

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online

Rahayu Pratiwi¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

*) Rahayu.pratiwisas343@gmail.com

Abstrak

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi mobile yang memfasilitasi pengguna dalam memesan tiket konser secara online melalui perangkat Android. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur integrasi pembayaran online yang memudahkan pengguna untuk melakukan transaksi pembayaran secara aman dan praktis. Dalam pengembangan aplikasi ini, beberapa tahapan akan dilakukan, termasuk analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan menarik, pengembangan fitur pemesanan tiket dengan integrasi pembayaran online, pengembangan sistem basis data untuk menyimpan informasi tiket dan transaksi, serta pengujian dan evaluasi aplikasi untuk memastikan fungsionalitas dan keandalannya. Diharapkan bahwa aplikasi mobile yang dihasilkan melalui penelitian ini dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna dalam memesan tiket konser secara online. Integrasi pembayaran online juga diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah proses pembayaran, meningkatkan keamanan transaksi, dan memberikan pengalaman berbelanja yang lebih baik. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam industri hiburan dan memberikan solusi praktis bagi pengguna yang ingin menghadiri konser musik favorit mereka.

Kata Kunci: Sistem Informasi Geografis (SIG), Pemetaan dan Analisis Data, Bencana Alam.

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online didasarkan pada perkembangan industri hiburan dan konser yang pesat (Ahdan & Susanto, 2021; Borman; Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra, 2021; Firdaus et al., 2022; Maharani, 2020; Priyopradono et al., 2018; Y. M. Putri et al., 2021; Yulianti et al., 2021). Konser musik menjadi salah satu acara yang sangat diminati oleh masyarakat, baik lokal maupun internasional. Namun, proses pemesanan tiket konser secara konvensional sering kali memakan waktu dan merepotkan (Mutmainnah, 2020; Pramita & Sari, 2020; Tansir et al., 2021; Vinahapsari & Rosita, 2020, 2020, 2020). Para penggemar musik harus antri di tempat penjualan tiket fisik atau mengandalkan layanan pemesanan melalui telepon atau internet yang belum sepenuhnya efisien. Dalam era digital saat ini, aplikasi mobile

telah menjadi salah satu alat utama dalam kehidupan sehari-hari (Aji & Dewi, 2017; Astuti et al., 2022; Fahimah & Ningsih, 2022; Oktaviani et al., 2022; Ulinuha & Widodo, 2018; Winarta & Kurniawan, 2021). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile untuk pemesanan tiket konser secara online menjadi sangat penting. Dengan adanya aplikasi mobile yang memudahkan dan mempercepat proses pemesanan tiket konser, para penggemar musik dapat dengan mudah mengakses informasi tentang konser yang tersedia, memilih tempat duduk yang diinginkan, dan melakukan pembayaran dengan cepat dan aman (Autoridad Nacional del Servicio Civil, 2021; Bhara & Syahida, 2019; N. U. Putri et al., 2022; Study & Main, 2013; Susanto et al., n.d., 2019; Utami Putri et al., 2022).

Selain itu, integrasi pembayaran online dalam aplikasi ini juga memiliki urgensi yang tinggi. Pembayaran online memberikan keuntungan dalam hal keamanan dan kenyamanan transaksi. Pengguna dapat melakukan pembayaran tiket konser melalui kartu kredit, transfer bank, atau metode pembayaran elektronik lainnya tanpa harus datang ke tempat penjualan fisik. Ini menghemat waktu dan tenaga, serta meminimalkan risiko kehilangan atau kerusakan tiket fisik (Ahmad & Indra, 2016; Alita et al., 2022; Deliyana et al., 2021; Huda & Fernando, 2021; Soraya & Wahyudi, 2021; Teknologi et al., 2021; Wibowo, 2015; Yasin et al., 2021).

Dengan demikian, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan tiket konser dengan integrasi pembayaran online dapat meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan keamanan dalam proses pemesanan tiket konser (Isnain & Putra, 2023; Marsi et al., 2019; Pramono et al., 2020; Sundari, 2010). Hal ini akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi para penggemar musik serta mendukung perkembangan industri hiburan secara keseluruhan (Aprianty & Basuki, 2021; Arifah & Fernando, 2022; Gusniar, 2022; Lina & Permatasari, 2020; Prasetyawan et al., 2021; Rianto, 2021; Yuliana et al., 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Rancang Bangun

Merujuk pada proses pengembangan aplikasi mobile berbasis Android secara menyeluruh, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna, pengembangan fitur, pengujian, hingga implementasi aplikasi yang fungsional (Agung et al., 2020; Amarudin &

Sofiandri, 2018; ASTOMO, 2021; Darwis et al., 2020; Effendi, 2009; Megawaty et al., 2021; Wantoro & Alkarim, 2016).

Aplikasi Mobile

Merupakan program komputer yang dirancang khusus untuk dijalankan pada perangkat mobile, seperti smartphone atau tablet (Ahdan, Putri, et al., 2020; Allafi & Iqbal, 2018; Bhakti et al., 2022; Kusniyati, 2016; Meiler, 2012; Ramadona et al., 2021; Saloni & Hegde, 2016, 2016; Sari & Putri, 2019; Silverio-Fernández et al., 2018). Aplikasi ini memiliki antarmuka pengguna yang dioptimalkan untuk layar sentuh dan menyediakan fitur-fitur yang relevan dengan kebutuhan pengguna (Agung Prastowo Tri Nugroho, Bambang Priyono, 2014; Ahmad et al., 2019; Fitra Arie Budiawan, 2019; Lestari et al., 2021; Rifqi et al., 2018; Ristiandi et al., 2018; Rumalutur & Ohoiwutun, 2018; Suaidah, 2021a).

Berbasis Android: Aplikasi dikembangkan menggunakan sistem operasi Android, yang merupakan sistem operasi yang dominan di perangkat mobile. Aplikasi ini dapat diinstal dan dijalankan pada perangkat Android yang mendukung (Ahdan & Setiawansyah, 2020; Irvansyah et al., 2020; Kautsar et al., 2015; Mustaqov & Megawaty, 2020; Nugroho et al., 2021; R. R. Pratama & Surahman, 2020; Samsugi et al., 2018; Yeztiani et al., 2022).

Pemesanan Tiket Konser

Mencakup proses memesan tiket konser secara online melalui aplikasi mobile. Pengguna dapat memilih konser yang diinginkan, melihat ketersediaan tiket, memilih tempat duduk, dan melakukan pemesanan tiket dengan mudah dan cepat (Dheara et al., 2022; Reza & Putra, 2021; Sulistiani et al., 2021; Wibowo, 2015; Widiyawati, 2022).

Integrasi Pembayaran Online

Mengacu pada fitur yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran tiket konser secara online melalui aplikasi (Ade & Novri, 2019; Ahdan et al., 2018; Alfiah & Damayanti, 2020a, 2020b; Borman et al., 2020; Budiman et al., 2021; Lukman et al., 2021). Integrasi pembayaran online memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran melalui metode elektronik seperti kartu kredit, transfer bank, atau layanan pembayaran online lainnya (Amalia et al., 2021; Anantama et al., 2020; Darwis, 2016; Darwis et al.,

2022; Handoko et al., 2018; Harahap et al., 2020; M. A. Pratama et al., 2021; Suaidah, 2021b).

Secara keseluruhan, Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online adalah pengembangan aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna untuk memesan tiket konser secara online melalui perangkat Android (Ahdan, Priandika, et al., 2020; Borman, 2017; Dewi et al., n.d.; Prasetyawan, 2017; Rulyana & Borman, 2014; Saputra & Borman, 2020; Sulastio et al., 2021). Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam memilih konser, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran tiket secara online melalui metode pembayaran elektronik.

METODE

Tahapan Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online dapat meliputi langkah-langkah berikut:

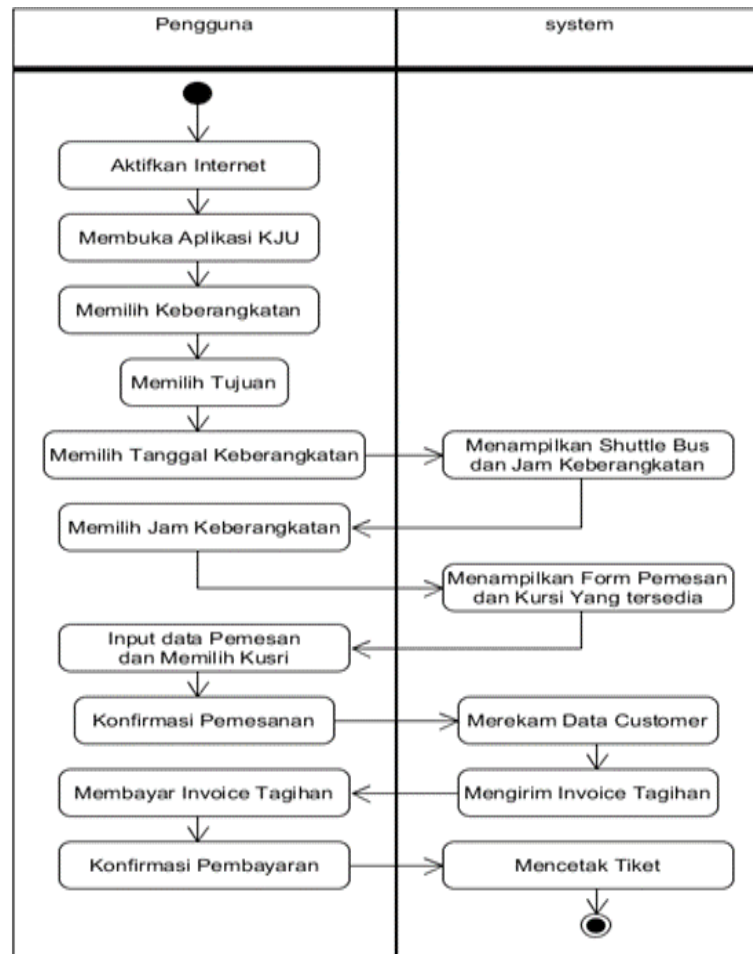
1. Analisis Kebutuhan: Melakukan analisis mendalam terkait kebutuhan pengguna, seperti fitur yang diharapkan, antarmuka pengguna yang intuitif, dan integrasi pembayaran online yang diinginkan. Mengidentifikasi persyaratan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh aplikasi.
2. Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX Design): Membuat desain antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan responsif. Merancang tata letak, ikon, tombol, warna, dan elemen visual lainnya agar sesuai dengan tema dan identitas merek aplikasi.
3. Pengembangan Fitur Pemesanan Tiket: Membangun fitur pemesanan tiket konser yang memungkinkan pengguna memilih konser yang diinginkan, melihat ketersediaan tiket, memilih tempat duduk, dan menambahkannya ke keranjang belanja.
4. Integrasi Pembayaran Online: Mengintegrasikan metode pembayaran online, seperti kartu kredit, transfer bank, atau layanan pembayaran elektronik lainnya. Memastikan bahwa proses pembayaran dilakukan dengan aman dan melindungi data pengguna.

5. Pengembangan Sistem Basis Data: Membangun sistem basis data untuk menyimpan informasi tiket, transaksi, dan data pengguna. Memastikan keamanan dan keakuratan data yang disimpan.
6. Pengujian dan Evaluasi: Melakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh untuk memastikan fungsionalitas yang baik, keamanan, dan kinerja yang optimal. Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah yang mungkin ditemui selama pengujian.
7. Implementasi: Melakukan implementasi aplikasi ke dalam perangkat Android, baik melalui distribusi di platform aplikasi seperti Google Play Store atau melalui sideloading langsung ke perangkat pengguna.
8. Pemeliharaan dan Peningkatan: Memantau kinerja aplikasi secara berkala, merespons umpan balik pengguna, dan melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik. Mengembangkan dan mengintegrasikan fitur tambahan atau peningkatan berdasarkan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi.

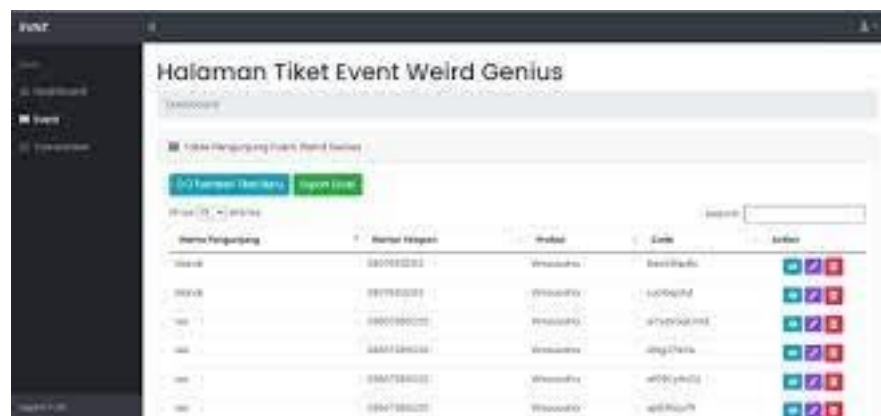
Tahapan ini mencakup siklus pengembangan aplikasi mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan dan peningkatan berkelanjutan. Penting untuk mengikuti tahapan ini secara sistematis guna memastikan aplikasi mobile yang dihasilkan berkualitas tinggi dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil lengkap dari Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pemesanan Tiket Konser dengan Integrasi Pembayaran Online:



Gambar 1. Diagram Pesan Tiket



1. Analisis Kebutuhan:

- Pengguna ingin dapat melihat daftar konser yang tersedia, termasuk detail acara, tanggal, lokasi, dan harga tiket.

- Pengguna ingin memiliki kemampuan untuk memilih tempat duduk yang tersedia di dalam lokasi konser.
- Pengguna ingin melakukan pembayaran tiket secara online melalui aplikasi menggunakan metode pembayaran elektronik yang aman dan terpercaya.

2. Perancangan Antarmuka Pengguna (UI/UX Design):

- Desain antarmuka pengguna yang responsif dengan tampilan yang menarik dan mudah dinavigasi.
- Pengguna dapat dengan mudah mencari konser, melihat detail acara, dan memilih tempat duduk melalui antarmuka yang intuitif.
- Integrasi elemen visual yang sesuai dengan tema musik dan identitas merek aplikasi.

3. Pengembangan Fitur Pemesanan Tiket:

- Pengguna dapat mencari konser berdasarkan kategori, artis, atau tanggal.
- Setelah memilih konser, pengguna dapat melihat daftar tempat duduk yang tersedia dan memilih tempat duduk yang diinginkan.
- Pengguna dapat menambahkan tiket ke keranjang belanja dan melanjutkan proses pembayaran.

4. Integrasi Pembayaran Online:

- Integrasi metode pembayaran online yang populer seperti kartu kredit, transfer bank, atau layanan pembayaran elektronik lainnya.
- Pengguna dapat memasukkan informasi pembayaran dengan aman dan melakukan pembayaran tiket secara langsung melalui aplikasi.
- Konfirmasi pembayaran dikirim kepada pengguna setelah transaksi berhasil.

5. Pengembangan Sistem Basis Data:

- Membangun sistem basis data untuk menyimpan informasi tiket, transaksi, dan data pengguna.
- Keamanan data pengguna dan enkripsi informasi pembayaran untuk menjaga kerahasiaan dan integritas data.

6. Pengujian dan Evaluasi:

- Melakukan pengujian fungsionalitas, keamanan, dan kinerja aplikasi secara menyeluruh.
- Mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah yang ditemukan selama pengujian.

7. Implementasi:

- Distribusi aplikasi melalui Google Play Store atau platform aplikasi Android lainnya.
- Pengguna dapat mengunduh dan menginstal aplikasi pada perangkat Android mereka.

8. Pemeliharaan dan Peningkatan:

- Melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik dan aman.
- Mengumpulkan umpan balik pengguna untuk pengembangan fitur tambahan atau peningkatan berdasarkan kebutuhan dan permintaan pengguna.

Berikut ini adalah tabel dalam tahapan pengembangan aplikasi :

No.	Tahapan	Deskripsi
1	Analisis Kebutuhan	Melakukan analisis mendalam terkait kebutuhan pengguna, termasuk fitur yang diinginkan seperti pencarian konser, pemilihan tempat duduk, dan integrasi pembayaran online.
2	Perancangan Antarmuka Pengguna	Merancang tata letak antarmuka pengguna yang menarik dan responsif dengan elemen visual yang sesuai dengan tema musik dan identitas merek aplikasi.
3	Pengembangan Fitur Pemesanan Tiket	Membangun fitur pemesanan tiket konser yang memungkinkan pengguna memilih konser, melihat ketersediaan tiket, memilih tempat duduk, dan menambahkannya ke keranjang belanja.
4	Integrasi Pembayaran Online	Mengintegrasikan metode pembayaran online seperti kartu kredit, transfer bank, atau layanan pembayaran elektronik lainnya untuk memungkinkan pengguna melakukan pembayaran tiket secara aman dan nyaman melalui aplikasi.
5	Pengembangan Sistem Basis Data	Membangun sistem basis data untuk menyimpan informasi tiket, transaksi, dan data pengguna, serta memastikan keamanan dan keakuratan data yang disimpan.
6	Pengujian dan Evaluasi	Melakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh untuk memastikan fungsionalitas, keamanan, dan kinerja yang optimal, serta mengidentifikasi dan memperbaiki bug atau masalah yang mungkin ditemui.

No.	Tahapan	Deskripsi
7	Implementasi	Mengimplementasikan aplikasi ke dalam perangkat Android melalui distribusi di platform aplikasi seperti Google Play Store atau melalui sideloading langsung ke perangkat pengguna.
8	Pemeliharaan dan Peningkatan	Melakukan pemeliharaan rutin untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan baik dan responsif terhadap perubahan atau pembaruan yang diperlukan, serta mengembangkan fitur tambahan berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi.

Tabel 1. Tahapan dalam pengembangan aplikasi mobile

Dengan melalui tahapan-tahapan tersebut, aplikasi mobile ini dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan praktis bagi pengguna dalam memesan tiket konser secara online dengan integrasi pembayaran yang aman dan efisien.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, telah berhasil dirancang dan dikembangkan sebuah aplikasi mobile berbasis Android untuk pemesanan tiket konser dengan integrasi pembayaran online. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mencari konser, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran secara online. Integrasi pembayaran online memungkinkan transaksi pembayaran yang cepat, aman, dan efisien. Selain itu, antarmuka pengguna yang responsif dan tampilan yang menarik memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna dalam menggunakan aplikasi ini.

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

1. Perlu dilakukan pengujian dan evaluasi lebih lanjut terhadap fungsionalitas, keamanan, dan kinerja aplikasi ini untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik dan aman. Pengujian ini dapat melibatkan pengguna yang representatif agar dapat mengidentifikasi masalah potensial dan meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Sebagai langkah selanjutnya, dapat dilakukan pengembangan fitur tambahan yang dapat meningkatkan nilai tambah aplikasi ini. Misalnya, integrasi dengan platform sosial media untuk berbagi informasi konser kepada teman-teman, penilaian dan ulasan pengguna terhadap konser, atau pilihan kursi berdasarkan preferensi pengguna.
3. Penting untuk menjaga keamanan data pengguna dan transaksi pembayaran. Perlu dilakukan langkah-langkah keamanan yang memadai, seperti enkripsi data dan

pengamanan sistem basis data, guna melindungi informasi pribadi pengguna dan mencegah adanya potensi pelanggaran keamanan.

4. Pemeliharaan rutin dan pembaruan aplikasi perlu dilakukan untuk menjaga kualitas dan kinerja aplikasi. Pembaruan dapat dilakukan untuk memperbaiki bug, mengoptimalkan kinerja, dan menghadirkan fitur baru sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi.

Dengan memperhatikan saran-saran di atas, aplikasi ini memiliki potensi untuk terus berkembang dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam memesan tiket konser secara online dengan integrasi pembayaran yang aman dan nyaman.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1),. *Jurnal Informanika*, 5(2).
- 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.
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- 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.
- Ahdan, S., Priandika, A., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 8(3), 221–236.
- 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., & 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.
- 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., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.
- Aji, G. F. S., & Dewi, N. (2017). Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian. In *Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian*.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020a). 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>
- Alfiah, & Damayanti. (2020b). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 111–117.
- 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.
- Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-Octob*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>
- Amalia, F. S., Setiawansyah, S., & ... (2021). Analisis Data Penjualan Handphone Dan Elektronik Menggunakan Algoritma Apriori (Studi Kasus: Cv Rey Gasendra). ... *Journal of Telematics and ...*, 2(1), 1–6. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/telefortech/article/view/1810>
- Amarudin, A., & Sofiandri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- Anantama, A., Apriyantina, A., Samsugi, S., & Rossi, F. (2020). Alat Pantau Jumlah Pemakaian Daya Listrik Pada Alat Elektronik Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 29–34.
- Aprianty, R. D., & Basuki, K. (2021). PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH TERHADAP PURCHASE INTENTION MELALUI CONSUMER TRUST PADA ONLINE SHOP FASHION WANITA DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (STUDI PADA GENERASI MILENIAL DI DKI JAKARTA). 24(1), 4810–4814.

- Arifah, S. N., & Fernando, Y. (2022). *Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi*. 3(3), 295–315.
- 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.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., Adrian, Q. J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG)*. 3(2), 45–54.
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296.
- Borman;Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194.
- Borman, R. I. (2017). *Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung*.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- 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>
- Darwis, D. (2016). Implementasi Teknik Steganografi Least Significant Bit (LSB) Dan Kompresi Untuk Pengamanan Data Pengiriman Surat Elektronik. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 32–38.
- 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., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan pengarsipan secara elektronik (e-filling) bagi perangkat desa di pekan*

sukanegeri jaya. 3(1), 108–113.

- 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. <http://repository.teknokrat.ac.id/id/eprint/3581%0Ahttp://repository.teknokrat.ac.id/3581/3/b217411267.pdf>
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Effendi, H. (2009). Aplikasi Logika Fuzzy Untuk Peramalan Beban Listrik Jangka. *Teknik Elektro*, XII(1), 52–58.
- Fahimah, M., & Ningsih, L. A. (2022). Strategi Content Marketing dalam Membangun Customer Engagement. *Benchmark*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.46821/benchmark.v3i1.283>
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- 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>
- 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>
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur

- Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Isnain, A. R., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 132–136.
- 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.
- 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.
- Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4447>
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi MediLina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. *Jembatan. Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- 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>
- Maharani, Y. D. (2020). *Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust*.
- Marsi, fella rizki, Husaini, & Ilyas, F. (2019). *PENGARUH KARAKTERISTIK DEWAN PENGAWAS SYARIAH TERHADAP KINERJA PERBANKAN YANG DIMODERASI OLEH PENGAMBILAN RISIKO BANK*. 2–3.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Meiler, R. (2012). *Professional Android 4 Application Development* (4th ed.). Jhon Wiley & Son, Inc.
- 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 Bakauiheni. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.33365/jice.v1i01.854>
- 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.
- Oktaviani, L., Samsugi, S., Surahman, A., & ... (2022). Pelatihan Tips Dan Trik Mahir Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Siswi Sman 1 Padang Cermin. *Jurnal WIDYA* ..., 2(2), 70–75. <https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/34%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/34/27>
- Pramita, G., & Sari, N. (2020). STUDI WAKTU PELAYANAN KAPAL DI DERMAGA I PELABUHAN BAKAUHENI. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 1(01), 14–18.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyanga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- 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, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- 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>
- 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, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Adrian, Q. J., Pratiwi, D., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., Ardiantoro, N. F., Sudana, I. W., & Ikhsan, U. N. (2022). Pelatihan Mitigasi Bencana Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 272. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2201>

- 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>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- 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>
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- 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.
- 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.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. *Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta*.
- Rumalutur, S., & Ohoiwutun, J. (2018). Sistem Kendali Otomatis Panel Penerangan Luar Menggunakan Timer Theben Sul 181 H Dan Arduino Uno R3. *Electro Luceat*, 4(2), 43–51. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v4i2.143>
- 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>
- 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.

- Sari, F. M., & Putri, S. N. (2019). Academic Whatsapp Group: Exploring Students' Experiences in Writing Class. *Teknosastik*, 17(2), 56–65. <https://doi.org/10.33365/ts.v17i2.324>
- 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>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Study, E., & Main, U. S. M. (2013). *Effectiveness of Aman Lake as Flood Retention Ponds in Flood Mitigation Effectiveness of Aman Lake as flood retention ponds in flood mitigation effort : study case at USM Main Campus , Malaysia. December.*
- Suaidah, S. (2021a). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Suaidah, S. (2021b). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Sundari, T. (2010). Petunjuk Teknis Pengenalan Varietas Unggul dan Teknik Budidaya Ubi kayu (Materi Pelatihan Agribisnis bagi KMPH). *Balai Penelitian Kacang-Kacangan Dan Umbi-Umbian*, 55, 11.
- 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.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., Samsugi, S., Amanda, F., Taufik, M., & Pratama, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI E-LIBRARY PADA PERPUSTAKAAN*. 92–97.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID (STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI , LAMPUNG)*. 2, 40–52.

- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.
- Ulinuha, A., & Widodo, W. A. (2018). Rancang Bangun Pembangkit Listrik Tenaga Angin Skala Mikro Untuk Keperluan Penerangan Jalan. *The 7th University Research Colloquium*, 128–135.
- Utami Putri, N., Persada Sembiring, J., Jayadi, A., Jafar Adrian, Q., & Sudana, I. W. (2022). Pelatihan Doorlock Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 198. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2022>
- Vinahapsari, C. A., & Rosita. (2020). Pelatihan manajemen waktu pada stres akademik pekerja penuh waktu. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 06(01), 20–28.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- 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>
- 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>
- Winarta, A., & Kurniawan, W. J. (2021). Optimasi cluster k-means menggunakan metode elbow pada data pengguna narkoba dengan pemrograman python. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(1).
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yeztiani, O. L., Adrian, Q. J., & Aldino, A. A. (2022). Application of Augmented Reality As a Learning Media of Mollusca Group Animal Recognition and Its Habitat Based on Android. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 420. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.2044>
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yulianti, T., Samsugi, S. S., Nugroho, A., Anggono, H., Nugroho, P. A., & Anggono, H. (2021). Rancang Bangun Pengusir Hama Babi Menggunakan Arduino dengan Sensor

Gerak. *Jtst*, 02(1), 21–27.