

Inovasi Usaha Mikro Kecil Untuk E-Marketing Pada Komoditas Jagung

Shandy Julian Prasetya
Sistem Informasi Akuntansi
shandyjulian@gmail.com

Abstrak

Jagung merupakan tanaman pangan sumber karbohidrat selain beras, juga dimanfaatkan sebagai bahan pakan ternak dan bahan baku pangan olahan. Selain itu, jagung merupakan salah satu sumber pangan lokal yang memiliki potensi untuk terus dikembangkan dan menjadi sandaran sumber diverifikasi pangan yang menunjang upaya ketahanan pangan nasional. Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi dengan produksi jagung yang besar di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia (2015), produksi jagung di Provinsi Lampung mencapai 1.502.800 ton. Besarnya hasil produksi yang di dapat mengharuskan para petani memperluas jaringan pemasarannya, saat ini proses pemasaran hanya dilakukan dengan cara bertemu langsung dengan calon konsumen. Peneliti mengusulkan sebuah sistem yang mampu memberikan informasi barang yaitu produk, harga produk, dan lokasi dari UMKM dengan membangun sistem e-marketing. Sistem e-marketing dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Mysql sebagai basis datanya. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall dengan notasi yang disebut UML (Unified Modelling language) dan starUML sebagai editor perancangan sistemnya. Diharapkan dengan adanya sistem e-marketing ini dapat memperluas jaringan pemasaran UMKM, menyediakan tampilan produk, dan sebagai media promosi produk.

Kata Kunci: Produk, E-Marketing, Jagung, UMKM.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi komputer, merupakan hal yang sangat penting dan sangat bermanfaat. Salah satu teknologi komputer yang berkembang adalah teknologi internet (Aldino et al., 2021; Andrian, 2021; Maharani, 2020; Permana & Puspaningrum, 2021). Pertukaran informasi semakin cepat dengan adanya internet, semakin banyak orang membutuhkan informasi yang cepat dan akurat maka penggunaan internet menjadi suatu kebutuhan yang utama dan salah satu peluang dalam memperluas cakupan bisnis (Panganiban1 & Madrigal, 2020; Sari & Isnaini, 2021; Surakarta et al., 2021). Hal ini memungkinkan bagi dunia usaha untuk melakukan proses bisnis melalui internet seperti dengan memasarkan barang dan jasa yang dimiliki secara online melalui internet atau yang dikenal dengan istilah e-marketing (Fitri et al., 2021; Riski et al., 2021; Ulfa & Saputra, 2019; Wantoro et al., 2021). Pemasaran barang atau jasa yang dilakukan melalui e-marketing memiliki banyak keuntungan, bagi pelaku usaha, yaitu dapat memperluas pasar dan memberikan kemudahan dalam memberikan informasi kepada pelanggannya. Sedangkan bagi pelanggan, barang/jasa yang diinginkan dapat diperoleh tanpa harus meninggalkan rumah/kantor, cukup dengan membuka situs web, memilih produk/jasa yang ingin dipesan dan produk/jasa tersebut akan dikirimkan (Akbar et al., 2016; Banjarsari & Tanggamus, 2022; Dan, 2021; Sangha, 2022). Saat ini usaha mikro kecil dan menengah

(UMKM) memiliki masalah utama yaitu pemasaran, salah satunya adalah usaha mikro kecil dan menengah komoditas jagung. Jagung merupakan tanaman pangan sumber karbohidrat selain beras, juga dimanfaatkan sebagai bahan pakan ternak dan bahan baku pangan olahan [16]–[18]. Selain itu, jagung merupakan salah satu sumber pangan lokal yang memiliki potensi untuk terus dikembangkan dan menjadi sandaran sumber diversifikasi pangan yang menunjang upaya ketahanan pangan nasional. Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi dengan produksi jagung yang besar di Indonesia. Produksi jagung di Provinsi Lampung mencapai 1.502.800 ton (Alfiah & Damayanti, 2020; Mardiani & Wardhana, 2018; Qomariah & Sucipto, 2021; Yuliza Putri, 2021). Besarnya hasil produksi yang di dapat mengharuskan para petani memperluas jaringan pemasarannya, salah satunya menggunakan e-marketing. Proses pemasaran jagung yang terjadi saat ini dimulai dari pedagang pengumpul yang langsung datang ke lahan. Jagung yang di beli oleh pedagang pengumpul kemudian di jual ke pasar-pasar tradisional yang ada di Bandar Lampung. Proses pemasaran tersebut mengakibatkan harga yang diterima oleh petani lebih rendah. Dan juga petani menawarkan langsung jagung ke konsumen (Maryana & Permatasari, 2021; Mastra & Dharmawan, 2018; Panggungrejo & Pringsewu, 2022; Soraya & Wahyudi, 2021). Dengan adanya e-marketing diharapkan pelaku usaha mikro kecil dan menengah komoditas jagung di Lampung Selatan dapat memperluas jaringan pemasarannya, petani dapat langsung menjual hasil panen kepada konsumen dan perusahaan-perusahaan produksi pakan ternak yang ada di provinsi Lampung dan diluar provinsi Lampung (Khamisah et al., 2020; Nauvallia & Martini, 2020; nofianti, 2020; Ribhan & Yusuf, 2016). Sistem ini juga diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi konsumen, contohnya bagi peternak, peternak dapat melihat dan membandingkan harga yang dijual petani dan toko pakan ternak.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data, data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian –kejadian dan kesatuan nyata (Febria Lina & Setiyanto, 2021; Fithratullah, 2019; Gotama et al., 2021). Berdasarkan teori diatas maka informasi dapat disimpulkan sebagai kumpulan dari data yang telah diolah atau diproses untuk menghasilkan suatu arti yang lebih berguna bagi yang menerimanya dan menggambarkan suatu kejadian (event) dan kesatuan nyata (fact and entity) untuk kelancaran manajemen untuk pengambilan keputusan. (Kurniawan et al., 2019; Nur, 2021; Saputra & Pasha, 2021; Yasin et al., 2022).

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi digunakan untuk memberikan informasi kepada user dengan informasi yang berkualitas. Informasi tersebut dapat

dikatakan berkualitas apabila telah memenuhi kriteria kualitas informasi, yaitu akurat, tepat waktu, dan relevan.

Pengertian Website

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), dan umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name), atau sub domain dalam World Wide Web (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik (Dwijaya, 2020; Gandhi et al., 2021; Megawaty & Putra, 2020; Noviansyah, 2017). Jika anda sering menggunakan fasilitas internet yang sering dikunjungi seperti Yahoo, Google, Friendster, atau Facebook, maka nama-nama itu menunjukkan suatu domain internet. Sedangkan website adalah halaman-halaman yang ditampilkan pada domain-domain tersebut. (Fernando et al., 2021), (Setiawan, 2018).

Metode Pencatatan Persediaan

Dalam sebuah perusahaan, persediaan akan mempengaruhi laporan posisi keuangan dan laporan laba rugi komprehensif. Oleh sebab itu persediaan disebut sebagai akun ganda. Dalam laporan posisi keuangan, persediaan pada umumnya merupakan nilai yang paling signifikan dalam aset lancar. Dalam laporan laba rugi komprehensif, persediaan menjadi penting dalam menentukan hasil operasi perusahaan dalam periode tertentu. Pertama-tama perusahaan harus menentukan metode apa yang diterapkan dalam pencatatan persediaan. (Pramana et al., 2017), (Manalu & Setyadi, 2010).

Database

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan agar dapat diakses dengan mudah dan cepat (Abidin, 2013; Pratama & Surahman, 2020; Prayoga et al., 2020; Putra, 2020; Tinambunan & Sintaro, 2021).

MYSQL

MySQL merupakan salah satu database yang populer dan mendunia. MySQL bekerja dengan menggunakan SQL Language (Structure Query Language). Dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan database di dunia untuk pengolahan data karena bahasa SQL adalah bahasa paling umum digunakan untuk mengakses database. MySQL adalah sistem manajemen database relasional yang mampu berjalan di semua system operasi atau multi-platform. DDL merupakan perintah yang digunakan untuk menciptakan suatu struktur data atau untuk membangun database (Ade & Novri, 2019; Kusniyati, 2016; Putri, 2020; Windane & Lathifah, 2021). Sementara DML digunakan untuk melakukan modifikasi dan pengolahan data pada suatu database.

XAMPP

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl [48]–[54].

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Tahapan penelitian merupakan lanjutan dari kerangka penelitian :

Planning

Perencanaan Fase ini penting untuk mendefinisikan kenapa software harus dibuat dan menentukan bagaimana tim akan mengerjakan proyek tersebut.

Analysis

Analisis Fase ini menjawab pertanyaan siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan sistem, dan kapan serta di mana sistem akan digunakan. Terdapat tiga langkah dalam fase ini yaitu Analysis strategy, Requirement gathering dan Sistem proposal.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian penulis dengan cara sebagai berikut :

Observasi

Teknik yang pertama penulis lakukan adalah observasi atau survey langsung terhadap tempat penelitian. Teknik ini digunakan penulis dalam penelitian untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data. Wawancara telah diakui sebagai teknik pengumpulan data/fakta (fact finding technique) yang penting dan banyak dilakukan dalam perancangan ataupun pengembangan sistem informasi.

Design

Desain di fase ini ditentukan bagaimana sistem akan beroperasi, berkenaan dengan software, hardware, infrastruktur jaringan, user interface, form, reports, database, dll.

Implementasi

Fase terakhir adalah implementasi, di mana sistem akhirnya dibuat, atau dibeli. Fase ini terdiri dari tiga tahapan yaitu Sistem construction, Installation dan Support.

Pengujian

Tahapan ini melakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan blackbox testing.

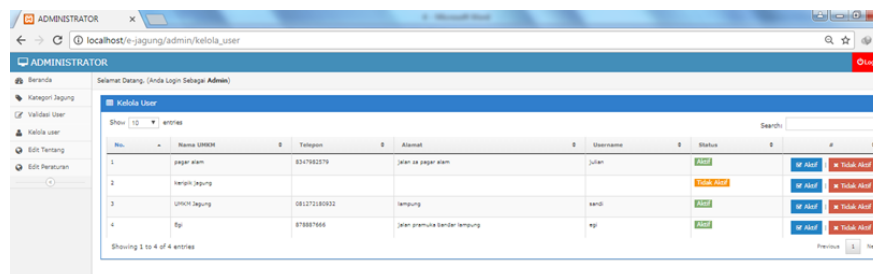
Penutup

Tahapan penutup berisi kesimpulan dan saran terhadap Sistem Penilaian Kinerja Pegawai dalam membantu pengambilan keputusan pegawai mana yang lebih layak diberikan reward atau hadiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Kelola User

Halaman ini adalah halaman untuk mengelola user yang sudah terdaftar dalam sistem, admin dapat mengaktifkan atau menonaktifkan user pada sistem apabila user melakukan kesalahan. Halaman kelola user dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



No	Nama	No HP	Alamat	Username	Status		
1	pagar alam	824762279	Jalan di pagar alam	pagar	Aktif	Aktif	Tidak Aktif
2	sempit jagung				Tidak Aktif	Aktif	Tidak Aktif
3	UMOH Jagung	08127280832	lampung	sempit	Aktif	Aktif	Tidak Aktif
4	tip	87887666	Jalan premuka bandar lampung	tip	Aktif	Aktif	Tidak Aktif

Gambar 1 Halaman Kelola User

Halaman Beranda User

Halaman ini adalah halaman awal ketika user mengakses website. Untuk melihat halaman ini user tidak perlu mendaftar dahulu. Di halaman beranda ini ada beberapa menu yang dapat ditampilkan yaitu, jenis jagung, tentang, peraturan website, menu registrasi dan login. Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Halaman Beranda User

Halaman Edit Profil

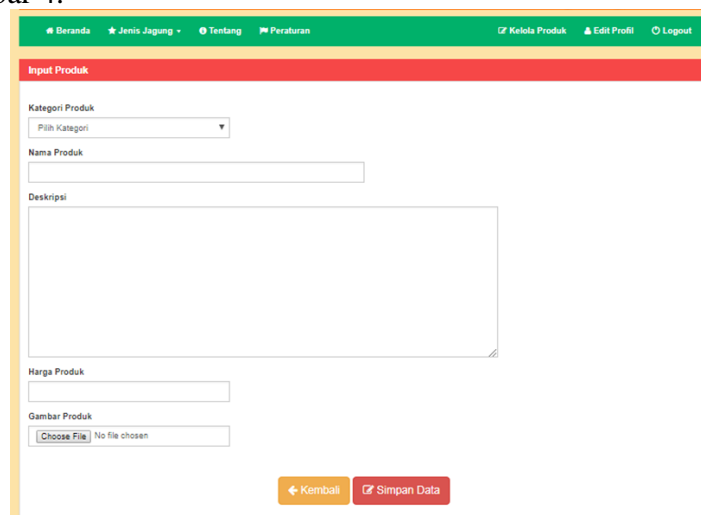
Pada halaman ini user dapat mengubah profil UMKM, meliputi nama UMKM, alamat, no telepon dan password. Halaman edit profil dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 Halaman Edit Profil

Halaman Tambah Produk

Pada halaman ini user dapat menambahkan produk yang ingin dijual. UMKM atau kelompok tani harus mengisi data dengan lengkap yaitu kategori jagung apakah jagung mentah atau jagung olahan, nama produk yang akan dijual, deskripsi untuk mempromosikan kepada calon pelanggan tentang barang yang akan mereka jual, harga produk, dan gambar dari produk tersebut agar calon lebih pelanggan tertarik untuk membeli produk yang mereka jual dengan melihat foto. Halaman tambah produk dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 Halaman Tambah Produk

SIMPULAN

Dapat disimpulkan sebagai berikut : UMKM komoditas jagung di Lampung Selatan belum memiliki sistem pemasaran berbasis web dan proses pemasaran yang terjadi masih bersifat konvensional, pada pemasaran masih harus bertemu langsung dalam proses pemasarannya. Memperbaiki tingkat pemasaran adalah dengan merancang sistem e-marketing. Sistem e-marketing sebagai media promosi produk dan dapat membantu memperluas jaringan pemasaran UMKM komoditas jagung Lampung Selatan.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2013). PENYELESAIAN TRAVELING SALESMAN PROBLEM (TSP) MENGGUNAKAN METODE CUTTING PLANE DAN PERANGKAT LUNAK QSOPT 1.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Mipa Dan Aplikasi (ISBN: 978-602-98559-1-3)*, 3(3).
- 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).
- Akbar, A., Ario, Djatmiko, & Tjahjono. (2016). *Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Dan E-Customer Loyalty Pada Lazada.Co.Id the Impact of E-Service Quality Towards E-Customer Satisfaction and E-Customer Loyalty in Lazada.Co.Id*. 3(1), 142–150.
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Alfiah, & Damayanti. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).*
- Banjarsari, D., & Tanggamus, K. (2022). *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE DESA BAGI PARA STAFF DI*. 3(1), 79–84.

- Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke.* 10(4), 2330–2341.
- Dwijaya, D. A. (2020). Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 127–136.
- Febria Lina, L., & Setiyanto, A. (2021). Privacy Concerns in Personalized Advertising Effectiveness on Social Media. *SIJDEB*, 5(2), 147–156. <https://doi.org/10.29259/sijdeb.v5i2.147-156>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19.* 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- 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.
- Gotama, J. D., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 28–38.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Non Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek : *International Journal of ...*, 3(2), 18–23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/836>
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart Monitoring Temperature and Humidity of the Room Server Using Raspberry Pi and Whatsapp Notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>
- 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.

- Maharani, Y. D. (2020). *Pengaruh Green Brand Image, Eco – Label, Dan Green Perceived Quality Terhadap Green Purchase Intention Melalui Green Trust*.
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada PT Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Mardiani, A. S., & Wardhana, A. (2018). The Effect of Brand Ambassador towards Buyers Interest of Bandung Kunafe Cake. *Pengaruh Brand Ambassador Terhadap Minat Beli Konsumen Bandung Kunafe Cake*, 5(2), 2577–2583.
- Maryana, S., & Permatasari, B. (2021). *PENGARUH PROMOSI DAN INOVASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Pada Gerai Baru Es Teh Indonesia di Bandar Lampung)*. 4(2), 62–69.
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.
- 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.
- Nauvallia, S., & Martini, E. (2020). Pengaruh Celebrity Endorser Gita Savitri Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop Femme Outfit Di Media Sosial Instagram. *EProceedings* ..., 7(2), 2254–2261. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/12153>
- nofianti, novita. (2020). Peran Trustworthiness , Attractiveness , Expertise Pada Minat Beli. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 1177.
- Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.
- Panganiban1, G. L., & Madrigal, D. V. (2020). A new decade for social changes. *Technium Social Sciences Journal*, 7, 312–320. <https://techniumscience.com/index.php/socialsciences/article/view/332/124>
- Panggungrejo, P., & Pringsewu, K. (2022). *MERK PRODUK DAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DI*. 3(1), 38–42.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB*

DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH). 2(4), 435–446.

- Pramana, D., Nugraha, D. P., & Prasetya, H. (2017). Alat Teknologi Pendeteksi dan Pembasmi Hama Wereng Berbasis Smartphone. *Jurnal Scientific Pinisi*, 3(2), 93–97. <https://ojs.unm.ac.id/pinisi/article/view/4778>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). PERANCANGAN APLIKASI GAME FIGHTING 2 DIMENSI DENGAN TEMA KARAKTER NUSANTARA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244.
- Pratama Zanofa, A., & Fahrizal, M. (2021). Penerapan Bluetooth Untuk Gerbang Otomatis. *Portaldata.Org*, 1(2), 1–10.
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- Ribhan, R., & Yusuf, N. (2016). Pengaruh Moral Kognitif Pada Kinerja Keperilakuan Dan Kinerja Hasil Tenaga Penjualan. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v6i1.2660>
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–

334.

- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- Surakarta, N. A., Komputer, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Zainal, J., Pagaralam, A., Ratu, N. L., Lampung, K. B., & Lampung, P. (2021). *Pendahuluan Metode Penelitian Metode*. 20(September), 319–330.
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Ulfa, M., & Saputra, H. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Hasil Belajar Siswa The Effect of Macromedia Flash Learning Media With Realistic Mathematics Approach to Student Learning Outcomes To cite this article : Pengaruh Med. *Triple S*, 2(1), 12–21.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishihara method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.678>
- Yuliza Putri, N. D. P. (2021). *PERANAN E-LEARNING PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR*. 2(2), 44–49.
- Yusuf, N. (2021). The Effect of Online Tutoring Applications on Student Learning Outcomes during the COVID-19 Pandemic. *Italienisch*, 11(2), 81–88. <http://www.italienisch.nl/index.php/VerlagSauerlander/article/view/100>