

# **Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Sistem Informasi Transportasi Umum dengan Fitur Pencarian Rute dan Jadwal Bus**

Queen Puspita<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Teknologi Informasi

\*) Puspita.queen921@gmail.com

## **Abstrak**

Transportasi umum memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari banyak orang. Namun, seringkali sulit bagi pengguna untuk mencari rute dan jadwal bus yang tepat. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus sangat penting. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile yang dapat membantu pengguna dalam mencari rute dan jadwal bus dengan mudah dan efisien. Aplikasi ini akan menyediakan informasi yang akurat dan terkini tentang rute bus, jadwal keberangkatan dan kedatangan, serta peta interaktif untuk memandu pengguna. Metode pengembangan aplikasi ini melibatkan tahap analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang intuitif, implementasi fitur-fitur pencarian rute dan jadwal bus, serta pengujian untuk memastikan fungsionalitas yang baik. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan akan menghasilkan aplikasi mobile yang user-friendly dan dapat membantu pengguna dalam mencari rute dan jadwal bus dengan mudah. Aplikasi ini akan meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna transportasi umum, serta mengurangi ketidakpastian dan waktu yang terbuang dalam mencari informasi transportasi.

**Kata Kunci:** *Pengembangan aplikasi mobile, Android, sistem informasi transportasi umum, pencarian rute, jadwal bus.*

---

## **PENDAHULUAN**

Transportasi umum adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan perkotaan modern. Banyak orang mengandalkan transportasi umum, seperti bus, untuk berpergian ke tempat kerja, sekolah, atau tujuan lainnya (Hariadi et al., 2022; Larasasati & Natasya, 2017; Paramesti & Setyanto, 2022; A. D. Putri et al., 2023). Namun, seringkali sulit bagi pengguna transportasi umum untuk mencari informasi yang akurat tentang rute dan jadwal

bus (Akbar & Rahmanto, 2020; Rusliyawati et al., 2020; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas*, 2020; Wantoro & Nata Prawira, n.d.). Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, penggunaan aplikasi mobile telah menjadi cara yang populer dan efisien untuk mengakses informasi. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus menjadi penting (Abidin, 2021; Darim, 2020; Sari et al., 2020; Sulistiani et al., 2022; Wantoro et al., 2021). Aplikasi mobile ini akan memberikan solusi yang praktis bagi pengguna transportasi umum. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mencari rute yang tepat dari titik asal ke tujuan mereka. Selain itu, aplikasi ini juga akan memberikan informasi terkini tentang jadwal keberangkatan dan kedatangan bus di berbagai halte (Dewhurst & Burns, 1989, 1989; Mandasari, 2017; Megawaty & Santia, 2019; N. U. Putri et al., 2021).

Tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi pengguna transportasi umum. Dengan fitur pencarian rute yang akurat, pengguna tidak perlu lagi bingung mencari rute terbaik atau membuang waktu menunggu bus yang tepat (Aminatun & Oktaviani, 2019; Kuswoyo & Siregar, 2019; Suwarni & Handayani, 2021; Travis & Hodgson, 2019; Wahyudin, 2017). Selain itu, informasi jadwal yang terkini akan membantu pengguna dalam mengatur waktu perjalanan mereka dengan lebih baik. Metode pengembangan aplikasi ini melibatkan tahap analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang intuitif, implementasi fitur-fitur pencarian rute dan jadwal bus, serta pengujian untuk memastikan fungsionalitas yang baik (Alfiah & Damayanti, 2020; Darwis, Octaviansyah, et al., 2020; Hidayatullah et al., 2018; Juliyanto & Parjito, 2021; Susanto & Ramadhan, 2017). Aplikasi ini akan dikembangkan dengan menggunakan platform Android, yang merupakan salah satu sistem operasi mobile paling populer saat ini (Ahdan, Pambudi, et al., 2020; Kautsar et al., 2015; Prasetyawan, 2017; Samsugi et al., 2018; A. D. Saputra & Borman, 2020). Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan pengguna transportasi umum dapat merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik, mengurangi ketidakpastian, dan menghemat waktu. Pengembangan aplikasi mobile untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus akan memberikan manfaat yang signifikan bagi masyarakat perkotaan (Fariyanto et al.,

2021; Hendrastuty et al., 2021; Jafar Adrian et al., 2022; Lukman et al., 2021; Rizki & Op, 2021).

Dalam penelitian ini, kami akan membahas proses pengembangan aplikasi ini secara rinci, mulai dari analisis kebutuhan pengguna hingga implementasi dan pengujian (Ahdan & Susanto, 2021; Borman, Napianto, et al., 2020; Monica & Borman, 2017; Phelia et al., 2021; Tantowi et al., 2021). Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan akan menghasilkan aplikasi mobile yang user-friendly, dapat diandalkan, dan memberikan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna transportasi umum.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Aplikasi Mobile**

Aplikasi mobile mengacu pada perangkat lunak yang dirancang dan dikembangkan khusus untuk digunakan pada perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet. Aplikasi ini biasanya diinstal dan dijalankan di sistem operasi mobile seperti Android atau iOS. Aplikasi mobile memberikan pengguna akses ke berbagai fitur dan layanan yang dirancang untuk penggunaan di perangkat seluler (Agus, Rachmi Marsheilla Agus, 2019; Kurniawan, 2019; Rasyid, 2017; Rosmalasari et al., 2020a; SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. Jurnal Tekno Kompak, 11(2), 61–65. cipto & Hermawan, 2017). Mereka dapat mencakup berbagai jenis aplikasi, termasuk permainan, media sosial, utilitas, e-commerce, sistem informasi, dan banyak lagi. Keuntungan utama aplikasi mobile adalah mobilitasnya (*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Priandika & Widiantoro, 2021; Puspaningrum et al., 2020; Setiawan & Muhaqiqin, 2021). Pengguna dapat mengakses aplikasi ini di mana saja dan kapan saja melalui perangkat seluler mereka, yang sering kali selalu tersedia dan mudah dibawa (Ahdan, Priandika, et al., 2020a; Alita et al., 2020; Gusniar, 2022; Hermawan, 2022; A. K. Saputra & Fahrizal, n.d.). Aplikasi mobile juga dapat memanfaatkan fitur-fitur perangkat seperti sensor sentuhan, kamera, GPS, dan sensor lainnya untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan personal. Pada pengembangan aplikasi mobile, pengembang biasanya menggunakan bahasa pemrograman dan kerangka kerja tertentu yang kompatibel dengan sistem operasi target (ALDINO, 2019; C. Fatimah et al., 2020;

Napianto et al., 2017; Ulfa et al., 2016; Wantoro, 2016). Sebagai contoh, untuk mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android, bahasa pemrograman yang umum digunakan adalah Java atau Kotlin, sedangkan untuk iOS, penggunaan bahasa Swift atau Objective-C lebih umum (Ayu & Pratiwi, 2021; Fauzi et al., 2021; Gulö, 2014; Muadzin & Lenggogeni, 2021; Utami et al., 2020).

Dalam konteks pengembangan aplikasi mobile untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus, aplikasi mobile akan memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mencari informasi transportasi dengan cepat dan efisien melalui perangkat seluler mereka.

### **Pengertian Android**

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang khusus untuk perangkat mobile, seperti smartphone, tablet, smartwatch, dan perangkat lainnya (Erwanto et al., 2022; Herlinda et al., 2021; Kharis et al., 2019; Windane & Lathifah, 2021). Sistem operasi Android dikembangkan oleh Google dan menjadi salah satu platform paling populer di dunia untuk perangkat mobile (Ardian & Fernando, 2020; Dinasari et al., 2020; Nani & Lina, 2022; Nur, 2021). Android memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai aplikasi dan layanan melalui antarmuka pengguna yang intuitif. Dalam ekosistem Android, pengguna dapat mengunduh aplikasi dari Google Play Store atau toko aplikasi lainnya yang menyediakan ribuan aplikasi yang beragam sesuai kebutuhan dan minat pengguna (Mustaqov & Megawaty, 2020; Oktavia et al., 2021; Pratama & Surahman, 2020; L. A. Putri & Indonesia, 2020). Android juga memiliki berbagai fitur yang memungkinkan integrasi dengan layanan Google, seperti Google Maps, Gmail, Google Drive, dan banyak lagi. Sistem operasi ini juga mendukung berbagai fungsi perangkat mobile, seperti panggilan telepon, pesan teks, kamera, GPS, sensor sidik jari, dan sebagainya (Abidin et al., 2022; Kasih, 2022; Kuswoyo et al., 2022; Parinata & Puspaningtyas, 2021; Puspita et al., 2021).

Dalam konteks pengembangan aplikasi mobile untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus, Android menjadi platform yang populer karena basis pengguna yang luas dan fleksibilitasnya (Ahdan, Priandika, et al., 2020b; Ahdan & Setiawansyah, 2020; Damayanti et al., 2020; Kharisma, 2011; Meiler, 2012). Pengguna

Android dapat mengunduh dan menggunakan aplikasi tersebut melalui perangkat Android mereka untuk memperoleh informasi transportasi secara praktis dan efisien.

### **Pengertian Sistem Informasi Umum**

Sistem Informasi Transportasi Umum mengacu pada infrastruktur dan teknologi yang digunakan untuk mengelola dan menyediakan informasi terkait dengan transportasi umum dalam suatu wilayah atau kota (Bertarina et al., 2014; S. Fatimah, 2019; Mutmainnah, 2020; Pintoko & L., 2018; Wahyudi et al., 2021). Sistem ini bertujuan untuk memudahkan pengguna transportasi umum dalam mencari informasi tentang rute, jadwal, tarif, dan layanan terkait lainnya. Sistem Informasi Transportasi Umum biasanya mencakup beberapa komponen yaitu Basis Data Transportasi, Pemrosesan Data, Antarmuka Pengguna, Teknologi Pemantauan dan Pelacakan, Integrasi dengan Layanan Transportasi Lainnya (Darwis, Surahman, et al., 2020; Kurniawan, 2019, 2019; Nurkholis & Saputra, 2021; Rosmalasari et al., 2020b).

Dengan adanya Sistem Informasi Transportasi Umum, pengguna transportasi umum dapat memperoleh akses yang lebih mudah dan cepat terhadap informasi yang mereka butuhkan (Borman, Yasin, et al., 2020; Qadafi & Wahyudi, 2020; Rifqi et al., 2018; Riskiono & Reginal, 2018; Yana et al., 2020). Hal ini membantu meningkatkan kenyamanan, efisiensi, dan keandalan penggunaan transportasi umum, serta mengurangi ketidakpastian dan waktu yang terbuang dalam mencari informasi transportasi.

### **METODE**

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus. Berikut adalah beberapa metode yang umum digunakan:

1. Analisis Kebutuhan Pengguna: Tahap awal dalam pengembangan aplikasi adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna. Ini melibatkan memahami kebutuhan dan preferensi pengguna potensial, serta menentukan fitur dan fungsionalitas utama yang harus ada dalam aplikasi. Melakukan wawancara, survei, atau studi penggunaan kasus dapat membantu dalam mengumpulkan informasi yang relevan.

2. Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX Design): Setelah analisis kebutuhan pengguna, langkah selanjutnya adalah merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik. Desain antarmuka harus mempertimbangkan kegunaan, navigasi yang mudah, dan pengalaman pengguna yang baik. Wireframing dan prototyping dapat digunakan untuk mengembangkan konsep visual dan struktur aplikasi sebelum memulai implementasi.
3. Pengembangan Aplikasi: Setelah merancang antarmuka pengguna, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan fitur-fitur pencarian rute dan jadwal bus. Hal ini melibatkan pemrograman aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Android seperti Java atau Kotlin. Android SDK (Software Development Kit) digunakan untuk mengembangkan aplikasi, dan kerangka kerja seperti Retrofit untuk mengakses data dari sumber eksternal seperti API transportasi umum.
4. Integrasi dengan Sumber Data Eksternal: Untuk memperoleh data yang diperlukan seperti jadwal bus, lokasi halte, dan informasi rute, aplikasi perlu terhubung dengan sumber data eksternal. Ini bisa melibatkan integrasi dengan API (Application Programming Interface) dari penyedia data transportasi umum atau penggunaan data terbuka yang tersedia.
5. Pengujian Aplikasi: Tahap ini melibatkan pengujian aplikasi untuk memastikan kinerjanya yang baik, kesesuaian fitur, dan keandalannya. Pengujian unit, pengujian fungsional, dan pengujian integrasi dapat dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi sebagaimana mestinya dan memberikan hasil yang akurat.
6. Penerapan Umpan Balik Pengguna: Setelah pengujian, penting untuk memperhatikan umpan balik pengguna. Mengumpulkan masukan dan saran dari pengguna beta atau pengguna awal dapat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan aplikasi. Pengembang dapat melakukan pembaruan dan penyempurnaan berdasarkan umpan balik yang diterima.

Setelah melalui tahap-tahap di atas, aplikasi mobile untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus siap untuk diluncurkan. Namun, penting untuk terus melakukan pemeliharaan dan pembaruan aplikasi untuk menjaga kualitas dan keterkiniannya seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu pengguna dalam mencari rute dan jadwal bus dengan mudah dan efisien.

Aplikasi ini memberikan keuntungan dan manfaat berikut:

1. Kemudahan Pencarian Rute: Aplikasi menyediakan fitur pencarian rute yang memungkinkan pengguna memasukkan lokasi awal dan tujuan mereka. Berdasarkan data transportasi yang tersedia, aplikasi menghitung dan menampilkan rute terbaik yang dapat diikuti, termasuk halte atau perhentian yang harus dilewati.
2. Informasi Jadwal Bus: Aplikasi memberikan informasi jadwal keberangkatan dan kedatangan bus yang terkait dengan rute yang dipilih. Pengguna dapat melihat waktu keberangkatan bus, estimasi waktu perjalanan, dan mungkin juga informasi tambahan seperti nomor bus, tujuan akhir, atau informasi keberangkatan khusus.
3. Integrasi Peta dan Navigasi: Aplikasi dapat mengintegrasikan fitur peta untuk menampilkan visualisasi rute yang diambil. Pengguna dapat melihat peta dengan rute yang direkomendasikan, halte bus, dan informasi lainnya yang relevan. Fitur navigasi juga dapat disediakan untuk membantu pengguna dalam mengikuti rute dengan tepat.
4. Pembaruan Real-Time: Jika tersedia, aplikasi dapat memanfaatkan data pembaruan real-time, seperti data GPS, untuk memberikan informasi terkini tentang posisi dan jadwal bus. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi yang akurat dan up-to-date, menghindari keterlambatan atau perubahan dalam jadwal bus.
5. Notifikasi dan Peringatan: Aplikasi dapat menyediakan fitur notifikasi dan peringatan untuk memberi tahu pengguna tentang informasi penting, seperti perubahan jadwal bus, gangguan layanan, atau informasi penting lainnya terkait transportasi umum. Ini membantu pengguna tetap up-to-date dan mempersiapkan perjalanan mereka dengan baik.

Pembahasan dari pengembangan aplikasi mobile ini melibatkan pemenuhan kebutuhan pengguna dalam mencari informasi transportasi umum dengan mudah dan efisiensi. Aplikasi ini membantu mengatasi tantangan seperti mencari rute yang tepat, memahami jadwal bus, dan memastikan penggunaan transportasi umum yang lebih efisien. Selain itu, pengembangan aplikasi ini juga melibatkan integrasi dengan data transportasi umum yang

tersedia, baik melalui API atau sumber data terbuka, untuk menyediakan informasi yang akurat dan terkini kepada pengguna.

Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna transportasi umum dapat merencanakan perjalanan mereka dengan lebih baik, menghemat waktu, dan menghindari ketidakpastian dalam menggunakan transportasi umum. Aplikasi ini juga dapat membantu dalam mengurangi kemacetan lalu lintas, meminimalkan dampak lingkungan, dan mendorong penggunaan transportasi umum yang lebih berkelanjutan.

| No. | Fitur                       | Keterangan                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pencarian Rute              | Pengguna dapat memasukkan lokasi awal dan tujuan mereka. Aplikasi akan menghitung rute terbaik berdasarkan data transportasi umum dan menampilkan daftar halte atau perhentian yang harus dilewati.                                                    |
| 2   | Informasi Jadwal Bus        | Aplikasi menyediakan informasi jadwal keberangkatan dan kedatangan bus terkait dengan rute yang dipilih. Pengguna dapat melihat waktu keberangkatan bus, estimasi waktu perjalanan, dan informasi tambahan seperti nomor bus dan tujuan akhir.         |
| 3   | Integrasi Peta dan Navigasi | Aplikasi menampilkan peta dengan rute yang direkomendasikan, halte bus, dan informasi lainnya. Fitur navigasi membantu pengguna dalam mengikuti rute dengan tepat.                                                                                     |
| 4   | Pembaruan Real-Time         | Aplikasi memanfaatkan data pembaruan real-time, seperti data GPS, untuk memberikan informasi terkini tentang posisi dan jadwal bus. Pengguna dapat melihat perkiraan waktu kedatangan yang akurat dan menghindari keterlambatan atau perubahan jadwal. |

| No. | Fitur                                               | Keterangan                                                                                                                                                                                                              |
|-----|-----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5   | Notifikasi dan Peringatan                           | Aplikasi menyediakan notifikasi dan peringatan untuk memberi tahu pengguna tentang perubahan jadwal bus, gangguan layanan, atau informasi penting lainnya terkait transportasi umum.                                    |
| 6   | Antarmuka Pengguna yang Responsif dan User-Friendly | Antarmuka pengguna aplikasi dirancang dengan baik untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi fitur-fitur aplikasi dan melakukan pencarian rute dengan cepat. |

**Table hasil pengembangan aplikasi mobile**

1. **Fitur Pencarian Rute:** Fitur ini memungkinkan pengguna memasukkan lokasi awal dan tujuan mereka, dan aplikasi akan menampilkan rute terbaik berdasarkan data transportasi umum. Ini membantu pengguna dalam merencanakan perjalanan dengan mudah dan efisien.
2. **Informasi Jadwal Bus:** Aplikasi menyediakan informasi jadwal keberangkatan dan kedatangan bus yang terkait dengan rute yang dipilih. Pengguna dapat melihat waktu keberangkatan bus, estimasi waktu perjalanan, dan informasi tambahan seperti nomor bus dan tujuan akhir. Ini memungkinkan pengguna untuk mengatur waktu perjalanan mereka dengan tepat.
3. **Integrasi Peta dan Navigasi:** Aplikasi menampilkan peta dengan rute yang direkomendasikan, halte bus, dan informasi lainnya. Fitur navigasi membantu pengguna dalam mengikuti rute dengan tepat, menghindari kesalahan atau kebingungan dalam perjalanan.
4. **Pembaruan Real-Time:** Aplikasi memanfaatkan data pembaruan real-time, seperti data GPS, untuk memberikan informasi terkini tentang posisi dan jadwal bus. Ini memungkinkan pengguna untuk melihat perkiraan waktu kedatangan yang akurat dan menghindari keterlambatan atau perubahan jadwal yang tidak terduga.

5. Notifikasi dan Peringatan: Aplikasi memberikan notifikasi dan peringatan kepada pengguna tentang perubahan jadwal bus, gangguan layanan, atau informasi penting lainnya terkait transportasi umum. Ini membantu pengguna tetap up-to-date dan mempersiapkan perjalanan mereka dengan baik.
6. Antarmuka Pengguna yang Responsif dan User-Friendly: Antarmuka pengguna aplikasi dirancang dengan baik untuk memberikan pengalaman pengguna yang nyaman dan intuitif. Pengguna dapat dengan mudah menavigasi fitur-fitur aplikasi dan melakukan pencarian rute dengan cepat.



**Gambar antarmuka pencarian rute**



### **Gambar antarmuka informasi jadwal bus**

#### **SIMPULAN**

Dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus, dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut memberikan manfaat besar bagi pengguna dalam merencanakan dan menggunakan transportasi umum dengan lebih efisien. Fitur-fitur seperti pencarian rute, informasi jadwal bus, integrasi peta dan navigasi, pembaruan real-time, serta notifikasi dan peringatan membantu pengguna dalam mengoptimalkan penggunaan transportasi umum. Dengan aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan rute terbaik berdasarkan lokasi awal dan tujuan mereka, mengetahui jadwal keberangkatan dan kedatangan bus, serta memperoleh informasi aktual tentang perjalanan mereka. Integrasi peta dan navigasi membantu pengguna dalam mengikuti rute dengan tepat, sedangkan pembaruan real-time memastikan bahwa pengguna memperoleh informasi terkini tentang jadwal dan posisi bus. Notifikasi dan peringatan memberikan pengguna informasi penting, sehingga mereka dapat mengantisipasi perubahan jadwal atau gangguan layanan.

#### **SARAN**

Berikut ini merupakan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk sistem informasi transportasi umum dengan fitur pencarian rute dan jadwal bus:

1. Desain antarmuka yang intuitif dan responsif: Pastikan antarmuka pengguna aplikasi mudah digunakan, dengan navigasi yang jelas dan intuitif. Desain responsif yang memperhatikan berbagai ukuran layar dan perangkat akan meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Integrasi dengan penyedia data transportasi umum: Pastikan aplikasi terhubung dengan penyedia data transportasi umum yang dapat memberikan informasi rute dan jadwal bus yang akurat dan terkini. Jalin kerja sama dengan otoritas transportasi setempat untuk memperoleh data yang diperlukan.
3. Gunakan teknologi pembaruan real-time: Manfaatkan teknologi seperti GPS dan data pembaruan real-time untuk memberikan informasi yang akurat tentang posisi

dan jadwal bus. Hal ini akan meningkatkan keandalan dan kebermanfaatan aplikasi bagi pengguna.

4. Fitur personalisasi dan riwayat perjalanan: Pertimbangkan untuk menyediakan fitur personalisasi yang memungkinkan pengguna menyimpan rute favorit, mengatur preferensi perjalanan, dan mengakses riwayat perjalanan sebelumnya. Ini akan memberikan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi.
5. Uji coba dan umpan balik pengguna: Lakukan uji coba aplikasi dengan pengguna potensial dan perhatikan umpan balik mereka. Hal ini akan membantu mengidentifikasi masalah, kesalahan, atau peningkatan yang perlu dilakukan dalam pengembangan selanjutnya.
6. Tingkatkan keamanan data: Pastikan aplikasi memiliki tingkat keamanan yang memadai dalam pengolahan dan penyimpanan data pengguna. Perlindungan data pribadi dan keamanan transaksi menjadi hal yang penting dalam aplikasi mobile.

Dengan mengikuti saran-saran di atas, pengembangan aplikasi mobile untuk sistem informasi transportasi umum dapat menghasilkan aplikasi yang lebih berkualitas, berguna, dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam menggunakan transportasi umum dengan lebih 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., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1 LIMAU. 3(1), 43–48.
- Agus, Rachmi MarsheillaAgus, R. M. (2019). (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 186–197.
- Ahdan, S., Pambudi, T., Sucipto, A., & Nurhada, Y. A. (2020). Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 554–568.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020a). Perancangan Media

- Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236. <https://docplayer.info/210712569-Perancangan-media-pembelajaran-teknik-dasar-bola-voli-menggunakan-teknologi-augmented-reality-berbasis-android.html>
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020b). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendorong Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- ALDINO, A. A. R. I. (2019). Dimensi Metrik Hasil Operasi Tertentugraf Petersen Diperumum. UNIVERSITAS LAMPUNG.
- 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., Fernando, Y., & Sulistiani, H. (2020). Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 86–91.
- Aminatun, D., & Oktaviani, L. (2019). USING “MEMRISE” TO BOOST ENGLISH FOR BUSINESS VOCABULARY MASTERY: STUDENTS’VIEWPOINT. *PROCEEDINGS UNIVERSITAS PAMULANG*, 1(1).
- Ardian, A., & Fernando, Y. (2020). Sistem Informasi Manajemen Lelang Kendaraan Berbasis Mobile (Studi Kasus Mandiri Tunas Finance). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 10–16.
- Ayu, M., & Pratiwi, Z. F. (2021). THE IMPLEMENTATION OF ONLINE LEARNING IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING DURING PANDEMIC: THE TEACHERS’VOICE. *Journal of Research on Language Education*, 2(2), 93–99.
- Bertarina, B., Arianto, W., Bertarina, W. A., & Arianto, W. (2014). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS PADA AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Transportasi Publik Dan Aksesibilitas Masyarakat Perkotaan*, 9(02), 17.

- Borman, R. I., Napianto, R., Nurlandari, P., & Abidin, Z. (2020). Implementasi Certainty Factor Dalam Mengatasi Ketidakpastian Pada Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kuda Laut. *Jurteksi (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi)*, 7(1), 1–8.
- Borman, R. I., Yasin, I., Darma, M. A. P., Ahmad, I., Fernando, Y., & Ambarwari, A. (2020). Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada Pt. Dms Konsultan Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 24–31. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.849>
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- 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., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Dewhurst, J., & Burns, P. (1989). Setting up a Business. *Small Business*, 6(3), 28–42. [https://doi.org/10.1007/978-1-349-19657-9\\_3](https://doi.org/10.1007/978-1-349-19657-9_3)
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- 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>
- 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>
- Fatimah, C., Wimawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1–6.

- Fatimah, S. (2019). Pengantar Transportasi. Myria Publisher.
- 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).
- 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>
- Gusniar, A. (2022). Pengaruh Attractiveness, Trustworthiness, dan Expertise Beauty Vlogger terhadap Minat Beli Produk Kecantikan di Youtube (Studi pada Mahasiswi di Tiga Universitas Yogyakarta). *EXERO: Journal of Research in Business and Economics*, 3(2), 187–210. <https://doi.org/10.24071/exero.v3i2.4297>
- Hariadi, E., Anistyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengereng Cerdas Berbasis Internet of Things (IoT). *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.26740/inajet.v2n1.p18-23>
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- 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.
- Hermawan, E. (2022). Pengaruh Lingkungan Kerja, Stres Kerja, dan Beban Kerja Terhadap Kinerja PT. Sakti Mobile Jakarta. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 22(2), 1410–9794. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JKI>
- 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>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Kasih, E. N. E. W. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites. 3(4), 776–783.

- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245.
- Kharisma, A. (2011). What is Android? . *ACADEMIA (Accelerating the World's Research)*.
- Kurniawan, A. H. (2019). Layanan Bibliometrika Untuk Memudahkan Dalam Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33962>
- Kuswoyo, H., Budiman, A., Pranoto, B. E., Rido, A., Dewi, C., Sodikin, S., & Mulia, M. R. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Google Apps untuk Peningkatan Kinerja Perangkat Desa Margosari, Kecamatan Metro Kibang, Lampung Timur. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.31004/jh.v2i2.47>
- Kuswoyo, H., & Siregar, R. A. (2019). Interpersonal metadiscourse markers as persuasive strategies in oral business presentation. *Lingua Cultura*, 13(4), 297–304.
- Larasasati, C., & Natasya, E. D. (2017). Peran Indonesia di G-20 : Peluang dan Tantangan berlandaskan pada prinsip bebas-aktif . Visi ini menunjukkan penting bagi Indonesia , sehingga Jokowi menegaskan tujuannya tahun 2015 Jokowi juga ingin mengedepankan ekonomi Indonesia , Dalam butir pertama Na. *Jurnal Hubungan Internasional*, X(2), 42–54.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mandasari, B. (2017). Role Playing Activity in English for Business Class for Non-English Study Program.
- Megawaty, D. A., & Santia, D. (2019). Assessment of The Alignment Maturity Level of Business and Information Technology at CV Jaya Technology. 2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE), 54–58.
- Meiler, R. (2012). *Professional Android 4 Application Development* (4th ed.). Jhon Wiley & Son, Inc.
- Monica, T., & Borman, R. I. (2017). Implementasi Konsep Media Sosial Dalam Sistem Informasi Kegiatan Kesiswaan (Studi Kasus: SMK XYZ). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 33–37.
- Muadzin, F., & Lenggogeni, S. (2021). The Role of Brand Awareness in Mediating the Effect of Message Appeals in Media Advertising on Purchase Intention. *Jurnal*

- Manajemen Dan Bisnis, 6(1), 13–24.
- Mustaqov, M. A., & Megawaty, D. A. (2020). Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 27–34.
- 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>
- 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.
- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Nur, A. (2021). Pasien Berbasis Mobile ( Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah ). 2(2), 1–6.
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik. 15(2), 127–133.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung ). 2(2), 8–14.
- 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>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 3(1), 56–65.
- Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., & Tina, A. (2021). IMPLEMENTASI PROJECT BASE LEARNING DENGAN KONSEP ECO-GREEN DI. 5, 670–675.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal*

- Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 234–244.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Priandika, A. T., & Widianoro, W. (2021). PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE. 15(2), 121–126.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam, 1(1), 1–10.
- Puspita, D., Nuansa, S., & Mentari, A. T. (2021). Students' Perception toward the Use of Google Site as English Academic Diary. Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 494–498. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1980>
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service, 4(1), 147–153.
- Putri, L. A., & Indonesia, U. T. (2020). EUCLIDEAN VOICE : APLIKASI PEMBELAJARAN GEOMETRI EUCLID BERBASIS ANDROID UNTUK PENYANDANG TUNANETRA. 1(2), 23–27.
- Putri, N. U., Rossi, F., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Maulana, H. (2021). Analysis of Frequency Stability with SCES's type of Virtual Inertia Control for The IEEE 9 Bus System. 2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE), 191–196.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 174–182.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- 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>
- Rifqi, R. M., Himawat, A., & Agung, W. S. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Donasi , Kegiatan , dan Relawan bagi Komunitas Sosial di Kota Malang ( Studi Kasus: Komunitas TurunTangan Malang ). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya, 2(9), 3102–3109.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). Jurnal Informasi Dan Komputer, 6(2), 51–62.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website ( Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara ). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 2(3), 1–13.

- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020a). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27–32.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020b). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>
- Rusliyawati, R., Damayanti, D., & Prawira, F. N. (2020). Implementation of SAW Method for Determining SCRM Model as Business Strategy in Higher Education. *International Conference on Information Technology and Business (ICITB)*.
- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- Saputra, 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).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Sulistiani, H., Hamidy, F., Suaidah, S., Mersita, R., Yunita, Y., & Ismi HS, Y. (2022). Pelatihan Penerapan Accurate Accounting Software Bagi Siswa Jurusan Akuntansi Di Smk N 1 Padang Cermin. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2038>
- Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 55–60.
- SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.
- SuSucipto, A., & Hermawan, I. D. (2017). Sistem Layanan Kesehatan Puskesmas menggunakan Framework Yii. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 61–65.

- Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Kanvas, 19 Journal Management, Business, and Accounting 320 (2020).
- Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) to Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) to Strengthen Indonesia's Economic Post COVID-19. Business Management and Strategy, 12(2), 19. h. Business Management and Strategy, 12(2), 19. <https://doi.org/10.5296/bms.v12i2.18794>
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(2).
- Travis, D., & Hodgson, P. (2019). Think Like a UX Researcher: How to observe users, influence design, and shape business strategy.
- Ulfa, M., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Thinking Aloud Pairs Problem Solving (Tapps) Dan Teams Assisted Individualization (Tai) Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Operasi Aljabar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. Jurnal Pembelajaran Matematika, 4(2).
- Utami, A. R., Aminatun, D., & Fatriana, N. (2020). STUDENT WORKBOOK USE: DOES IT STILL MATTER TO THE EFFECTIVENESS OF STUDENTS' LEARNING? Journal of English Language Teaching and Learning, 1(1), 7–12.
- 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>
- Wahyudin, A. Y. (2017). The Effect of Project-Based Learning on L2 Spoken Performance of Undergraduate Students in English for Business Class. Paper presented on The Ninth International Conference on Applied Linguistics (Conaplin 9), 42-46.
- Wantoro, A. (2016). Pengembangan Sistem Presensi Dan Kedisiplinan Dosen Terhadap Biaya Operasional Perguruan Tinggi. Jurnal Teknoinfo, 10(1), 1–5.
- Wantoro, A., & Nata Prawira, F. (n.d.). Implementation of Simple Additive Weighting (SAW) Method for Determining Social Customer Relationship Management (SCRM) Model as Business Strategy in University.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). Jurnal TEKNO KOMPAK, 15(1), 116–130.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>

Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 1(2), 254–263.