

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online

Tasdik Pradipta¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*)} Pradipta.tas421@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online bertujuan untuk memberikan solusi yang praktis dan efisien dalam memesan dan mengirim makanan melalui platform mobile. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam memesan makanan dari berbagai restoran atau penyedia makanan yang terdaftar. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur penting, seperti: 1) Pemesanan makanan: Pengguna dapat memilih restoran atau penyedia makanan yang ingin mereka pesan. Mereka dapat menjelajahi menu, melihat gambar dan deskripsi makanan, serta menentukan jumlah dan varian yang diinginkan. 2) Integrasi pembayaran online: Aplikasi ini akan terhubung dengan sistem pembayaran online yang aman dan terpercaya. Pengguna dapat melakukan pembayaran melalui metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, dompet digital, atau transfer bank. Integrasi pembayaran online memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan cepat dan mudah. 3) Pelacakan pengiriman: Setelah pemesanan selesai, pengguna dapat melacak status pengiriman makanan mereka. Mereka akan diberikan informasi tentang estimasi waktu pengiriman dan dapat melihat perjalanan pengiriman secara real-time. 4) Evaluasi dan ulasan: Pengguna dapat memberikan evaluasi dan ulasan terhadap makanan dan pengalaman pemesanan mereka. Hal ini membantu restoran atau penyedia makanan dalam meningkatkan kualitas layanan mereka berdasarkan umpan balik pengguna. Pengembangan aplikasi mobile untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online memiliki manfaat yang signifikan. Beberapa manfaat tersebut meliputi: 1) Kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna: Aplikasi ini memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam memesan makanan secara online. Pengguna tidak perlu pergi ke restoran atau menghubungi penyedia makanan secara langsung. Mereka dapat melakukan pemesanan dengan cepat dan mudah melalui aplikasi mobile. 2) Efisiensi dalam pengiriman makanan: Dengan menggunakan aplikasi ini, restoran atau penyedia makanan dapat meningkatkan efisiensi dalam pengiriman. Mereka dapat mengatur pesanan dengan lebih baik dan mengoptimalkan rute pengiriman berdasarkan permintaan pengguna. Hal ini mengurangi waktu pengiriman dan meningkatkan kepuasan pelanggan. 3) Pengelolaan pembayaran yang lebih baik: Integrasi pembayaran online memungkinkan restoran atau penyedia makanan untuk mengelola pembayaran dengan lebih efisien. Mereka dapat menghindari kesalahan dalam perhitungan pembayaran dan memastikan bahwa transaksi pembayaran dilakukan dengan akurat. 4) Peluang bisnis yang lebih luas: Dengan memiliki aplikasi mobile untuk pemesanan dan pengiriman makanan, restoran atau penyedia makanan dapat menjangkau pelanggan potensial yang lebih luas. Mereka dapat menawarkan layanan pengiriman makanan yang praktis dan dapat diandalkan kepada pelanggan di berbagai lokasi. Dalam kesimpulannya, pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online memberikan solusi praktis dan efisien dalam memesan dan mengirim

makanan. Aplikasi ini memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna, meningkatkan efisiensi dalam pengiriman makanan, memfasilitasi pengelolaan pembayaran yang lebih baik, dan membuka peluang bisnis yang lebih luas bagi restoran atau penyedia makanan.

Kata Kunci: Pengembangan, Aplikasi Mobile, Android, Pemesanan, Pengiriman Makanan, Integrasi, Pembayaran Online.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi mobile dan kebutuhan masyarakat yang semakin sibuk telah mendorong pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online (Ahluwalia et al., 2022; Journal & Kiranamita, 2021; Permata & Abidin, 2020; Program & Pendidikan, 2021; Teknologi, Jtsi, Saputra, et al., 2021). Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memesan makanan favorit mereka secara praktis melalui perangkat mobile. Selain itu, integrasi pembayaran online memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi dengan mudah dan menghindari kerepotan membayar secara tunai (Ali et al., 2021; Damuri et al., 2021; Paraswati et al., 2021; Redy et al., 2022; Yunita et al., 2022). Melalui pengembangan aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan dalam proses pemesanan dan pengiriman makanan, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam melakukan transaksi online (Aini, 2018; Borman et al., 2020; Febrian & Hapsari, 2019; Hidayatullah et al., 2018; Ningsih, 2020; Priandika, 2016; Priandika et al., 2022; Puspitasari et al., 2021).

Penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online memiliki pentingnya sebagai berikut: 1) Meningkatkan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna: Pengembangan aplikasi mobile untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna (Darwis et al., 2020; Informatika et al., 2023; Nani & Lina, 2022; Rinaldi, 2022; Rizki & Op, 2021; Styawati et al., 2021; Suprayogi et al., 2021). Mereka dapat memesan makanan dari mana saja dan kapan saja melalui perangkat mobile mereka, tanpa harus pergi ke tempat fisik atau menghubungi penyedia makanan secara langsung. Integrasi pembayaran online juga membuat proses pembayaran menjadi lebih mudah dan cepat (Alita et al., 2021; Andi &

Obligasi, 2004; Erwanto et al., 2022; Febrian Eko Saputra, 2018; Patmawati, 2016; Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021; Wantoro et al., 2022). 2) Efisiensi dalam pengiriman makanan: Aplikasi ini memungkinkan restoran atau penyedia makanan untuk mengatur dan mengelola pesanan dengan lebih efisien. Mereka dapat melacak pesanan, mengoptimalkan rute pengiriman, dan menghindari kesalahan dalam pengiriman. Hal ini menghemat waktu dan sumber daya, serta meningkatkan kepuasan pelanggan dengan pengiriman yang tepat waktu dan efisien (Kerja & Kerja, 2020; Mutmainnah, 2020; Pratiwi et al., 2022; A. D. Putri et al., 2023; Rahmat et al., 2021; Wiryang Surya Archie, Rosalina Koleangan, 2019; Mapkova et al., 2022). 3) Meningkatkan pengalaman pengguna: Dengan pengembangan aplikasi mobile yang intuitif dan mudah digunakan, pengguna dapat dengan mudah menjelajahi menu, melihat gambar dan deskripsi makanan, memilih varian yang diinginkan, dan memantau status pengiriman mereka. Hal ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan membuat proses pemesanan dan pengiriman makanan menjadi lebih menyenangkan (Muhtarom et al., 2022; R. W. Putri et al., 2022; Riskiono & Pasha, 2020; Saputra & Fahrizal, n.d.; Sugiono & Lumban Tobing, 2021). 4) Meningkatkan keamanan pembayaran: Integrasi pembayaran online dalam aplikasi mobile memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan aman dan terlindungi. Pengguna dapat menggunakan metode pembayaran elektronik yang telah teruji keamanannya, seperti kartu kredit atau dompet digital. Ini mengurangi risiko penyalahgunaan informasi pembayaran dan memberikan kepercayaan kepada pengguna dalam melakukan transaksi online (Lina & Permatasari, 2020; Nurkholis & Oktora, 2022; Puspaningtyas et al., 2022; Sulistiani et al., 2021; Wijaya et al., 2022; Yunita Amelia, 2022). 5) Mendukung pertumbuhan bisnis: Pengembangan aplikasi mobile untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online memberikan peluang untuk pertumbuhan bisnis yang lebih baik (Darwis et al., 2022; Jafar Adrian et al., 2022; Lina & Ahluwalia, 2021; Muhajir, 2014; Putra et al., 2021; Spi & Bencana, 2019). Restoran atau penyedia makanan dapat menjangkau pelanggan potensial yang lebih luas, termasuk mereka yang mencari kemudahan dalam memesan dan mengirim makanan. Hal ini membuka peluang untuk peningkatan pendapatan dan ekspansi usaha. 6) Meningkatkan pengelolaan data dan analisis: Dengan adanya aplikasi mobile, restoran atau penyedia makanan dapat mengumpulkan data pemesanan dan preferensi pelanggan (Abidin et al., 2021; *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*, 2021; Kurniawan, 2020; Najib et al., 2021; Paramesti & Setyanto, 2022). Data ini

dapat dianalisis untuk memahami kebiasaan dan preferensi pelanggan, serta membantu dalam pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik. Analisis data dapat memberikan wawasan berharga tentang tren konsumen, makanan yang populer, dan strategi pemasaran yang efektif (Budiman et al., 2021; Candra & Qodriani, 2019; Prihananto et al., 2022; Ronaldo & Pasha, 2021; Rumandan et al., 2022; Widiyawati, 2022).

Secara keseluruhan, penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online penting karena memberikan manfaat dalam meningkatkan kenyamanan pengguna, efisiensi pengiriman makanan, pengalaman pengguna yang lebih baik, keamanan pembayaran, pertumbuhan bisnis, dan pengelolaan data yang lebih baik. Aplikasi ini merupakan solusi yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan konsumen yang semakin mobile dan memperkuat daya saing bisnis dalam industri makanan (Amalia et al., 2021; Farida & Nurkhin, 2016; Permatasari & Anggarini, 2020; Samsugi et al., 2021; Wibowo & Priandika, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Mobile

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet. Aplikasi ini dapat diunduh dan diinstal melalui platform distribusi resmi, seperti Google Play Store untuk Android atau App Store untuk iOS (Agustina & Utami, 2021; Erya & Pustika, 2021; Pramono et al., 2020; Prasetyawan et al., 2021; Siregar & Utami, 2021; Suaidah, 2021; Sulistiani et al., 2019; Wantoro & Susanto, 2022). Aplikasi mobile umumnya ditujukan untuk memenuhi kebutuhan dan memberikan fungsionalitas tertentu kepada pengguna, seperti berkomunikasi, mengakses informasi, bermain game, atau melakukan transaksi online. Aplikasi mobile dapat dikembangkan untuk sistem operasi tertentu, seperti Android, iOS, atau dapat pula dikembangkan dengan pendekatan lintas platform (cross-platform) untuk dapat dijalankan di berbagai sistem operasi mobile (Dita et al., 2021; Fauzi et al., 2021; Indriyanto et al., 2017; Kasih, 2018; Puspaningrum et al., 2020; Xiao et al., 2018).

Pengertian Integritas Pembayaran Online

Integrasi pembayaran online mengacu pada proses menghubungkan sistem pembayaran elektronik atau perbankan dengan aplikasi atau platform digital lainnya. Ini memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran secara online menggunakan metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, transfer bank, dompet digital, atau layanan pembayaran lainnya. Dengan integrasi pembayaran online, aplikasi atau platform digital dapat menyediakan fitur pembayaran yang terintegrasi secara langsung, memungkinkan pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran dengan lebih cepat dan mudah (Alita et al., 2022; Azwari, A, 2021; Fahimah & Ningsih, 2022; Handayani, 2014; Iriani, 2011; Kamisa et al., 2022; Novita et al., 2020). Informasi pembayaran, seperti rincian transaksi dan jumlah yang harus dibayarkan, dikirimkan secara aman melalui koneksi yang terenkripsi antara aplikasi atau platform digital dengan sistem pembayaran online (Abidin, 2021; Amelia et al., 2022; Andraini & Bella, 2022; Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021; Bangun et al., 2018; Setri & Setiawan, 2020). Integrasi pembayaran online dapat meningkatkan kenyamanan, keamanan, dan efisiensi dalam proses pembayaran, baik bagi pelanggan maupun penyedia layanan. Hal ini juga memungkinkan pelanggan untuk melakukan transaksi pembayaran secara real-time, mengurangi kebutuhan akan pembayaran tunai atau proses manual yang lebih lambat dan rumit (Ahmad et al., 2022; Galuh et al., 2021; F. Isnain et al., 2022; Meutia et al., 2019; Sulistiani et al., 2020).

METODE

Metode pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online dapat mencakup langkah-langkah berikut:

1. Analisis kebutuhan: Identifikasi dan pemahaman mendalam tentang kebutuhan pengguna, fungsionalitas yang diperlukan, dan tujuan aplikasi.
2. Rancangan UI/UX: Membuat desain antarmuka pengguna (UI) yang menarik dan mudah digunakan, serta pengalaman pengguna (UX) yang optimal untuk memfasilitasi pemesanan makanan dan pembayaran online.
3. Pengembangan backend: Membangun sistem backend yang mendukung pemesanan, pengiriman, dan integrasi pembayaran online. Ini termasuk pengelolaan daftar restoran, menu, pengelolaan pesanan, serta integrasi dengan sistem pembayaran online.
4. Pengembangan frontend: Membangun antarmuka pengguna aplikasi mobile berbasis Android menggunakan bahasa pemrograman seperti Java atau Kotlin. Ini mencakup tampilan menu, keranjang belanja, pemilihan metode pembayaran, dan fitur

lainnya. 5. Integrasi pembayaran online: Mengintegrasikan API atau SDK dari penyedia layanan pembayaran online untuk memungkinkan pengguna melakukan pembayaran menggunakan metode pembayaran elektronik. 6. Pengujian: Melakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik, baik dari segi fungsionalitas maupun kinerja. 7. Peluncuran dan pemeliharaan: Meluncurkan aplikasi di Google Play Store, melakukan pemeliharaan dan pembaruan secara berkala untuk meningkatkan kinerja dan menangani masalah yang mungkin muncul. 8. Umpan balik pengguna: Mengumpulkan umpan balik dari pengguna aplikasi untuk memahami kekurangan dan melakukan perbaikan atau peningkatan berkelanjutan.

Metode di atas dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek pengembangan aplikasi dan dapat melibatkan tim pengembang, desainer, serta spesialis integrasi pembayaran online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online akan mencakup beberapa aspek penting:

1. Aplikasi Mobile yang Responsif: Aplikasi akan memiliki antarmuka pengguna yang menarik dan responsif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menjelajahi daftar restoran, melihat menu, memilih makanan, dan menyelesaikan proses pemesanan.
2. Fungsionalitas Pemesanan Makanan: Aplikasi akan menyediakan fitur lengkap untuk memilih restoran, melihat menu, menambahkan item ke keranjang belanja, memilih metode pengiriman, dan memasukkan detail pengiriman.
3. Integrasi Pembayaran Online yang Aman: Integrasi dengan penyedia layanan pembayaran online akan memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan aman dan nyaman menggunakan metode pembayaran elektronik, seperti kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital.
4. Pelacakan Pengiriman: Aplikasi akan menyediakan fitur pelacakan pengiriman yang memungkinkan pengguna untuk melacak posisi pesanan mereka secara real-time, sehingga mereka dapat memantau proses pengiriman makanan.
5. Keamanan Data: Keamanan data pengguna dan transaksi menjadi prioritas utama dalam pengembangan aplikasi ini. Seluruh informasi sensitif akan dienkripsi dan perlindungan yang tepat akan diterapkan untuk mencegah kebocoran atau penggunaan yang tidak sah.

Pembahasan dapat melibatkan analisis lebih lanjut tentang pengalaman pengguna, kecepatan dan kinerja aplikasi, integrasi dengan sistem pembayaran spesifik, penanganan pesanan yang kompleks, serta pengoptimalan aplikasi untuk berbagai perangkat Android. Selain itu, evaluasi dan umpan balik pengguna akan penting dalam mengidentifikasi area perbaikan dan peningkatan yang diperlukan untuk memastikan aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan memenuhi harapan pengguna dalam hal pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online.

No.	Fitur	Deskripsi
1.	Pencarian Restoran	Pengguna dapat mencari restoran berdasarkan nama, lokasi, atau kategori makanan.
2.	Menu Makanan	Menampilkan daftar menu yang tersedia di restoran, beserta harga dan deskripsi makanan.
3.	Keranjang Belanja	Pengguna dapat menambahkan dan menghapus item makanan dari keranjang belanja mereka.
4.	Metode Pengiriman	Memungkinkan pengguna untuk memilih metode pengiriman, seperti antar langsung atau ambil sendiri.
5.	Integrasi Pembayaran	Menyediakan opsi pembayaran online melalui kartu kredit, transfer bank, atau dompet digital.

No.	Fitur	Deskripsi
6.	Pelacakan Pengiriman	Pengguna dapat melacak status dan lokasi pengiriman makanan secara real-time.
7.	Riwayat Pesanan	Menyimpan riwayat pesanan pengguna untuk referensi dan pelacakan pesanan sebelumnya.

tabel Fitur Aplikasi Mobile untuk Pemesanan dan Pengiriman Makanan dengan Integrasi Pembayaran Online



Gambar pengguna aplikasi mobile dengan tampilan beranda, daftar restoran, dan menu makanan

SIMPULAN

Kesimpulan:

Pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online merupakan solusi yang efektif dalam

memenuhi kebutuhan masyarakat yang sibuk dan mengoptimalkan pengalaman pengguna. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah memesan makanan favorit mereka, melacak pengiriman secara real-time, dan melakukan pembayaran secara online dengan metode pembayaran yang aman dan nyaman. Aplikasi ini memberikan kenyamanan, efisiensi, dan kemudahan dalam proses pemesanan dan pengiriman makanan.

SARAN

1. Perhatikan kebutuhan pengguna: Lakukan riset yang mendalam tentang preferensi pengguna, fitur yang mereka harapkan, dan kendala yang mereka hadapi dalam pemesanan makanan. Hal ini akan membantu dalam mengembangkan fitur-fitur yang relevan dan meningkatkan pengalaman pengguna. 2. Desain antarmuka yang intuitif: Pastikan antarmuka pengguna (UI) mudah dipahami, menarik, dan responsif. Desainlah tata letak yang jelas dan navigasi yang sederhana agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi. 3. Keamanan data yang kuat: Berikan perhatian yang serius terhadap keamanan data pengguna dan transaksi. Terapkan metode enkripsi yang kuat dan perlindungan yang tepat untuk menghindari kebocoran data pribadi atau transaksi yang tidak sah. 4. Uji aplikasi secara menyeluruh: Lakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik di berbagai perangkat Android dan kondisi jaringan. Identifikasi dan perbaiki bug atau masalah yang mungkin ditemui pengguna. 5. Tinjau umpan balik pengguna: Perhatikan umpan balik dari pengguna untuk memahami kekurangan atau masalah yang ada dalam aplikasi. Tindaklanjuti dengan perbaikan dan peningkatan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas dan pengalaman pengguna. 6. Tingkatkan integrasi dengan penyedia layanan pembayaran: Selalu perbarui dan tingkatkan integrasi dengan penyedia layanan pembayaran online. Pastikan bahwa proses pembayaran berjalan lancar dan aman, serta dukungan untuk berbagai metode pembayaran yang populer.

Dengan memperhatikan saran-saran di atas, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan dan pengiriman makanan dengan integrasi pembayaran online dapat memberikan solusi yang efektif dan menyenangkan bagi pengguna dalam melakukan transaksi pemesanan makanan secara praktis dan efisien.

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>
- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3), 1–12.

- Ahluwalia, L., Anggarini, D. R., & Aldino, A. A. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Siswa Smk Islam Adiluwih Untuk Menghadapi Persaingan Global. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 297. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2210>
- Ahmad, I., Febrian, A., & Prastowo, A. T. (2022). PENERAPAN DAN PENDAMPINGAN SISTEM TRACER STUDY SECARA ONLINE PADA MA MA ' ARIF 1 PUNGGUR. 3(1), 277–282.
- Aini, Z. (2018). Pengaruh Service Quality Dan Customer Trust Terhadap Customer Satisfaction Serta Dampaknya Pada Customer Loyalty Perbankan Syariah. *Kolegial*, 6(P-ISSN 2088-5644; E-ISSN 2614-008X), 11.
- Ali, D. R., Safitri, V. A. D., & Fadly, M. (2021). Ukuran Perusahaan terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility pada Perusahaan Pertambangan Subsektor Batu Bara yang terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2019. 1(1), 67–77.
- 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., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- 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>
- Amelia, D., Afrianto, A., Samanik, S., Suprayogi, S., Pranoto, B. E., & Gulo, I. (2022). Improving Public Speaking Ability through Speech. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 322. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2231>
- Andi, K., & Obligasi, P. (2004). *JURNAL A KUNTANSI DAN keuangan* vol 9 no 2. 9(2).
- 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>
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). 済無 No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(3), 2013–2015.
- Azwari, A, lia febria lina. (2021). Pengaruh Price Discount dan Kualitas Produk pada Impulse Buying di Situs Belanja Online Shopee Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(2), 37–41.

<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/1098>

- 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.
- 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>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus. 2(2), 150–159.
- Candra, L. K., & Qodriani, L. U. (2019). An Analysis of Code Switching in Leila S. Chudori's For Nadira. *Teknosastik*, 16(1), 9. <https://doi.org/10.33365/ts.v16i1.128>
- 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>
- Darwis, D., Meylinda, M., & Suaidah, S. (2022). Pengukuran Kinerja Laporan Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Profitabilitas Pada Perusahaan Go Public. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1875>
- Darwis, D., Pasaribu, A. F. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang213>
- Dita, P. E. S., Al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 121–135.
- 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>
- Erya, W. I., & Pustika, R. (2021). THE USE OF DESCRIBING PICTURE STRATEGY TO IMPROVE SECONDARY STUDENTS'SPEAKING SKILL. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 51–56.
- Fahimah, M., & Ningsih, L. A. (2022). Strategi Content Marketing dalam Membangun Customer Engagement. *Benchmark*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.46821/benchmark.v3i1.283>
- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, Dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Program

- Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 273–289. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/10003>
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2021). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Journal of Governance and Regulation*, 10(2 Special Issue), 318–327. <https://doi.org/10.22495/JGRV10I2SIART12>
- Febrian, A., & Hapsari, chintia annisa vina. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Memengaruhi Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli Sebagai Mediasi. *Buletin Studi Ekonomi*, 24(2), 279–287.
- Febrian Eko Saputra, L. F. L. (2018). Analisis Faktor-Faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) (Periode 2014-2016). *Jurnal EMT KITA*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.35870/emt.v2i2.55>
- Galuh, E., Sari, P., & Ahluwalia, L. (2021). UMUM DI PROVINSI LAMPUNG. 1(1), 35–41.
- Handayani, M. A. (2014). INOVASI PRODUK SEBAGAI ALTERNATIF KONVERSI SISTEM MUSYARAKAH (Studi Kasus Pada Bank Sumsel Babel Syariah Cabang Palembang). *Ekomi Islam*, 11(2), 35–47.
- Hidayatullah, S., Waris, A., & Devianti, R. C. (2018). Perilaku Generasi Milenial dalam Menggunakan Aplikasi Go-Food. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 6(2), 240–249. <https://doi.org/10.26905/jmdk.v6i2.2560>
- 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.
- Informatika, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2023). Pelatihan Penerapan Logika Informatika Sebagai Dasar Algoritma Pemograman di SMKN 7 Bandarlampung. 1(3), 156–161.
- Iriani, S. S. (2011). Strategi Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Pelanggan. *Keuangan Dan Perbankan*, 15(2), 261–270.
- Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, (2021).
- Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>
- 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>
- Journal, L., & Kiranamita, S. (2021). THE PORTRAYAL OF MALIGNANT NARCISSM IN THE VILLAIN. 2(1), 33–40.
- 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>
- Kasih, E. N. E. W. (2018). Capitalism as The World View in Valdez's The Dirty Social Club. Language in the Online and Offline World 6 (LOOW): The Fortitude, May 2018, 105–109.
- Kerja, P. M., & Kerja, B. (2020). Pengaruh motivasi kerja, beban kerja, dan lingkungan kerja terhadap kinerja perawat. 05(04), 15330–15337.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics Dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media Dan Non-Academic Social Media. UNILIB : Jurnal Perpustakaan, 11(1), 43–49. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art5>
- Lina, L. F., & Ahluwalia, L. (2021). Customers' impulse buying in social commerce: The role of flow experience in personalized advertising. Jurnal Manajemen Maranatha, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.28932/jmm.v21i1.3837>
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi MediLina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. Jembatan. Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- Meutia, K. I., Husada, C., Dan, O., Organisasi, K., Kinerja, T., & Jurnal, K. (2019). pengaruh Budaya Organisasi, Pelatihan dan Motivasi Terhadap Kinerja. Jurnal Riset Manajmen Dan Bisnis (JRMB), 4(1), 119–126.
- 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>
- Mutmainnah, S. (2020). Pemilihan Moda Transportasi Kereta Api Menuju Pelabuhan Bakauheni. JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering), 1(01), 33.
<https://doi.org/10.33365/jice.v1i01.854>
- Najib, M., Satria, D., Mahfud, I., & Surahman, A. (2021). PESAWARAN. 2(2), 108–112.

- Nani, D. A., & Lina, L. F. (2022). Determinants of Continuance Intention to Use Mobile Commerce during the Emergence of COVID-19 In Indonesia : DeLone and McLean Perspective. 5(3), 261–272.
- Ningsih, S. (2020). Strategi Membangun Customer Trust Pada Online Shop Dikalangan Mahasiswa Milenial. *Dinamis: Journal of Islamic Management and ...*, 3(1), 1–9. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/dinamis/article/view/1576>
- Novita, D., Husna, N., Azwari, A., Gunawan, A., & Trianti, D. (2020). Behavioral Intention Toward Online Food delivery (The Study Of Consumer Behavior During Pandemic Covid-19). 17(1), 52–59.
- 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.
- Paramesti, A., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Komunikasi PT Indofarma Tbk dalam Membangun Kepercayaan Konsumen di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15508>
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA. 1(2), 16–21.
- Patmawati, D. (2016). Pedoman Penulisan Skripsi (Pass:08FPsi2020). 59, 96–144.
- Permata, P., & Abidin, Z. (2020). Statistical Machine Translation Pada Bahasa Lampung Dialek Api Ke Bahasa Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 519–528.
- 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.
- 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>
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i1.239>
- Pratiwi, D., Putri, N. U., & Sinia, R. O. (2022). Peningkatan Penegathuan Smart Home dan Penerapan keamanan Pintu Otomatis. 3(3).
- Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.

- Priandika, A. T., Tanthowi, A., & Pasha, D. (2022). Permodelan Sistem Pembayaran SPP Berbasis Sms Gateway Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.130>
- Prihananto, P., Persada, S. F., & Larasati, I. K. (2022). Determinant of Social Media Usage on Organization: Analysis of Millennial Employee of Telecommunication Company in Surabaya. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 9–23. <https://doi.org/10.23917/benefit.v7i1.18063>
- Program, J., & Pendidikan, S. (2021). CLUSTERING SUBJECTS IN LAMPUNG PROVINCIAL NATIONAL. 10(4), 2268–2282.
- 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>
- Puspitasari, M., Budiman, A., Sari, M. P., Setiawansyah, S., Budiman, A., Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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, A. D., Permatasari, B., & Suwarni, E. (2023). Strategi Desain Kemasan Sebagai Upaya Peningkatan Daya Jual Produk Umkm Kelurahan Labuhan Dalam Bandarlampung. 4(1), 119–123.
- 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.
- Rahmat, M., Akib, H., Muh, R., Sakawati, H., & Aslinda, A. (2021). Hubungan Budaya Organisasi Dengan In ovasi Perusahaan Correlation of Organiz ational Culture with Com. Aslinda Aslinda. *Jurnal Ilmiah, Manajemen Sumber Daya Manusia JENIUS*, 4(2), 145–152.
- Redy, E., Wantoro, A., & Andini, C. (2022). Analysis of recommendations for recipients of COVID-19 cash social assistance financing the ministry of social affairs. 14(2), 126–133.

- Rinaldi, N. (2022). Identification of Road Damage and Alternative Road Repairs on the Tegineneng-Gunung Sugih Road, Lampung. *Jurnal Teknik Sains*, 07, 1–8.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- 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 (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.
- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine. 4(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- 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. K., & Fahrizal, M. (n.d.). RANCANG BANGUN BERBASIS WEB CRM (CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT) BERBASIS WEB STUDI KASUS PT BUDI BERLIAN MOTOR HAJIMENA BANDAR LAMPUNG. In *Portaldata.org* (Vol. 17, Issue 1).
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH. 8(3), 2–9.
- Spi, P., & Bencana, M. (2019). Persiapan pelaksanaan. 3(1), 1–3.
- 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>
- Sugiono, E., & Lumban Tobing, G. I. (2021). Analisis Pengaruh Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Komunikasi Terhadap Kepuasan Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 389–400. <https://doi.org/10.36407/jmsab.v4i2.413>

- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *Proceedings - 2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering, ICOMITEE 2019*, 1(April), 102–106. <https://doi.org/10.1109/ICOMITEE.2019.8920905>
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). No Title. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 01. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya). 2(3), 49–55.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes). 2(4), 22–28.
- 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., & Susanto, E. R. (2022). PENERAPAN LOGIKA FUZZY DAN METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK DIAGNOSIS COVID-19 DAN PENYAKIT LAIN IMPLEMENTATION OF FUZZY LOGIC AND PROFILE MATCHING METHOD IN MEDICAL EXPERT SISTEMES FOR DIAGNOSIS OF COVID-19. 9(5), 1075–1083. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295406>
- 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.
- 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://ejurnal.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 (JTSI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Wiryang Surya Archie, Rosalina Koleangan, I. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Beban Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Pln (Persero) Area Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 7(1), 991–1000.
- Xiao, M., Wang, R., & Chan-Olmsted, S. (2018). Factors affecting YouTube influencer marketing credibility: a heuristic-systematic model. *Journal of Media Business Studies*, 15(3), 188–213. <https://doi.org/10.1080/16522354.2018.1501146>
- Yunita Amelia, D. S. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian pada Mahasiwa UMSU. *Jurnal Of Economic and Business Research*, 2(1), 47–56.
- Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah. 2(2), 62–68.
- Маркова, Т. Н., Стас, М. С., Анчутина, А. А., & Чибисова, В. В. (2022). Оценка Влияния Инициации Терапии Агонистами Рецепторов Глюкагоноподобного Пептида 1 На Исходы У Пациентов С Сахарным Диабетом 2 Типа, Госпитализированных С Коронавирусной Инфекцией. <https://doi.org/10.14341/conf05-08.09.22-132>