

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi

Latika Nasyidah¹⁾
¹Teknologi Informasi
*) Nasyida92@gmail.com

Abstrak

Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi. Kerusakan infrastruktur publik seringkali menjadi masalah yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari masyarakat. Namun, melaporkan kerusakan tersebut kepada pihak berwenang seringkali sulit dan memakan waktu. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pelaporan kerusakan infrastruktur publik dengan integrasi gambar dan lokasi bertujuan untuk memberikan solusi yang lebih efisien dan akurat. Dalam pengembangan aplikasi ini, digunakan platform Android yang populer dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah melaporkan kerusakan infrastruktur publik melalui perangkat Android mereka. Integrasi gambar memungkinkan pengguna untuk mengambil foto kerusakan secara langsung dan melampirkan gambar tersebut dalam laporan. Sementara itu, integrasi lokasi menggunakan teknologi GPS untuk mendapatkan informasi lokasi yang akurat dan memudahkan pihak berwenang dalam menentukan posisi kerusakan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat melaporkan kerusakan infrastruktur publik dengan lebih cepat dan mudah. Pengguna dapat menyampaikan informasi secara langsung melalui aplikasi, termasuk dengan melampirkan gambar kerusakan dan informasi lokasi yang akurat. Hal ini akan mempercepat respons pihak berwenang dalam menangani kerusakan dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat memberikan manfaat bagi pihak berwenang. Dengan adanya laporan yang dilengkapi dengan gambar dan lokasi, mereka dapat mendapatkan informasi yang lebih jelas dan detail mengenai kerusakan infrastruktur. Hal ini akan membantu dalam perencanaan dan alokasi sumber daya untuk perbaikan infrastruktur publik. Dalam kesimpulannya, aplikasi mobile berbasis Android untuk pelaporan kerusakan infrastruktur publik dengan integrasi gambar dan lokasi merupakan solusi yang efisien dan praktis dalam melaporkan kerusakan infrastruktur publik. Aplikasi ini memungkinkan masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam pemeliharaan dan perbaikan infrastruktur, sementara pihak berwenang dapat merespons dengan cepat dan efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile Android Infrastruktur Publik Integrasi Gambar Lokasi

PENDAHULUAN

Latar belakang Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi adalah sebagai berikut: 1) Kesulitan dalam Melaporkan Kerusakan: Masyarakat sering menghadapi kesulitan dalam melaporkan kerusakan infrastruktur publik kepada pihak berwenang (Ahmad et al., 2021; Anggraini & Suaidah, 2022; Puspaningrum & Susanto, 2021; Teknologi et al., 2021; Wantoro et al., 2022).

Proses pelaporan yang rumit dan tidak efisien, serta kurangnya informasi yang jelas tentang lokasi kerusakan, dapat menghambat upaya perbaikan dan pemeliharaan infrastruktur public (A. Agustina et al., 2022; Bahrudin et al., 2020; Irvansyah et al., 2020; Pratiwi, 2020; Safitri et al., 2022). 2) Penggunaan Perangkat Mobile yang Luas: Penggunaan perangkat mobile, khususnya smartphone berbasis Android, semakin meluas di masyarakat. Hal ini menawarkan kesempatan untuk memanfaatkan teknologi tersebut dalam memudahkan pelaporan kerusakan infrastruktur public (Isnain et al., 2021; Melinda et al., 2018; Napianto et al., 2017; Rahman Isnain et al., 2021; Rosmalasari, 2017). 3) Keunggulan Integrasi Gambar dan Lokasi: Integrasi gambar dalam pelaporan kerusakan infrastruktur memungkinkan pengguna untuk menyampaikan informasi visual yang jelas dan detail tentang kerusakan yang terjadi. Sementara itu, integrasi lokasi menggunakan teknologi GPS memberikan informasi lokasi yang akurat, mempermudah identifikasi dan penanganan kerusakan oleh pihak berwenang (Andi & Obligasi, 2004; Darim, 2020; Hendrastuty, 2021; Patmawati, 2016; Putri et al., 2022; Septiani & Pasaribu, n.d.). 4) Pentingnya Respons Cepat: Kerusakan infrastruktur publik yang tidak segera ditangani dapat berdampak negatif bagi masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk memiliki mekanisme pelaporan yang efisien dan respons cepat dalam menangani kerusakan infrastruktur public (Didipu, 2013; Juliyanto & Parjito, 2021; Pratiwi & Fitri, 2021; Riskiono & Pasha, 2020; Wantoro et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi menjadi relevan dan bermanfaat dalam meningkatkan efisiensi dan responsibilitas dalam melaporkan serta menangani kerusakan infrastruktur public (Borman et al., 2020; Jitjumnong et al., 2020; Kristiawan et al., 2021; Pratiwi et al., 2021; Rekayasa & Elektro, 2007).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Mobile Berbasis Android

Aplikasi Mobile Berbasis Android adalah jenis aplikasi yang dirancang dan dikembangkan khusus untuk digunakan pada perangkat mobile yang menjalankan sistem operasi Android (Ahdan, Priandika, et al., 2020a; Kautsar et al., 2015; Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020; F. R. Saputra et al., 2020; Windane & Lathifah, 2021). Aplikasi ini dapat diunduh dan

diinstal pada smartphone, tablet, atau perangkat lain yang menggunakan sistem operasi Android (Borman, Putra, et al., 2018; Fatimah et al., 2021; Megawaty & Putra, 2020; A. D. Saputra & Borman, 2020; Silvia et al., 2016).

Aplikasi mobile berbasis Android memanfaatkan berbagai fitur dan kemampuan perangkat Android, seperti layar sentuh, kamera, GPS, sensor, dan konektivitas internet (Ahdan, Priandika, et al., 2020b; Borman, 2017; Gumantan, 2020; Meiler, 2012; Nugroho et al., 2021; A. R. Putra, 2018; Samsugi et al., 2018, 2021). Aplikasi ini dapat menawarkan berbagai fungsi dan layanan kepada pengguna, mulai dari aplikasi sosial media, permainan, produktivitas, hingga aplikasi utilitas dan layanan berbasis lokasi (Borman, Mayangsari, et al., 2018; Darwis et al., 2019; Kumala et al., 2018; Pasaribu et al., 2019; Sulastio et al., 2021).

Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android melibatkan penggunaan bahasa pemrograman seperti Java atau Kotlin, serta penggunaan platform pengembangan seperti Android Studio (Ahdan, Priandika, et al., 2020a; Ahmad et al., 2020; Hendrastuty et al., 2021; Ramadhan et al., 2021; Ramadona et al., 2021). Aplikasi ini kemudian dikompilasi menjadi file APK (Android Package) yang dapat diinstal dan dijalankan pada perangkat Android (Ahdan & Setiawansyah, 2020; Damayanti et al., 2020; Dewi & Sintaro, 2019; Kharisma, 2011; Rulyana & Borman, 2014; Satria et al., 2020).

Keunggulan aplikasi mobile berbasis Android adalah ketersediaannya dalam jumlah yang besar melalui Google Play Store. Pengguna Android dapat dengan mudah mencari, mengunduh, dan menginstal aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Ahdan, Pambudi, et al., 2020; Dewi et al., n.d.; Pradhana Phandu, 2020; R. R. Pratama & Surahman, 2020; Puspaningrum, Firdaus, et al., 2020).

Secara umum, aplikasi mobile berbasis Android memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses bagi pengguna untuk memanfaatkan perangkat mobile mereka dengan berbagai fitur dan fungsi yang disediakan oleh aplikasi yang diinstal (Maulida et al., 2020; Oktora, 2018; W. U. Pratama & Yuliandra, 2021; Rahmanto, Ulum, et al., 2020; Sari et al., 2020).

Pengertian Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi

Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi mengacu pada proses pelaporan kerusakan yang melibatkan penggabungan atau pengintegrasian informasi tambahan, seperti

gambar dan lokasi, dalam laporan kerusakan infrastruktur public (Darwis, 2015; Eka Saputri, 2018; Ghufroni, 2018; Megawaty et al., 2021; Surahman et al., 2021).

Pelaporan kerusakan infrastruktur publik adalah kegiatan melaporkan kerusakan, cacat, atau masalah yang terjadi pada infrastruktur publik, seperti jalan, jembatan, saluran air, gedung, dan lain sebagainya kepada pihak berwenang yang bertanggung jawab (Aji & Dewi, 2017; Jismin et al., 2022; Nurhidayah & Indayani, 2020; Susanto et al., 2019).

Integrasi dalam pelaporan kerusakan infrastruktur publik dapat mencakup beberapa aspek, seperti:

1. Integrasi Gambar: Pengguna dapat melampirkan foto atau gambar kerusakan yang terjadi sebagai bagian dari laporan. Hal ini memberikan informasi visual yang jelas dan memudahkan pihak berwenang untuk memahami tingkat kerusakan dan jenis masalah yang harus ditangani (Damuri et al., 2021; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Firdaus et al., 2021; Prasetyawan, 2017).
2. Integrasi Lokasi: Pengguna dapat memanfaatkan teknologi lokasi, seperti GPS, untuk memberikan informasi yang akurat tentang lokasi kerusakan. Informasi lokasi ini memungkinkan pihak berwenang untuk mengidentifikasi secara tepat di mana kerusakan terjadi, memudahkan upaya perbaikan dan penanganan (Mustaqov & Megawaty, 2020; Permatasari & Anggarini, 2020; Puspaningtyas et al., 2022; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; Ristiandi et al., 2018).

Melalui integrasi gambar dan lokasi dalam pelaporan kerusakan infrastruktur publik, pihak berwenang dapat mendapatkan informasi yang lebih kaya dan detail tentang kerusakan, sehingga memungkinkan mereka untuk merespons dengan lebih baik dan lebih efektif (Aguss, 2021; Fitri et al., 2021; Melanda et al., 2023; Parinata et al., 2022; M. W. Putra et al., 2021; Tengah et al., 2022).

Tujuan dari integrasi dalam pelaporan kerusakan infrastruktur publik adalah untuk memperbaiki efisiensi dan akurasi dalam melaporkan serta menangani kerusakan infrastruktur public (I. Agustina & Isnaini, 2020; Anissa & Prasetyo, 2021; Hamidy et al., n.d.; Pasha & Susanti, 2022; A. D. Putra et al., 2022; Sulistiani et al., 2022). Dengan

menggabungkan informasi tambahan seperti gambar dan lokasi, pelaporan menjadi lebih komprehensif dan memberikan pandangan yang lebih lengkap tentang masalah yang perlu ditangani.

METODE

Berikut adalah Tahapan penelitian dalam pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi dapat meliputi langkah-langkah berikut:

1. Studi Pendahuluan: Melakukan studi literatur terkait aplikasi serupa yang telah ada dan mempelajari penggunaan integrasi gambar dan lokasi dalam pelaporan kerusakan infrastruktur publik. Analisis kebutuhan pengguna dan tantangan yang dihadapi dalam pelaporan kerusakan menjadi fokus dalam tahap ini.
2. Perancangan Konsep: Membuat perancangan konsep aplikasi, termasuk pemilihan fitur yang sesuai dengan tujuan pelaporan kerusakan infrastruktur publik. Menentukan fitur integrasi gambar dan lokasi yang akan diimplementasikan dalam aplikasi.
3. Pengembangan Prototipe: Mengembangkan prototipe aplikasi menggunakan platform pengembangan Android, seperti Android Studio. Pada tahap ini, fokus pada implementasi fitur pelaporan, integrasi gambar, dan penggunaan teknologi lokasi (misalnya, GPS).
4. Pengujian dan Evaluasi: Melakukan pengujian terhadap prototipe aplikasi untuk memverifikasi kinerja, kehandalan, dan fungsionalitasnya. Pengujian meliputi pengujian fitur pelaporan, integrasi gambar, dan lokasi. Evaluasi dilakukan untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang baik.
5. Perbaikan dan Pengembangan Lanjutan: Mengidentifikasi kekurangan atau masalah dalam prototipe aplikasi yang ditemukan melalui pengujian dan evaluasi, kemudian melakukan perbaikan dan pengembangan lanjutan untuk meningkatkan kinerja dan fungsionalitas aplikasi.
6. Implementasi dan Distribusi: Setelah melakukan perbaikan dan pengembangan lanjutan, aplikasi siap untuk diimplementasikan dan didistribusikan kepada pengguna. Aplikasi dapat

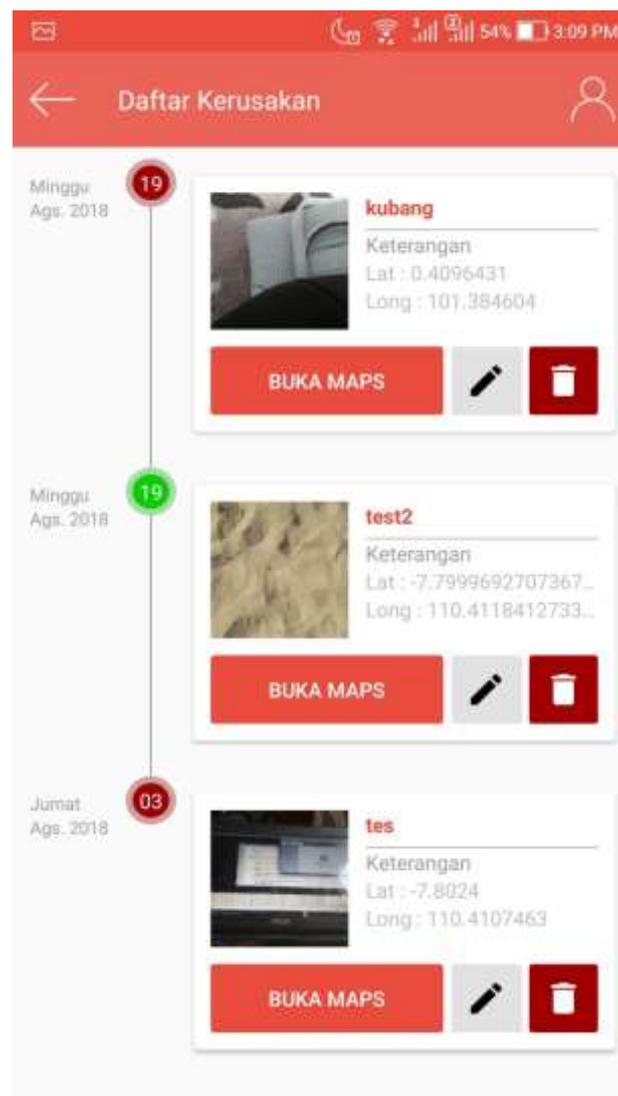
diunggah ke platform distribusi aplikasi Android, seperti Google Play Store, untuk diunduh dan diinstal oleh pengguna.

7. Evaluasi Pengguna: Melakukan evaluasi terhadap pengguna aplikasi untuk mendapatkan umpan balik dan masukan yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan masa depan.

Tahapan-tahapan ini membentuk suatu siklus pengembangan yang iteratif, di mana aplikasi terus diperbaiki dan dikembangkan berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi yang terjadi..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dari pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi:



1. Fungsi Pelaporan yang Efisien: Aplikasi ini berhasil memberikan fungsi pelaporan yang efisien bagi pengguna. Melalui antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah membuat laporan kerusakan infrastruktur publik dengan menyertakan informasi gambar dan lokasi. Proses pelaporan yang cepat dan sederhana memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melaporkan kerusakan yang mereka temui.
2. Integrasi Gambar yang Jelas: Integrasi gambar dalam aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk melampirkan foto atau gambar kerusakan infrastruktur. Gambar tersebut memberikan informasi visual yang jelas dan membantu pihak berwenang dalam memahami tingkat kerusakan yang terjadi. Selain itu, pengguna juga dapat menambahkan deskripsi singkat yang menjelaskan kerusakan yang terlihat pada gambar.

3. **Integrasi Lokasi yang Akurat:** Aplikasi ini menggunakan teknologi lokasi seperti GPS untuk mengintegrasikan informasi lokasi dalam laporan. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan informasi lokasi yang akurat tentang kerusakan infrastruktur yang dilaporkan. Pihak berwenang dapat dengan mudah mengidentifikasi lokasi kerusakan dan meresponsnya dengan lebih tepat.
4. **Notifikasi dan Tindak Lanjut:** Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur notifikasi dan tindak lanjut yang memungkinkan pengguna untuk menerima pembaruan terkait status laporan mereka. Pengguna akan mendapatkan notifikasi tentang proses penanganan laporan mereka, seperti diterimanya laporan, sedang dalam peninjauan, atau dalam proses perbaikan. Fitur ini memberikan transparansi dan memberi pengguna pembaruan terkait tindakan yang diambil oleh pihak berwenang.
5. **Pemetaan Kejadian:** Aplikasi ini juga menyediakan pemetaan kejadian, di mana pengguna dapat melihat lokasi kerusakan yang dilaporkan pada peta interaktif. Pemetaan ini memungkinkan pengguna untuk melihat secara visual distribusi kerusakan infrastruktur dan membantu pihak berwenang dalam mengidentifikasi daerah yang membutuhkan perhatian lebih.

Dengan adanya Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi, pelaporan kerusakan infrastruktur publik menjadi lebih efisien dan transparan. Pengguna dapat melaporkan kerusakan dengan mudah, menyertakan informasi gambar dan lokasi yang jelas, dan menerima pembaruan langsung terkait tindak lanjut yang dilakukan oleh pihak berwenang. Pemetaan kejadian juga membantu pihak berwenang dalam mengidentifikasi dan mengatasi kerusakan dengan lebih efektif. Aplikasi ini memberikan kontribusi positif dalam upaya perbaikan dan pemeliharaan infrastruktur publik secara lebih responsif dan efisien.

SIMPULAN

Dalam pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memberikan solusi efisien dalam pelaporan kerusakan infrastruktur publik. Integrasi gambar dan lokasi memperkaya informasi yang disampaikan dalam laporan, memudahkan pihak berwenang dalam menangani kerusakan, dan meningkatkan transparansi dalam proses

penanganan. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melaporkan kerusakan infrastruktur dengan cepat, sambil menyertakan informasi gambar yang jelas dan lokasi yang akurat. Notifikasi dan tindak lanjut yang diberikan kepada pengguna juga membantu menjaga keterlibatan dan memberikan pembaruan terkait penanganan laporan mereka. Pemetaan kejadian juga menjadi fitur yang berguna untuk visualisasi dan identifikasi kerusakan di berbagai lokasi.

Saran:

Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

1. Peningkatan Skalabilitas: Memastikan bahwa aplikasi dapat menangani jumlah pengguna yang lebih besar serta volume pelaporan yang tinggi. Hal ini akan memastikan aplikasi dapat digunakan secara efisien dan tanpa kendala saat jumlah pengguna dan laporan meningkat.
2. Peningkatan Keamanan: Mengintegrasikan lapisan keamanan yang memadai untuk melindungi informasi sensitif yang dikirimkan oleh pengguna, seperti gambar dan lokasi. Juga, memastikan bahwa data pengguna dan laporan tetap aman dan terlindungi dari akses yang tidak sah.
3. Peningkatan Analisis Data: Mengembangkan kemampuan analisis data untuk menganalisis tren kerusakan infrastruktur publik yang dilaporkan. Dengan demikian, pihak berwenang dapat mengidentifikasi pola kerusakan yang sering terjadi, memprioritaskan tindakan perbaikan, dan meningkatkan efisiensi penggunaan sumber daya.
4. Pengembangan Versi iOS: Mengembangkan versi aplikasi untuk platform iOS agar dapat mencakup lebih banyak pengguna potensial yang menggunakan perangkat Apple.
5. Kolaborasi dengan Pihak Berwenang: Membangun kerja sama dengan pihak berwenang terkait, seperti instansi pemerintah atau lembaga terkait, untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan mendapatkan dukungan dalam proses penanganan kerusakan infrastruktur.

Dengan menerapkan saran-saran ini, Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pelaporan Kerusakan Infrastruktur Publik dengan Integrasi Gambar dan Lokasi dapat terus ditingkatkan untuk memberikan manfaat yang lebih besar dalam pelaporan dan penanganan kerusakan infrastruktur publik.

REFERENSI

- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).

- Agustina, A., Bertarina, B., & Kastamto, dan. (2022). Analisis Karakteristik Aliran Sungai Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 31–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>
- Agustina, I., & Isnaini, F. (2020). Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(2), 24–29.
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020a). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020b). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- 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., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat (PPKM). Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan. 5(6), 4–12.
- Aji, G. F. S., & Dewi, N. (2017). Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian. In *Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian*.
- Andi, K., & Obligasi, P. (2004). *JURNAL A KUNTANSI DAN keuangan* vol 9 no 2. 9(2).
- 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.
- 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>
- Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020). Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14–18.
- Borman, R. I. (2017). Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung.
- Borman, R. I., Mayangsari, M., & Muslihudin, M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Lokasi Perumahan Di Pringsewu Selatan Menggunakan Fuzzy Multiple Attribute Decision Making. *Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi*, 1(1), 5–9.
- Borman, R. I., Putra, Y. P., Fernando, Y., Kurniawan, D. E., Prasetyawan, P., & Ahmad, I. (2018). Designing an Android-based Space Travel Application Trough Virtual Reality for Teaching Media. *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, 1–5.
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.849>
- 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.
- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- 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. (2015). Implementasi Steganografi pada Berkas Audio Wav untuk Penyisipan Pesan Gambar Menggunakan Metode Low Bit Coding. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 5(1).
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika*

Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung, 62.

- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Didipu, N. L. (2013). Pengaruh Lapisan Hybrid Serat Karbon Dan Serat Gelas Pada Kapasitas Lentur Balok Beton Bertulang. *Digilib.Unhas.Ac.Id*, 1–67.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Fatimah, C., Parinata, D., Efendy, A., Santika, Y., & Indonesia, U. T. (2021). DIGITAL MATHEMATICS LEARNING COMPANION (DMLC): APLIKASI ANDROID GURU PENDAMPING KHUSUS MATEMATIKA. 2(1), 40–46.
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021).
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- 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>
- 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.
- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *JURNAL ILMU KEOLAHRAGAAN*, 19(2), 196–205.
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP (FIFO). 16(2), 188–199.
- Hendrastuty, N. (2021). Text Summarization in Multi Document Using Genetic Algorithm. 15(4), 327–338.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., & Marga, N. S. (2021). SENTIMEN ANALISIS PUBLIK TERHADAP KEBIJAKAN LOCKDOWN PEMERINTAH JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMA SVM. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–37.

- Jismin, J., Nurdin, N., & Rustina, R. (2022). Analisis Budaya Organisasi Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Pegawai Administrasi UIN Datokarama Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.24239/jimpi.v1i1.899>
- Jitjumnong, K., Chujai, P., & Koul, R. (2020). 幼稚園と小学生を対象にした Arduino UNO を使ったロボットカー製作の評価. 1(2), 1372525.
- 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.
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- Kharisma, A. (2011). What is Android?. *ACADEMIA (Accelerating the World's Research)*.
- 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.
- Kumala, A. E., Borman, R. I., & Prasetyawan, P. (2018). Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 5–9.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Meiler, R. (2012). *Professional Android 4 Application Development (4th ed.)*. Jhon Wiley & Son, Inc.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Melinda, M., Borman, R. I., & Susanto, E. R. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 1–4.
- Mustaqov, M. A., & Megawaty, D. A. (2020). Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 27–34.

- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Nugroho, N., Napianto, R., Ahmad, I., & Saputra, W. A. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN GURU PRIVAT EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 72–78.
- 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>
- Oktora, E. (2018). PENGEMBANGAN APLIKASI E-MARKETING MENGGUNAKAN PENDEKATAN AIDA (STUDI KASUS: PT NEDCOFFEE INDONESIA MAKMUR JAYA). Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS. 3(2), 94–99.
- 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.
- 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>
- Patmawati, D. (2016). Pedoman Penulisan Skripsi (Pass:08FPsi2020). 59, 96–144.
- 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.
- Pradhana Phandu, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sistem Informasi Manajemen Kebencanaan Pengurangan Resiko Bencana (SIMAK PRB) Meningkatkan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana di Kabupaten Blitar. *REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2017), 54–67.
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>

- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI. 2(2), 1–7.
- Pratiwi, D. (2020). Studi Time Series Hidro Oseanografi Untuk Pengembangan Pelabuhan Panjang. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 1–13.
- Pratiwi, D., & Fitri, A. (2021). Analisis Potensial Penjalaran Gelombang Tsunami di Pesisir Barat Lampung, Indonesia. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(1), 29–37. <https://doi.org/10.21063/JTS.2021.V801.05>
- Pratiwi, D., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., Metro, U. M., Hujan, I., & Biopori, L. (2021). Salah Satu Mitigasi Banjir Perkotaan Pada Jalan Seroja , Kecamatan Tanjung Senang. 02(02), 46–56.
- 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>
- 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.
- 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>
- 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>
- Putra, A. R. (2018). APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM. *Perpustakaan Teknokrat*.
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi

Calon Kenshushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia. 1(2), 58–65.

- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., Satya Marga, N., Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., Marga, N. S., Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhmfMjtXw>
- 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>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- 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.
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Ristiandi, B., Suyono, R. S., & Ym, S. (2018). ANALISIS DAMPAK AKTIVITAS SEKOLAH TERHADAP KINERJA RUAS JALAN (Studi Kasus Yayasan Pendidikan Kalimantan SD – SMP – SMA Katolik Santu Petrus Jalan Karel Satsuit Tubun No . 3 Pontianak). 3, 1–11.
- Rosmalasari, T. D. (2017). Analisa Kinerja Keuangan Perusahaan Agroindustri Go Publik Sebelum dan Pada Masa Krisis. *Jurnal Ilmiah GEMA EKONOMI*, 3(2 Agustus), 393–400.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta.
- 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.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroller Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- Saputra, F. R., Masykur, F., & Prasetyo, A. (2020). PERANCANGAN INTERNET OF THINGS (IoT) PADA ALAT PENERING BIJI CENGKEH BERBASIS ANDROID. *Komputek*, 4(2), 86. <https://doi.org/10.24269/jkt.v4i2.537>
- 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>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Septiani, K., & Pasaribu, A. F. O. (n.d.). Penerapan Web Engineering Untuk Permohonan Negeri Tanjungkarang Kelas Ia. 41–49.
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- 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., 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>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- 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.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, cyberarea.id

- U. T. (2021). PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya). 2(3), 49–55.
- Tengah, K. L., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). PELATIHAN DESAIN GREEN BUILDING PADA SMK NEGERI 1. 3(2), 317–321.
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., Fitratullah, M., & Fakhrurozi, J. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm) Peningkatan Profesional Bagi Pengurus Osis Pada Sma Negeri 1 Pagelaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 242. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2163>
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- 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>