

APLIKASI E-MARKETPLACE JASA DIGITAL PRINTING BERBASIS WEB

Cristian¹⁾, Annisa Al Mawy²⁾

¹Sistem Informasi, ²Informatika
annisaalmawy09@gmail.com

Abstrak

Perusahaan Digital Printing merupakan salah satu UKM yang bergerak dalam bidang jasa percetakan yang berbasis digital. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tempat percetakan printing dalam melakukan pemasaran masih mempromosikan dan menjual produk mereka melalui situs-situs social. Begitupun pada proses transaksi pemesanan/penjualan pelanggan harus menghubungi via telephone atau datang langsung untuk memesan sehingga membuang waktu untuk pelanggan melakukan transaksi. Serta pengelolaan masih dilakukan dengan cara pencatatan kedalam buku pemesanan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pesanan, sering terjadi kehilangan atau kerusakan nota pemesanan, dan tidak adanya laporan secara periode untuk pelaporan pendapatan.

Implementasi sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database, dengan menerapkan metode pengembangan sistem waterfall sebagai acuan penelitian dan akan diuji menggunakan black box. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem e-marketplace secara online. Sistem yang dibangun dapat meningkatkan jangkauan pemasaran yang dimiliki perusahaan dalam listings maka perusahaan jasa percetakan ingin membangun sarana pemasaran, maka akan dibuat aplikasi e-marketplace jasa printing yang akan dibangun, di fokuskan untuk menyebarkan informasi jasa percetakan pada web ini akan menghadirkan layanan, fasilitas, menu chatting, promo dan memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi jasa percetakan yang ditawarkan.

Kata Kunci: *Aplikasi, E-marketplace, PHP, Waterfall, Black Box*

PENDAHULUAN

Pengguna internet yang semakin meningkat berpengaruh pada perkembangan e-marketplace di Indonesia, khususnya forum jual-beli online(Wahyuni et al., 2021). E-marketplace yaitu sebuah sistem informasi antar organisasi dimana pembeli dan penjual di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk dan mampu menyelesaikan

transaksi melalui saluran komunikasi elektronik. E-marketplace memiliki manfaat bagi para pelaku usaha dalam membuat strategi baru untuk melakukan pemasaran sehingga jangkauan pemasaran menjadi lebih efektif dan efisien (Rusanty et al., 2019). E-marketplace merupakan pasar virtual dimana penjual dan pembeli bertemu dalam melakukan berbagai jenis transaksi, seperti halnya pasar nyata, marketplace ini menyediakan ruang atau tempat kepada penjual untuk memasarkan produk maupun jasanya (Wahyudi et al., 2021). Perusahaan Digital Printing merupakan salah satu UKM yang bergerak dalam bidang jasa percetakan yang berbasis digital. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada tempat percetakan printing dalam melakukan pemasaran masih mempromosikan dan menjual produk mereka melalui situs-situs social seperti facebook media ini tidak dapat menampilkan informasi secara detail dan terkadang harga yang ditawarkan tidak sesuai dengan kenyataan harga produk sehingga pelanggan harus memastikan dan bertanya kembali mengenai produk yang ditawarkan. Instagram media ini hanya dapat dilihat oleh sebagian orang yang melakukan pertemanan pada instagram, mengenai penjualan di Instagram informasi yang di terapkan pun kurang lengkap dan pelanggan harus mengirim pesan melalui instagram sehingga terkadang mengalami pesan yang tenggelam dan mengakibatkan pesan tidak dibalas. Menggunakan whatsapp pemasaran yang dilakukan menggunakan media sosial ini hanya sebatas pertemanan yang memiliki kontak perusahaan. Begitupun pada proses transaksi pemesanan atau penjualan pelanggan harus menghubungi via telephone atau datang langsung untuk memesan sehingga membuang waktu untuk pelanggan melakukan transaksi. Serta pengelolaan masih dilakukan dengan cara pencatatan kedalam buku pemesanan, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pesanan, sering terjadi kehilangan atau kerusakan nota pemesanan, dan tidak adanya laporan secara periode untuk pelaporan pendapatan. Berdasarkan masalah diatas diperlukan tempat yang lebih luas untuk dapat mempromosikan dan menjual jasa printing yaitu dengan membuat sistem e-marketplace secara online. Berdasarkan kebutuhan perusahaan maka penulis mengambil judul “Aplikasi E-Marketplace Jasa Digital Printing Berbasis Web”. Sistem yang dibangun dapat meningkatkan jangkauan pemasaran yang dimiliki perusahaan dalam listings maka perusahaan jasa percetakan ingin membangun sarana pemasaran, maka akan dibuat aplikasi e-marketplace jasa printing yang akan dibangun, di fokuskan untuk menyebarkan informasi jasa percetakan pada web ini akan menghadirkan layanan, fasilitas, menu chatting, promo dan memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi

jasa percetakan yang ditawarkan. Serta menghasilkan laporan penjualan dan pendapatan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

KAJIAN PUSTAKA

Penjualan *Online*

Pemasaran online atau yang lebih dikenal dengan e-Marketing merupakan aktivitas perusahaan dalam mengelola kegiatan komunikasi(Huda & Fernando, 2021), melakukan kegiatan promosi dan melakukan kegiatan jual beli produk baik barang maupun jasa melalui internet(Rosmalasari et al., 2020). Sebenarnya e-Marketing merupakan pengembangan dari pemasaran tradisional dimana prosesnya melalui media komunikasi offline seperti melalui penyebaran brosur(Febrian & Fadly, 2021), iklan di televisi dan radio, dan lain sebagainya(Damayanti et al., 2019). Setelah maraknya internet dan kemudahan komunikasi yang ditawarkannya(Mardiani & Wardhana, 2018), maka penerapan pemasaran pada perusahaan mulai mengadopsi media internet(Febrian & Ahluwalia, 2020), yang kemudian disebut sebagai pemasaran online atau e-Marketing(MENANI et al., 2021). E-marketing mencakup semua kegiatan bisnis melalui internet di seluruh dunia dengan tujuan menarik calon konsumen baru maupun konsumen lama(Oktaviani et al., 2022), mempertahankan citra usaha saat ini dan mengembangkan identitas merek atau brand.

Waterfall

Menurut (*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021) “Waterfall merupakan metodologi pengembangan sistem yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung.

Menurut (Ahluwalia, 2020)terdapat tahapan dalam proses waterfall yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, yaitu proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan user, dalam penelitian ini akan menggunakan analisis PIECES(Setiawan & Pasha, 2020).
2. Desain Perangkat Lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean(Fahrizqi et al., 2021).

- 3. Pengkodean adalah proses implementasi pembuatan sistem dengan Bahasa pemrograman digunakan yang akan dilakukan pada pembuatan program perangkat lunak(Wiguna et al., 2019).
4. Pengujian adalah tahapan uji coba aplikasi yang dibangun untuk menentukan layak atau tidak nya aplikasi digunakan(Silvia et al., 2016).

Extreme Programming (XP)

Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan(Ismatullah & Adrian, 2021). Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi(Budiman et al., 2021). Pendekatan yang digunakan dalam Extreme Programming adalah object-oriented sebagai paradigma pengembangan dan mencakup seperangkat aturan(Nurkholis & Saputra, 2021).

Usecase Diagram

Menurut (Anisa Martadala et al., 2021)-(Yulianti et al., 2021) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara salah satu lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat(Yanuarsyah et al., 2021)-(Sari & Oktaviani, 2021).

Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak(Jobli et al., 2011). Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem(Hendrastuty et al., 2021).

Website

Menurut (Priandika & Widianoro, 2021) website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain atau URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya. Ada dua jenis aplikasi website, web server dan web browser(Sanger et al., 2021). Web server adalah program aplikasi yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan dokumen-dokumen web. Client side scripting maupun server side scripting

tersimpan dalam direktori web server (document root)(Allafi & Iqbal, 2018). Contoh web server seperti XAMPP. Sedangkan web browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan(Novian et al., 2019). Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi browser yang biasa disebut Web Engine. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya adalah Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox(Jayadi, 2022), Opera, dan Safari yang produksi oleh Apple. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan website adalah kumpulan halaman berisikan informasi-informasi yang dihubungkan oleh jaringan dan disimpan dalam sebuah web server(Putri, 2020).

MYSQL

MySQL adalah sebuah software database. MySQL merupakan tipe data reasional yang artinya MySQL menyimpan datanya dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan. Keuntungan menyimpan data di database adalah kemudahannya dalam penyimpanan dan menampilkan data karena dalam bentuk tabel(Prasetyo & Suharyanto, 2019). Kelebihan dari MySQL adalah dia menggunakan bahasa query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Postgres SQL dan SQL(Kusniyati, 2016).

XAMPP

Menurut (Pandu Buana & Destiani Siti Fatimah, 2016) XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah Cpanel server virtual, yang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet(Wantoro & Nata Prawira, n.d.).

Pengujian Blackbox

Menurut (Riskiono et al., 2020) “Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program”(Budianto et al., 2020).

Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang
- b. Kesalahan interface
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses eksternal
- d. Kesalahan kinerja
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

(Ariyanti et al., 2020) Mengemukakan ciri-ciri black box testing, diantaranya sebagai berikut:

Black box testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada software, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari software.

1. Black box testing bukan teknik alternatif dari pada white box testing. Lebih dari pada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup error dengan kelas yang berbeda dari metode white box testing(Novitasari et al., 2021).
2. Black box testing melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. Juga disebut sebagai behavioral testing, specification-based testing, input atau output testing atau functional testing(Nuh, 2021).

METODE

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu :

1. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan mengamati atau observation yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung kegiatan yang terjadi pada proses penjualan dan transaksi yang terjadi pada Tempat Jasa Digital Printing dan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Wawancara (Interview)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada tempat Jasa Digital Printing.

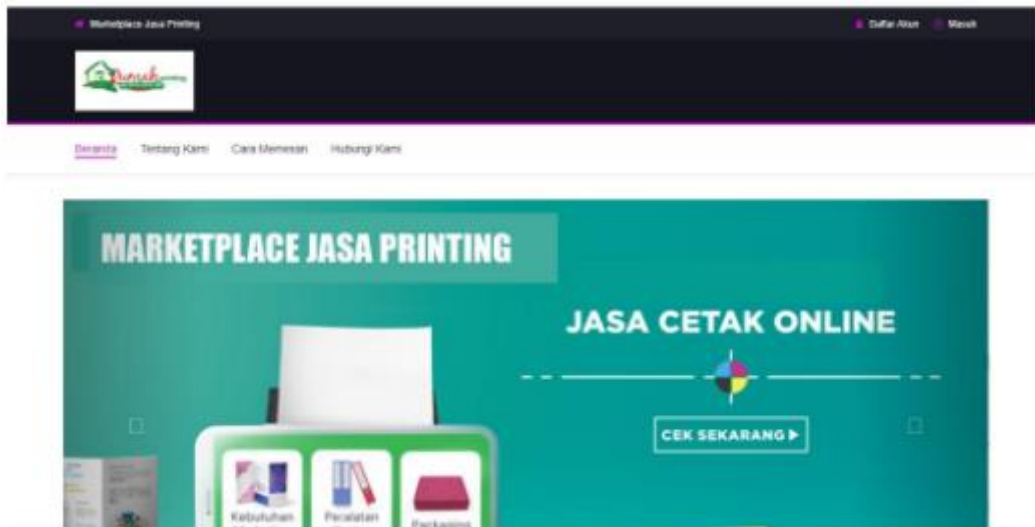
3. Tinjauan Pustaka

Penyusun melakukan tinjauan pustaka yaitu dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi, dan sumber-sumber lain yang dapat mendukung dalam pembuatan penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti mencari referensi dari buku dan jurnal-jurnal yang terkait dengan judul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Utama

Pada halaman menu utama dalam website ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam website untuk melihat produk yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 1 Halaman Utama

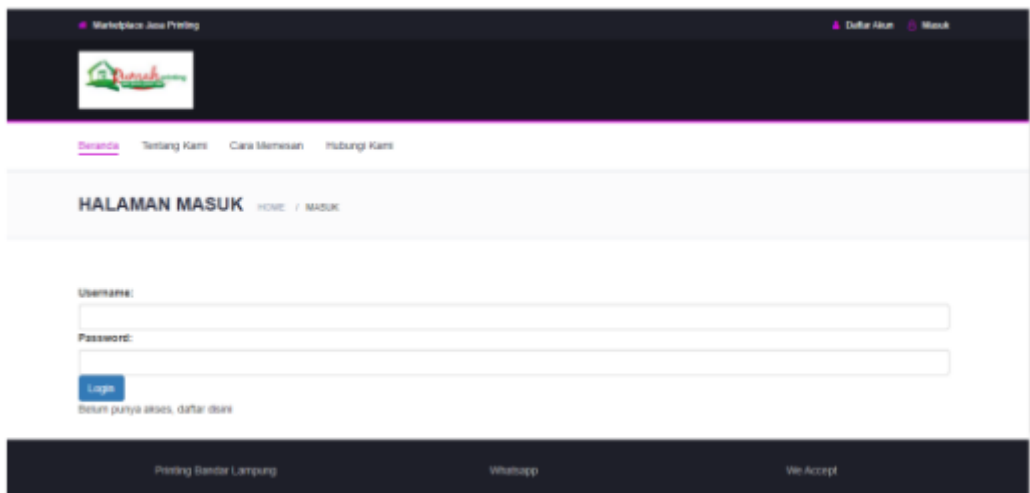
Implementasi Menu Pendaftaran

Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam website. Pelanggan bias langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui form pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam form pendaftaran. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.

Gambar 2 Halaman Pendaftaran

Implementasi Menu Login

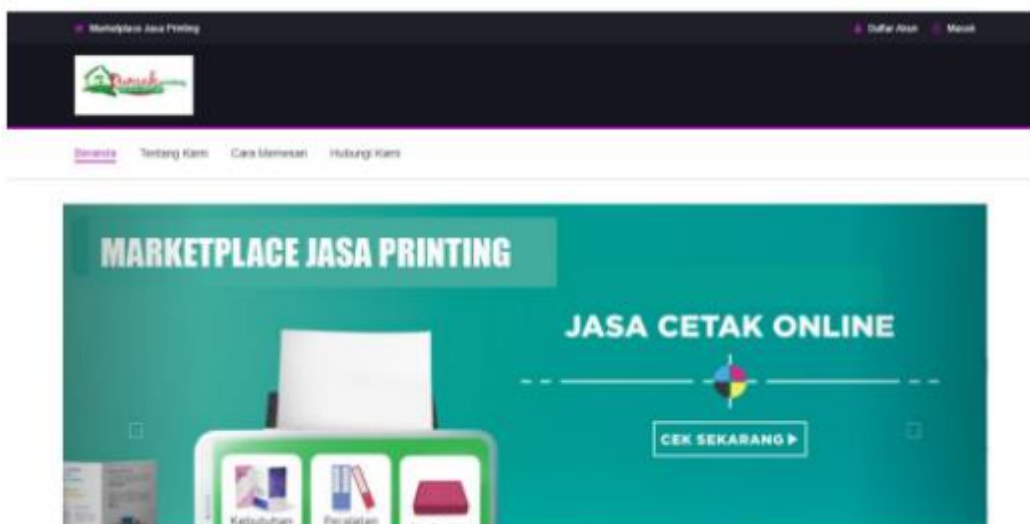
Menu login adalah tampilan untuk masuk ke dalam sistem, disini pelanggan dapat memasukan email dan password setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Tombol login digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3 Halaman Menu Login

Halaman Menu Utama

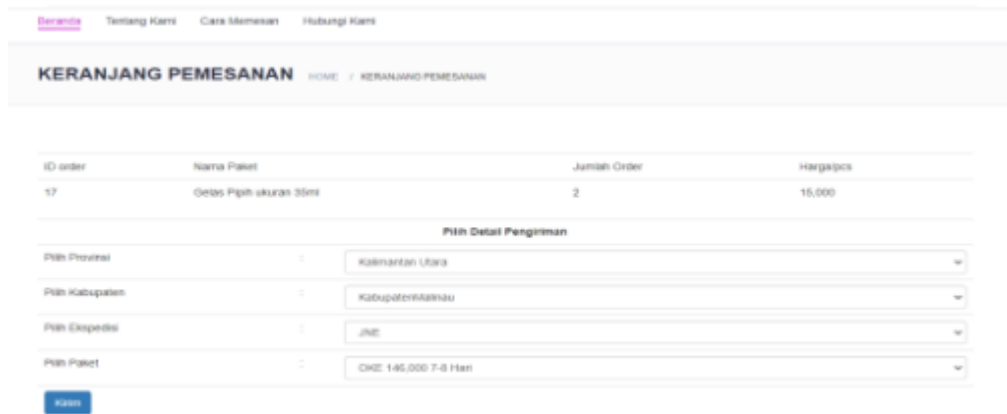
Menu utama adalah adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program pelanggan dapat melihat reklame yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4 Halaman Menu Utama

Tampilan Halaman Menu Pemesanan

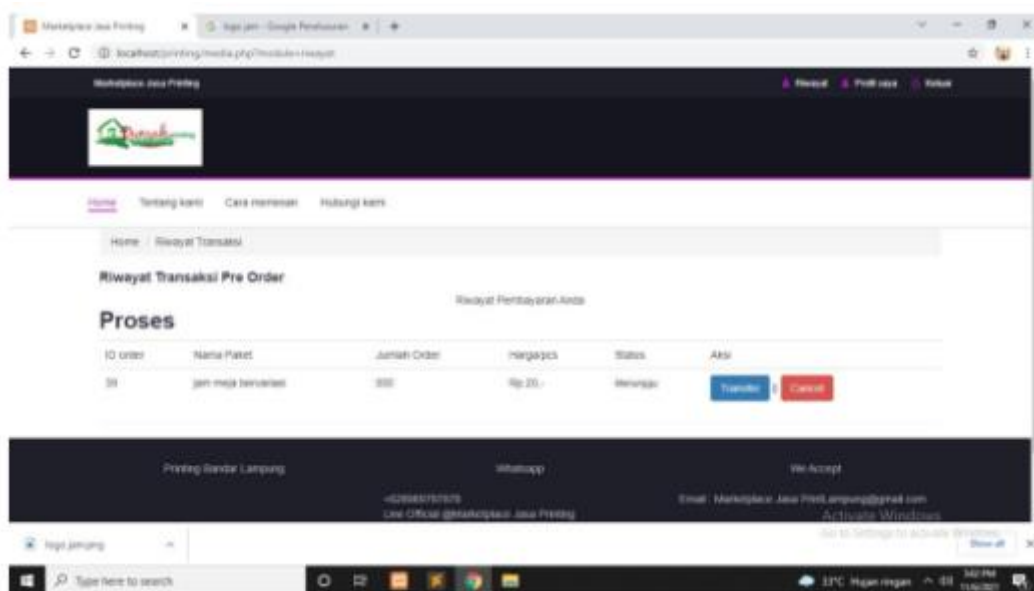
Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap produk. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 5 Halaman Menu Pemesanan

Halaman Menu Riwayat

Berdasarkan melakukan proses pemesanan dapat melihat riwayat transaksi pemesanan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 6 Halaman Menu Riwayat

Halaman Menu Pembayaran

Menu pembayaran adalah tampilan yang menampilkan tampilan transaksi pembayaran barang yang dibeli. Didalam menu ini akan menampilkan menu upload bukti pembayaran. Adapun tampilannya sebagai berikut:



The screenshot shows a web interface for 'TRANSFER PEMBAYARAN'. It includes a header with 'HOME / TRANSFER', a title 'Upload Bukti Pembayaran Anda', and a form with the following details:

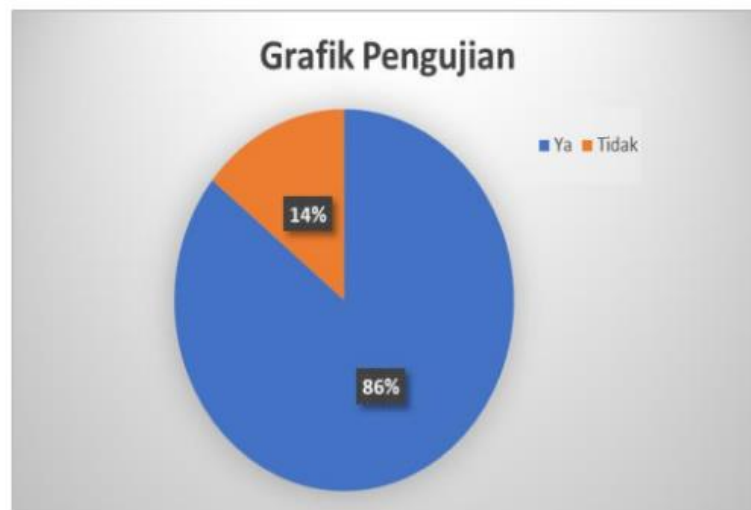
Tiket Pesanan	:	
Harga per pcs	:	Rp 15.000,-
Jumlah Order	:	2 pcs
Total	:	Rp 30.000
Gajuk	:	Rp
Total Transfer	:	Rp 30.000
Bukti Transaksi	:	<input type="text" value="PBB.PBB"/> Tahan ada file yang diupload

There is a blue 'Simpan' button at the bottom left of the form.

Gambar 7. Halaman Menu Pembayaran

Pengujian *Blackbox*

Pada penelitian ini tahap testing dilakukan setelah tahap implementasi sistem dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak, kemudian dilakukan pengujian Black Box testing. Didapatkan grafik hasil penyebaran kuesioner sebagai berikut :



Gambar 8. Grafik Pengujian

Total kuisisioner black-box yaitu terdiri dari :
24 pertanyaan dengan 15 responden yaitu terhitung totalnya adalah 360. Rincian jumlah jawaban yang diterima sebanyak 309, sedangkan jawaban yang ditolak sebanyak 51.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \\ &= \frac{309}{360} \times 100\% \\ &= 85,83\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh nilai hasil pengujian sebesar 85,83%. Menurut Perusahaan lebih dari 80% nilai hasil pengujian dapat dikatakan berhasil dan sistem dinyatakan baik dan layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Sistem yang dibangun memberikan informasi jasa digital printing secara lengkap kepada pelanggan sehingga dapat mempermudah pelanggan dalam proses pemesanan tanpa harus datang langsung ke perusahaan dikarenakan sistem e-marketing jasa printing ini dapat diakses kapan saja dan dimana saja dan dapat dilakukan secara cepat.
- 2) Sistem ini menampilkan informasi mengenai produk yang ditawarkan dan informasi mengenai tentang perusahaan, kontak yang dapat dihubungi, dan cara pemesanan.
- 3) Sistem yang dibangun membantu dalam proses pengelolaan data pemesanan secara otomatis sesuai pemesanan pelanggan sehingga dapat mengurangi kesalahan dalam pencatatan pemesanan.
- 4) Pada sistem ini jika pelanggan melakukan pemesanan akan masuk kedalam transaksi pemesanan admin sehingga admin tidak perlu melakukan pencatatan atau pengecekan satu persatu dikarenakan telah masuk secara otomatis.

REFERENSI

Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283.
[http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL)

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-October*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ariyanti, L., Najib, M., Satria, D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Budianto, Fitri, I., & Winarsih. (2020). Expert System for Early Detection of Disease in Corn Plant Using Naive Bayes Method. *Jurnal Mantik Volume 3 Number 4, February 2020, Pp. 308-317 E-ISSN 2685-4236*, 3(February), 308–317.
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Damayanti, Warsito, Meilinda, Manurung, P., & Sembiring, S. (2019). E-crm Information System for Tapis Lampung SMEs. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012051>
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Febrian, A., & Ahluwalia, L. (2020). Analisis Pengaruh Ekuitas Merek pada Kepuasan dan Keterlibatan Pelanggan yang Berimplikasi pada Niat Pembelian di E-Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of Theory and Applied Management*, 13(3), 254. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v13i3.19967>
-

- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). The Impact of Customer Satisfaction with EWOM and Brand Equity on E-Commerce Purchase IntentioFebrian, A., & Fadly, M. (2021). The Impact of Customer Satisfaction with EWOM and Brand Equity on E-Commerce Purchase Intention in Indonesia Moderated by Cultur. *Binus Business Review*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.21512/bbr.v12i1.6419>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* 15 (2021).
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- 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.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jobli, M. I. Bin, Monir, D. K. B., & Peng, K. K. (2011). Analysis of waste thermal energy from banana peels using decomposition process for heat generation. *2011 IEEE Ist Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22. <https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>
- 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.

- 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.
- MENANI, ZAELMA, S., & NOVITA, D. (2021). *STRATEGI MENINGKATKAN DAYA SAING DAN MERAH PELUANG MELALUI SOSIAL MEDIA DI UMKM KERIPIK LATEB JAYA BANDAR LAMPUNG*. 1(1), 1–9.
- Novian, D., Dwinanto, A., & Mulyanto, A. (2019). The Application of Cooperative Learning Methods in the Developing and Analyzing the Quality of An Educational Game. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012122>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- Oktaviani, L., Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2(1), 337–369.
- Pandu Buana, Y., & Destiani Siti Fatimah, D. (2016). Pengembangan Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Kelinci. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 596–601. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.596>
- Prasetyo, K., & Suharyanto, S. . (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(1), 119–126. <https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4967>
- Priandika, A. T., & Widianoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT*
-

- *PADA SISTEM MOBILE. 15(2)*, 121–126.
- 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>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Web-Based Donor Fund Management Information System at the Madani Orphanage. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27–32.
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelenesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Sanger, J. B., Sitanayah, L., & Ahmad, I. (2021). A Sensor-based Garbage Gas Detection System. *2021 IEEE 11th Annual Computing and Communication Workshop and Conference, CCWC 2021, February*, 1347–1353. <https://doi.org/10.1109/CCWC51732.2021.9376147>
- Sari, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu
-

- Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika* ..., 6(1), 35–40.
<http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- Wahyuni, K., Yanto, H., & Oktarina, N. (2021). The Influence of Entrepreneurial Knowledge, Family Roles, and Social Media on Interest in Entrepreneurship with Self Efficacy as Mediator Variable. *Journal of Economic Education*, 10(2), 219–228. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jeec>
- Wantoro, A., & Nata Prawira, F. (n.d.). *Implementation of Simple Additive Weighting (SAW) Method for Determining Social Customer Relationship Management (SCRM) Model as Business Strategy in University*.
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159.
<https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klink Pratama Sumber Mitra Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.