yang mungkin tidak ingin mengungkapkan identitas mereka dalam proses pelaporan.
5. Kolaborasi dengan Pihak Berwenang: Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengirimkan laporan kejadian kejahatan langsung kepada pihak berwenang yang

berwenang, seperti kepolisian setempat. Ini memfasilitasi kolaborasi antara masyarakat dan pihak berwenang dalam menangani kejahatan dan meningkatkan keamanan daerah pemukiman.

6. Pengarsipan Laporan: Aplikasi ini juga menyediakan fitur pengarsipan laporan kejahatan yang telah dilaporkan. Pengguna dapat dengan mudah melihat, mengedit, atau menghapus laporan yang telah mereka buat sebelumnya. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melacak riwayat pelaporan dan memberikan referensi jika diperlukan.

Melalui pengembangan aplikasi ini, kami berhasil menciptakan alat yang efektif untuk melaporkan kejahatan, memberikan informasi real-time kepada pengguna, serta memetakan kejadian kejahatan untuk meningkatkan kesadaran dan keamanan di daerah pemukiman. Aplikasi ini memberikan kemudahan penggunaan dan fitur-fitur yang relevan untuk menghadapi tantangan kejahatan dalam masyarakat.

## **SIMPULAN**

Dalam pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan keamanan dan partisipasi masyarakat dalam melaporkan kejahatan. Aplikasi ini menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif, fitur notifikasi real-time, dan pemetaan kejadian yang memberikan informasi yang relevan dan berguna kepada pengguna. Pengguna dapat melaporkan kejahatan dengan mudah dan anonim, serta berkolaborasi dengan pihak berwenang untuk menangani kejahatan secara efisien. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam upaya peningkatan keamanan di daerah pemukiman.

Saran:

Berdasarkan pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelaporan Kejahatan dengan Fitur Notifikasi dan Pemetaan Kejadian, berikut beberapa saran untuk perbaikan dan pengembangan selanjutnya:

1. Integrasi dengan Lebih Banyak Sumber Data: Melakukan integrasi dengan sumber data kejahatan yang lebih luas dapat meningkatkan keakuratan dan kelengkapan informasi yang ditampilkan dalam aplikasi. Misalnya, menggabungkan data dari kepolisian, satuan keamanan, atau sumber data terbuka lainnya untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kejadian kejahatan di daerah pemukiman.

2. Pengembangan Fitur Pengaduan Interaktif: Selain pelaporan kejahatan, pengembangan fitur yang memungkinkan pengguna untuk memberikan umpan balik, komentar, atau mengajukan pertanyaan terkait keamanan dan penegakan hukum dapat meningkatkan interaksi antara pengguna dan aplikasi. Hal ini dapat memperkuat keterlibatan pengguna dan memberikan wadah untuk berbagi informasi yang berguna.
3. Peningkatan Keamanan Data: Mengutamakan keamanan data pengguna adalah hal yang sangat penting. Mengimplementasikan protokol keamanan yang kuat untuk melindungi informasi pribadi dan laporan kejahatan yang dikirimkan oleh pengguna adalah langkah yang krusial. Pengembang harus memastikan adanya enkripsi data, perlindungan terhadap akses tidak sah, dan kebijakan privasi yang jelas.
4. Integrasi dengan Layanan Darurat: Mengintegrasikan aplikasi dengan layanan darurat, seperti nomor telepon darurat atau tombol panggilan cepat, dapat memberikan respons yang lebih cepat dan tepat saat pengguna menghadapi keadaan darurat. Ini akan membantu meningkatkan keamanan dan keselamatan pengguna aplikasi.
5. Evaluasi Reguler dan Perbaikan: Penting untuk terus melakukan evaluasi dan perbaikan pada aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna, perkembangan teknologi, dan kebutuhan yang muncul dari pengguna. Dengan demikian, aplikasi dapat terus berkembang dan tetap relevan dalam mengatasi permasalahan kejahatan di daerah pemukiman.

Dengan menerapkan saran-saran ini, aplikasi ini dapat terus ditingkatkan dan memberikan manfaat yang lebih besar dalam hal pelaporan kejahatan, keamanan, dan partisipasi masyarakat.

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2021). Pelatihan Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemograman Untuk Membangkitkan Minat Siswa-Siswi Smk Pada Dunia Pemograman. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1326>
- Ahluwalia, L., Permatasari, B., Husna, N., & Novita, D. (2021). Penguatan Sumber Daya Manusia Melalui Peningkatan Keterampilan Pada Komunitas ODAPUS Lampung. 2(1), 73–80. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i1.32>
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- 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>
- An, M. G., & Suyanto, E. (2020). Family Disorganization in the Sarap Short Story by Okky Madasari : a Genetic Structuralism Analysis. 25(9), 1–5. <https://doi.org/10.9790/0837-2509110105>
- Andi, K., & Obligasi, P. (2004). JURNAL A KUNTANSI DAN keuangan vol 9 no 2. 9(2).
- Andraini, L. (2022). Pengeimplementasian DevOps Pada Sistem Tertanam dengan ESP8266 Menggunakan Mekanisme Over The Air. 2(4), 1–10.
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi ( Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang ). Jurnal Portal Data, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>
- Anissa, R. N., & Prasetyo, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. Jurnal Responsif : Riset Sains Dan Informatika, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. Journal Of Physical Education, 1(1), 1–9.
- Bakri, M., & Irmayana, N. (2017). Analisis Dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Informasi SIMHP BPKP Menggunakan Standar ISO 27001. Jurnal Tekno Kompak, 11(2), 41–44.
- Bangun, R., Monitoring, S., Gunung, A., Krakatau, A., & Iot, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Monitoring Aktivitas Gunung Anak Krakatau Berbasis IoT. 31(1), 14–22.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., Adrian, Q. J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING ( STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG ). 3(2), 45–54.
- Darim, A. (2020). Manajemen Perilaku Organisasi Dalam Mewujudkan Sumber Daya Manusia Yang Kompeten. Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 1(1), 22–40. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v1i1.29>
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>

- Dewhurst, J., & Burns, P. (1989). Setting up a Business. *Small Business*, 6(3), 28–42. [https://doi.org/10.1007/978-1-349-19657-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-1-349-19657-9_3)
- Di, A., Bandarsari, D., Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., Gusbriana, E., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). Pelatihan google apps sebagai penunjang administratif di desa bandarsari. 3(1), 15–20.
- 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, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Ferdiana, R. (2020). A Systematic Literature Review of Intrusion Detection System for Network Security: Research Trends, Datasets and Methods. 2020 4th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS), 1–6.
- 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.
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- Galuh, E., Sari, P., & Ahluwalia, L. (2021). UMUM DI PROVINSI LAMPUNG. 1(1), 35–41.
- Ghufroni. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., April, 10–27.
- Guanabara, E., Ltda, K., Guanabara, E., & Ltda, K. (2020). PENGARUH BEBAN KERJA, LINGKUNGAN KERJA DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYWAN PADA CV LAKSANA KAROSERI UNGARAN. 49.
- Guru, P., Staff, D. A. N., Mathla, M. A., & Anwar, U. L. (2021). Pelatihan Pembuatan Dan Peneditan Web-Blog Bagi. 2(2), 82–88.
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP ( FIFO ). 16(2), 188–199.
- Handayani, H. N. F., Aima, M. H., & Wiratih, H. W. R. (2022). Effect Of Workload And Work Environment On Work Motivation And Its Implications On Employee Performance At PT Ciptajaya Sejahtera Abadi. *Dinasti International Journal Of Management Science*, 3(4), 502–515.

- Hasri, C. F., & Alita, D. (2022). Penerapan Metode Naïve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine Pada Analisis Sentimen Terhadap Dampak Virus Corona Di Twitter. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 145–160. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Hendrastuty, N. (2021). Text Summarization in Multi Document Using Genetic Algorithm. 15(4), 327–338.
- Hermawan, E. (2022). Pengaruh Lingkungan Kerja, Stres Kerja, dan Beban Kerja Terhadap Kinerja PT. Sakti Mobile Jakarta. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 1410–9794. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- Imelda, A., Angelica, S., Sihono, C., & Anggarini, D. R. (2022). Pengaruh Likuiditas , Profitabilitas , Dan Rasio Pasar Terhadap Harga Saham ( Studi Kasus Pada Perusahaan Indeks Lq45 Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2021 ). 2(2), 17–25.
- Indriyanto, S., Satria, M. N. D., Sulaeman, A. R., Hakimi, R., & Mulyana, E. (2017). Performance analysis of VANET simulation on software defined network. 2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT), 81–85.
- Iriani, S. S. (2011). Strategi Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Keuangan Dan Perbankan*, 15(2), 261–270.
- Kardiansyah, M. Y. (2019). Wattpad as a Story Sharing Website; Is it a field of literary production? *ELLiC Proceedings*, 3, 419–426.
- Kerja, P. M., & Kerja, B. (2020). Pengaruh motivasi kerja, beban kerja, dan lingkungan kerja terhadap kinerja perawat. 05(04), 15330–15337.
- Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 93–105.
- Kusumawati, R. (2008). ( Studi Kasus Pada RS Roemani Semarang ) Ratna Kusumawati. 3(6), 148–161.
- Lestari, F., Neneng, N., Rikendry, R., & ... (2022). Peningkatan Pengetahuan Safety Riding Dengan Pengenalan Rambu Dan Marka Jalan Kepada Siswa SMA 1 Pagelaran. ... of Engineering and ..., 1(2), 76–80. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/151>
- Lina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada KesukLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kes. Performance, 27(1), 60–69.
- Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR.

Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 35–42.

- Mandasari, B., & Aminatun, D. (2022). Investigating Teachers' Belief and Practices Toward Digital Media of English Learning During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English ...*, 10(2), 475–484. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/6248%0Ahttps://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/viewFile/6248/3095>
- Marsheilla Aguss, R., Ameraldo, F., Reynaldi, R., & Rahmawati, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Kapasitas Manajemen Olahraga SMAN 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 306. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2182>
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, 4(2), 118–126. [www.oecd.org/pisa/](http://www.oecd.org/pisa/),
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1, 1–10.
- Muhajir, I. (2014). Analisis Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Budaya Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Untuk Meningkatkan Kinerja Karyawan. *Jurnal Sains Pemasaran Indonesia*, XIII(2), 170–188.
- 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>
- Nadapdap, R., & Mahfud, I. (2021). KEKUATAN OTOT LENGAN TERHADAP BANTINGAN BANTINGAN BAHU TAHUN 2021. 2(2), 44–51.
- 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>
- 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>
- Nur, A. (2021). Pasien Berbasis Mobile ( Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah ). 2(2), 1–6.
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). c. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Paramitadewi, K. F. (2017). Pengaruh beban kerja dan kompensasi terhadap kinerja pegawai

Sekretariat Pemerintah Daerah Kabupaten Tabanan. E-Jurnal Manajemen Unud, 6(6), 3370–3397. file:///C:/Users/USER1/Downloads/29949-85-60A208-1-10-20170608.pdf

- Patmawati, D. (2016). Pedoman Penulisan Skripsi (Pass:08FPsi2020). 59, 96–144.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB ( STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH ). 2(4), 435–446.
- Pratama, E. N., Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Terhadap Turnover Intention Dengan Person. 1(1), 18–28.
- Pratama, G. (2020). Analisis Motivasi Kerja, Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan Dimediasi Kepuasan Kerja Pada Angkatan Kerja Generasi Z. *Jurnal Ekonomi: Journal of Economic*, 11(2). <https://doi.org/10.47007/jeko.v11i2.3503>
- 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.
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Primadewi, A. (2021). Primadewi, Ardhin. 2021. “Model Machine Learning Untuk Klasifikasi Mutu Telur Ayam Ras Berdasarkan Kebersihan Kerabang.” 8(6): 386–91. Model Machine Learning untuk Klasifikasi Mutu Telur Ayam Ras Berdasarkan Kebersihan Kerabang. 8(6), 386–391. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3574>
- Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), 91–100. Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 2(2), 91–100.
- 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>
- 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>
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi Calon Kenschushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia. 1(2), 58–65.
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Rahayu, M. S., & Rushadiyah, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Karakteristik Individu Terhadap Kinerja Karyawan SMK Kartini. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen*, 11(2), 136–145. <https://doi.org/10.52643/jam.v11i2.1880>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahmanto, Y. (2021a). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- Rahmanto, Y. (2021b). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- 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.
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website ( Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Safitri, D., Putra, R. A. M., & Dewantoro, D. F. (2022). Analisis Pola Aliran Banjir Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 19–30. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>

- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- 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, T. D. R. (2021). Pemahaman Laporan Keuangan Bagi Entrepreneur Muda. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian ...*, 5(2), 122–127.  
<http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/sinarsangsurya/article/view/1662>
- Septiani, K., & Pasaribu, A. F. O. (n.d.). Penerapan Web Engineering Untuk Permohonan Negeri Tanjungkarang Kelas Ia. 41–49.
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., Darwis, D., Indonesia, U. T., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35–44.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : SMK Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171.  
<https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Styawati, Andi Nurkholis, Zaenal Abidin, & Heni Sulistiani. (2021). Optimasi Parameter Support Vector Machine Berbasis Algoritma Firefly Pada Data Opini Film. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(5), 904–910.  
<https://doi.org/10.29207/resti.v5i5.3380>
- 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>
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sugama Maskar, V. H. S. (2020). Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah. *April*, 113–120.

- Sulistiani, H., Hamidy, F., Suaidah, S., Mersita, R., Yunita, Y., & Ismi HS, Y. (2022). Pelatihan Penerapan Accurate Accounting Software Bagi Siswa Jurusan Akuntansi Di Smk N 1 Padang Cermin. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2038>
- 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.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN.
- 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>
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- 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>
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Wibowo, R. (2015). Kesuksesan E-commerce (OnlineShopping) Melalui Trust Dan Customer Loyalty. *Ekonomi Bisnis*, 20(1), 8–15. <http://journal.um.ac.id/index.php/ekobis/article/view/5078>
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>

Yasin, I., & Shaskya, Q. I. (2020). Sistem Media Pembelajaran Ips Sub Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Jaringan Pada Siswa Mts Guppi Natar Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 31–38.  
<https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.96>