

ANALISIS DAN PERANCANGAN *E-MARKETING* PARIWISATA DI KOTA BANDAR LAMPUNG

Dimas Rizky Tri Nugroho¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi

*¹)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Pengelolaan pariwisata yang belum terpantau, belum tersistem dan ada yang belum dikelola sehingga kurang dapat menghasilkan keuntungan yang positif dari segi ekonomi, sosial atau budaya dan lingkungan alam, Tidak adanya media pemasaran melalui internet secara detail khusus untuk kota Bandar Lampung selama ini informasi pariwisata hanya terdapat di *website* pariwisata Lampung yang berisikan info tentang pariwisata seluruh provinsi Lampung. Sehingga kurang detailnya data yang di dapat untuk pariwisata yang berada Kota Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi menggunakan *E-Marketing mix 4p* yaitu: *Produk, Price, Place dan Promotion* dengan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah *waterfall*. Alat yang digunakan untuk menggambarkan model sistem adalah berupa *Use Case Diagram, Activity Diagram* dan *Class Diagram*. Sehingga diharapkan dengan adanya *E-Marketing* informasi pariwisata khususnya di Kota Bandar Lampung menjadi lebih detail dan lebih mudah di akses dimana saja oleh calon pengunjung.

Kata Kunci: Operasional CRM, *Asuransi, Extreme Programming* dan *MySQL*.

PENDAHULUAN

Penggunaan sistem *E-Marketing* yang tepat dan dikaji ulang terlebih dahulu manfaat yang didapat bagi perusahaan khususnya dalam penyediaan informasi jasa pariwisata sangat besar (Putra, 2020) (Ramadhan et al., 2021). *E-Marketing* dapat menyediakan fasilitas yang dapat menjembatani konsumen dengan informasi yang dibutuhkan (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Warsela et al., 2021). Fasilitas tersebut dapat berupa *web* pemasaran yang dapat diakses oleh semua konsumen dimana saja, kapan saja tanpa melibatkan batasan ruang dan waktu (Juniansyah et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021). Pengembangan potensi pariwisata telah terbukti mampu memberi dampak positif dengan adanya perubahan yang besar dalam kehidupan masyarakat (Ramadhanu & Priandika, 2021) (Ahdan et al., 2020). Secara ekonomi pariwisata memberi dampak dalam perluasan lapangan usaha dan kesempatan kerja (Widodo et al., 2020) (Wantoro et al., 2020), peningkatan pendapatan per-kapita dan peningkatan devisa negara (Wantoro &

Nurmansyah, 2020) (Wantoro, 2020). Dalam bidang kehidupan sosial terjadi interaksi sosial budaya antara pendatang dan penduduk setempat sehingga dapat menyebabkan perubahan dalam *way of life* masyarakat serta terjadinya integrasi sosial (Aldino & Ulfa, 2021) (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021). Seseorang yang melakukan pariwisata karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain (Gunawan et al., 2020) (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Terjadi peningkatan kunjungan wisata yang signifikan dalam kurun waktu kurang lebih lima tahun terakhir (Setiawansyah et al., 2021) (Budiman, David, et al., 2021). Kota Bandar Lampung mempunyai sarana dan prasarana yang cukup memadai seperti taxi kota, mikrolet, bus kota non AC dan AC, bus antar kota dan antar Provinsi, kereta api penerbangan dll (Suprayogi et al., 2021) (Budiman et al., 2019). Keindahan wisata alam batu putuk, taman wisata kupu-kupu, taman dipangga, sumur putri, rumah adat, pasar seni enggal, museum lampung, dan masih banyak lainnya (Nurkholis et al., 2022) (Budiman, Pranoto, et al., 2021). Serta tersedianya sarana prasarana dan jasa pariwisata yang dapat menjadi daya tarik dan sasaran wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara berkunjung ke Kota Bandar Lampung (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021) (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021). Pengelolaan pariwisata yang belum terpantau, belum tersistem dan ada yang belum dikelola sehingga kurang dapat menghasilkan keuntungan yang positif dari segi ekonomi, sosial atau budaya dan lingkungan alam (Isnain et al., n.d.) (Isnain et al., 2021), Tidak adanya media pemasaran melalui internet secara detail khusus untuk kota Bandarlampung (Hayatunnufus & Alita, 2020) (Alita et al., 2021) selama ini info pariwisata hanya terdapat di *website* pariwisata Lampung yang berisikan info tentang pariwisata seluruh provinsi Lampung (Nugroho et al., 2021) (Sulistiani et al., 2021). Sehingga kurang detailnya data yang di dapat untuk pariwisata yang berada Kota Bandarlampung. Melalui *E-Marketing* pengelolaan pariwisata menjadi lebih *fleksibel* dalam kenyamanan, kemudahan operasional dan informasi. Maka akan dilakukan penelitian Analisis dan Perancangan *E-Marketing* Pariwisata di Kota Bandar Lampung.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Analisis

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian komponen-komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021), hambatan-hambatan, yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan (Gandhi et al., 2021) (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021).

Pengertian Perancangan

Perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perancangan, pembuatan, sketsa atau pengaturan dari beberapa element yang terpisah dari satu kesatuan dan berfungsi (Ahdan & Susanto, 2021) (Nurkholis, Susanto, et al., 2021).

Pengertian Website

Aplikasi web merupakan aplikasi yang menggunakan teknologi browser untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer (Susanto & Puspaningrum, 2020) (Susanto et al., 2021), sedangkan pendapat lain Aplikasi web adalah sebuah program yang disimpan di server yang dikirim melalui internet dan diakses melalui antar muka browser (Jupriyadi et al., 2021) (Ichsan et al., 2020).

Pengertian *E-Tourism*

Pada dasarnya merupakan satu dari beberapa aplikasi yang dapat digunakan dari sebuah media Elektronik (Fariyanto et al., 2021) (Rahmadani et al., 2020). Selain *E-Tourism* terdapat beberapa aplikasi Elektronik lain yang dapat memudahkan pengguna untuk melakukan setiap aktivitas yang mereka lakukan seperti *E-Banking*, *E-Commerce*, *E-Learning* dan lain-lain. *E-Tourism* merupakan Aplikasi Elektronik yang bergerak pada Sektor Pariwisata dan *E-Tourism* ini berfungsi sebagai aplikasi yang dapat memudahkan Pengguna untuk mengunjungi Situs Wisata pada sebuah Negara (Darwis et al., 2022) (Puspaningrum et al., 2020).

Pengertian Marketing

Marketing adalah aktivitas, mengatur lembaga, dan proses untuk menciptakan, mengkomunikasikan, menyampaikan, dan bertransaksi produk atau jasa yang memiliki nilai bagi pelanggan, klien, mitra, dan masyarakat pada umumnya (Yasin et al., 2021) (Sulastio et al., 2021).

Pengertian MySQL

MySQL adalah sebuah program *database* server yang mampu menerima dan mengirim datanya dengan sangat cepat, multi *user* serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*) (Sari et al., 2021) (Fakhrurozi & Adrian, 2021).

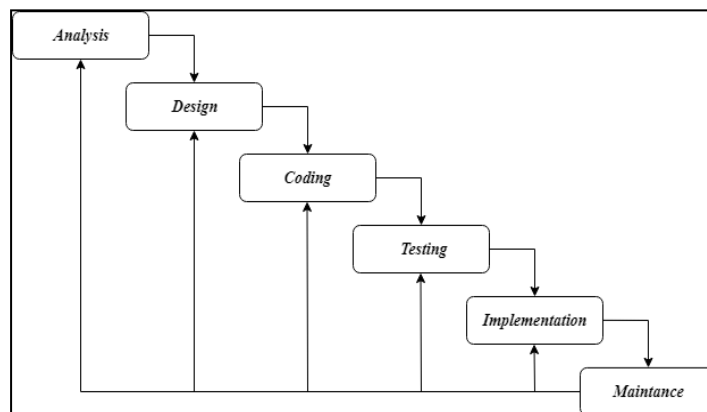
Pengertian PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *server-side HTML=embedded scripting*, di mana script-nya menyatu dengan HTML dan berada di *server*. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan HTML biasa (Firdaus et al., 2021).

METODE

Metode Waterfall

Model *waterfall* mengambil kegiatan proses dasar spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dan mewakili kegiatan tersebut sebagai *fase proses* terpisah seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan sebagainya (Satria et al., 2020).



Gambar 1 Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form Menu Login*

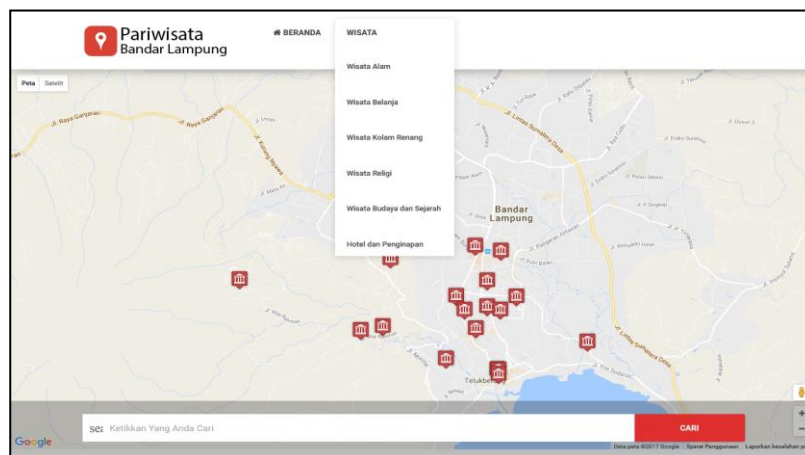
Pada halaman *Login* digunakan untuk validasi akun agar dapat dapat masuk halaman utama admin untuk melakukan proses pemrosesan. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Form Menu Utama*

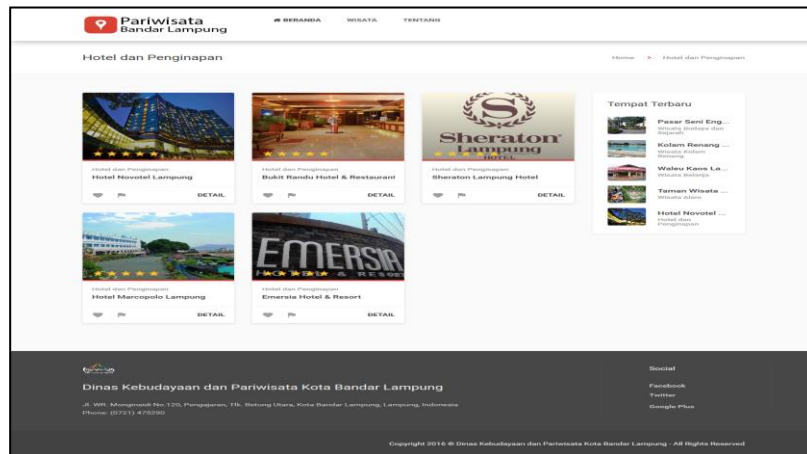
Implementasi Form menu utama berisi tampilan menu yang dapat diakses oleh pengunjung, menu utama terdapat tiga menu yaitu menu home, wisata yang terbagi dari Tambah Kategori, wisata religi, wisata alam, wisata air, wisata sejarah dan wisata belanja lalu menu tentang yang berisikan sejarah singkat tentang Kota Bandar Lampung. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form Menu Utama*

Tampilan *Form Data Kategori*

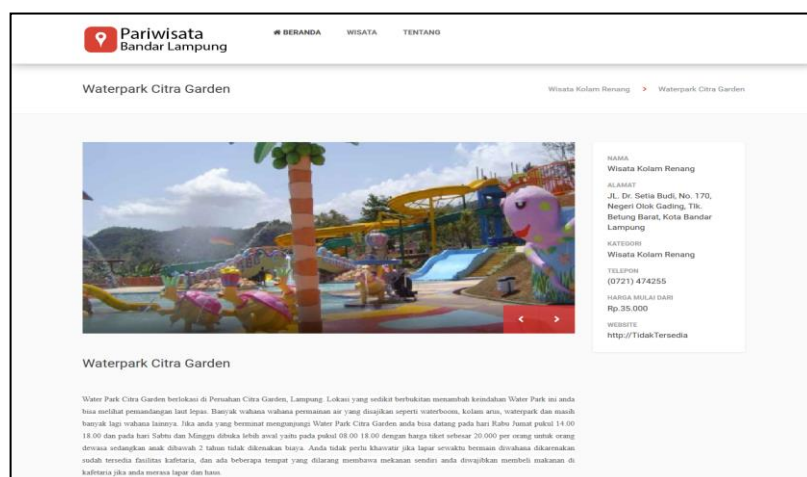
Pada halaman ini terdapat foto-foto wisata yang berdasarkan kategori yang dipilih, bila pengunjung ingin melihat info yang lebih detail di haruskan klik “foto” maka akan membuka halaman yang lebih detail. Adapun tampilan halaman data kategori dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form Data Kategori*

Tampilan *Form Detail Pariwisata*

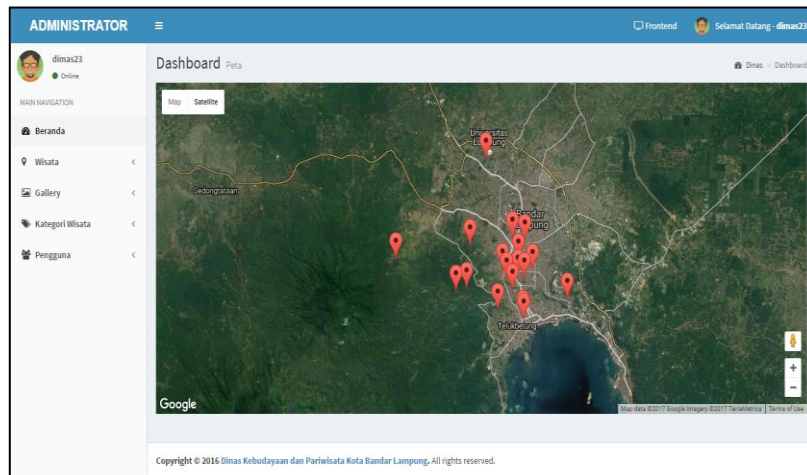
Pada rancangan halaman ini terdapat gambar tempat wisata, informasi yang terdiri nama, alamat, kategori, telepon, harga, dan *website*, deskripsi yang berisikan penjelasan tentang wisata. Adapun tampilan halaman detail pariwisata dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form Detail Pariwisata*

Tampilan *Form* Menu Utama Admin

Pada halaman ini terdapat enam menu yaitu menu beranda, wisata, galeri, halaman, kategori wisata dan pengguna. Adapun tampilan halaman menu utama admin dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Menu Utama Admin

Tampilan *Form* Daftar Wisata

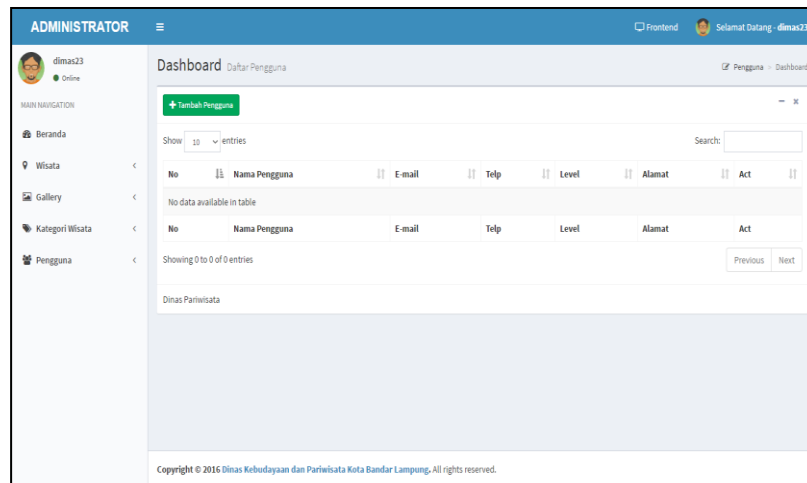
Pada halaman ini berisikan data master wisata yang berada di kota Bandarlampung. Pada halaman ini *Admin* dapat merubah dan menghapus data wisata yang berdasarkan dari nama, kategori, longitude, latitude, alamat, dan memiliki tindakan merubah dan menghapus data wisata. Adapun tampilan daftar wisata dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :

No	Nama	Oleh	Kategori	Longitude	Latitude	Alamat	Tindakan
1	Pasar Seni...	Dimas	Wisata Budaya dan Sejarah	105.259879	-5.421235	Jl. Engal...	G H
2	Kolam Renang...	Dimas	Wisata Kolam Renang	105.268314	-5.426213	Jl. Jalan...	G H
3	Waleu Kaos...	Dimas	Wisata Belanja	105.253259	-5.430292	Jln. Wolter...	G H
4	Taman Wisata...	Dimas	Wisata Alam	105.223504	-5.436583	JL. WA...	G H
5	Hotel Novotel...	Dimas	Hotel dan Penginapan	105.288641	-5.440242	Jl. Gatot...	G H
6	Bukit Randu...	Dimas	Hotel dan Penginapan	105.263760	-5.412024	Jl. Kamba...	G H

Gambar 7 Tampilan *Form* Daftar Wisata

Tampilan *Form* Daftar Pengguna

Pada halaman ini berisikan data daftar Pengguna *admin* dapat merubah dan menghapus data pengguna yang berdasarkan dari nama pengguna, *E-mail*, Telepon, dan Alamat. Adapun tampilan daftar pengguna dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Daftar Pengguna

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan yang penulis ajukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi *E-marketing* memberikan informasi tentang wisata religi, wisata air, wisata alam, wisata sejarah dan wisata belanja serta memberikan rekomendasi hotel dan penginapan yang berada di Kota Bandar Lampung.
2. Perancangan sistem informasi menggunakan metode *waterfall* dapat digunakan untuk merancang suatu pengembangan sistem informasi karena dalam metode *waterfall* sudah mencakup semua tahapan yang diperlukan untuk mengembangkan sistem informasi. Pemodelan *unified modeling language* (UML) dapat digunakan merancang aplikasi ini karena UML bisa menggambarkan alur kerja sistem secara rinci dari interaksi antara aktor hingga bagaimana aktor menggunakan aplikasi *E-Marketing* sebagai media Informasi Pariwisata Kota Bandar Lampung.
3. Rancangan aplikasi *E-Marketing* menggunakan metode *Marketing mix-4p* yang terdiri dari *Produk*, *Price*, *Place* dan *Promotion* sehingga aplikasi yang berupa *website* bisa memberikan informasi secara detail kepada pengunjung.

REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology.*
- 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.
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization Of Lampung Batik Production Using The Simplex Method. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/Barekengvol15iss2pp297-304>
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis Of Classic Assumption Test And Multiple Linear Regression Coefficient Test For Employee Structural Office Recommendation. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- 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>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sms Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Samsugi, S., & Indarto, H. (2019). Simulasi Perbandingan Dynamic Routing Protocol Ospf Pada Router Mikrotik Dan Router Cisco Menggunakan Gns3 Untuk Mengetahui Qos Terbaik. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 16–20.
- 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 Pekon Sukanegeri Jaya*. 3(1), 108–113.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan Di Rumah Panggung Ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game Otw Sarjana Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/Simkom.V6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan

- Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). Sistem Cerdas Pemberi Pakan Ikan Secara Otomatis. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Isnain, A. R., Gunawan, R. D., Wahyudi, A. D., & Yani, D. C. (2021). Analysis Of The Effect Of Promotion An Technology Acceptance Model On Purchase Interest In Tokopedia. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 141–147.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (N.D.). Implementation Of K-Nearest Neighbor (K-Nn) Algorithm For Public Sentiment Analysis Of Online Learning. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive Dan Ddos Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- 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.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *Digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa*. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 167–172.

- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/nfhfmjtxw>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jsstcs/article/view/1365>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : Smk Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171.

<https://doi.org/10.34010/Komputika.V10i2.4329>

- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandar Lampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Alita, D., Yasin, I., Hamidy, F., & Adriani, D. (2021). Implementation Of Certainty Factor Method To Diagnose Diseases In Pineapple Plants. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 40–45.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa Sman 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Teks Dan Analisis Sentimen Pada Chat Grup Whatsapp Menggunakan Long Short Term Memory (Lstm)*. 2(4), 56–61.
- 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.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Dan Profile Matching Pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Nisa, K. (2020). Implementation Of Fuzzy-Profile Matching In Determining Drug Suitability For Hypertensive Patients. *Iop Conference Series: Materials Science And Engineering*, 857(1), 12027.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). Penerapan Customer Relationship Management Untuk Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: Pt Fif Group). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.

- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Gedung Pernikahan Pada Wilayah Bandar Lampung Menggunakan Metode Topsis. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (Jimasia)*, 1(1), 24–34.