

PENERAPAN STRATEGI PENJUALAN METODE UP SELLING UNTUK MEMAKSIMALKAN SISTEM PENJUALAN

Sadewi Admika Yani¹⁾, Nur Cahyana Aminuallah²⁾, Rido Febryansyah³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi

SadewiAdmikaYani@gmail.com

Abstrak

Toko DDJS Rumah Batik merupakan menjual berbagai produk pakaian batik di Bandar Lampung dan memiliki jenis produk dengan kategori batik dewasa hingga anak-anak, peminat batik pada toko tersebut pada umumnya adalah para pekerja kantoran dan telah banyak memiliki pelanggan tetap, terkait omset penjualan berkisar 70-80 PCS. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pemilik perusahaan diperoleh permasalahan seperti proses penjualan produk masih dilakukan secara konvensional atau datang langsung ke toko sehingga dapat berdampak pada tingginya biaya operasional dan tidak efesienya waktu bagi konsumen. Proses pencatatan transaksi penjualan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi sehingga dapat berakibat pada kesalahan pencatatan dan kesalahan hasil perhitungan total penjualan. Tingginya persaingan juga menuntut perusahaan untuk mengupayakan strategi pada proses penjualan dalam memaksimalkan penjualan produk Metode yang digunakan yaitu *extreme programming* dengan pengembangan berorientasi objek serta mengutamakan proses pemodelan yang sederhana sehingga hasil dari penelitian yaitu proses penjualan menggunakan strategi *upselling* menambah informasi bagi konsumen sebagai upaya memperoleh produk dengan jenis yang sama dan kualitas serta harga yang terbaik dengan tujuan bagi perusahaan menambah nilai jual terhadap produk yang ditawarkan.

Kata Kunci: Penerapan, Strategi Penjualan dan *Up selling*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada bidang usaha sudah harus memiliki inovasi pada setiap perusahaan karena tuntutan persaingan usaha khususnya pada transaksi penjualan yang dilakukan oleh konsumen (Riskiono et al., n.d.), (I. P. Sari et al., 2020). Untuk dapat bersaing suatu perusahaan harus mempunyai suatu keunggulan seperti harga jual yang bersaing (Alita et al., 2021), (Ahluwalia, 2020), ketersediaan barang, promosi dengan pemanfaatan teknologi informasi maupun strategi dalam meningkatkan penjualan produk (Abidin, Wijaya, et al., 2021), sehingga berdampak pada peningkatan keuntungan perusahaan (Mindhari et al., 2020), (Darwis et al., 2021). Upaya untuk memaksimalkan penjualan produk salah satunya dengan cara penerapan strategi penjualan dengan menggunakan metode *Upselling* sendiri merupakan program penjualan yang digunakan untuk menawarkan produk yang memiliki produk serupa dengan nilai (*value*) yang lebih tinggi dari produk yang lain (Wantoro, 2020), seperti melibatkan peningkatan volume penjualan (Fachri et al., 2015), pembelian ulang produk yang sama ataupun menambah produk dengan harga yang lebih mahal dan fitur yang lebih kompleks (Wantoro & Alkarim, Teknologiterkini.org

2016). Toko DDJS Rumah Batik merupakan menjual berbagai produk pakaian batik di Bandar Lampung dan memiliki jenis produk dengan kategori batik dewasa hingga anak-anak(Warsela et al., 2021),(Panjaitan et al., 2020), peminat batik pada toko tersebut pada umumnya adalah para pekerja kantoran dan telah banyak mamiliki pelanggan tetap, terkait omset penjualan berkisar 70-80 PCS(Listiono et al., 2021),(Hendrastuty et al., 2022). Berkaitan dengan proses penjualannya yang dilakukan saat ini masin menggunakan cara konvensional dengan cara konsumen datang ke toko untuk memilih produk yang di inginkan(Qoniah & Priandika, 2020), perusahaan juga telah berupa untuk melakukan pemasaran melalui sosial media dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan produk(Ramadhan et al., 2021),(Susanto et al., 2019). Proses rekap transaksi penjualan juga dilakukan dengan cara pencatatan kedalam buku untuk melihat informasi produk dan total penjualan. Sehingga berdasarkan hal tersebut perusahaan perlu meningkatkan pelayanan terhadap konsumen untuk menerapkan penjualan dengan strategi dengan pemanfaatan teknologi informasi(A. M. Sari et al., 2021),(Warsela et al., 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pemilik perusahaan diperoleh permasalahan seperti proses penjualan produk masih dilakukan secara konvensional atau datang langsung ke toko sehingga dapat berdampak pada tingginya biaya operasional dan tidak efesiennya waktu bagi konsumen(Fitriyana & Sucipto, 2020),(Ahmad et al., 2019). Penggunaan sistem konvensional membuat pemilik toko mengalami kesulitan dalam memperkenalkan produk barang yang dijual ke masyarakat luas dan juga customer kesulitan untuk mendapat informasi tentang Toko DDJS Rumah Batik(Khadaffi et al., 2021),(Putri & Surahman, 2019). Selain itu juga customer harus memiliki waktu khusus untuk bisa berbelanja dan datang ke toko padahal belum tentu ada produk barang yang diinginkan(Teknologi, Jtsi, Saputra, et al., 2021),(Rosmalasari et al., 2020). Untuk dapat meningkatkan minat konsumen terhadap produk yang dipasarkan maka perlu adanya strategi sebagai bentuk penawaran atau rekomendasi produk kepada konsumen(Styawati et al., 2021),(Suaidah, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Strategi *Upselling*

Menurut (R. Sari et al., 2021), Strategi *upselling* sendiri merupakan program penjualan yang digunakan untuk menawarkan produk yang memiliki produk serupa dengan nilai (*value*) yang lebih tinggi dari produk yang lain (Ahdan et al., 2020). Salah satu strategi yang dapat meningkatkan penjualan dan menambah jumlah pembelian dari satu produk menjadi membeli banyak produk adalah *cross selling* dan *upselling* (Hana et al., 2019). *Cross selling* melakukan penjualan produk tambahan yang berkaitan maupun tidak berkaitan dengan produk yang telah dibeli sebelumnya, sedangkan *upselling* melibatkan peningkatan volume penjualan, misalnya pembeli membeli ulang produk yang sama ataupun menambah produk dengan harga yang lebih mahal dan fitur yang lebih kompleks (Anisa Martadala et al., 2021), (Al-Ayyubi et al., 2021).

CodeIgniter

Menurut Raharjo (2018), *CodeIgniter* adalah Framework untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat Rick Ellis pada tahun 2006 (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021). *CodeIgniter* memiliki banyak fitur yang membantu para pengembang PHP untuk dapat membuat aplikasi secara mudah dan cepat serta memiliki sifat yang fleksibel dapat mengembangkan dalam perangkat *web*, dekstop maupun *mobile*. Menurut (Oktavia et al., 2021), berpendapat bahwa PHP *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source* (Soraya & Wahyudi, 2021). PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server (server side HTML embedded scripting)* (Teknologi, Jtsi, Wulandari, et al., 2021). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021). Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru/*up to date*. Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan. Dengan menggunakan program PHP, sebuah *website* akan lebih interaktif dan dinamis (Rizki & Op, 2021), (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).

ERD (*Entity Relationship diagram*)

Menurut Nugroho (2013), “XAMPP adalah paket program *web* lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman *web*, khususnya PHP dan MySQL” (*Comparison of*

Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, 2021). Menurut Buana (2014), “XAMPP adalah perangkat lunak opensource yang diunggah secara gratis dan bisa dijalankan di semua semua operasi seperti windo Menurut salah satu para ahli, Brady dan Loonam (2010), *Entity Relationship diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analys* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan *system*(Herlinda et al., 2021). Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. ws, linux, solaris, dan mac”(Yulianti et al., 2021).

Extreme Programming

Menurut Suryantara (2017) *extreme programming* merupakan salah satu metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para *developer* dan merupakan pengembangan proyek yang memerlukan adaptasi yang cepat dalam perubahan-perubahan yang terjadi selama pengembangan aplikasi(Abidin, Permata, et al., 2021). Tujuan penggunaan metode tersebut untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas serta produktif dengan siklus pengembangan yang cukup singkat(Marlina & Bakri, 2021). Komunikasi dalam XP dibangun dengan melakukan pemrograman berpasangan (*pair programming*)(Febriani & Sulistiani, 2021). Developer didampingi oleh pihak klien dalam melakukan coding dan unit *testing* sehingga klien bisa terlibat langsung dalam pemrograman sambil berkomunikasi dengan *developer*(Handayani & Sulistiyawati, 2021). Selain itu perkiraan beban tugas juga diperhitungkan(Syah & Witanti, 2022),(Puspaningtyas et al., 2022).

Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa and Shalahuddin (2019) UML (*unified Modelling Language*) adalah bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung(Sarasvananda et al., 2021). Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada UML (*Unified Modelling Language*)(Pramono et al., 2020),(Hartanto et al., 2022).

METODE

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Wawancara (*Interview*)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bagian *owner* menghasilkan informasi seperti Toko DDJS Rumah Batik ini masih menggunakan sistem secara konvensional (Fariyanto et al., 2021). Penggunaan sistem konvensional membuat pemilik toko mengalami kesulitan dalam memperkenalkan produk barang yang dijual ke masyarakat luas dan juga customer kesulitan untuk mendapat informasi tentang Toko DDJS Rumah Batik (Huda & Fernando, 2021), (Febrian & Fadly, 2021). Selain itu juga customer harus memiliki waktu khusus untuk bisa berbelanja dan datang ke toko padahal belum tentu ada produk barang yang diinginkan (Arpiansah et al., 2021), (Fadly & Alita, 2021). Untuk dapat meningkatkan minat konsumen terhadap produk yang dipasarkan maka perlu adanya strategi sebagai bentuk penawaran atau rekomendasi produk kepada konsumen (Ramadhanu & Priandika, 2021), (Rahman Isnain et al., 2021).

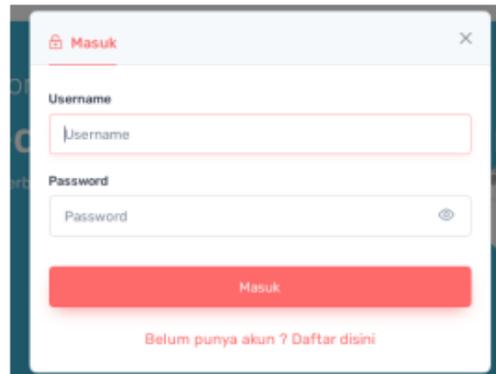
2. Dokumentasi (*Documentation*)

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diperoleh dokumentasi berupacatatan data barang (Alita, 2021), catatan penjualan, bukti kuitansi dan foto dokumentasi (Technology et al., 2023), (Windane & Lathifah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Halaman *Login*

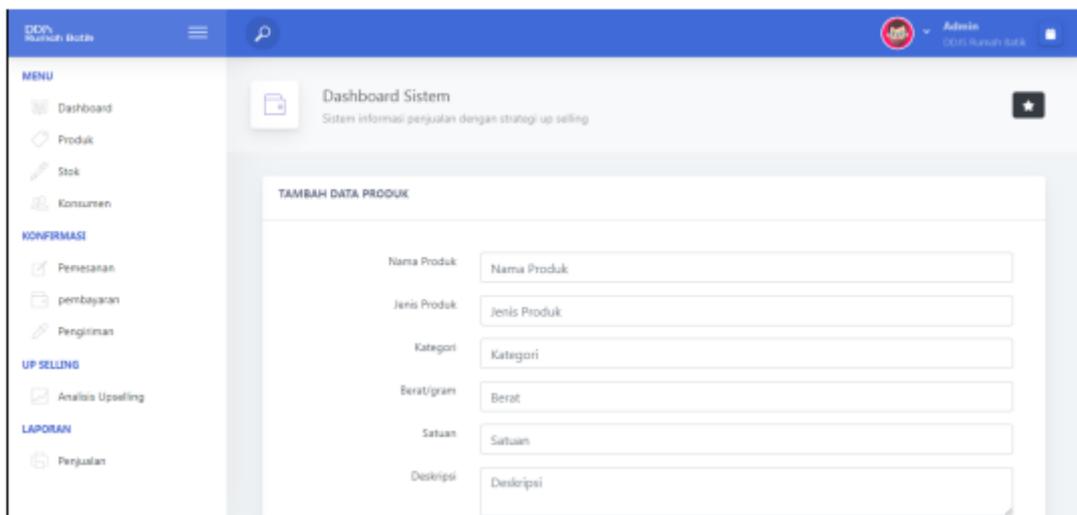
Implementasi *login* merupakan tampilan yang digunakan sebagai hak akses ke halaman menu, Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampilan *Form Login*

Tampilan Halaman Mengelola Produk

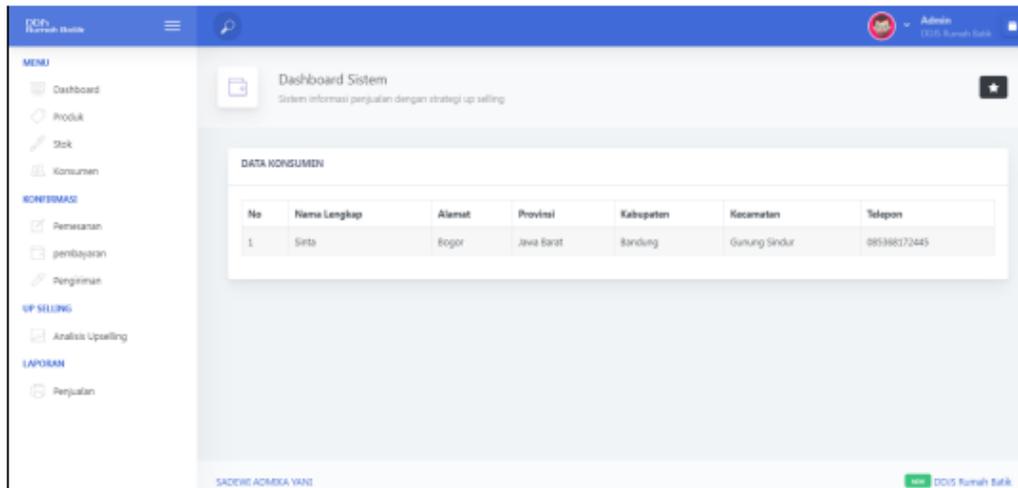
Implementasi mengelola produk merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data, Tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Halaman Mengelola Produk

Tampilan Halaman Data Konsumen

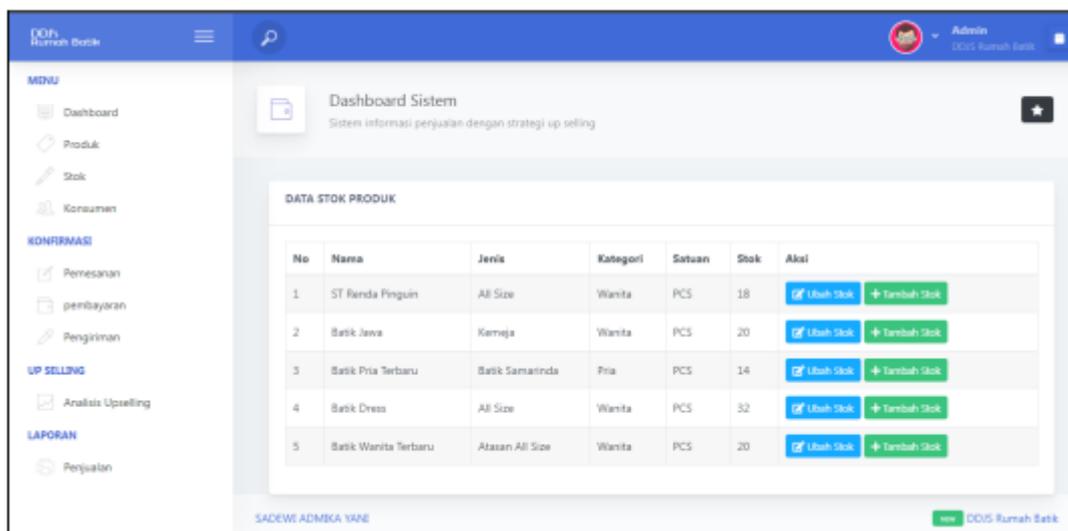
Implementasi data konsumen merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan data berdasarkan pendaftaran konsumen. Tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Tampilan Halaman Data Konsumen

Tampilan Halaman Mengelola Stok

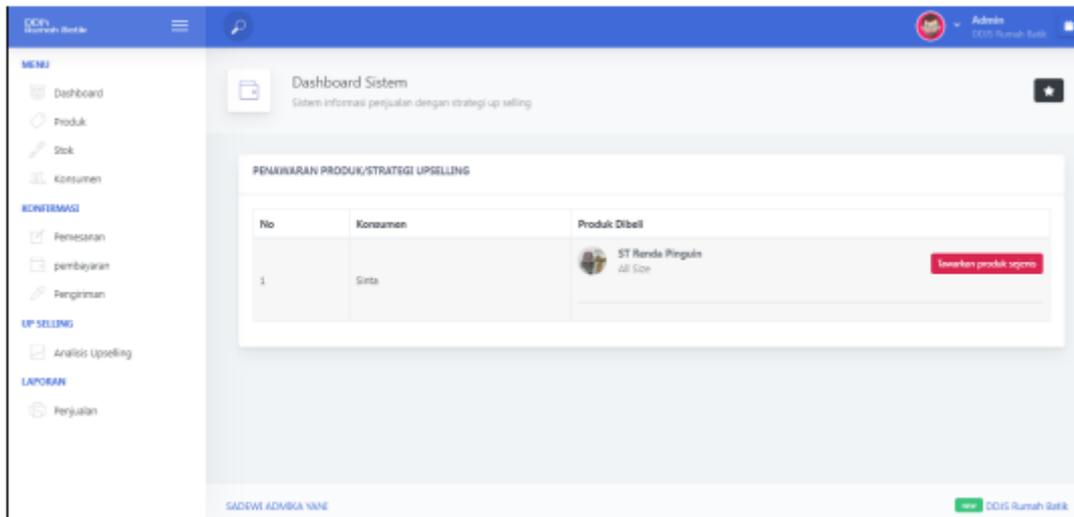
Rancangan mengelola stok merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan maupun memperbaharui stok(Bhakti et al., 2022). Tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4 Tampilan Halaman Mengelola Stok

Tampilan Halaman Mengelola Penawaran

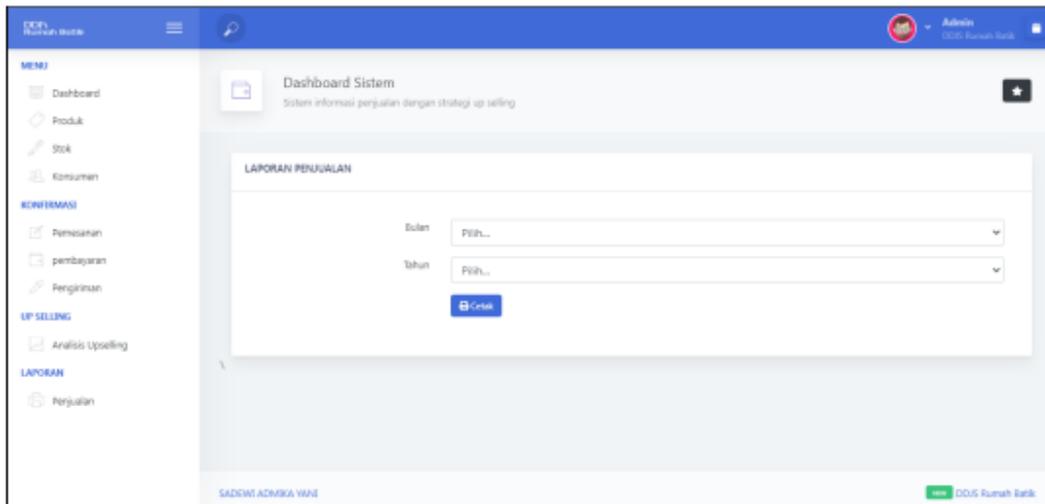
Implementasi penawaran merupakan tampilan yang digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menampilkan data penawaran(Anestiviya et al., 2021), Tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Halaman Mengelola Penawaran

Tampilan Halaman Mencetak Laporan

Implementasi tampilan laporan transaksi merupakan tampilan yang digunakan melihat data sesuai priode cetak (Bakri, 2017), Tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada Gambar 6.



DDJS Rumah Batik
J. Sultan Syarif Q. Say, Kemangia No.288, Panoman, Kec. Tlo, Kecamatan Utara, Kota Bandar Lampung, Lampung 38223

LAPORAN PENJUALAN

No	Nama Produk	Tahun 2021	Tahun 2020	Perbandingan
1	Batik wanita (ROK)	Rp. 150,000	Rp. 150,000	Rp. 0
2	Batik wanita	Rp. 1,050,000	Rp. 2,100,000	Rp. -1,050,000
3	Batik Wanita Terbaru	Rp. 270,000	Rp. 900,000	Rp. -630,000
4	Batik wanita	Rp. 400,000	Rp. 400,000	Rp. 0
5	Tas wanita clutch pesta	Rp. 750,000	Rp. 250,000	Rp. 500,000
6	Tas wanita clutch pesta	Rp. 800,000	Rp. 400,000	Rp. 400,000
7	Batik pria (atasan)	Rp. 600,000	Rp. 600,000	Rp. 0
8	Batik wanita (celana)	Rp. 150,000	Rp. 150,000	Rp. 0
9	Batik wanita	Rp. 1,200,000	Rp. 600,000	Rp. 600,000
10	Batik wanita	Rp. 600,000	Rp. 600,000	Rp. 0
11	Batik wanita	Rp. 750,000	Rp. 500,000	Rp. 250,000
12	Batik Dress	Rp. 880,000	Rp. 660,000	Rp. 220,000
13	Batik Jawa	Rp. 600,000	Rp. 600,000	Rp. 0
14	Tas wanita clutch pesta	Rp. 600,000	Rp. 300,000	Rp. 300,000
15	Tas wanita clutch pesta	Rp. 750,000	Rp. 250,000	Rp. 500,000
16	Batik pria (atasan)	Rp. 900,000	Rp. 300,000	Rp. 600,000
Total		Rp. 10,450,000	Rp. 8,760,000	

Gambar 6 Tampilan Halaman Mencetak Laporan

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti menarik kesimpulan dari beberapa masalah yaitu proses membangun sistem penjualan dan menerapkan strategi penjualan

dengan metode *up selling* untuk memaksimalkan sistem penjualan dilakukan dengan sistem berbasis *website* dan media penyimpanan Mysql(Very et al., 2021),(Alfiah & Damayanti, 2020). Hasil dari sistem yang dibangun berupa proses penjualan produk batik secara online dengan menerapkan strategi penjualan berupa *up selling* seperti ketika konsumen memilih produk yang akan dibeli pada bagian bawah akan ada penawaran produk sejenis dengan harga yang berbeda tentunya juga model maupun kualitas yang lebih baik dari produk yang dilihat sebelumnya dalam acuan produk sejenis(F. Isnain et al., 2022),(Ramadona et al., 2021).

Strategi tersebut dapat memberikan informasi bagi konsumen dalam melihat produk unggulan pada jenis yang sama(Fakhrurozi et al., 2022), sehingga upaya perusahaan memberikan nilai jual produk yang ditawarkan dapat dilakukan dan dipesan oleh konsumen sehingga dapat menambah nilai jual produk tersebut(Darwis et al., 2022). Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan pada dua aspek yaitu *usability* diperoleh hasil sebesar 98,33% dapat disimpulkan menurut *responden* yaitu “Sangat Setuju” bahwa pengembangan tersebut telah sesuai. Pengujian berdasarkan aspek *functional* diperoleh sebesar 98,46% dapat disimpulkan bahwa responden menilai sistem yang dibangun telah “Sukses”(Prabowo & Damayanti, 2021).

REFERENSI

- Abidin, Z., Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung Language Text Dialect of Nyo into the Indonesian Language with DMT and SMT Approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>
- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- 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

- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian, 1*, 38–45.
- 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>
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1*(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D. (2021). Multiclass SVM Algorithm for Sarcasm Text in Twitter. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi), 8*(1), 118–128. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.646>
- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi, 2*(1), 17–23.
- Anestiviya, V., Ferico, A., Pasaribu, O., & Pasaribu, A. F. O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI), 2*(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 2*(2), 88–93.
- Bakri, M. (2017). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Vol, 11*, 1–4.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., Adrian, Q. J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG)*. *3*(2), 45–54.

- 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>
- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.
- Fachri, M. R., Sara, I. D., & Away, Y. (2015). Pemantauan Parameter Panel Surya Berbasis Arduino secara Real Time. *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 11(4), 123. <https://doi.org/10.17529/jre.v11i3.2356>
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Fakhrurozi, J., Adrian, Q. J., Mulyanto, A., Informasi, S. S., Teknokrat, U., & Online, M. (2022). *Pelatihan Penulisan Jurnalistik dan Naskah Video Bagi Siswa SMK Widya Yahya Gading Rejo*. 2(5), 503–509.
- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). Brand Trust As Celebrity Endorser Marketing Moderator'S Role. *Jurnal Aplikasi Manajemen*, 19(1), 207–216. <https://doi.org/10.21776/ub.jam.2021.019.01.19>
- Febriani, S., & Sulistiani, H. (2021). Analisis Data Hasil Diagnosa Untuk Klasifikasi Gangguan Kepribadian Menggunakan Algoritma C4. 5. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 89–95.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- 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>
- Handayani, E. T., & Sulistiyawati, A. (2021). Analisis Setimen Respon Masyarakat Terhadap Kabar Harian Covid-19 Pada Twitter Kementerian Kesehatan Dengan Metode Klasifikasi Naive Bayes. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 32–37.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium*

(SoRes 2021), 658(SoRes 2021), 589–594.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>

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>

Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). ANALISIS CLUSTERING UNTUK RECREDESIALING FASILITAS KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY C-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.

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.

Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, (2021).

Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>

Khadaffi, Y., Jupriyadi, J., & Kurnia, W. (2021). APLIKASI SMART SCHOOL UNTUK KEBUTUHAN GURU DI ERA NEW NORMAL (STUDI KASUS: SMA NEGERI 1 KRUI). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 15–23.

Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 35–42.

Marlina, D., & Bakri, M. (2021). PENERAPAN DATA MINING UNTUK MEMPREDIKSI TRANSAKSI NASABAH DENGAN ALGORITMA C4. 5. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 23–28.

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.

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.

Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 111–119.

- Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 1–6.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- 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>
- Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). ANALISIS MARKET BASKET UNTUK MENENTUKAN ASSOISIASI RULE DENGAN ALGORITMA APRIORI (STUDI KASUS: TB. MENARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 26–33.
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
<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>
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203.

- 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.
- 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.
- 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://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Sari, A. M., Darwis, D., & Dartnono, D. (2021). E-MARKETING PADA DEALER MOTOR TVS CABANG UNIT 2 BERBASIS WEB. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 2(1).
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, Andi Nurkholis, Zaenal Abidin, & Heni Sulistiani. (2021). Optimasi Parameter Support Vector Machine Berbasis Algoritma Firefly Pada Data Opini Film. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(5), 904–910.
<https://doi.org/10.29207/resti.v5i5.3380>
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25.
<https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Model Rekomendasi Penerima

- Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67.
<https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>
- Technology, I., Informasi, S. S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Ulum, F., Gunawan, R. D., & Abidin, Z. (2023). *Pelatihan Pemrograman Python Tingkat Dasar di SMKN 7 Bandarlampung*. 1(3), 142–147.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *TEKS DAN ANALISIS SENTIMEN PADA CHAT GRUP WHATSAPP MENGGUNAKAN LONG SHORT TERM MEMORY (LSTM)*. 2(4), 56–61.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya)*. 2(3), 49–55.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes)*. 2(4), 22–28.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *BERITA HASIL LIPUTAN WARTAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PWI LAMPUNG)*. 2(4), 49–55.
- Very, V. H. S., Pasha, D., Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 85–96.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 131–142.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK Mendukung Marketing CREDIT EXECUTIVE (STUDI KASUS: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi Dan*

Sistem Informasi, 2(2), 78–87.

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>

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.