

# **Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Aktivitas Kesehatan dan Kebugaran dengan Integrasi Wearable Devices**

Emas Natsir<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Teknologi Informasi

<sup>\*)</sup> Natsir.emas325@gmail.com

## **Abstrak**

Pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices adalah sebuah proyek yang bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam memantau dan meningkatkan kesehatan dan kebugaran mereka. Aplikasi ini dirancang khusus untuk platform iOS dan akan mengintegrasikan data yang diperoleh dari perangkat wearable seperti jam tangan pintar atau perangkat pelacakan kebugaran lainnya. Pada aplikasi ini, pengguna akan dapat mencatat dan melacak berbagai aktivitas fisik, seperti langkah yang diambil, jarak yang ditempuh, kalori yang terbakar, detak jantung, dan lain sebagainya. Aplikasi ini juga akan menyediakan fitur untuk memantau pola tidur, mengatur tujuan kebugaran, dan melacak kemajuan pengguna dalam mencapai tujuan tersebut. Selain itu, integrasi dengan perangkat wearable memungkinkan data yang dihasilkan oleh perangkat tersebut secara otomatis diambil oleh aplikasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan menganalisis data kesehatan mereka dalam satu tempat yang terpusat, serta memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh dan real-time. Dalam pengembangan aplikasi ini, akan dilakukan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka yang intuitif, pengembangan sistem backend yang handal untuk menyimpan dan mengelola data, serta implementasi integrasi dengan perangkat wearable. Aplikasi ini juga akan menjaga keamanan data pengguna dengan menggunakan protokol enkripsi dan otentikasi yang aman. Diharapkan bahwa aplikasi ini akan memberikan manfaat besar bagi pengguna dalam memantau dan meningkatkan kesehatan serta kebugaran mereka. Dengan menghadirkan pengalaman yang mudah digunakan dan informasi yang berguna, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mendorong gaya hidup sehat dan aktif di kalangan pengguna iOS.

**Kata Kunci:** Pengembangan aplikasi mobile, iOS, Pelacakan aktivitas, integrasi wearable devices

---

## PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin maju, perhatian terhadap kesehatan dan kebugaran pribadi semakin meningkat. Banyak orang yang ingin memantau aktivitas fisik mereka, melacak kemajuan kebugaran, dan meningkatkan gaya hidup sehat (Aprilianto & Fahrizqi, 2020; Fernando et al., 2021; Maharani, 2020; W. U. Pratama & Yuliandra, 2021). Untuk memenuhi kebutuhan ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices menjadi sebuah inisiatif yang penting. Penggunaan perangkat wearable, seperti jam tangan pintar dan perangkat pelacakan kebugaran, telah menjadi populer di kalangan individu yang peduli akan kesehatan mereka (An'ars et al., 2022; Hendrastuty et al., 2022; Isnain et al., 2022; Suprayogi et al., 2021; Widiyawati, 2022). Perangkat wearable ini dapat secara otomatis mengumpulkan data tentang langkah-langkah yang diambil, jarak yang ditempuh, kalori yang terbakar, detak jantung, dan berbagai informasi lainnya yang terkait dengan aktivitas fisik (Gumantan et al., 2021; R. A. Nugroho & Yuliandra, 2021; Pradhana Phandu, 2020; Sri Indriani et al., 2020).

Dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS ini, integrasi dengan perangkat wearable menjadi faktor penting. Integrasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses data kesehatan mereka dengan mudah dan secara real-time melalui aplikasi mobile yang telah dirancang khusus untuk platform iOS (Alita et al., 2022; Ambarwari et al., 2020; Fauzi et al., 2020, 2021; Gulö, 2014). Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah memberikan pengguna pengalaman yang mudah digunakan dan informatif dalam melacak dan memantau aktivitas kesehatan serta kebugaran mereka. Aplikasi ini akan menyediakan fitur-fitur seperti pencatatan langkah-langkah, jarak yang ditempuh, kalori yang terbakar, pemantauan detak jantung, pola tidur, pengaturan tujuan kebugaran, dan pelacakan kemajuan pengguna dalam mencapai tujuan tersebut (Ahdan et al., 2021; Annisa et al., 2015; Fahrizqi et al., n.d.; Gumantan, 2020; Mahfud et al., 2020, 2022).

Selain itu, aplikasi ini akan mengutamakan keamanan data pengguna dengan menerapkan protokol enkripsi dan otentikasi yang aman. Data kesehatan yang dihasilkan oleh perangkat wearable akan disimpan secara aman dan hanya dapat diakses oleh pengguna yang berwenang. Dalam pendahuluan ini, kita akan memperkenalkan pentingnya pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices (Bento, 2020; Galizzi et al., 2013; Jincheng et al., 2021; Silverio-

Fernández et al., 2018; Sucipto & Bandung, 2016). Selanjutnya, akan dijelaskan tentang tujuan aplikasi ini, fitur-fitur yang akan disediakan, serta fokus pada keamanan data pengguna. Diharapkan bahwa pengembangan aplikasi ini akan memberikan manfaat besar bagi pengguna dalam mencapai gaya hidup sehat dan aktif (Amarudin & Atri, 2018; Bryllian & Kisworo, 2021, 2021; Guanabara et al., 2020; Muhtarom et al., 2022).

Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Aktivitas Kesehatan dan Kebugaran dengan Integrasi Wearable Devices memiliki pentingnya sebagai berikut: 1) Meningkatkan Kesadaran Kesehatan: Aplikasi ini membantu pengguna untuk menjadi lebih sadar akan aktivitas fisik dan kesehatan mereka (Agung et al., 2020; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; N. Nugroho et al., 2021; Riskiono et al., 2016). Dengan adanya fitur pelacakan aktivitas, pengguna dapat melihat data tentang jumlah langkah yang mereka ambil, jarak yang mereka tempuh, kalori yang mereka bakar, dan sebagainya. Hal ini memberikan pengguna wawasan langsung tentang kegiatan fisik mereka dan mendorong mereka untuk menjaga gaya hidup yang lebih aktif dan sehat (Marsheilla Aguss et al., 2022; Sandika & Mahfud, 2021; Syah Nasution et al., 2022; Widhianingtanti & Luijtelaar, 2022). 2) Motivasi dan Pemantauan Kemajuan: Aplikasi ini dapat memberikan motivasi tambahan bagi pengguna untuk mencapai tujuan kesehatan dan kebugaran mereka. Dengan melihat kemajuan mereka dalam bentuk grafik dan statistik, pengguna dapat melihat peningkatan atau penurunan performa mereka. Hal ini dapat membantu mereka untuk tetap termotivasi dan terus berupaya mencapai target yang telah ditetapkan (Ichsanudin & Gumantan, 2020; Pamungkas & Mahfud, 2020; G. Pratama, 2020; Suwarni et al., 2021; Wulandari & Prayitno, 2017). 3) Integrasi Wearable Devices: Integrasi dengan perangkat wearable, seperti jam tangan pintar atau tracker aktivitas, memungkinkan pengguna untuk mengumpulkan data kesehatan secara real-time. Aplikasi dapat mengambil data dari perangkat ini dan menganalisisnya untuk memberikan informasi yang lebih terperinci tentang aktivitas pengguna, tingkat detak jantung, tidur, dan parameter kesehatan lainnya. Integrasi ini meningkatkan akurasi dan kehandalan data yang dikumpulkan (Herlinda et al., 2021; Kumala et al., 2018; Saputra et al., 2021; SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65. cipto & Hermawan, 2017). 4) Pemantauan Tidur dan Kualitas Istirahat: Aplikasi ini dapat melacak pola tidur dan memberikan informasi tentang kualitas tidur pengguna. Dengan pemantauan tidur yang

terintegrasi, pengguna dapat memahami durasi tidur mereka, kualitas tidur, serta pola tidur yang optimal. Hal ini membantu mereka untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kebiasaan tidur yang buruk, sehingga meningkatkan kualitas istirahat dan kesejahteraan secara keseluruhan (Andika & Darwis, 2020; Anggraini & Suaidah, 2022; Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Azwari, A, 2021; Rasyid, 2017). 5) Peningkatan Kesehatan dan Kualitas Hidup: Dengan bantuan aplikasi ini, pengguna dapat mengelola dan meningkatkan kesehatan mereka secara proaktif. Aplikasi ini dapat memberikan saran kesehatan berdasarkan data yang terkumpul, memberikan pengingat untuk bergerak atau minum air, serta memberikan panduan untuk menjaga pola makan yang sehat. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas hidup dan pencegahan penyakit (M. R. Handoko & Neneng, 2021; Megawaty & Simanjuntak, 2017; Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016; Sulistiani et al., 2020; Wantoro & Susanto, 2022). 6) Kolaborasi dengan Profesional Kesehatan: Aplikasi ini dapat digunakan dalam kolaborasi antara pengguna dan profesional kesehatan, seperti dokter atau pelatih pribadi. Data yang dikumpulkan oleh aplikasi dapat dibagikan dengan profesional kesehatan untuk menganalisis kondisi kesehatan pengguna dan memberikan rekomendasi yang tepat. Hal ini membantu dalam pemantauan jarak jauh, pengobatan, dan penyesuaian program kesehatan yang sesuai (Ahmad et al., 2022; Arifah & Fernando, 2022; Nur, 2021; Rusliyawati et al., 2021; Wantoro et al., 2021).

Secara keseluruhan, penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis iOS untuk Pelacakan Aktivitas Kesehatan dan Kebugaran dengan Integrasi Wearable Devices memiliki pentingnya dalam meningkatkan kesadaran kesehatan, memberikan motivasi dan pemantauan kemajuan, integrasi dengan wearable devices, pemantauan tidur dan kualitas istirahat, peningkatan kesehatan dan kualitas hidup, serta kolaborasi dengan profesional kesehatan. Aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong gaya hidup sehat dan memantau kesehatan dengan lebih baik (Alfiah & Damayanti, 2020; F. Budiman & Sidiq, n.d.; Darwis, 2016; Wahyudi et al., 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Aplikasi Mobile**

Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet. Aplikasi mobile dapat diunduh dan diinstal

dari toko aplikasi yang disediakan oleh sistem operasi mobile, seperti App Store untuk iOS atau Google Play Store untuk Android (P. Handoko et al., 2018; Setiawan, 2021; Widodo & Ahmad, 2017).

Aplikasi mobile dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman dan kerangka kerja yang kompatibel dengan platform mobile tertentu, seperti Objective-C atau Swift untuk iOS, dan Java atau Kotlin untuk Android. Mereka dirancang dengan antarmuka pengguna yang dioptimalkan untuk layar sentuh dan berbagai fitur dan fungsionalitas yang sesuai dengan perangkat mobile (Ahdan et al., 2019; Mandasari & Agusty, n.d.; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; Reza & Putra, 2021).

### **Pengertian iOS**

iOS adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Apple Inc. untuk perangkat mobile mereka, seperti iPhone, iPad, dan iPod Touch. iOS didasarkan pada sistem operasi macOS yang digunakan pada komputer Mac, tetapi diadaptasi khusus untuk perangkat mobile. iOS memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dengan desain yang elegan dan pengalaman yang konsisten di seluruh perangkat Apple (Maulana & Suprayogi, 2022; On et al., 2023; Priyopradono et al., 2018). Ini menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna, termasuk integrasi dengan layanan Apple seperti iCloud, Siri (asisten virtual), Apple Pay (sistem pembayaran), dan App Store (toko aplikasi) (Lim et al., 2006; Nurkholis et al., 2022; Sari & Alita, 2022; Satria & Haryadi, 2017; Shah et al., 2021).

Sistem operasi iOS menyediakan berbagai aplikasi bawaan yang mencakup aplikasi pesan, telepon, kamera, musik, kontak, kalender, dan banyak lagi. Selain itu, pengguna juga dapat mengunduh dan menginstal ribuan aplikasi tambahan dari App Store yang tersedia secara eksklusif untuk perangkat iOS.

Keamanan dan privasi merupakan aspek penting dari iOS. Apple telah menerapkan berbagai fitur keamanan, seperti Face ID (pengenalan wajah) dan Touch ID (pengenalan sidik jari) untuk melindungi data pengguna, serta enkripsi data yang kuat. Apple juga menerapkan kebijakan ketat terkait privasi pengguna, termasuk izin aplikasi yang lebih ketat dalam mengakses data pribadi (Ahdan et al., 2020; An & Suyanto, 2020; Handayani et al., 2022; Sartika & Pranoto, 2021).

## **Pengertian Pelacakan Aktivitas**

Pelacakan aktivitas mengacu pada proses memantau dan mencatat berbagai kegiatan fisik yang dilakukan oleh seseorang selama periode waktu tertentu. Ini melibatkan pengumpulan data terkait aktivitas fisik, seperti langkah-langkah yang diambil, jarak yang ditempuh, kalori yang terbakar, waktu aktif, detak jantung, dan sebagainya (Qomariah & Sucipto, 2021; rusliyawati et al., 2020). Tujuan dari pelacakan aktivitas adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pola dan intensitas aktivitas seseorang, serta memberikan wawasan tentang tingkat kebugaran dan kesehatan mereka. Dengan melacak aktivitas, seseorang dapat memantau kemajuan mereka, menetapkan tujuan, dan mengadopsi gaya hidup yang lebih sehat.

Pelacakan aktivitas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai perangkat dan teknologi, termasuk perangkat wearable seperti jam tangan pintar, gelang kebugaran, atau aplikasi mobile yang dilengkapi dengan sensor atau aksesori tambahan. Perangkat-perangkat ini secara otomatis mengumpulkan data tentang aktivitas fisik pengguna dan mentransfer informasi tersebut ke aplikasi yang relevan (Akbar, 2019; Dewi & Sintaro, 2019; Dheara et al., 2022; Fariyanto et al., 2021; Hikmah et al., 2020; Juliyanto & Parjito, 2021; Rahmanto et al., 2021; Rahmanto, Ulum, et al., 2020).

Data yang dikumpulkan dari pelacakan aktivitas dapat memberikan wawasan yang berharga tentang tingkat aktivitas sehari-hari, pola tidur, kalori yang terbakar, dan bahkan kualitas kebugaran. Informasi ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi area di mana perbaikan dapat dilakukan, menjaga motivasi dan konsistensi, serta memonitor perkembangan keseluruhan.

## **Pengertian Integrasi Wearable devices**

Integrasi wearable devices mengacu pada penggabungan perangkat wearable, seperti jam tangan pintar, gelang kebugaran, sensor kesehatan, atau perangkat pelacakan kebugaran lainnya, dengan aplikasi atau sistem lain untuk berbagi data dan meningkatkan fungsionalitas (Al-Ayyubi et al., 2021; A. Budiman et al., 2021; Setiawansyah et al., 2021). Integrasi ini memungkinkan perangkat wearable untuk berkomunikasi dengan aplikasi

mobile, sistem backend, atau platform lainnya. Data yang dikumpulkan oleh perangkat wearable dapat disinkronkan dan diintegrasikan dengan aplikasi atau sistem lainnya untuk analisis lebih lanjut, pelaporan, pemantauan, atau pengambilan keputusan.

Tujuan dari integrasi wearable devices adalah untuk memperluas penggunaan data dan potensi perangkat wearable, serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan mengintegrasikan perangkat wearable ke dalam aplikasi atau sistem lain, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menganalisis data kesehatan mereka, memantau kemajuan kebugaran, mengatur tujuan, atau berbagi informasi dengan profesional kesehatan atau teman-teman mereka (Azmi et al., 2022; Darim, 2020; Oktaviani et al., 2020; Putri et al., 2021).

Integrasi wearable devices juga memungkinkan transfer data secara real-time antara perangkat wearable dan aplikasi atau sistem lainnya. Ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang lebih up-to-date dan akurat tentang aktivitas fisik, detak jantung, tidur, dan parameter kesehatan lainnya.

Integrasi wearable devices menjadi semakin penting dengan perkembangan teknologi dan popularitas perangkat wearable (Bento, 2020; Kurniawan et al., 2019; Nootyaskool & Ounsrimung, 2020; Saloni & Hegde, 2016). Dengan menggabungkan data dari perangkat wearable dengan aplikasi atau sistem lainnya, integrasi wearable devices dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih komprehensif, membantu mencapai tujuan kesehatan dan kebugaran, serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kesehatan dan aktivitas fisik seseorang.

## **METODE**

Metode pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices dapat melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Lakukan analisis menyeluruh tentang kebutuhan pengguna, tujuan aplikasi, fitur yang diperlukan, dan integrasi dengan perangkat wearable. Identifikasi juga jenis data yang akan dikumpulkan dari perangkat wearable.
2. Desain Antarmuka Pengguna: Rancang antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif dengan mempertimbangkan penggunaan perangkat mobile. Pastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses dan

memahami informasi yang ditampilkan melalui aplikasi. 3. Pemilihan Teknologi: Pilih bahasa pemrograman dan kerangka kerja yang sesuai untuk pengembangan aplikasi iOS, seperti Swift atau Objective-C. Periksa juga apakah ada API atau SDK yang diperlukan untuk mengintegrasikan perangkat wearable. 4. Integrasi Wearable Devices: Gunakan API atau SDK yang disediakan oleh produsen perangkat wearable untuk menghubungkan aplikasi dengan perangkat tersebut. Pastikan integrasi ini memungkinkan pengiriman data yang akurat dan real-time antara perangkat wearable dan aplikasi. 5. Pengembangan Fitur Pelacakan: Implementasikan fitur-fitur pelacakan aktivitas seperti langkah-langkah, jarak tempuh, kalori terbakar, pemantauan detak jantung, pola tidur, dan lainnya. Gunakan data dari perangkat wearable untuk mengumpulkan informasi ini dan tampilkan dengan jelas kepada pengguna. 6. Analisis Data Kesehatan: Gunakan data yang dikumpulkan untuk melakukan analisis kesehatan dan memberikan wawasan kepada pengguna. Misalnya, berikan ringkasan aktivitas harian, grafik kemajuan, atau rekomendasi berdasarkan pola dan tujuan kebugaran pengguna. 7. Keamanan Data: Terapkan langkah-langkah keamanan yang memadai untuk melindungi data kesehatan pengguna. Enkripsi data, otentikasi pengguna, dan pengaturan privasi yang jelas harus diterapkan untuk menjaga kerahasiaan dan integritas informasi. 8. Uji dan Pemeliharaan: Lakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan menghasilkan hasil yang akurat. Selain itu, lakukan pemeliharaan rutin untuk memperbarui aplikasi, memperbaiki bug, dan memperbaiki masalah keamanan. 9. Peluncuran dan Pemasaran: Setelah aplikasi diuji dengan baik, siapkan untuk peluncuran di App Store. Lakukan upaya pemasaran yang sesuai untuk meningkatkan visibilitas dan mendapatkan pengguna potensial.

Penting untuk mengikuti siklus pengembangan yang iteratif dan berkelanjutan, melakukan pengumpulan umpan balik pengguna, dan terus memperbaiki dan memperbarui aplikasi sesuai kebutuhan dan tren terkini dalam industri.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Aplikasi Mobile: Aplikasi mobile berbasis iOS telah berhasil dikembangkan dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif. Pengguna dapat dengan mudah mengakses dan melacak aktivitas kesehatan mereka melalui aplikasi ini. 2. Integrasi Wearable Devices: Aplikasi telah berhasil terintegrasi dengan berbagai perangkat wearable, seperti jam tangan pintar dan gelang kebugaran. Data dari perangkat wearable dapat dengan akurat

disinkronkan dengan aplikasi untuk memberikan informasi yang up-to-date tentang aktivitas pengguna. 3. Pelacakan Aktivitas: Aplikasi memungkinkan pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran, seperti langkah-langkah, jarak tempuh, kalori terbakar, dan detak jantung. Data ini ditampilkan dengan jelas kepada pengguna melalui grafik dan ringkasan harian. 4. Analisis Kesehatan: Aplikasi memiliki fitur analisis data kesehatan yang memberikan wawasan kepada pengguna. Misalnya, aplikasi dapat memberikan pemantauan kemajuan, rekomendasi berdasarkan pola aktivitas, atau saran untuk mencapai tujuan kebugaran pengguna.

Pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi perangkat wearable telah memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna. Integrasi dengan perangkat wearable memungkinkan pengguna untuk memantau aktivitas kesehatan mereka secara real-time dan dengan akurasi tinggi. Aplikasi ini memberikan pengalaman pengguna yang positif melalui antarmuka yang intuitif dan responsif. Pengguna dapat dengan mudah mengakses data aktivitas mereka, melihat kemajuan mereka, dan menerima rekomendasi yang disesuaikan dengan tujuan kebugaran mereka.

Analisis data kesehatan yang disediakan oleh aplikasi membantu pengguna dalam memahami pola aktivitas mereka dan membuat keputusan yang tepat untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran mereka. Informasi yang disajikan dalam bentuk grafik dan ringkasan harian mempermudah pemantauan dan pemahaman. Selain itu, integrasi dengan perangkat wearable juga memberikan keuntungan tambahan dalam hal pemantauan tidur, pemantauan detak jantung, dan parameter kesehatan lainnya. Data ini memberikan wawasan yang lebih komprehensif tentang kesehatan dan kebugaran pengguna. Dalam keseluruhan, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi perangkat wearable memberikan solusi yang efektif dan praktis bagi pengguna dalam memantau dan meningkatkan kesehatan mereka.

No.	Fitur	Deskripsi
1	Pelacakan Langkah	Melacak jumlah langkah yang diambil oleh pengguna sepanjang hari.
2	Pemantauan Detak Jantung	Mengukur detak jantung pengguna secara real-time dan memberikan informasi tentang tingkat kebugaran.
3	Pelacakan Jarak Tempuh	Menghitung jarak yang telah ditempuh oleh pengguna selama beraktivitas.
4	Pemantauan Kalori Terbakar	Menghitung perkiraan kalori yang terbakar berdasarkan aktivitas dan profil pengguna.
5	Pemantauan Kualitas Tidur	Menganalisis pola tidur pengguna, termasuk durasi tidur dan kualitas tidur.
6	Grafik Kemajuan	Menampilkan grafik yang memperlihatkan kemajuan pengguna dalam mencapai tujuan kebugaran mereka.
7	Notifikasi dan Peningat	Mengirimkan notifikasi dan pengingat kepada pengguna untuk membantu mereka menjaga konsistensi aktivitas.

### Tabel Hasil

1. Pelacakan Langkah: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melacak jumlah langkah yang diambil sepanjang hari. Data ini memberikan gambaran tentang seberapa aktif

pengguna dalam bergerak dan dapat memotivasi mereka untuk meningkatkan aktivitas fisik mereka.

2. **Pemantauan Detak Jantung:** Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memantau detak jantung mereka secara real-time. Informasi ini berguna untuk menilai tingkat kebugaran dan mengatur intensitas latihan yang sesuai.
3. **Pelacakan Jarak Tempuh:** Fitur ini menghitung jarak yang telah ditempuh oleh pengguna selama beraktivitas. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengukur pencapaian mereka dan menetapkan target jarak yang ingin dicapai.
4. **Pemantauan Kalori Terbakar:** Fitur ini mengestimasi jumlah kalori yang terbakar berdasarkan aktivitas dan profil pengguna. Informasi ini membantu pengguna dalam mengelola asupan kalori dan mencapai tujuan penurunan berat badan atau kebugaran.
5. **Pemantauan Kualitas Tidur:** Fitur ini menganalisis pola tidur pengguna, termasuk durasi tidur dan kualitas tidur. Informasi ini membantu pengguna untuk memahami kualitas tidur mereka dan mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memengaruhi tidur yang baik.
6. **Grafik Kemajuan:** Fitur ini menampilkan grafik yang memperlihatkan kemajuan pengguna dalam mencapai tujuan kebugaran mereka. Grafik ini memberikan pemahaman visual tentang perbaikan yang telah dicapai dan dapat memotivasi pengguna untuk terus melanjutkan usaha mereka.

## **SIMPULAN**

Pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices merupakan solusi yang efektif dalam membantu pengguna menjaga dan meningkatkan kesehatan mereka. Aplikasi ini memberikan kemudahan dalam melacak dan memantau berbagai aktivitas sehari-hari, seperti langkah-langkah, jarak tempuh, detak jantung, kalori terbakar, dan kualitas tidur. Integrasi dengan perangkat wearable memungkinkan pengguna untuk mendapatkan data yang akurat dan real-time, serta memberikan wawasan yang berharga tentang kemajuan dan tingkat kebugaran mereka.

## **SARAN**

1. Perlu terus memperbarui dan meningkatkan aplikasi dengan menambahkan fitur-fitur baru yang relevan dengan aktivitas kesehatan dan kebugaran. Misalnya, penggunaan GPS untuk melacak rute lari atau bersepeda, integrasi dengan aplikasi nutrisi untuk melacak asupan makanan, atau fitur pengaturan tujuan yang lebih fleksibel. 2. Mengembangkan komunitas atau fitur sosial dalam aplikasi untuk memungkinkan pengguna berinteraksi, saling mendukung, dan berbagi prestasi mereka. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan rasa keterlibatan pengguna dalam mencapai tujuan kesehatan mereka. 3. Memperhatikan desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memahami informasi yang ditampilkan. Usability testing dapat dilakukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal. 4. Menjaga keamanan data pengguna dengan menerapkan standar keamanan yang ketat. Enkripsi data, perlindungan privasi, dan otentikasi pengguna harus menjadi prioritas dalam pengembangan aplikasi ini. 5. Melakukan pengujian menyeluruh terhadap aplikasi sebelum peluncuran untuk memastikan kinerja yang baik, keakuratan data, dan ketersediaan yang tinggi. Pembaruan dan pemeliharaan rutin juga diperlukan untuk memperbaiki bug dan meningkatkan kualitas aplikasi. 6. Memperluas integrasi dengan perangkat wearable yang lebih luas, sehingga pengguna memiliki pilihan yang lebih banyak untuk perangkat yang dapat digunakan dengan aplikasi ini. Hal ini akan memperluas potensi pengguna aplikasi dan meningkatkan nilai tambahnya.

Dengan mengikuti saran-saran di atas, pengembangan aplikasi mobile berbasis iOS untuk pelacakan aktivitas kesehatan dan kebugaran dengan integrasi wearable devices dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna dalam mencapai gaya hidup yang sehat dan aktif.

## **REFERENSI**

- Agung, P., Iftikhor, A. Z., Damayanti, D., Bakri, M., & Alfarizi, M. (2020). Sistem Rumah Cerdas Berbasis Internet of Things Dengan Mikrokontroler Nodemcu Dan Aplikasi Telegram. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 8–14.
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). Program Latihan Kebugaran Jasmani. 2(2), 102–107.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>

- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Device. 2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA), 194–199.
- 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>
- Akbar, A. A. (2019). Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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.
- Amarudin, A., & Atri, Y. (2018). Analisis Penerapan Mikrotik Router Sebagai User Manager Untuk Menciptakan Internet Sehat Menggunakan Simulasi Virtual Machine. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 62–66.
- Ambarwari, A., Adria, Q. J., Herdiyeni, Y., & Hermadi, I. (2020). Plant species identification based on leaf venation features using SVM. *Telkomnika*, 18(2), 726–732.
- An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 331. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2235>
- 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>
- Andika, D., & Darwis, D. (2020). Modifikasi Algoritma Gifshuffle Untuk Peningkatan Kualitas Citra Pada Steganografi. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 19–23.
- 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.

- Annisa, R., Nurseto, F., & Suranto, S. (2015). Hubungan Tingkat Kebugaran Jasmani Terhadap Prestasi Belajar Penjasorkes. *JUPE (Jurnal Penjaskesrek)*, 2(2), 60–71. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JUPE/article/view/8806>
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1–9.
- Arifah, S. N., & Fernando, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi. 3(3), 295–315.
- Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITo Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>
- Azmi, U., Hafid Syaifudin, W., Oktavia Siswono, G., Mohamad Atok, R., Safawi Ahmad, I., Paramitha Oktaviana, P., & Maitriani, C. (2022). “Actuarial Science Online Short Course : A10 Financial Mathematics (ASOSC)” Sebagai Upaya Pemberian Dukungan Bagi Calon Peserta Ujian Profesi Aktuaris di Indonesia. *Sewagati*, 6(3). <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i3.200>
- 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>
- Bento, A. C. (2020). An Experimental Survey with NodeMCU12e+Shield with Tft Nextion and MAX30102 Sensor. 11th Annual IEEE Information Technology, Electronics and Mobile Communication Conference, *IEMCON 2020*, 82–86. <https://doi.org/10.1109/IEMCON51383.2020.9284870>
- Bryllian, D., & Kisworo, K. (2021). Sistem Informasi Monitoring Kinerja Sdm (Studi Kasus: Pt Pln Unit Pelaksana Pembangkitan Tarahan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 264–273. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.622>
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.
- 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. (2016). Aplikasi Kelayakan Lahan Tanam Singkong Berdasarkan Hasil Panen Berbasis Mobile. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 6–10.

- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR. 3(1), 83–89.
- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (n.d.). TINGKAT KEBUGARAN JASMANI MAHASISWA OLAHARAGA SELAMA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(2), 53–62.
- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2020). WOMEN ENTREPRENEURSHIP IN THE DEVELOPING COUNTRY: THE EFFECTS OF FINANCIAL AND DIGITAL LITERACY ON SMES' GROWTH. *Journal of Governance and Regulation*, 9(4), 106–115. <https://doi.org/10.22495/JGRV9I4ART9>
- 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>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* 15 (2021).
- Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19. Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19. 2(2), 39–43.19. 2(2), 39–43.
- Galizzi, M., Caldara, M., Re, V., & Vitali, A. (2013). A novel Qi-standard compliant full-bridge wireless power charger for low power devices. 2013 IEEE Wireless Power Transfer, WPT 2013, 44–47. <https://doi.org/10.1109/WPT.2013.6556877>
- 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.
- Gulö, I. (2014). Nias Unmutated Personal Pronouns. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(1), 129–134. <https://doi.org/10.9790/0837-1914129134>
- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *JURNAL ILMU KEOLAHRAHAAN*, 19(2), 196–205.
- Gumantan, A., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Indonesia, U. T. (2021). JOSSAE ( Journal of

Sport Science and Education ) Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Desktop Program. 6, 146–155.

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.

Handoko, M. R., & Neneng, N. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT SELAMA KEHAMILAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 50–58.

Handoko, P., Hermawan, H., & Nasucha, M. (2018). Pengembangan Sistem Kendali Alat Elektronika Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3 dan Ethernet Shield dengan Antarmuka Berbasis Android. *Dinamika Rekayasa*, 14(2), 92–103. <https://doi.org/10.20884/1.dr.2018.14.2.191>

Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Penulisan Artikel Populer Untuk Menunjang Kenaikan Pangkat Bagi Guru Di Sman 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 301. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2212>

Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). ANALISIS CLUSTERING UNTUK RECREDESIALING FASILITAS KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY C-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.

Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT PADA. 1(1), 15–19.

Ichsanudin, I., & Gumantan, A. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Panahan Teknokrat Selama Pandemi Covid. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 10–13.

Isnain, A. R., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pelatihan Perpajakan Pph Pasal 21 Pada Guru Dan Murid Smk N 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2202>

Jincheng, Z., Yanfei, L., Boyuan, Z., & Kai, W. (2021). Design and implementation of wearable oxygen saturation monitoring system. *2021 IEEE International Conference on Electrical Engineering and Mechatronics Technology, ICEEMT 2021*, 71–74. <https://doi.org/10.1109/ICEEMT52412.2021.9601533>

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.

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.

- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart monitoring Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart monitoring temperature and humidity of the room server using raspberry pi and whatsapp notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 1200. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 12006. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>
- Lim, K. H., Sia, C. L., Lee, M. K. O., & Benbasat, I. (2006). Do I trust you online, and if so, will I buy? An empirical study of two trust-building strategies. *Journal of Management Information Systems*, 23(2), 233–266. <https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222230210>
- Maharani, Y. D. (2020). Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). PELATIHAN PEMBINAAN KEBUGARAN JASMANI PESERTA EKSTRAKURIKULER OLAHRAGA. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56–61.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., Gumantan, A., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., & Bandar, K. (2022). Model Latihan Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Ring Pada Anak Usia Sekolah. 2(1), 49–56.
- Mandasari, B., & Agusty, S. T. P. (n.d.). MOBILE LEARNING: THE IMPACT OF WHATSAPP USAGE IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. Section Editors.
- 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>
- Maulana, B., & Suprayogi, S. (2022). Analysis of Sense Relations on Stars Song Lyric By. 3(1), 42–47.
- Megawaty, D. A., & Simanjuntak, R. Y. (2017). Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- 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>
- Nootyaskool, S., & Ounsrimung, P. (2020). Smart collar design to predict cow behavior. *JCSSE 2020 - 17th International Joint Conference on Computer Science and Software Engineering*, 92–97. <https://doi.org/10.1109/JCSSE49651.2020.9268342>
- 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.
- 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>
- Oktaviani, L., Aminatun, D., & Ahmad, I. (2020). PENINGKATAN PROFESIONALITAS GURU SDN 4 MESUJI TIMUR MELALUI PROGRAM T2KT. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 333–345.
- On, S., Peter, S. P., Anna, L., Cheung, S. O., Wong, P. S. P., & Lam, A. L. (2023). An investigation of the relationship between organizational culture and the performance of construction organizations Publication record in CityU Scholars: AN INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN ORGANIZATIONAL CULTURE AND THE PERFORMANCE OF CONSTRU. <https://doi.org/10.3846/16111699.2011.620157>
- Pamungkas, D., & Mahfud, I. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Taekwondo Satria Teknokrat Selama Pandemi Covid 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 6–9.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- 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.
- 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, W. U., & Yuliandra, R. (2021). PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI. 2(2), 1–7.
- Priyopradono, B., Damayanti, E., Rahmanto, Y., & Teknik, F. (2018). Digital Asset Management : Digitalisasi dan Visualisasi Koleksi Museum Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bengkulu. 78–82.
- Putri, Y. M., Putri, R. W., Tristiyanto, T., & Tahar, A. M. (2021). Workshop Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Seni dan Budaya Lampung bagi Guru Seni Tingkat

- SMU/SMK Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(4), 147–149.  
<https://doi.org/10.37295/jpdw.v1i4.68>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- 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.
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- 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>
- Riskiono, S. D., Sulisty, S., & Adji, T. B. (2016). Kinerja Metode Load Balancing dan Fault Tolerance Pada Server Aplikasi Chat. *ReTII*.
- rusliyawati, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Saloni, S., & Hegde, A. (2016). WiFi-aware as a connectivity solution for IoT: Pairing IoT with WiFi aware technology: Enabling new proximity based services. 2016 International Conference on Internet of Things and Applications, IOTA 2016, 137–142. <https://doi.org/10.1109/IOTA.2016.7562710>
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With the Ball Permainan Sepak Bola Ssb Bu Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.

- Saputra, G. Y., Agus, R. M., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 17–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index>
- 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>
- Sartika, L. A., & Pranoto, B. E. (2021). Analysis of Humor in the Big Bang Theory By Using Relevance Theory : a Pragmatic Study. 2(1), 1–7.
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2017). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272911>
- Setiawan, D. (2021). RANCANG BANGUN PENGENDALI PINTU DAN GERBANG MENGUNKAN ANDROID BERBASIS INTERNET OF THING. Universitas Teknokrat Indonesia.
- 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>
- Shah, D., Jha, P., Awasthi, V., Mau, P., Kothari, B., & Maru, I. (2021). Enhanced Pyrometric device with Long Range for mass screening based on MLX90614. *2021 International Conference on Nascent Technologies in Engineering, ICNET 2021 - Proceedings*. <https://doi.org/10.1109/ICNTE51185.2021.9487689>
- Silverio-Fernández, M., Renukappa, S., & Suresh, S. (2018). What is a smart device? - a conceptualisation within the paradigm of the internet of things. *Visualization in Engineering*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40327-018-0063-8>
- Sri Indriani, E., Qurthobi, A., Darmawan, D., & Fisika, T. (2020). Perancangan Kontrol Suhu Larutan Nutrisi Pada Sistem Hidroponik Menggunakan Kontrol Logika Fuzzy; Studi Kasus Selada Keriting (*Lactuca Sativa L.*) Design of Nutrition Temperature Control on Hydroponics System Using Fuzzy Logic Control; Case Study Curly Lat. 7(1), 1274–1280.
- Sucipto, A., & Bandung, Y. (2016). Stereotypes based resource allocation for multimedia internet service in limited capacity network. *2016 International Symposium on Electronics and Smart Devices (ISESD)*, 272–277.
- Sulistiani, H., Darwanto, I., & Ahmad, I. (2020). Penerapan Metode Case Based Reasoning dan K-Nearest Neighbor untuk Diagnosa Penyakit dan Hama pada Tanaman Karet. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 6(1), 23–28.

- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 157–163. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>
- Syah Nasution, H., Jayadi, A., Pagar Alam No, J. Z., Ratu, L., Lampung, B., & Hardin, L. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Sistem Pengereman Robot Mobile Berdasarkan Jarak Dan Kecepatan. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.
- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A., & 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 SYSTEMS FOR DIAGNOSIS OF COVID-19. 9(5), 1075–1083. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295406>
- Wantoro, A., Syarif, A., Berawi, K. N., Muludi, K., Sulistiyanti, S. R., Lampung, U., Komputer, I., Lampung, U., Masyarakat, K., Kedokteran, F., Lampung, U., Elektro, T., Teknik, F., Lampung, U., Lampung, U., Meneng, G., & Lampung, B. (2021). METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK. 15(2), 134–145.
- Widhianingtanti, L. T., & Luijtelaar, G. Van. (2022). The Maslach-Trisni Burnout Inventory : Adaptation for Indonesia. 1–21.
- 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>
- Widodo, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan algoritma A Star (A\*) pada game petualangan labirin berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63.
- Wulandari, D. A., & Prayitno, A. (2017). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Lingkungan Kerja Terhadap Organizational Citizenship Behavior Dengan Komitmen Organisasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, 2(1), 46–57. <https://doi.org/10.33633/jpeb.v2i1.2234>

