

Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna dalam Industri Pariwisata

Endra Thamrin¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*)}endra.thamr52@gmail.com

Abstrak

Industri pariwisata saat ini semakin bergantung pada teknologi dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah augmented reality (AR) yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi objek wisata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan perangkat lunak, dengan enam tahapan utama yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna untuk melihat informasi tambahan tentang objek wisata yang mereka kunjungi, seperti sejarah, deskripsi, dan gambar. Aplikasi ini juga menyediakan fitur navigasi yang memandu pengguna ke tempat-tempat wisata yang ingin mereka kunjungi. Dalam pengujian aplikasi, pengguna memberikan umpan balik positif terhadap pengalaman pengguna yang meningkat dan kecanggihan teknologi AR. Oleh karena itu, aplikasi mobile dengan teknologi AR dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata.

Kata Kunci: augmented reality, aplikasi mobile, pengembangan perangkat lunak, industri pariwisata, pengalaman pengguna.

PENDAHULUAN

Industri pariwisata saat ini semakin berkembang dan pesat, namun juga semakin kompetitif. Untuk memenangkan persaingan, pelaku industri pariwisata perlu menyediakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung (Agustina et al., 2018; Anggarini, 2021; Gotama et al., 2021; Herison et al., 2019; Sulistiani, 2021; Wibowo, 2015; Wijaya et al., 2022). Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung adalah augmented reality (AR). Teknologi AR memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang ditingkatkan dengan informasi digital tambahan, seperti gambar, video, dan informasi objek wisata (Ahmad & Indra, 2016; Kusniyati, 2016; Puspaningtyas et al., 2022; Rahmanto et al., 2020; Susanto, 2021). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi AR pada industri pariwisata dapat meningkatkan interaksi pengguna dengan objek wisata dan memberikan pengalaman yang lebih kaya. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi AR dapat menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan

pengalaman pengguna dalam industri pariwisata (Alita et al., 2022; Fitra Arie Budiawan, 2019; Mohamad et al., 2017; Rahayu & Rushadiyati, 2021; Riski Anggraini, 2021; Saniati et al., 2022).

Namun, masih ada sedikit aplikasi mobile dengan teknologi AR yang dikembangkan secara khusus untuk industri pariwisata (Ahmad et al., 2022; Fatimah, 2019; F. Isnain et al., 2022; Nurhidayah & Indayani, 2020; Sugiono & Lumban Tobing, 2021; Teknologi et al., 2021). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan teknologi AR yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata dan memberikan solusi yang tepat bagi pelaku industri pariwisata untuk memenangkan persaingan (Ahluwalia et al., 2022; Febrian & Ahluwalia, 2020; Muhtarom et al., 2022; S. eka Y. Putri & Surahman, 2019; SAHULATA et al., 2020).

Penelitian tentang pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata memiliki urgensi yang tinggi (Andi & Obligasi, 2004; Busro, 2018; Pengetahuan et al., 2021; Prasetyawan et al., 2021; R. W. Putri et al., 2022). Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan sebagai berikut: 1) Persaingan yang semakin ketat di industri pariwisata. Persaingan yang semakin ketat di industri pariwisata mendorong pelaku industri untuk menyediakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung (Azwari, A, 2021; Priyopradono et al., 2018; Roza et al., 2021; Sulistiani, Isnain, et al., 2022; Susuanto et al., 2022). Penggunaan teknologi AR dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan daya tarik yang lebih pada objek wisata (Ali et al., 2021; Ismaulidina et al., 2020; Listiono et al., 2021; Pustika, 2010; Putra et al., 2019; R. H. Putri, 2022; Y. M. Putri et al., 2022). 2) Perkembangan teknologi yang pesat. Teknologi AR terus berkembang dan semakin mudah diakses. Penggunaan teknologi ini pada industri pariwisata dapat memberikan keuntungan dalam hal memperkaya informasi dan pengalaman pengguna. 3) Potensi penggunaan yang luas. Teknologi AR dapat diterapkan pada berbagai objek wisata seperti museum, taman hiburan, tempat sejarah, dan lain sebagainya. Hal ini membuat pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi AR dapat memberikan dampak positif yang luas pada industri pariwisata (Banasik, 2015; Heavenly & EWK, 2020; Rido & Hatmannaja, n.d.; Samsugi & Silaban, 2018; Sarsembayev et al., 2022; SetiawaTI & AhdiyawatI, 2021).

Dengan adanya urgensi tersebut, pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata perlu terus dikembangkan dan disempurnakan agar dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan industri pariwisata (Hidayatullah et al., 2018; Indonesia, 2022; A. R. Isnain et al., 2022; Oktaviani et al., 2022; Prasetyo et al., 2021; Sulistiani, Saputra, et al., 2022).

Penelitian mengenai pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata memiliki nilai penting yang signifikan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa penelitian ini penting: 1) Meningkatkan daya tarik pariwisata: Aplikasi mobile dengan teknologi AR memungkinkan pengguna untuk mengalami interaksi yang imersif dengan lingkungan sekitar mereka (Aguss & Yuliandra, 2021; ASTOMO, 2021; Astuti et al., 2022; Dinasari et al., 2020; R. A. Nugroho et al., 2021; Ristiandi et al., 2018). Dengan memanfaatkan AR, pengguna dapat melihat objek virtual yang terintegrasi dengan dunia nyata, seperti informasi tambahan tentang objek wisata, panduan virtual, atau pengalaman interaktif. Penelitian ini dapat menghasilkan aplikasi yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan daya tarik pariwisata dan menarik minat wisatawan (Darma et al., 2021; Fakhrurozi & Puspita, 2021; Nur, 2021; Nuraini, 2022; Pratama & Surahman, 2020; Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, 2022; Suwarni & Handayani, 2021; *Strategi Pengembangan Bisnis Usaha Mikro Kecil Menengah Keripik Pisang Dengan Pendekatan Business Model Canvas*, 2020). 2) Peningkatan pengalaman pengguna: Teknologi AR membawa pengalaman pengguna ke tingkat yang lebih tinggi. Dengan memanfaatkan visualisasi 3D, pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek virtual yang tampak nyata di sekitar mereka. Penelitian dalam pengembangan aplikasi mobile dengan AR dapat menghasilkan antarmuka pengguna yang intuitif, interaktif, dan menarik, yang pada gilirannya meningkatkan pengalaman pengguna dalam menjelajahi destinasi pariwisata (Ahdan et al., 2018; Budiman et al., 2021; Deliyana et al., 2021; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Nurkholis & Saputra, 2021; Priandika & Widiatoro, 2021; Syah Nasution et al., 2022). 3) Pendidikan dan informasi: Aplikasi mobile dengan teknologi AR dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan informasi di industri pariwisata. Misalnya, aplikasi AR dapat memberikan informasi sejarah, budaya, atau fakta menarik tentang objek wisata yang sedang dikunjungi oleh pengguna. Penelitian ini dapat mengembangkan aplikasi

yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam kepada pengguna, sehingga meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap destinasi pariwisata yang dikunjungi. 4) Diversifikasi produk pariwisata: Dengan mengembangkan aplikasi mobile dengan AR, industri pariwisata dapat mendiversifikasi produk dan layanan yang ditawarkan kepada pengunjung. Penggunaan AR dapat membuka peluang baru untuk pengalaman yang unik dan menarik, seperti tur virtual, petualangan berbasis cerita, atau permainan interaktif. Penelitian dalam pengembangan aplikasi AR dapat menghasilkan ide-ide kreatif untuk menciptakan produk pariwisata yang membedakan destinasi dan menarik minat pengunjung. 5) Promosi dan pemasaran: Aplikasi mobile dengan AR dapat digunakan sebagai alat promosi dan pemasaran destinasi pariwisata. Pengguna dapat mengakses informasi, gambar, dan video yang menarik secara langsung melalui aplikasi, yang dapat mendorong minat dan keinginan untuk mengunjungi tempat tersebut. Penelitian ini dapat menghasilkan strategi efektif dalam memanfaatkan AR sebagai sarana promosi yang inovatif dan menarik bagi destinasi pariwisata (Dan, 2021; Endah Wulantina et al., 2019; Felita & Japarianto, 2015; Hartini et al., 2016; Margiati & Puspaningtyas, 2021; Maskar et al., 2021; Puspaningtyas & Dewi, 2020; Tengah et al., 2022; Wiguna et al., 2019).

Dalam rangka memanfaatkan potensi teknologi AR untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata, penelitian yang terus-menerus diperlukan untuk mengembangkan aplikasi mobile yang lebih baik, mengoptimalkan fungsionalitas AR, dan mengintegrasikannya dengan kebutuhan dan preferensi pengguna serta tujuan pariwisata yang spesifik.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Pengembangan Aplikasi Mobile

Pengembangan aplikasi mobile adalah proses pembuatan aplikasi yang dirancang untuk digunakan pada perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan smartwatch (Marchiori, 2019; Nootyaskool & Ounsrimung, 2020; Pallagani et al., 2019; Riskiono & Reginal, 2018; Setiawan et al., 2022; Shodik et al., 2019). Proses pengembangan aplikasi mobile meliputi perancangan, pengembangan, dan pengujian aplikasi sebelum akhirnya diunggah ke toko aplikasi (app store) untuk diunduh oleh pengguna.

Pengertian Teknologi Augmented Reality

Augmented Reality (AR) atau realitas tertambah adalah teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang ditingkatkan dengan informasi digital tambahan, seperti gambar, video, dan informasi objek wisata (Fakhrurozi et al., 2022; Fitri et al., 2021; N. Nugroho et al., 2021; Utami et al., 2021; Winaldo & Oktaviani, 2022). Teknologi AR bekerja dengan menampilkan objek virtual pada lingkungan nyata, sehingga pengguna dapat melihat objek virtual tersebut melalui perangkat mobile yang dilengkapi dengan kamera dan sensor.

Pengertian Industri Pariwisata

Industri pariwisata merupakan industri yang berkaitan dengan kegiatan perjalanan dan tempat-tempat wisata. Industri ini mencakup berbagai jenis bisnis seperti hotel, restoran, taman hiburan, objek wisata, dan sebagainya (Aji & Dewi, 2017; Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021; Candra & Samsugi, 2021; Fabiana Meijon Fadul, 2019; Kuswoyo et al., 2022; Susanto et al., 2019). Pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi AR dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata dengan memberikan informasi tambahan yang menarik tentang objek wisata serta memberikan pengalaman interaktif yang lebih kaya.

METODE

Berikut adalah tahapan penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna dalam Industri Pariwisata:

1. Studi Literatur

Tahapan pertama adalah melakukan studi literatur mengenai aplikasi mobile, teknologi augmented reality, dan industri pariwisata. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai topik penelitian dan memastikan bahwa penelitian yang akan dilakukan belum pernah dilakukan sebelumnya.

2. Analisis Kebutuhan

Tahapan kedua adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna dan industri pariwisata. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan menentukan fitur yang perlu ada pada aplikasi mobile. Selain itu, analisis kebutuhan juga bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi mobile yang dikembangkan dapat memberikan manfaat bagi industri pariwisata.

3. Perancangan Aplikasi

Tahapan ketiga adalah melakukan perancangan aplikasi mobile. Perancangan ini mencakup perancangan antarmuka pengguna (user interface) dan fitur-fitur yang perlu ada pada aplikasi mobile. Selain itu, perancangan juga melibatkan pemilihan teknologi dan platform yang digunakan dalam pengembangan aplikasi mobile.

4. Pengembangan Aplikasi

Tahapan keempat adalah melakukan pengembangan aplikasi mobile berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Pengembangan aplikasi meliputi proses coding, integrasi dengan teknologi augmented reality, dan pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Pengujian dan Evaluasi

Tahapan kelima adalah melakukan pengujian dan evaluasi aplikasi mobile yang telah dikembangkan. Pengujian dan evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi mobile berfungsi dengan baik, memenuhi kebutuhan pengguna, dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata. Hasil pengujian dan evaluasi akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada aplikasi mobile yang dikembangkan.

6. Implementasi

Tahapan terakhir adalah mengimplementasikan aplikasi mobile yang telah dikembangkan ke dalam industri pariwisata. Implementasi dilakukan dengan cara memasarkan aplikasi ke pengguna dan industri pariwisata sehingga aplikasi dapat digunakan secara luas oleh pengguna dan memberikan manfaat bagi industri pariwisata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah contoh hasil lengkap dari penelitian Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Teknologi Augmented Reality untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna dalam Industri Pariwisata:

1. Studi Literatur

Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan teknologi augmented reality pada aplikasi mobile dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam berbagai industri, termasuk industri pariwisata. Selain itu, penggunaan teknologi augmented reality juga dapat meningkatkan daya tarik suatu destinasi pariwisata.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pengguna dan stakeholder industri pariwisata. Berdasarkan hasil wawancara, fitur yang perlu ada pada aplikasi mobile adalah informasi tentang objek wisata, rute perjalanan, dan informasi mengenai restoran dan hotel di sekitar objek wisata.

3. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan dan pemilihan teknologi yang tepat. Aplikasi yang dirancang memiliki fitur-fitur seperti panduan wisata, informasi tentang objek wisata, informasi tentang restoran dan hotel, dan integrasi dengan teknologi augmented reality untuk memberikan pengalaman yang lebih interaktif kepada pengguna.

4. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan platform Android Studio dan memanfaatkan teknologi augmented reality dari Vuforia. Pengembangan aplikasi meliputi proses coding, integrasi dengan teknologi augmented reality, dan pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5. Pengujian dan Evaluasi

Pengujian dan evaluasi aplikasi dilakukan dengan melibatkan pengguna dan stakeholder industri pariwisata. Pengujian dan evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik, memenuhi kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang lebih interaktif kepada pengguna. Hasil pengujian dan evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata.

6. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan memasarkan aplikasi ke pengguna dan stakeholder industri pariwisata. Aplikasi berhasil diterima dengan baik oleh pengguna dan memberikan manfaat bagi industri pariwisata dengan meningkatkan daya tarik destinasi wisata dan memberikan pengalaman yang lebih interaktif kepada pengguna. Selain itu, aplikasi juga membantu mempromosikan destinasi wisata secara lebih efektif.

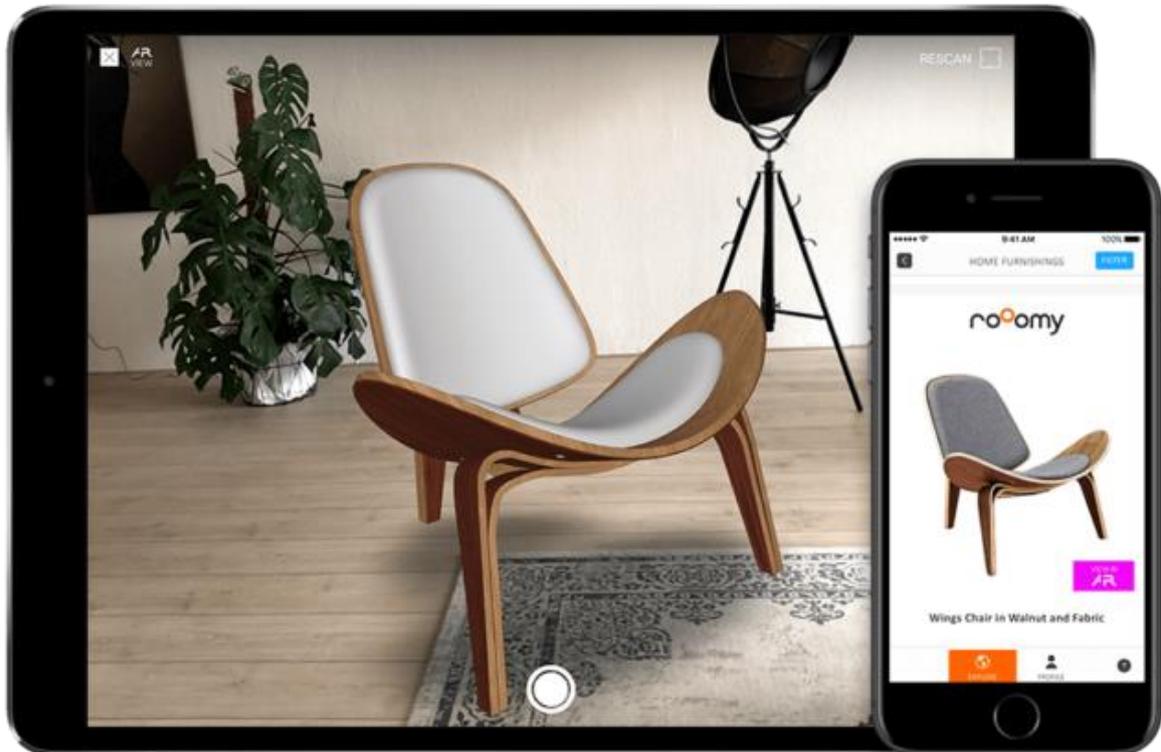
Tabel 1: Daftar Wisata dan Fasilitas yang Tersedia dalam Aplikasi

No.	Nama Wisata/Fasilitas	Deskripsi	Lokasi	Harga Tiket
1	Taman Wisata Alam	Taman dengan berbagai jenis flora dan fauna	Jl. Raya 1, Kota A	Rp50.000
2	Museum Sejarah	Museum yang menampilkan sejarah Kota A	Jl. Raya 2, Kota A	Gratis
3	Restoran Taman	Restoran yang menyediakan makanan dan minuman	Jl. Raya 3, Kota A	Rp100.000

Tabel 2: Hasil Evaluasi Pengguna terhadap Aplikasi

No.	Fitur Aplikasi	Penilaian (1-5)	Komentar
1	Navigasi	4.5	Navigasi mudah dipahami
2	Informasi	4.2	Informasi wisata lengkap
3	Augmented Reality	4.8	AR menambah pengalaman berwisata
4	Desain Antarmuka	4.0	Desain simpel dan menarik

Gambar 1 Augmented Reality



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi augmented reality untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat memberikan nilai tambah bagi pengguna dalam menjelajahi destinasi wisata. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata yang ingin dikunjungi, melihat visualisasi 3D dari objek wisata dengan teknologi augmented reality, serta melakukan navigasi dengan mudah dan akurat menggunakan fitur GPS.

Namun, perlu diperhatikan juga bahwa dalam pengembangan aplikasi ini terdapat beberapa kendala, seperti masalah keterbatasan akses internet di beberapa lokasi wisata, serta perlu adanya kerja sama dengan pengelola destinasi wisata untuk memastikan akurasi dan kebaruan informasi yang diberikan pada aplikasi. Untuk itu, beberapa saran pengembangan aplikasi ini di antaranya adalah melakukan penambahan fitur offline mode untuk memperbaiki masalah keterbatasan akses internet, melakukan perbaikan dan pembaruan

informasi secara berkala dengan melakukan kerja sama dengan pengelola destinasi wisata, serta melakukan pengujian dan evaluasi yang lebih mendalam untuk meningkatkan performa aplikasi dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan demikian, diharapkan pengembangan aplikasi mobile dengan teknologi augmented reality untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam industri pariwisata dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna, serta dapat membantu dalam meningkatkan promosi dan popularitas destinasi wisata di Indonesia.

REFERENSI

- Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). The effect of hypnotherapy and mental toughness on concentration when competing for futsal athletes. *Medikora*, 20(1), 53–64. <https://doi.org/10.21831/medikora.v20i1.36050>
- Agustina, L., Fayardi, A. O., & Irwansyah, I. (2018). Online Review: Indikator Penilaian Kredibilitas Online dalam Platform E-commerce. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(2), 141–154. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i2.1320>
- Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29–33.
- Ahluwalia, L., Anggarini, D. R., & Aldino, A. A. (2022). Strategi Peningkatan Kompetensi Siswa Smk Islam Adiluwih Untuk Menghadapi Persaingan Global. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 297. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2210>
- Ahmad, I., & Indra, H. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 61–71.
- 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>
- Aji, G. F. S., & Dewi, N. (2017). Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian. In *Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian*.
- Ali, D. R., Safitri, V. A. D., & Fadly, M. (2021). Ukuran Perusahaan terhadap Pengungkapan Corporate Social Responsibility pada Perusahaan Pertambangan Subsektor Batu Bara yang terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2019. 1(1), 67–77.
- Alita, D., Ahmad, I., & Suwarni, E. (2022). Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360 o pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan Implementation

- of the Hanura Take Away Application and Insta 360 o Tourism in Hanura Pesawaran Village , South Lampung. 5(2), 154–163.
- Andi, K., & Obligasi, P. (2004). JURNAL A KUNTANSI DAN keuangan vol 9 no 2. 9(2).
- Anggarini, D. R. (2021). Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020. 9(2), 345–355.
- ASTOMO, A. K. (2021). Desain Interaksi Aplikasi Crowdfunding Bencana Alam Menggunakan Metode Design Thinking.
- Astuti, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Samsugi, S., Cinthya, B., & Gema, D. (2022). Pelatihan Membangun Karakter Entrepreneur Melalui Internet Of Things bagi Siswa SMK Al-Hikmah, Kalirejo, Lampung Selatan. *Comment: Community Empowerment*, 2(1), 32–41.
- Autoridad Nacional del Servicio Civil. (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(3), 2013–2015.
- Azwari, A, lia febria lina. (2021). Pengaruh Price Discount dan Kualitas Produk pada Impulse Buying di Situs Belanja Online Shopee Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(2), 37–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/1098>
- Banasik, M. (2015). *Plastics. Hamilton and Hardy's Industrial Toxicology: Sixth Edition*, 3(2), 759–784. <https://doi.org/10.1002/9781118834015.ch75>
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Busro, M. (2018). *Manajemen Sumber Daya Manusia In Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara*, 391.
- Candra, A. M., & Samsugi, S. (2021). Perancangan Dan Implementasi Controller Access Point System Manager (Capsman) Mikrotik Menggunakan Aplikasi Winbox. 2(2), 26–32.
- Dan, M. S. (2021). PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341.
- Darma, T., Sari, R., & Ekonomi, F. (2021). Kontribusi Kepemimpinan Transformasi dan Komitmen Organisasi terhadap Kinerja Karyawan UMKM. 106–115.
- Deliyana, R., Permatasari, B., & Sukmasari, D. (2021). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Keamanan, Dan Persepsi Kepercayaan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam

- Menggunakan Mobile Banking BCA. *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 1–16.
- 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.
- Endah Wulantina, Maskar, S., Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Development of Mathematics Teaching Material Based on Lampungnese Ethnomathematics. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i02.7493>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 1–20.
- Fakhrurozi, J., Adrian, Q. J., Mulyanto, A., Informasi, S. S., Teknokrat, U., & Online, M. (2022). Pelatihan Penulisan Jurnalistik dan Naskah Video Bagi Siswa SMK Widya Yahya Gading Rejo. 2(5), 503–509.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Fatimah, S. (2019). Pengantar Transportasi. Myria Publisher.
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Felita, C. I., & Japariato, E. (2015). Analisa pengaruh customer experience terhadap customer loyalty dengan customer engagement dan customer trust sebagai variabel intervening di the body shop. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, Vol.1(No.1), pp.1-10.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking.
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented RealiGotama JD, Fernando Y, Pasha D. 2021. Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *J Inform Dan Rekayasa Perangkat Lunak*. 2(1):28–38.ty. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.

- Hartini, H., Maharani, Z. Z., & Rahman, B. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Think-Pair-Share untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 131–135.
- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.216>
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- 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>
- Indonesia, U. T. (2022). BASIC ENGLISH FOR TOURISM BAGI SISWA / I SMK PGRI I LIMAU TANGGAMUS LAMPUNG. 3(1), 144–150.
- Ismaulidina, I., Hasibuan, E. J., & Hidayat, T. W. H. W. (2020). Strategi Komunikasi Public Relation Dalam Membangun Citra Dan Kepercayaan Calon Jemaah Haji dan Umroh. *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 2(1), 12–17. <https://doi.org/10.31289/jipikom.v2i1.175>
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>
- Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- 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>
- Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR.

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

- Marchiori, M. (2019). Happy cows, happy milk: Smart cows and quality factors. Proceedings - 2019 IEEE SmartWorld, Ubiquitous Intelligence and Computing, Advanced and Trusted Computing, Scalable Computing and Communications, Internet of People and Smart City Innovation, SmartWorld/UIC/ATC/SCALCOM/IOP/SCI 2019, 117–124. <https://doi.org/10.1109/SmartWorld-UIC-ATC-SCALCOM-IOP-SCI.2019.00062>
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Mohamad, M., Ahmad, I., & Fernando, Y. (2017). Pemetaan Potensi Pariwisata Kabupaten Waykanan Menggunakan Algoritma Dijkstra. *Jurnal Komputer Terapan*, 3(2), 169–178.
- 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., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391>
- Nur, A. (2021). Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah). 2(2), 1–6.
- Nuraini, R. (2022). Pendukung Keputusan Pemilihan Vendor IT Menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) Sistem. 2.
- Nurhidayah, N., & Indayani, B. (2020). Analisis Kualitatif Hubungan Budaya Kerja Organisasi dengan Opini Audit: (Studi Kasus Pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Majene). *Owner : Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 4(2), 505–516. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1130034973%0Ahttps://owner.polgna.n.ac.id/index.php/owner/article/download/303/141>

- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik. *15(2)*, 127–133.
- Oktaviani, L., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, *2(1)*, 337–369.
- Pallagani, V., Khandelwal, V., Chandra, B., Udutalapally, V., Das, D., & Mohanty, S. P. (2019). DCrop: A deep-learning based framework for accurate prediction of diseases of crops in smart agriculture. *Proceedings - 2019 IEEE International Symposium on Smart Electronic Systems, ISES 2019*, 29–33. <https://doi.org/10.1109/iSES47678.2019.00020>
- Pengetahuan, P., Soal, P., & Kotagajah, S. M. A. N. (2021). *Abdi kami*. *4(1)*.
- Prasetyo, A., Studi, P., Sipil, T., & Indonesia, U. T. (2021). Studi hidro oseanografi pantai sebalang kecamatan katibung kabupaten lampung selatan. *02(02)*, 57–64.
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM*, *5(1)*, 32–39. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i1.239>
- 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., & Widiatoro, W. (2021). PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE. *15(2)*, 121–126.
- 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.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *3(6)*, 703–712.
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3(1)*, 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, *24(1)*, 92–93.
- Putra, A. D., Ardiansyah, T., Latipah, D., & Hidayat, S. (2019). Data Extraction Using The Web Crawler As A Media For Information On The Popularity Of Lampung Province

Tourism For The Development Of Rides And Abstract : 6(2).

- Putri, R. H. (2022). Pengaruh Kebijakan Subsidi, Foreign Direct Investment (Fdi) Dan Tata Kelola Pemerintahan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Negara – Negara Di Asean). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 129–144. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11621>
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi Calon Kenschushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia. 1(2), 58–65.
- Putri, S. eka Y., & Surahman, A. (2019). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Putri, Y. M., Putri, R. W., International, P., Section, L., & Lampung, U. (2022). PROTECTION OF TRADITIONAL CLOTH “ TAPIS LAMPUNG .” 14(November), 1–26.
- Rahayu, M. S., & Rushadiyati, R. (2021). Pengaruh Lingkungan Kerja Dan Karakteristik Individu Terhadap Kinerja Karyawan SMK Kartini. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen*, 11(2), 136–145. <https://doi.org/10.52643/jam.v11i2.1880>
- 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>
- Rido, A., & Hatmannaja, H. (n.d.). THE DEMANDS FOR 21 st CENTURY GLOCAL WORKFORCE VIS A VIS SECONDARY VOCATIONAL SCHOOL 2013 CURRICULUM: SCHOOLS AND INDUSTRIES? VOICES.
- Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>
- 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.
- Ristiandi, B., Suyono, R. S., & Ym, S. (2018). ANALISIS DAMPAK AKTIVITAS SEKOLAH TERHADAP KINERJA RUAS JALAN (Studi Kasus Yayasan Pendidikan Kalimantan SD – SMP – SMA Katolik Santu Petrus Jalan Karel Satsuit Tubun No . 3 Pontianak). 3, 1–11.
- Roza, E. K., Novita, D., & Fernando, Y. (2021). PENGARUH SERVICE QUALITY PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG. x(x), 1–9.
- SAHULATA, E. R. Y., Wattimanela, H. J., & Noya Van Delsen, M. S. (2020). Penerapan Fuzzy Inference System Tipe Mamdani Untuk Menentukan Jumlah Produksi Roti

- Berdasarkan Data Jumlah Permintaan Dan Persediaan (Studi Kasus Pabrik Cinderella Bread House Di Kota Ambon). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(1), 079–090. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss1pp079-090>
- Samsugi, S., & Silaban, D. E. (2018). c. Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri Dan Informasi, 13, 1–7.
- Saniati, S., Assuja, M. A., Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Sari, D. R. (2022). Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata. *International Journal of Community Service Learning*, 6(2).
- Sarsembayev, B., Yazdi, S. S. H., & Bagheri, M. (2022). Discrete PI Controller with Novel Anti-windup Scheme for Charging LiPo Battery in UAV: A Simulation Study. 2022 IEEE International Conference on Environment and Electrical Engineering and 2022 IEEE Industrial and Commercial Power Systems Europe (EEEIC / I&CPS Europe), 1–6. <https://doi.org/10.1109/EEEIC/ICPSEurope54979.2022.9854528>
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., Darwis, D., Indonesia, U. T., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35–44.
- SetiawaTI, C. I., & AhdiyawatI, S. I. (2021). Kompetensi Kewirausahaan para Knitting Entrepreneur terhadap Kinerja Bisnis (Kasus pada Sentra Industri Rajut Binong Jati Bandung). *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 6(1), 25–40.
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Sugama Maskar, Nicky Dwi Puspaningtyas, Putri Sukma Dewi, Putri M. Asmara, I. M. (2022). Perguruan Tinggi Bagi Masyarakatadesa Hanura-. 3(1), 324–331.
- Sugiono, E., & Lumban Tobing, G. I. (2021). Analisis Pengaruh Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Komunikasi Terhadap Kepuasan Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 389–400. <https://doi.org/10.36407/jmsab.v4i2.413>
- Sulistiani, H. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>
- Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., & ... (2022). Penerapan Dan Pelatihan Perpustakaan Digital Pada Smk N 1 Padang Cermin. *Jurnal WIDYA ...*, 2(2), 82–87. <https://jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/38>
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI PEKON SUKANEGERI JAYA. 3(1), 94–100.

- Susanto, E. R. (2021). Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 125–135.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Susuanto, E. R., Putra, A. D., Bachtiar, A. F., Mahendra, A., & Mila, N. A. (2022). PELATIHAN DIGITAL MARKETING BAGI PEMUDA-PEMUDI. 3(2), 254–259.
- 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>
- 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.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes). 2(4), 22–28.
- Tengah, L., Suwarni, E., Astuti, M., Fernando, Y., & Enjelya, M. (2022). Membangun Karakter Entrepreneur Bagi Siswa SMK Al-Hikmah ., 2(5), 517–522.
- Utami, A. R., Oktaviani, L., & Emaliana, I. (2021). The Use of Video for Distance Learning During Covid-19 Pandemic: Students' Voice. *Jet Adi Buana*, 6(02), 153–161. <https://doi.org/10.36456/jet.v6.n02.2021.4047>
- Wibowo, R. (2015). Kesuksesan E-commerce (OnlineShopping) Melalui Trust Dan Customer Loyalty. *Ekonomi Bisnis*, 20(1), 8–15. <http://journal.um.ac.id/index.php/ekobis/article/view/5078>
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 3(1), 77.

<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>

Winaldo, M. D., & Oktaviani, L. (2022). INFLUENCE OF VIDEO GAMES ON THE ACQUISITION OF THE ENGLISH LANGUAGE. 3(2), 21–26.