

## **PENERAPAN HUBUNGAN PELANGGAN DALAM SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERAS BERBASIS ONLINE**

Atika Sari<sup>1)</sup>, Nur Cahyana Aminuallah<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi

AtikaSari@gmail.com

### **Abstrak**

Kualitas pelayanan dapat dilihat dari tingkat hubungan antara konsumen atau pelanggan dengan perusahaan, baik melalui informasi maupun media komunikasi. Salah satu perusahaan dagang yang bergerak pada produk pangan berupa beras yaitu Perusahaan Perseorangan Awal Mulia yang berlokasi di Kampung Sinar Luas, Kecamatan Bangun Rejo, Lampung Tengah. Perusahaan tersebut telah memiliki jenis beras yang ditawarkan kepada konsumen mulai dari produk biasa sampai premium. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada pemilik perusahaan diperoleh hasil berupa permasalahan atau kekurangan pada penerapan hubungan pelanggan. Saat ini perusahaan hanya menyediakan informasi mengenai proses pemesanan melalui media telepon yang memiliki dampak seperti kesalahan jumlah pesanan. Proses pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan pada buku penjualan, sehingga pihak perusahaan merasa kesulitan untuk melakukan rekap data penjualan. Metode yang digunakan yaitu extreme programming dan hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu sistem penjualan beras secara online berbasis website dengan fitur dapat melakukan pemesanan, melihat penawaran, melakukan komplain, melihat penawaran, melakukan retur dan penilaian terhadap produk yang dipesan.

**Kata kunci :** Hubungan Pelanggan, Sistem Informasi, Penjualan Beras, Online

---

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan internet dalam dunia bisnis sangat berdampak pada kemudahan dalam menemukan informasi hingga penyampaian informasi (Samsugi et al., 2023; Smk & Huda, 2022; Suryono & Subriadi, 2016). Pemanfaatan tersebut dapat dilakukan guna meningkatkan daya saing dalam proses bisnis seperti penjualan produk (Damayanti, 2021; Febrian & Ahluwalia, 2020; Khamisah et al., 2020). Persaingan yang sering kali terjadi pada perusahaan dagang yaitu mengenai kualitas pelayanan yang diberikan kepada konsumen (Pratama & Surahman, 2020; Rahmanto et al., 2020; Sarasvananda et al., 2021), sehingga sangat berpengaruh terhadap perkembangan maupun kemajuan suatu

---

perusahaan(Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Fakhrurozi et al., 2021; Febrian & Hapsari, 2019; Megawaty et al., 2021). Kualitas pelayanan dapat dilihat dari tingkat hubungan antara konsumen atau pelanggan dengan perusahaan, baik melalui informasi maupaun media komunikasi(Budiman et al., 2021; Hana et al., 2019; Riski Anggraini, 2021). Salah satu perusahaan dagang yang bergerak pada produk pangan berupa beras yaitu Perusahaan Perseorangan Awal Mulia yang berlokasi di Kampung Sinar Luas, Kecamatan Bangun Rejo, Lampung Tengah. Perusahaan tersebut telah memiliki jenis beras yang ditawarkan kepada konsumen mulai dari produk biasa sampai premium. Terkait dengan proses bisnis dalam penjualan beras dapat diketahui proses penjualan yang saat ini dilakukan melalui media perorangan(Anggarini et al., 2021; Wantoro et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021), datang keperusahaan atau melalui media telepon sebagai sarana dalam pemesanan beras oleh konsumen terhadap perusahaan. Perusahaan telah menerapkan konsep hubungan pelanggan dengan tujuan untuk mempertahankan dan mengetahui kebutuhan pelanggan dengan cara memberikan informasi jumlah ketersediaan beras melalui media telepon(Damayanti, 2021; Oktaviani et al., 2020; Qadafi & Wahyudi, 2020; Ulinuha & Widodo, 2018). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada pemilik perusahaan diperoleh hasil berupa permasalahan atau kekurangan pada penerapan hubungan pelanggan(Lina & Ahluwalia, 2021; Lina & Permatasari, 2020). Saat ini perusahaan hanya menyediakan informasi mengenai proses pemesanan melalui media telepon yang memiliki dampak seperti kesalahan jumlah pesanan(Ahdan et al., 2020; Astuti et al., 2022; Dewi et al., 2021; Ronaldo & Pasha, 2021). Proses pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan pada buku penjualan, sehingga pihak perusahaan merasa kesulitan untuk melakukan rekap data penjualan(Al-Ayyubi et al., 2021). Dalam menjaga hubungan antara pelanggan dengan perusahaan masih belum dilakukan secara optimal seperti ketika pelanggan ingin melakukan pengaduan atau keluhan terhadap produk maupun pelayanan hanya dapat dilakukan menggunakan telepon(Anderha & Maskar, 2021; Rasyid, 2017; Sandika & Mahfud, 2021), akan tetapi sering kali kontak perusahaan tidak dapat dihubungi. Sehingga perusahaan perlu menerapkan strategi untuk meningkatkan hubungan pelanggan demi terciptanya loyalitas terhadap perusahaan(Febrian & Fadly, 2021; Gulö, 2014; Rido et al., 2021; Sari & Putri, 2019). Strategi untuk meningkatkan hubungan pelanggan dengan menerapkan konsep customer relationship management (CRM) maka perusahaan dapat menghasilkan suatu cara untuk memudahkan pelanggan dalam menerima informasi,

menyampaikan keluhan maupun kritik dan saran. CRM juga dapat digunakan dalam proses pengolahan data seperti data produk, promosi produk, data penjualan dan pengelolaan layanan pelanggan yang digunakan untuk menyimpan pertanyaan customer untuk menciptakan hubungan yang baik dengan perusahaan (Febriantoro & Suaidah, 2021; Nurkholis & Sitanggang, 2020; Susanto et al., n.d.). Berdasarkan permasalahan terkait hubungan pelanggan tersebut, maka peneliti memberikan suatu solusi yaitu membangun dan menerapkan sistem hubungan pelanggan pada penjualan beras menggunakan konsep customer relationship management yang dapat diakses secara online melalui media website (Putri & Surahman, 2019). Dengan menggunakan sistem terkomputerisasi yang berbasis web maka proses penyimpanan data dapat lebih akurat dan tersimpan rapi (Mersita et al., 2022), serta proses penyampaian informasi mengenai produk maupun promosi dapat lebih cepat dan respon terhadap penjualan akan lebih cepat (Fitriyana & Sucipto, 2020; Huda & Fernando, 2021). Selain itu konsumen dapat memperkirakan biaya yang dibutuhkan untuk membeli produk yang diinginkan karena ditampilkan dengan informasi yang lebih detail (Alifah et al., 2021; Permana & Puspaningrum, 2021).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **CRM (Customer Relationship Management)**

Berikut ini adalah beberapa pengertian Customer Relationship Management (CRM) menurut para ahli : Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Damayanti et al., 2019; Febrian et al., 2021; Styawati et al., 2021) mengatakan bahwa Customer Relationship Management (CRM) adalah sebuah modifikasi dan pembelajaran perilaku konsumen setiap waktu dari setiap interaksi, perlakuan terhadap pelanggan dan membangun kekuatan antara konsumen dan perusahaan. Kemudian (*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; *Electrical Load Forecasting Using Customers Clustering and Smart Meters in Internet of Things*, 2019; Kamisa et al., 2022) mengatakan Customer Relationship Management (CRM) adalah proses mengelola informasi rinci tentang pelanggan perorangan dan semua “titik kontak” pelanggan secara seksama untuk memaksimalkan loyalitas pelanggan (Rasyid, 2017; H Sulistiani, 2021; Heni Sulistiani et al., 2019). Komitmen termasuk salah satu faktor penting CRM, yang dalam hal ini mencakup ikatan emosional itikad antara perusahaan dan pelanggan untuk sama-sama menjaga hubungan baik antara perusahaan dan pelanggan. pengertian CRM adalah “Suatu proses interaktif yang mengubah data-data pelanggan kedalam kesetiaan pelanggan

melalui beberapa kegiatan, yaitu mengumpulkan data pelanggan, menganalisis data pelanggan tersebut dan mengidentifikasi target pelanggan (Agustina et al., 2020; Wantoro & Priandika, n.d.), mengembangkan program CRM, dan menerapkan program CRM". Customer Relationship Management adalah segala rangkaian kegiatan yang sistematis yang dikelola sebagai usaha untuk semakin memahami (Octavia et al., 2020), menarik perhatian (Pramita et al., 2017), dan mempertahankan suatu loyalitas pelanggan yang menguntungkan (Most Profitable Customer) untuk bisa mencapai pertumbuhan perusahaan yang sehat (Sutanto et al., 2014).

### **Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Menurut (Ahluwalia, 2020), sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan (Sintaro et al., 2022), dan mengolah serta menyimpan data (Myori et al., 2019), dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Pintoko & L., 2018), sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol (Ramadona et al., 2021). Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran (Mindhari et al., 2020).

### **Android**

Android adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasis pada versi modifikasi dari Linux (Aziz & Fauzi, 2022; Kurniawan et al., 2019; Ramadhanu & Priandika, 2021). Pertama kali sistem operasi ini dikembangkan oleh perusahaan Android, Inc. Nama perusahaan inilah yang pada akhirnya digunakan sebagai nama proyek sistem operasi mobile tersebut, yaitu sistem operasi Android (Darwis et al., 2022; Hendrastuty et al., 2022; Silvia et al., 2016). Pada tahun 2015, Google membeli android dan mengambil alih pengembangannya sekaligus team developer android. Google menginginkan android untuk menjadi sistem operasi Open Source dan gratis, kebanyakan code android dirilis di bawah lisensi Open Source Apache yang berarti semua orang bebas menggunakan dan

mengunduh source code android secara penuh(Ahluwalia, 2020; Ahmad et al., 2022; Sarasvananda et al., 2021). Menurut Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli Android Inc. yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan piranti keras, piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile.

### **Website**

Menurut Kadir (2014) World Wide Web (WWW) adalah sistem pengakses informasi dalam internet yang biasa dikenal dengan istilah web(Tansir et al., 2021). Web menggunakan protokol yang disebut HTTP (HyperText Transfer Protocol) yang berjalan pada TCP/IP. Dengan menggunakan HyperText(Setiawan & Pasha, 2020), pemakai dapat melompat dari suatu dokumen ke dokumen lain dengan mudah, dengan cukup mengklik text-text khusus yang pada awalnya ditandai dengan garis bawah. Penggunaan HyperText pada web juga telah dikembangkan lebih jauh

menjadi HyperMedia(Wantoro et al., 2020). Dengan menggunakan pendekatan HyperMedia, tidak hanya text yang dapat dikaitkan, melainkan juga gambar, suara, dan bahkan video(Prasetyawan, 2017).

### **Extreme Programming (XP)**

Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan(Novitasari et al., 2021; Oktavia et al., 2021; Ramadhanu & Priandika, 2021). Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi(KUSUMA ROZA, 2021). Pendekatan yang digunakan dalam Extreme Programming adalah object- oriented sebagai paradigma pengembangan dan mencakup seperangkat aturan(Nurkholis & Saputra, 2021; Tastilia et al., 2022). Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari planning seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan(Rizki & Op, 2021), designing seperti perancangan prototype dan tampilan(Nuraini & Ahmad, 2021), coding termasuk

pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing(Nurkholis et al., 2021). Unsur-unsur lain dari Extreme Programming meliputi paired programming pada tahapan coding, unit testing pada semua kode(Ayunandita & Riskiono, 2021), penghindaran pemrograman fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar(Heni Sulistiani et al., 2021), kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara programmer dan pelanggan ketika terjadi perubahan kebutuhan pelanggan seiring berlalunya waktu berlalu(Ahmad et al., 2020). Metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktek rekayasa perangkat lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai Extreme Programming(Rumandan et al., 2022). Unsur-unsur yang menjadi karakteristik metodologi adalah kesederhanaan, komunikasi, umpan balik, dan keberanian.

### ***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 anatara 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).

### **MYSQL**

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

## **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

(Wantoro & Nata Prawira, n.d.) 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.
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.

## **Pengujian ISO/IEC 25010**

ISO/IEC 25010 merupakan model kualitas sistem dan perangkat lunak yang menggantikan ISO/IEC 9126 tentang software engineering. Product quality ini juga digunakan untuk tiga model kualitas yang berbeda untuk produk perangkat lunak antara lain:

Kualitas dalam model penggunaan, Model kualitas produk, dan Data model kualitas Model kualitas produk terdiri dari delapan karakteristik yang berhubungan dengan sifat statis perangkat lunak dan sifat dinamis dari sistem komputer. Model ini berlaku untuk sistem komputer dan produk perangkat lunak. Karakteristik yang didefinisikan oleh kedua model tersebut relevan untuk semua produk perangkat lunak dan sistem komputer. Karakteristik dan subkarakteristik memberikan terminologi yang konsisten untuk menentukan, mengukur dan mengevaluasi kualitas sistem dan perangkat lunak. Mereka juga

menyediakan seperangkat karakteristik kualitas yang sesuai dengan persyaratan kualitas yang dapat dibandingkan untuk kelengkapan.

## **METODE**

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu:

### **1. Wawancara (Interview)**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada pemilik perusahaan diperoleh hasil berupa permasalahan atau kekurangan pada penerapan hubungan pelanggan. Saat ini perusahaan hanya menyediakan informasi mengenai proses pemesanan melalui media telepon yang memiliki dampak seperti kesalahan jumlah pesanan. Proses pengolahan data penjualan masih dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan pada buku penjualan, sehingga pihak perusahaan merasa kesulitan untuk melakukan rekap data penjualan. Dalam menjaga hubungan antara pelanggan dengan perusahaan masih belum dilakukan secara optimal seperti ketika pelanggan ingin melakukan pengaduan atau keluhan terhadap produk maupun pelayanan hanya dapat dilakukan menggunakan telepon, akan tetapi sering kali kontak perusahaan tidak dapat dihubungi. Sehingga perusahaan perlu menerapkan strategi untuk meningkatkan hubungan pelanggan demi terciptanya loyalitas terhadap perusahaan.

### **2. Dokumentasi (Documentation)**

Dokumentasi yang dihasilkan dari wawancara yaitu data barang, pelanggan, pemesanan dan foto dokumentasi wawancara.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Rancangan tampilan admin merupakan bentuk hasil dari pembentukan menggunakan kode program dengan memiliki tampilan berupa mengelola transaksi pesanan, berikut adalah tampilan bagian admin:

### **Halaman Login**

Implementasi login merupakan tampilan yang digunakan sebagai sebagai hak akses ke halaman menu, berikut adalah tampilan login. berikut tampilan Menu registrasi yang dibuat:

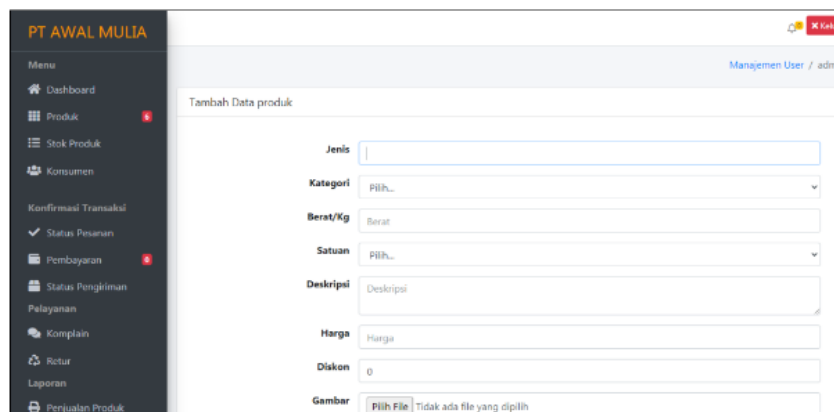




**Gambar 1** Halaman Utama Admin

### **Implementasi Produk**

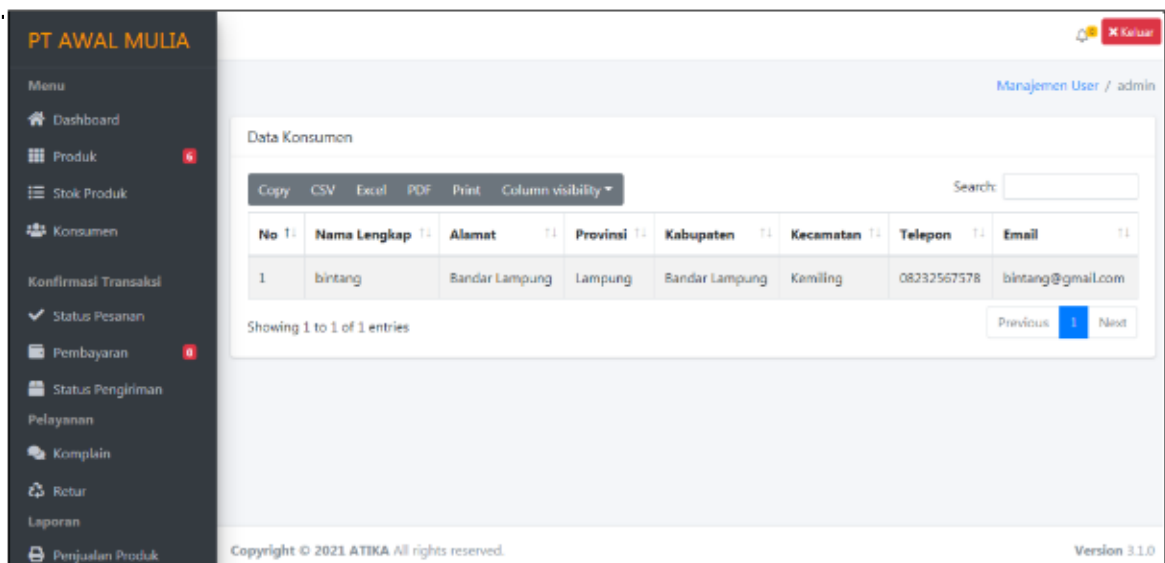
Implementasi produk merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data seperti menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data :



**Gambar 2** Implementasi Produk

### **Implementasi Konsumen**

Implementasi konsumen merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data konsumen yang telah melakukan transaksi pada perusahaan:

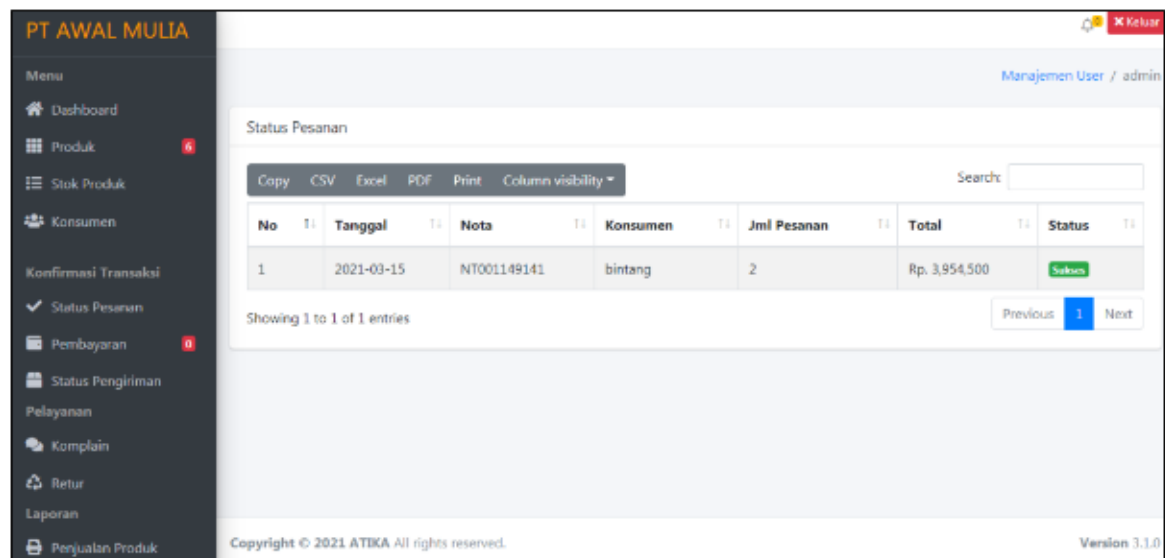


**Gambar 3** Halaman Implementasi Konsumen

### Halaman Status Pesanan

Implementasi status pesanan merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi data pesanan yang telah dilakukan konsumen seperti info sukses atau tidak,.

Berikut tampilan Menu Data Produk Detail yang dibuat :



**Gambar 4** Implementasi Pembayaran

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu proses membangun sistem penjualan beras dengan penerapan hubungan pelanggan berdasarkan konsep customer relationship management menggunakan website dengan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql. Hasil dari sistem yang telah dibangun yaitu dapat menampilkan informasi produk kepada konsumen, melakukan transaksi pemesanan dan menggunakan layanan seperti komplain, retur barang dan penawaran yang seluruh informasinya dapat diakses secara online. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan User Acceptance Test diperoleh hasil sebesar 95,55% yang dinilai dari 5 responden 2 diantaranya pihak perusahaan dan konsumen, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem telah sesuai dengan fungsi dan penggunaannya.

## **REFERENSI**

Agustina, Y., Sukmasari, D., & Sari, T. D. R. (2020). Impact of risk, commitment, and bonus on completion of difficult targets: Carbon emissions case. In *The Future Opportunities and Challenges of Business in Digital Era 4.0* (pp. 222–226). Routledge.

Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>

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)

Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.

Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada

Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>

Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>

Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>

Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>

Anggarini, D. R., Nani, D. A., & Aprianto, W. (2021). Penguatan Kelembagaan dalam Rangka Peningkatan Produktivitas Petani Kopi pada GAPOKTAN Sumber Murni Lampung (SML). *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>

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>

Astuti, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Samsugi, S., Cinthya, B., & Gema, D. (2022). Pelatihan Membangun Karakter Entrepreneur Melalui Internet Of Things bagi Siswa SMK Al-Hikmah, Kalirejo, Lampung Selatan. *Comment: Community Empowerment*, 2(1), 32–41.

Athallah, M. A., & Kraugusteeliana, K. (2022). Analisis Kualitas Website Telkomsel Menggunakan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis. *CogITo Smart Journal*, 8(1), 171–182. <https://doi.org/10.31154/cogito.v8i1.374.171-182>

Ayunandita, N., & Riskiono, S. D. (2021). PERMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING PADA MADRASAH ALIYAH (MA) MAMBAUL ULUM TANGGAMUS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).

Aziz, M., & Fauzi, A. (2022). CNN UNTUK DETEKSI BOLA MULTI POLA STUDI KASUS : LIGA HUMANOID ROBOCUP CNN For Multi Pattern Ball Detection Case Study : RoboCup Humanoid League. 5(1), 23–34.

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(Tebruary), 308–317.

Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pegg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>

Budioko, T. (2016). Sistem monitoring suhu jarak jauh berbasis internet of things menggunakan protokol mqtt. *Seminar Nasional Riset Teknologi Informasi*, 1(30 July), 353–358.

Damayanti. (2021). Digitalisasi Sistem Peminjaman Buku Pada Smk Negeri 2 Kalianda Lampung Selatan. *Journal of Social ...*, 2(2), 128–138. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1368>

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>

Darwis, D., Meylinda, M., & Suaidah, S. (2022). Pengukuran Kinerja Laporan Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Profitabilitas Pada Perusahaan Go Public. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 19–27. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1875>

Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk

Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.

Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27.  
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>

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>

Febrian, A., & Hapsari, chintia annisa vina. (2019). Strategi Pemasaran Dalam Memengaruhi Keputusan Pembelian Melalui Minat Beli Sebagai Mediasi. *Buletin Studi Ekonomi*, 24(2), 279–287.

Febrian, A., Lina, L. F., Safitri, V. A. D., & Mulyanto, A. (2021). Pemasaran digital dengan memanfaatkan landing page pada perusahaan start-up. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(3), 313.  
<https://doi.org/10.33474/jipemas.v4i3.10103>

Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sendang agung menggunakan extreme programming*. 2(2), 230–238.

Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021).  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES

MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.

Gulö, I. (2014). Nias Unmutated Personal Pronouns. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(1), 129–134. <https://doi.org/10.9790/0837-1914129134>

Hana, P., Rusliyawati, R., & Damayanti, D. (2019). Pengaruh Media Richness Dan Frequently Update Terhadap Loyali Tas Civitas Akademika Perguruan Tinggi. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 7. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.328>

Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Jaringan Komputer (Microtik) Untuk Menambah Keahlian Bagi Siswa Sman 8 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 209. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2105>

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.

Electrical Load Forecasting Using Customers Clustering and Smart Meters in Internet of Things, 9th International Symposium on Telecommunication: With Emphasis on Information and Communication Technology, IST 2018 113 (2019). <https://doi.org/10.1109/ISTEL.2018.8661071>

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 1st Conference on Clean Energy and Technology, CET 2011*, 19–22. <https://doi.org/10.1109/CET.2011.6041452>

Kamisa, N., Devita, A., & Novita, D. (2022). *Pengaruh Online Customer Review dan Online Customer Rating Terhadap Kepercayaan Konsumen (Studi kasus: Pengguna Shopee di Bandar Lampung) Nur'*. 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>

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 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), 1200. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 12006. <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.

KUSUMA ROZA, E. (2021). *PENGARUH SERVICE QUALITY TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN PADA PRODUK PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG The Effect of Service Quality on Customer Satisfaction in Products Pempek Permata Bandar Lampung*. Universitas Teknokrat Indonesia.

Lina, L. F., & Ahluwalia, L. (2021). Customers' impulse buying in social commerce: The role of flow experience in personalized advertising. *Jurnal Manajemen Maranatha*, 21(1), 1–8. <https://doi.org/10.28932/jmm.v21i1.3837>

Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi MediLina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. *Jembatan. Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>

Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>



- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Myori, D. E., Mukhaiyar, R., & Fitri, E. (2019). Sistem Tracking Cahaya Matahari pada Photovoltaic. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.548>
- 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>
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimization for prediction model of palm oil land suitability using spatial decision tree algorithm. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13657>
- 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.
- Octavia, N., Hayati, K., & Karim, M. (2020). Pengaruh Kepribadian, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 2(1), 130–144. <https://doi.org/10.23960/jbm.v16i2.87>

- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung )*. 2(2), 8–14.
- Oktaviani, L., Riskiono, S. D., & Sari, F. M. (2020). Perancangan Sistem Solar Panel Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Ketersediaan Pasokan Listrik SDN 4 Mesuji Timur. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya, 1*, 13–19.
- 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.
- Pintoko, B. M., & L., K. M. (2018). Analisis Sentimen Jasa Transportasi Online pada Twitter Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier. *E-Proceeding of Engineering*, 5(3), 8121–8130.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (2017). *Analisis Kinerja Persimpangan Bersinyal di Kota Bandar Lampung pada Masa Pandemi Covid -19*. 19.
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v1i1i1.5>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Putri, S. eka Y., & Surahman, A. (2019). 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>
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). 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>

Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>

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. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>

Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>

Rido, A., Kuswoyo, H., Suryaningsih, A. S., Nuansa, S., Ayu, R., & Arivia, R. P. (2021). Repair Strategies in English Literature Lectures in a University in Indonesia. *TEKNOSASTIK*, 19(1), 14. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.885>

Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>

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.

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 (JTISI)*, 2(3), 1–13.

Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.

- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). *Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine*. 4(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- Samsugi, S., Ismail, I., Tohir, A., & Rojat, M. R. (2023). *Workshop Pembuatan Kode Program Mobil RC Berbasis IoT*. 1(3), 162–167.
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With the Ball Permainan Sepak Bola Ssb Bu Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Pasha, D., Styawati, S., Donaya, P., & Styawati, S. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- 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>
- Sari, F. M., & Putri, S. N. (2019). Academic Whatsapp Group: Exploring Students' Experiences in Writing Class. *Teknosastik*, 17(2), 56–65. <https://doi.org/10.33365/ts.v17i2.324>
- Saritas, M. M., & Yasar, A. (2019). Performance Analysis of ANN and Naive Bayes Classification Algorithm for Data Classification. *International Journal Of Intelligent Systems and Applications in Engineering*, 2, 88–91.
- 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.

- Sintaro, S., Surahman, A., Andraini, L., & Ismail, I. (2022). Implementasi Motor Driver Vnh2Sp30 Pada Mobil Remote Control Dengan Kendali Telepon Genggam Pintar. *Jtst*, 3(1), 9–16.
- Smk, D. I., & Huda, A. L. (2022). *Nicky Dwi Puspaningtyas 1\**, *Putri Sukma Dewi 2*, *Lia Febria Lina 3*. 2(1), 17–22.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). *Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori*. 5(September), 619–626.
- Sulistiani, H. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>
- Sulistiani, Heni, Muludi, K., & Syarif, A. (2019). Implementation of Dynamic Mutual Information and Support Vector Machine for Customer Loyalty Classification. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1), 12050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012050>
- Sulistiani, Heni, Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Suryono, R. R., & Subriadi, A. P. (2016). Investigation on the effect of user's experience to motivate playing online games. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 86(1), 62–67. <https://doi.org/10.5281/zenodo.579892>
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., Samsugi, S., Amanda, F., Taufik, M., & Pratama, A. (n.d.). *IMPLEMENTASI E-LIBRARY PADA PERPUSTAKAAN*. 92–97.
- Sutanto, F., Samsurizal, E., & Budi, G. S. (2014). Analisa Perhitungan Sturktur Bangunan Gedung Head Office Dan Showroom Yamaha Pontianak. *Jurnal Mahasiswa Teknik Sipil Universitas Tanjungpura*, 3(2), 1–9.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). *PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID ( STUDI KASUS : PIZZA*

*HUT ANTASARI, LAMPUNG* ). 2, 40–52.

Tastilia, L., Megawaty, D. A., & Sulistiyawati, A. (2022). *MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP SISWA ( STUDY KASUS : SMA PGRI KATIBUNG )*. 3(2), 63–69.

Ulinuha, A., & Widodo, W. A. (2018). Rancang Bangun Pembangkit Listrik Tenaga Angin Skala Mikro Untuk Keperluan Penerangan Jalan. *The 7th University Research Colloquium*, 128–135.

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*.

Wantoro, A., & Priandika, A. T. (n.d.). *DETERMINATION OF TARGET VALUE AND VALUE CONVERSION OF SCALE IN MATCHING PROFILE (PM) WITH COMBINATION METHOD ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) AS METHOD DEVELOPMENT IN SYSTEM DECISION SUPPORT*.

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.

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. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/857/1/012027>

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>

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.

Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). *PENGEMBANGAN*

---

DIGITALISASI PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINIK PRATAMA SUMBER  
MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.