

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pencarian Rekomendasi Buku dengan Fitur Review dan Penilaian Pengguna

Kusuma Rajasa¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*)} Rajasa.kuskus@gmail.com

Abstrak

Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android untuk Pencarian Rekomendasi Buku dengan Fitur Review dan Penilaian Pengguna merupakan sebuah proyek pengembangan aplikasi mobile yang bertujuan untuk membantu pengguna dalam mencari dan menemukan rekomendasi buku yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur review dan penilaian pengguna, sehingga pengguna dapat melihat ulasan dan penilaian dari pengguna lain sebelum memutuskan untuk membeli atau membaca buku tersebut. Dengan adanya fitur review dan penilaian pengguna, pengguna dapat mendapatkan pandangan yang lebih jelas mengenai kualitas dan kecocokan suatu buku dengan minat mereka sebelum melakukan pembelian atau peminjaman. Pentingnya penelitian ini terletak pada manfaat yang dapat diberikan kepada pengguna dalam memudahkan mereka mencari buku yang tepat. Dengan adanya aplikasi ini, pengguna dapat menghemat waktu dan usaha dalam mencari buku, serta mendapatkan rekomendasi yang lebih terpersonalisasi. Selain itu, fitur review dan penilaian pengguna juga memberikan kepercayaan dan pemahaman lebih dalam mengenai kualitas dan konten buku yang ingin mereka baca. Dalam tahapan pengembangan aplikasi ini, akan dilakukan analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka pengguna (UI/UX design), implementasi fitur pencarian dan rekomendasi buku, pengembangan fitur review dan penilaian pengguna, serta pengujian dan evaluasi aplikasi. Dengan melakukan tahapan-tahapan ini, diharapkan aplikasi dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik, akurat, dan dapat diandalkan dalam mencari rekomendasi buku.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Rekomendasi Buku, Penilaian Pengguna.

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, kebutuhan akan informasi dan rekomendasi buku semakin meningkat. Buku merupakan sumber pengetahuan dan hiburan yang penting bagi banyak orang. Namun, dengan jumlah buku yang begitu banyak dan variasi minat yang beragam, pengguna seringkali menghadapi kesulitan dalam mencari buku yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka. Selain itu, keberadaan platform e-commerce dan toko buku online juga membuat pengguna membutuhkan ulasan dan penilaian dari pengguna lain sebelum membeli buku. Dalam konteks ini, perancangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna memiliki latar belakang yang kuat. Aplikasi ini akan membantu pengguna dalam menemukan buku-buku yang relevan dengan minat mereka melalui rekomendasi yang akurat dan berdasarkan

preferensi pengguna. Fitur review dan penilaian pengguna juga memungkinkan pengguna untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang buku tersebut dari sudut pandang orang lain yang telah membaca buku tersebut. Dengan demikian, pengguna dapat membuat keputusan pembelian yang lebih baik.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kemudahan yang dapat diberikan kepada pengguna dalam mencari dan memilih buku dengan lebih efisien dan akurat. Dalam lingkungan yang penuh dengan berbagai pilihan buku, aplikasi ini akan mempercepat proses pencarian dan menyediakan rekomendasi buku yang lebih sesuai dengan minat pengguna (Andi Saputra et al., 2020; Aprianto & Syaipudin, 2022; Kasmir, 2014; Maulana et al., 2022; Prasetyo et al., 2020; Purnama, 2021; R. R. Setiawan & Nurkamid, 2018; Taksu Wijaya et al., 2019; Wijaya & Suwastika, 2017). Fitur review dan penilaian pengguna juga akan memberikan informasi dan wawasan tambahan kepada pengguna, sehingga mereka dapat membuat keputusan pembelian yang lebih terinformasi (Bakri, 2017; Desa et al., 2022; Ekonomi & Borneo, 2022; Mubeen et al., 2021; Pranatawijaya et al., 2019; Prasetyawan et al., 2018; Suaidah et al., 2022; I. W. Suwastika, 2017; Wardaningsih & Kasih, 2022). Selain itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi pengguna dalam dunia literasi. Pengguna dapat berbagi ulasan dan penilaian mereka sendiri, sehingga memberikan kontribusi positif dalam membentuk komunitas pembaca yang saling berbagi informasi dan pengalaman (I Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2018; Bin et al., 2015; M. T. Junaid et al., 2023; Mardi et al., 2020; Safitri et al., 2019; Saniati et al., 2022; Saputra et al., 2020; Sinaga et al., 2022; Vinahapsari, 2019). Dengan aplikasi ini, diharapkan minat dan kesadaran masyarakat terhadap membaca dan literasi dapat ditingkatkan.

Dalam konteks ini, pengembangan aplikasi mobile berbasis Android untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna menjadi sangat penting. Aplikasi ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengguna dalam memperoleh rekomendasi buku yang sesuai dengan minat mereka serta mendapatkan informasi tambahan melalui ulasan dan penilaian pengguna lainnya (Anggraini et al., 2020; Asih et al., 2020; Buchari et al., 2022; R. D. Gunawan, 2020; Halima et al., 2022; Ramayasa et al., 2020; Rhoedy Setiawan, Djoko Utomo, 2018; Setiani & Gunawan, 2019; I. W. K. Suwastika, 2018).

KAJIAN PUSTAKA

1. Rancang Bangun Aplikasi Mobile Berbasis Android: Merujuk pada proses perancangan dan pengembangan aplikasi mobile yang dapat dijalankan pada platform Android (Dewi et al., 2021; Husin et al., 2019; Priandika, Permata, et al., 2022; R. P. Putri & Oktaria, 2016; Rachman Ally & Ngestirosa Endang Woro Kasih, 2021; Reynaldi Nomor et al., 2022; Sassa et al., 2022; M. Satria & Handoyo, 2022). Aplikasi ini akan dirancang dengan mempertimbangkan fitur-fitur khusus yang relevan dengan tujuan aplikasi, yaitu pencarian rekomendasi buku, review, dan penilaian pengguna (Aprianto, 2020; Aziz et al., 2016; Fadly et al., 2011; Febrina et al., 2021; D. R. Gunawan et al., 2018; M. Junaid et al., 2021; N. U. Putri et al., 2020; Styawati et al., 2020; Trisnawati, 2020).
2. Pencarian Rekomendasi Buku: Merupakan fitur utama aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mencari buku berdasarkan minat dan preferensi mereka. Aplikasi ini akan menggunakan algoritma atau metode tertentu untuk menganalisis preferensi pengguna, mengidentifikasi pola pembacaan, dan memberikan rekomendasi buku yang sesuai dengan minat pengguna (Lathifah et al., 2022; Muslimin & Aprianto, 2022; Priandika, Gunawan, et al., 2022; Prillia Dwi Citra Prestiwi, Dwi Tirta Kencana, 2019; Salsabila et al., 2022; K. Sari & Pranoto, 2021; M. N. D. Satria, 2022; Solihati et al., 2016).
3. Fitur Review: Merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk memberikan ulasan atau pendapat pribadi mereka tentang buku yang telah mereka baca (D. R. Sari et al., 2021; Sentosa et al., 2022; R. Setiawan et al., 2017; Sundari et al., 2022; Wulandari et al., 2021; Yani, 2015). Pengguna dapat menulis ulasan yang menggambarkan pengalaman membaca mereka, mengomentari kelebihan dan kekurangan buku, serta memberikan saran kepada pengguna lain yang berencana untuk membaca buku tersebut (Agung, 2008, 2016; Avelo, 2021; Kejaksan, 2013; RahmanCyber, 2021; Susilowati, 2010; Widyarsono, 2017).
4. Penilaian Pengguna: Merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk memberikan penilaian atau rating terhadap buku yang telah mereka baca (Efendy & Suryadinata, n.d.; Hokky & Innocentius Bernarto, 2021; Milcha Handayani Tammubua, 2021; Pangestika & Khasanah, 2021; Rodiques & Rahanatha, 2018). Penilaian ini biasanya dilakukan dengan skala angka atau bintang, di mana pengguna memberikan nilai sesuai dengan kesukaan atau kepuasan mereka terhadap buku tersebut. Penilaian pengguna ini dapat menjadi referensi bagi pengguna lain dalam memilih buku yang ingin mereka baca (Ahnaf Balhmar, 2021;

Bastian, 2014; Dukalang et al., 2022; Fahrevi & Satrio, 2020; Luvianti et al., 2019; Rahayu, 2021; Song et al., 2019; Yohanes Nuhadriel, Meilia Japiana, 2021).

Dengan adanya aplikasi mobile ini, pengguna dapat mencari buku yang sesuai dengan minat mereka secara efisien, membaca ulasan dan penilaian pengguna lainnya untuk mendapatkan wawasan tambahan, dan membuat keputusan pembelian yang lebih terinformasi (ANNET & Naranjo, 2014; Damayanti et al., 2020; Dan et al., 2023; Lestari et al., 2018; Putra et al., 2023; Serumpun et al., 2022). Aplikasi ini juga dapat membantu pengguna dalam meningkatkan partisipasi dan interaksi dalam komunitas pembaca, melalui kontribusi ulasan dan penilaian mereka sendiri (Agustina et al., 2023; Geometri Dan, 2018; Jatika, Alba, et al., 2023; Jatika, Satria, et al., 2023; Masyhur et al., 2023; Muhammad Arif Julyananda et al., 2022; Pangestu et al., 2023; R. P. Putri et al., 2019).

METODE

Berikut adalah tahapan dalam rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna:

1. Analisis Kebutuhan: Lakukan analisis mendalam tentang kebutuhan pengguna, tujuan aplikasi, dan fitur yang diperlukan. Identifikasi target audiens, kebutuhan pencarian rekomendasi buku, tampilan antarmuka pengguna, fitur review dan penilaian, dan integrasi dengan sumber data buku.
2. Perancangan Antarmuka Pengguna: Buat desain antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif. Pertimbangkan tata letak, navigasi, ikon, warna, dan elemen desain lainnya untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik dan efisien.
3. Pengembangan Backend: Bangun sistem backend yang akan mengelola dan menyimpan data buku, ulasan pengguna, dan penilaian. Terapkan algoritma atau metode yang tepat untuk pencarian rekomendasi buku berdasarkan minat pengguna.
4. Pengembangan Fitur Pencarian dan Rekomendasi: Implementasikan fitur pencarian buku yang memungkinkan pengguna untuk mencari buku berdasarkan judul, penulis, genre, atau kata kunci lainnya. Buat juga mekanisme rekomendasi buku berdasarkan preferensi pengguna.

5. Pengembangan Fitur Review dan Penilaian: Bangun fitur yang memungkinkan pengguna untuk menulis ulasan dan memberikan penilaian terhadap buku yang telah mereka baca. Sediakan formulir atau tampilan khusus untuk pengguna menginput ulasan dan penilaian, serta mekanisme untuk menampilkan ulasan dan penilaian secara terstruktur.

6. Integrasi Sumber Data Buku: Integrasikan aplikasi dengan sumber data buku yang relevan, seperti basis data buku online atau API dari toko buku online. Pastikan informasi buku yang diperoleh akurat dan terkini.

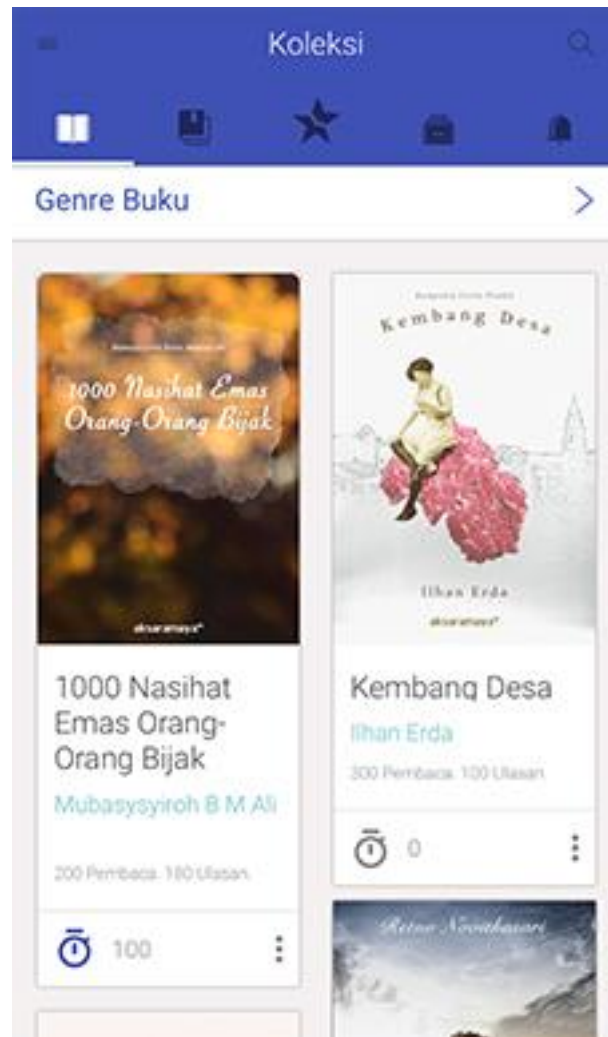
7. Pengujian dan Debugging: Lakukan pengujian menyeluruh untuk memastikan kinerja aplikasi yang baik, koreksi bug, dan memperbaiki masalah yang ditemukan selama pengujian.

8. Peluncuran dan Pemeliharaan: Setelah aplikasi selesai, lakukan peluncuran resmi di platform Android. Terus lakukan pemeliharaan dan pembaruan aplikasi untuk meningkatkan kinerja, mengatasi bug, dan menambahkan fitur baru jika diperlukan.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan di atas, aplikasi mobile untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna dapat dikembangkan secara sistematis dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil lengkap dari rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna:



1. Analisis Kebutuhan:

- Identifikasi target audiens: Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna yang gemar membaca buku dan ingin mendapatkan rekomendasi buku baru berdasarkan minat mereka.
- Kebutuhan pencarian rekomendasi buku: Pengguna dapat mencari buku berdasarkan judul, penulis, genre, atau kata kunci lainnya.
- Fitur review dan penilaian pengguna: Pengguna dapat menulis ulasan buku yang telah mereka baca dan memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka.
- Integrasi dengan sumber data buku: Aplikasi ini akan mengintegrasikan dengan API toko buku online untuk mendapatkan informasi buku yang akurat dan terkini.

2. Perancangan Antarmuka Pengguna:

- Desain antarmuka pengguna yang intuitif dengan tata letak yang mudah dipahami dan navigasi yang sederhana.
- Tampilan beranda dengan daftar buku rekomendasi populer.
- Halaman pencarian buku dengan opsi filter berdasarkan genre, penulis, dan rating.
- Halaman detail buku yang menampilkan informasi buku, ulasan pengguna, dan penilaian.
- Halaman penulisan ulasan dan penilaian pengguna dengan formulir yang lengkap.

3. Pengembangan Backend:

- Membangun sistem backend menggunakan bahasa pemrograman dan framework yang sesuai untuk mengelola data buku, ulasan pengguna, dan penilaian.
- Menggunakan algoritma atau metode yang relevan untuk melakukan pencarian rekomendasi buku berdasarkan minat pengguna.
- Mengimplementasikan fungsi-fungsi CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk mengelola data buku, ulasan, dan penilaian.

4. Pengembangan Fitur Pencarian dan Rekomendasi:

- Mengimplementasikan fitur pencarian buku dengan opsi filter dan kata kunci pencarian.
- Menyediakan hasil pencarian buku yang relevan berdasarkan kriteria pengguna.
- Mengimplementasikan algoritma rekomendasi buku berdasarkan minat pengguna, misalnya dengan menggunakan collaborative filtering atau content-based filtering.

5. Pengembangan Fitur Review dan Penilaian:

- Membangun fitur yang memungkinkan pengguna untuk menulis ulasan buku dan memberikan penilaian.
- Menyediakan formulir penulisan ulasan dengan kolom judul, isi ulasan, dan rating.
- Menampilkan ulasan dan penilaian pengguna secara terstruktur pada halaman detail buku.

6. Integrasi Sumber Data Buku:

- Mengintegrasikan aplikasi dengan API toko buku online untuk mendapatkan informasi buku yang akurat, seperti judul, penulis, sinopsis, dan sampul buku.
- Memastikan bahwa data buku yang ditampilkan dalam aplikasi selalu terkini.

7. Pengujian dan Debugging:

- Melakukan pengujian menyeluruh terhadap berbagai fitur aplikasi untuk memastikan kinerjanya yang baik dan memperbaiki bug yang ditemukan selama pengujian.

8. Peluncuran dan Pemeliharaan:

- Meluncurkan aplikasi di platform Android melalui Play Store.
- Melakukan pemeliharaan dan pembaruan secara berkala untuk meningkatkan kinerja aplikasi, mengatasi bug, dan menambahkan fitur baru berdasarkan umpan balik pengguna.

Tabel berikut berisi data buku dengan informasi seperti judul, penulis, genre, dan rating. Tabel ini digunakan sebagai referensi dalam aplikasi untuk menampilkan daftar buku yang tersedia.

No.	Judul Buku	Penulis	Genre	Rating
1	The Alchemist	Paulo Coelho	Fiction	4.5
2	Sapiens	Yuval Noah Harari	Non-Fiction	4.7
3	Educated	Tara Westover	Memoir	4.2
4	The Great Gatsby	F. Scott Fitzgerald	Classic	4.0
5	Becoming	Michelle Obama	Autobiography	4.6

Tabel 1. Data Buku

Tabel 2 berisi contoh data ulasan pengguna dengan informasi seperti judul buku, nama pengguna, ulasan, dan rating yang diberikan. Tabel ini digunakan untuk menampilkan ulasan pengguna dan penilaian yang membantu pengguna lain dalam memilih buku yang ingin mereka baca.

No.	Judul Buku	Pengguna	Ulasan	Rating
1	The Alchemist	user123	This book is truly inspiring. Highly recommended!	4.5
2	Sapiens	booklover87	A thought-provoking exploration of human history.	4.7
3	Educated	reader567	The author's journey is remarkable. Must-read!	4.2
4	The Great Gatsby	literarygeek	A classic tale of love and tragedy.	4.0
5	Becoming	memoirlover	Michelle Obama's story is empowering. Brilliant!	4.6

Tabel 2. Data Ulasan Pengguna

Dengan hasil lengkap ini, aplikasi mobile untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan berguna bagi pengguna yang ingin menemukan buku baru yang menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan rancang bangun aplikasi mobile berbasis Android untuk pencarian rekomendasi buku dengan fitur review dan penilaian pengguna, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memberikan manfaat besar bagi pengguna dalam memilih dan menemukan buku yang sesuai dengan preferensi mereka. Fitur review dan penilaian pengguna memberikan wawasan yang berharga tentang kualitas dan kesesuaian buku, sehingga membantu pengguna membuat keputusan yang lebih baik.

1. Meningkatkan interaksi pengguna: Selain fitur review dan penilaian, aplikasi ini dapat dikembangkan dengan fitur interaktif lainnya, seperti komentar atau forum diskusi buku, yang memungkinkan pengguna untuk berbagi pendapat, bertukar rekomendasi, dan terlibat dalam komunitas pembaca yang lebih luas.
2. Pengembangan algoritma rekomendasi yang lebih canggih: Agar aplikasi dapat memberikan rekomendasi buku yang lebih akurat dan personal, pengembangan algoritma rekomendasi yang lebih canggih dapat dilakukan. Hal ini dapat melibatkan analisis preferensi pengguna, histori bacaan, dan pemilihan buku yang mirip berdasarkan genre atau tema tertentu.
3. Integrasi dengan layanan penjualan buku online: Untuk memberikan pengalaman yang lebih lengkap bagi pengguna, aplikasi dapat diintegrasikan dengan layanan penjualan buku online yang populer. Dengan demikian, pengguna dapat langsung membeli buku yang mereka temukan melalui aplikasi, dengan sedikit usaha tambahan.
4. Peningkatan keamanan dan privasi: Karena aplikasi ini melibatkan data pengguna, penting untuk menjaga keamanan dan privasi informasi yang dikumpulkan. Pengembang perlu

memastikan adanya langkah-langkah keamanan yang memadai dan kebijakan privasi yang jelas dan transparan untuk melindungi data pengguna.

Dengan menerapkan saran-saran ini, aplikasi dapat menjadi lebih interaktif, relevan, dan aman, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dalam mencari dan menemukan buku yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka.

REFERENSI

- 11 Gusti Ngurah Satria Wijaya, 2 Made Yudi Arista. (2018). Pelatihan Aplikasi Microsoft Word di Panti Asuhan Salam. *Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(1), 19–23.
- Agung, K. (2008). *Logo dan Makna*. Kejaksaan RI. <https://www.kejaksaan.go.id/pages/logo-dan-maknanya>
- Agung, K. (2016). *Kejaksaan Agung*. Kejaksaan RI. <https://www.kejaksaan.go.id/pages/visi-misi>
- Agustina, S., Najib, M., Satria, D., Rahmanto, Y., Penulis, N., Selfia, K. :, & Submitted, A. (2023). *Rancang Bangun Sistem One Stop Wedding Service Berbasis Web (Studi Kasus: NR Project)*. 4(1), 9–14. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2432>
- Ahnaf Balhmar, M. (2021). *PENGARUH HARGA, PROMOSI, DAN KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN DI E-COMMERCE SHOPEE Khuzaini Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya*.
- Andi Saputra, Ashari Imamuddin, & Pria Sukamto. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Penjualan Case Study: Pt. X. *INFOTECH: Jurnal Informatika & Teknologi*, 1(2), 78–86. <https://doi.org/10.37373/infotech.v1i2.67>
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, D., & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.236>
- ANNET, N., & Naranjo, J. (2014). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Aprianto, W. (2020). Optimalisasi Kelembagaan Petani Salak Pondoh dengan Analisa Rantai Nilai. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i1.660>
- Aprianto, W., & Syaipudin, U. (2022). Contribution of Lampung Coffee Commodity To the Economic Improvement of Lampung Province. *Peradaban Journal of Economic and Business*, 1(1), 9–16. <http://jurnal.peradabanpublishing.com/index.php/PJEB>
- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle

- Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59.
<https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>
- Avelo, I. (2021). *Cara Menstabilkan Video Di Google Foto*. Kompiwin.
<https://www.kompiwin.com/cara-menstabilkan-video-di-google-foto/>
- Aziz, A., Riza, A., & Anwar. (2016). Jurnal ekonomi dan bisnis issn 1693-8852. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 16(1).
- Bakri, M. (2017). Penerapan Data Mining untuk Clustering Kualitas Batu Bara dalam Proses Pembakaran di PLTU Sebalang Menggunakan Metode K-Means. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 6. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.3>
- Bastian, D. A. (2014). Analisa Pengaruh Citra Merek (Brand Image) dan Kepercayaan Merek (Brand Trust) Terhadap Loyalitas Merek (Brand Loyalty) ADES PT. Ades Alfindo Putra Setia. *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*, 2(1), 1–9.
- Bin, Y. B., Rozina, A., Junaid, M., Saima, K., Farhan, N., & Maham, T. (2015). A study of unnecessary use of antibiotics at a tertiary care hospital: Urgent need to implement antimicrobial stewardship programs. *Journal of Young Pharmacists*, 7(4), 311–319.
<https://doi.org/10.5530/jyp.2015.4.5>
- Buchari, H., Linirin Widiastuti, E., & Bakri, S. (2022). Analisis Alokasi Ruang Laut Dalam Rencana Zonasi Wilayah Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (RZWP3K) Provinsi Lampung Marine Space Allocation Analysis for Coastal Area and Small Island Zone in Lampung Province. *Jurnal Sumberdaya Akuatik Indopasifik*, 6(1), 11–24.
<https://doi.org/10.46252/jsai-fpik-unipa.2021.Vol.6.No.1.186>
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di SD Ar Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Komputasi*, 1, 25–30.
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2585>
- Dan, P., Provinsi, K., Huzain, I. H., & Putra, A. D. (2023). *Pengembangan Radio Gema Edukasi Pada Website Dinas*. 4(2), 164–169.
- Desa, P., Merah, T., Ab, N., Juliana, A., Apriadi, D., & Junaid, M. T. (2022). *Edukasi pendampingan usaha dan pengolahan hasil perikanan desa tana merah*. 1(1), 14–18.
- Dewi, R. K., Adrian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 116–121.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Dukalang, R., Taan, H., & Ismail, Y. L. (2022). Pengaruh Model Promosi Flash Sale dan Tagline Gratis Ongkir terhadap Keputusan Pembeli di Tokopedia. *SEIKO : Journal of Management & Business*, 5(1), 60–76.
- Efendy, P., & Suryadinata, Y. A. (n.d.). *Analisa Pengaruh Brand Image Dan Brand Trust Terhadap Brand Loyalty Di Restoran D ' Cost*. 613–627.

- Ekonomi, F., & Borneo, U. (2022). *Pelatihan pengisian spt tahunan wpop di lingkup fakultas ekonomi universitas borneo tarakan*. 1(1), 9–13.
- Fadly, M., Sidek, O., Said, M. A. M., Djojodihardjo, H., & Ain, A. (2011). Deterministic and recursive approach in attitude determination for InnoSAT. *Telkomnika*, 9(3), 583–594. <https://doi.org/10.12928/telkomnika.v9i3.752>
- Fahrevi, S. R., & Satrio, B. (2020). *Pengaruh Harga, Promosi, dan kualitas Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Online di Shopee.co.id*.
- Febrina, C. A., Ariany, F., & Megawaty, D. A. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 15–22. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Geometri Dan, A. (2018). *Jurnal Teknik Sipil 1 Jurnal Teknik Sipil*. 7(2), 26–37.
- Gunawan, D. R., Oktavia, T., & Indra, B. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus : SMA N 1 Kota Bumi). *Jurnal Mikrotik*, 8(1), 45.
- Gunawan, R. D. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Dalam Aplikasi Magic Book Pengenalan Profesi Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 36–42. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.151>
- Halima, A., Huma, Z., Khan, B., Habib, S. H., & Junaid, M. (2022). Gastric damage due to deltamethrin at maximum level (MRL) and its auto-reversal in adult wistar rats. *Journal of Rehman Medical Institute*, 8(3), 1–9.
- Hokky, L. A., & Innocentius Bernarto. (2021). The Role of Brand Trust and Brand Image on Brand Loyalty on Apple Iphone Smartphone Users in DKI Jakarta. *Enrichment: Journal of Management*, 12(1), 474–482.
- Husin, D., Wijaya, I., Dewi, N., & . H. (2019). Promosi Produk Menggunakan Media Sosial Online Pada Para Pedagang Kecil Di Kota Lhokseumawe. *Jurnal Vokasi*, 3(1), 44. <https://doi.org/10.30811/vokasi.v3i1.997>
- Jatika, P. L., Alba, M., & Priandika, A. T. (2023). *Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup dan Tidak Hidup*. 4, 29–40.
- Jatika, P. L., Satria, R., Ahmad, I., & Gunawan, R. D. (2023). *Rancang Bangun E-Marketplace Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Pelayanan Penjualan*. 4, 89–95.
- Junaid, M., Salahudin, S., & Anggraini, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Pemahaman Konsep Ipa Siswa Di Smpn 17 Tebo. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(April), 16. <https://doi.org/10.30631/psej.v1i1.709>
- Junaid, M. T., Malik, A. D., Apriadi, D., & Ab, N. (2023). *Membangun Desa Melalui Kuliah Kerja Nyata “ Penyuluhan Pentingnya Pendidikan .”* 2(1), 93–96.
- Kasmir. (2014). Pengaruh DAR terhadap harga saham. *Eprints.Unm.Ac.Id*, 2(1), 156.

http://eprints.unm.ac.id/11357/1/Artikel_EVHA_SULASTRI_1392142013.pdf

Kejaksaan. (2013). Jaksa Agung Republik Indonesia. *Kejaksaan*.

Lathifah, L., Suaidah, S., Fadly, M., & Gunawan, R. D. (2022). Pelatihan Multimedia Editing Video Pembuatan Konten Di Smk N 1 Natar Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 160. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2026>

Lestari, F., Setiawan, R., & Pratiwi, D. (2018). Perhitungan Dimensi Seawall Menggunakan Lazarus. *Teknik Sipil Untan*, 12(DESEMBER), 175–176. [file:///C:/Users/Nur Ali Rahmatullah/Downloads/1435-4550-1-PB.pdf](file:///C:/Users/Nur%20Ali%20Rahmatullah/Downloads/1435-4550-1-PB.pdf)

Luvianti, Robustin, & Taufik.M. (2019). *Kontribusi Brand Image, Brand Trust, Dan Customer Satisfaction Dalam Menciptakan Customer Loyalty Pada Produk*. 2(July), 618–627.

Mardi, Y., Saputra, A., Murni, S., & Dharmawan, W. S. (2020). Aplikasi Pengelolaan Pendapatan dan Pengeluaran Kas Pada Rafa Laundry Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(2), 41–49. <https://doi.org/10.31294/justian.v1i2.290>

Masyhur, M. A., Fithratullah, M., & Kasih, E. N. E. W. (2023). A Psychoanalysis on Internal Conflict of Bruce Wayne as Seen in Matt Reeves' The Batman (2022) Movie. *Teknosastik*, 21(1), 8. <https://doi.org/10.33365/ts.v21i1.2285>

Maulana, B., Kasih, E. N. E. W., & Suprayogi, S. (2022). Genetic Structuralism Analysis On The Color Out Of Space By H.P. Lovecraft. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 10(1), 648–656. <https://doi.org/10.24256/ideas.v10i1.2788>

Milcha Handayani Tammubua. (2021). Do Brand Image and Brand Trust Mediate the Effect of Service Quality on Brand Loyalty? Lessons from Higher Education Sector. *Britain International of Humanities and Social Sciences (BioHS) Journal*, 3(2), 302–315. <https://doi.org/10.33258/biohs.v3i2.452>

Mubeen, M., Iqbal, M. W., Junaid, M., Sajjad, M. H., Naqvi, M. R., Khan, B. A., Saeed, M. M., & Tahir, M. U. (2021). Usability evaluation of pandemic health care mobile applications. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 704(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/704/1/012041>

Muhammad Arif Julyananda, Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(3), 89–95. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2416/707>

Muslimin, M., & Aprianto, W. (2022). LKPD Examination and Audit Mechanism (Considering The Opinion Of The WWTP Conducted To Assess Regional Accountability And Financial Transparency By The BPK). *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 8(4), 102–106. <https://doi.org/10.29210/020221981>

Pangestika, T. K., & Khasanah, I. (2021). Analisis Pengaruh Brand Image, Brand

- Experience, Brand Trust dan Brand Satisfaction terhadap Brand Loyalty Financial Technology: E-Wallet (Studi pada Pengguna DANA di Kota Semarang). *Diponegoro Journal of Management*, 10(4), 1–14.
- Pangestu, A., Assuja, M. A., Assuja, M. A., Susanto, T., & Susanto, T. (2023). Pengembangan Firmware Pada Sub Controller Robot Sepak Bola Humanoid Menggunakan Protokol Dynamixel 2.0. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(2), 104–117. <https://doi.org/10.33365/jtikom.v3i2.2357>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prasetyo, M. O., Setiawan, A., Gunawan, R. D., & Abidin, Z. (2020). Sistem Pengendali Air Tower Rumah Tangga Berbasis Android. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 53–58. <https://doi.org/10.33365/jtikom.v1i2.45>
- Prasetyawan, P., Ferdianto, Y., Ahdan, S., & Trisnawati, F. (2018). Pengendali Lengan Robot Dengan Mikrokontroler Arduino Berbasis Smartphone. *Jurnal Teknik Elektro ITP*, 7(2), 104–109. <https://doi.org/10.21063/jte.2018.3133715>
- Priandika, A. T., Gunawan, R. D., Ardiansah, T., & Fahrizal, M. (2022). (*SPEEDER*) FOR OPTIMIZATION OF TEACHING AND LEARNING PROCESS AT SMK PALAPA. 3(2), 175–180.
- Priandika, A. T., Permata, P., Gunawan, R. D., Ardiansah, T., Fahrizal, M., Maylani, A., & Anggraini, A. (2022). Video Editing Training to Improve the Quality of Teaching and Learning at SMK Palapa Bandarlampung. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 26–30. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.134>
- Prillia Dwi Citra Prestiwi , Dwi Tirta Kencana, M. F. (2019). *Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas Dan Aktivitas Terhadap Harga Saham Perusahaan Sub Sektor Ritel Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2016-2020*. 44(12), 2–8.
- Purnama, R. (2021). Perancangan Aplikasi Game Petualangan Si Unyil Berbasis Android Menggunakan Metode Finite State Mechine. *Jurnal Dunia Ilmu*, 1(1), 1–13. <http://duniailmu.org/index.php/repo/article/view/10%0Ahttps://duniailmu.org/index.php/repo/article/download/10/7>
- Putra, A. D., Rahmanto, Y., Najib, M., Satria, D., & Suwisma, I. B. (2023). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tegineneng*. 4(1), 129–134.
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Putri, R. P., Dewi, R., Sari, P., & Ayu, P. R. (2019). Perbandingan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Kontrasepsi Intra Uterine Devices (IUD) dan Kontrasepsi Implant pada Wanita Usia Subur di Kecamatan Sukarame Kota Bandarlampung. *Majority*, 8(2), 120–124.

- <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/viewFile/2458/2409#:~:text=Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi,dukungan suami%2C dan pelayanan KB.>
- Putri, R. P., & Oktaria, D. (2016). Efektivitas Intra Uterine Devices (IUD) Sebagai Alat Kontrasepsi. *Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*, 5(4), 138.
- Rachman Ally, R., & Ngestirosa Endang Woro Kasih, E. (2021). Class Struggle in Detroit (2017) Film. *Linguistics and Literature Journal*, 2(2), 108–114. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/linguistics_and_literature/index
- Rahayu, S. (2021). *Pengaruh Harga, Kepercayaan dan kualitas Produk terhadap Keputusan Pembelian pengguna E-commerce Tokopedia (Studi Kasus pada Mahasiswa Manajemen Informatika angkatan 2020 Universitas mahakarya Asia PSDKU Baturaja)*. Vol. 20.
- RahmanCyber. (2021). *Modul Aplikasi Editing Video VN (VlogNow) #2 : Shooting, Layout Editing sampai Rendering beserta Contoh Langkah Praktek (Complete)*. RahmanCyber. https://www.rahmancyber.net/2021/08/modul-aplikasi-editing-video-vn-vlognow-2-complete_0893967892.html
- Ramayasa, I. P., Rupika Jimbara, I. W., Kayun Suwastika, I. W., & Angga Candrawibawa, I. G. (2020). Pelatihan Pemasaran Online pada Mitra Lengis Nyuh di Tabanan. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 2(3), 50–60. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v2i3.197>
- Reynaldi Nomor, Jhon R. Wenas, & Aaltje S. Pangemanan. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Spldv. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 50–58. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.746>
- Rhoedy Setiawan, Djoko Utomo, B. G. (2018). PKM UKM Tas Desa Loram Wetan Kecamatan Jati Kabupaten Kudus Jawa Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unismus*, 1, 540.
- Rodiques, Y., & Rahanatha, G. B. (2018). *Peran Brand Trust Memediasi Hubungan Brand Image Dengan Brand Loyalty (Studi Pada Konsumen Iphone di Kota Denpasar)*. 7(3), 1310–1338.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Salsabila, S., Lina, L. F., & Novita, D. (2022). Pengaruh Kredibilitas Brand Ambassador Terhadap Keputusan Perawatan Pada Klinik Kecantikan Di Bandar Lampung. *Jurnal TECHNOBIZ*, 5(1), 2655–3457.
- 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), 203–212. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v6i2.45559>

- Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus : Autosine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.433>
- Sari, D. R., Saniati, & Parjito. (2021). E-tourism kebudayaan dan pariwisata kabupaten pesisir barat. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 62–67.
- Sari, K., & Pranoto, B. E. (2021). Representation of Government Concerning the Draft of Criminal Code in The Jakarta Post: A Critical Discourse Analysis. *PAROLE: Journal of Linguistics and Education*, 11(2), 98–113. <https://doi.org/10.14710/parole.v11i2.98-113>
- Sassa, K., Konagai, K., Tiwari, B., & Sassa, S. (2022). *Progress in Landslide Research and Technology*, (Vol. 1, Issue 1).
- Satria, M., & Handoyo, S. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pengguna Layanan Pinjaman Online Dalam Aplikasi Kreditpedia. *Jurnal de Facto*, 8(2), 108–121. <https://jurnal.pascasarjana.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnaldefacto/article/view/113>
- Satria, M. N. D. (2022). Sistem Informasi Pemeringkatan Prestasi Siswa Berbasis Web Pada Smk Pelita Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 114. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1908>
- Sentosa, R., Satria, M. N. D., & Ahmad, I. (2022). Rekayasa Aplikasi Penjadwalan Dan Pelaporan Kunjungan Harian Technical Support Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem ...*, 3(3), 14–19. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1919%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/viewFile/1919/683>
- Serumpun, M., Ahmad, I., & Assuja, M. A. (2022). *SISTEM E-BOOKING PELAYANAN JASA SALON MENGGUNAKAN METODE MULTILEVEL FEEDBACK QUEUE (STUDY KASUS : SALON GRIYA)*. 3(1), 21–25.
- Setiani, H., & Gunawan, R. D. (2019). Design Of Information System For Registration Of Web-Based Electronic Signing Card (E-KTP) (Case Study: Kecamatan Gadingrejo). *Jurnal Kelitbangan*, 7(3), 287–300.
- Setiawan, R., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2017). Pengaruh Sulfat pada Kekuatan Beton yang Menggunakan Limbah Batu Bara sebagai Bahan Pengganti Semen. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(2).
- Setiawan, R. R., & Nurkamid, M. (2018). Teknologi Web Semantik Untuk Bibliografi Perpustakaan Universitas Muria Kudus. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan, Vol 2, No(Semantik)*, 17–23.
- Sinaga, I., Susana, A., Purwati, M., Ari, V., Akadiati, P., & Ariany, F. (2022). *Pemberdayaan UMKM Pusat Usaha Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Puspaparekraf) Bandar Lampung dalam pengisian SPT Tahunan*. 1(2).

- Solihati, N., Rasad, S. D., Setiawan, R., & Alvionita, C. (2016). *Quality and Viability of Javanese Local Ram Semen at Different Age*. 265–270. <https://doi.org/10.14334/proc.intsem.lpvt-2016-p.265-270>
- Song, H. J., Wang, J. H., & Han, H. (2019). Effect of image, satisfaction, trust, love, and respect on loyalty formation for name-brand coffee shops. *International Journal of Hospitality Management*, 79(June 2018), 50–59. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2018.12.011>
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.816>
- Suaidah, S., Lathifah, Fadly, M., Gunawan, R. D., & Fahrizal, M. (2022). Pelatihan Komputer Akuntansi Bagi Guru dan Siswa SMK N 1 Natar Menggunakan Aplikasi Accurate. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.36706/beceris.v1i1.1>
- Sundari, S., Nurhidayat, S. C. E., Rudiyanto, B., & Kusuma, A. A. (2022). Pengabdian Integritas : Jurnal Pengabdian. *Pengabdian*, 6(2), 339–347.
- Susilowati, L. (2010). Membangun Brand Loyalty Melalui Brand Trust Dan Customer Satisfaction. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 53–61.
- Suwastika, I. W. (2017). Pengaruh Lingkungan terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa STIKOM BALI. *Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Akuntansi*, 23(2), 75–88.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh E-Learning sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1–5. <https://jsi.stikom-bali.ac.id/index.php/jsi/article/view/185>
- Taksu Wijaya, I. G. N., Hansun, S., & Bonar Kristanda, M. (2019). DISDAIN: An Auto Content Generation VR Game. *Indian Journal of Science and Technology*, 12(7), 1–7. <https://doi.org/10.17485/ijst/2019/v12i7/141370>
- Trisnawati, F. (2020). SEMMUDI K : Selamat Mudik Menggunakan Helm Berbasis Internet of Things (IoT). *Journal ICTEE*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.696>
- Vinahapsari, C. A. (2019). Perbandingan Tingkat Stress Kerja Antara Karyawan Tetap Dan Karyawan Outsourcing Bank Bri Wilayah Yogyakarta. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.33365/tb.v2i1.271>
- Wardaningsih, A. D., & Kasih, E. N. E. W. (2022). Counter Discourse of Maculinity in Avenger: End Game Movie. *Journal of Arts and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.33365/jae.v2i2.105>
- Widyarsono, T. (2017). ARSIP SEBAGAI PENDUKUNG PEMAJUAN KEBUDAYAAN DALAM KONTEKS PEMBANGUNAN LITERASI BANGSA. *Jurnal Kearsipan*.

- Wijaya, & Suwastika. (2017). Analisis Kepuasan Pengguna Elearning Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 558–562.
- Wulandari, S., Jupriyadi, J., & Fadly, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 11–16.
- Yani, L. (2015). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Kinerja aparatur Sipil Negara Di Dinas Pengelolaan Keuangan Dan Kekayaan Daerah (DPKKD) Kabupaten Simeulue. *Tugas Akhir Program Magister*, 10, 36–42.
- Yohanes Nuhadriel, Meilia Japiana, K. K. (2021). Brand Image Dalam Meningkatkan Brand Loyalty Pada Ritel Furnitur : Brand Trust Sebagai Brand Trust Sebagai Variabel Mediasi. *Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 26(3), 264–277.