

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PELAYANAN ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN

Santi Kumala Dewi¹⁾, Nur Cahyana Aminuallah²⁾, Rido Febryansyah³⁾

^{1,2,3}Sistem Informasi

KumalaDewi@gmail.com

Abstrak

Sapphire Store merupakan toko yang menjual Korean *Stuff* dan Korean *Food*. Pengelolaan hasil penjualan harian masih direkap secara manual. Dan promosi Sapphire Store menggunakan instagram sebagai media pemasaran *online* namun kurang lengkapnya informasi yang diberikan dan produk yang diupload tidak dapat dicari secara cepat. Solusi dari masalah penelitian ini akan dibangun sistem penjualan secara *online* atau *e-commerce* berbasis *web* untuk mempermudah pelanggan mendapatkan informasi yang cepat dan lengkap. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototype* dan akan diimplementasikan menggunakan PHP dan MySQL. Sistem ini akan diuji menggunakan metode ISO 25010. Hasil penelitian ini adalah aplikasi *e-commerce* untuk transaksi penjualan Korean *food* dengan teknik AIDA. Sistem yang dibangun dapat mempermudah konsumen mendapatkan informasi terbaru tentang produk, serta dapat melakukan transaksi pembayaran tunai *digital (digital cash)* merupakan token *numerik online* berdasar deposit bank atau akun kartu kredit transaksi ini dapat dilakukan dengan metode *transfer* bank atau kartu kredit.

Kata Kunci: Administrasi, Kependudukan, Manajemen, Pelayanan, Sistem Informasi.

PENDAHULUAN

Pengguna internet diseluruh dunia baik *mobile* maupun *fixed* mengalami kenaikan terus menerus. Berdasarkan laporan *International Telecommunication Union (ITU)* yang merupakan badan Perserikatan Bangsa- Bangsa (PBB) jumlah pengguna internet dunia 2018 sebesar 3,9 miliar melebihi setengah populasi dunia(Sulistiani et al., 2020). berdasarkan hasil *survei* yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa *Internet* Indonesia (APJII)(Vidiasari & Darwis, 2020). McQuail (2011) berpendapat bahwa fandom dibentuk oleh penggemar itu sendiri, ketika mereka mengasosiasikan satu sama lain dan mengungkapkan ketertarikan mereka secara publik (kaos, fanzine, gaya dan semacamnya)(Anggraini et al., 2020),(Rahmansyah & Darwis, 2020).

Kelompok penggemar selalu menginginkan barang yang berkaitan dengan idola- idola mereka(Fitriyana & Sucipto, 2020), yaitu seperti album original(Sulistiani, 2018), lagu, musik video, *merchandise* dari boyband dan girlband K-Pop berupa jaket, kaos, topi, poster, dan lain-lain. Barang-barang tersebut tidak bisa dipungkiri memiliki harga yang cukup mahal terutama untuk barang *original* dan bahkan *limited edition* yang harus didatangkan langsung dari Korea Selatan atau dengan kata lain *diimpor*(Fadly et al., 2020).

Oleh karena itu(Maulida et al., 2020), penggemar harus mengeluarkan banyak biaya demi mendukung idolanya(Putra, 2020). Pasar K-pop itu sangat besar(Panjaitan et al., 2020), karena penggemarnya royal terhadap idola mereka(Akbar & Rahmanto, 2020). Apalagi eksistensi K-popers“ di *internet* memiliki pengaruh yang sangat besar, dengan menggunakan sistem yang terdiri dari usaha yang dilakukan oleh setiap perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui *internet*(Soraya & Wahyudi, 2021). Berdasarkan penjelasan di atas dibutuhkan sistem penjualan *online* 24 jam baik transaksi maupun untuk *ménage* barang-barang serta merekap hasil penjualan harian tanpa harus merekap secara manual(Ribhan & Yusuf, 2016). meskipun Sapphire Store menggunakan instagram sebagai media pemasaran *online* namun dikutip dari merdeka.com pandi sebagai pengelola domain Id mengatakan bahwa lepas dari fungsi media sosial yang bagus(Huda & Fernando, 2021), Website usaha lebih bersifat identik, tidak ada yang sama. Maksudnya, saat mencari nama toko sepatu di media sosial, maka banyak nama toko lain muncul. Namun jika mencari nama website toko(Pasha & Susanti, 2022), maka langsung diaahkan ke *website* toko yang dicari(Oktaviani et al., 2022),(Abidin et al., 2022). Pembangunan sistem ini akan menerapkan konsep AIDA yang merupakan suatu pesan yang menyampaikan akan kualitas dari pesan yang baik yang harus mendapatkan perhatian(Wahyudi et al., 2021), menjadi ketertarikan, mengubah menjadi minat, mengambil tindakan(Fadly & Alita, 2021). Memiliki *website* dan nama domain sendiri untuk usaha sama hal nya seperti kita memiliki toko atau kantor dengan alamat yang jelas seperti alamat www.merdeka.com dan dengan mengimplementasikan website akan memudahkan transaksi jual beli dan dapat di akses dari mana saja dan kapan saja tanpa ada keterbatasan ruang dan waktu(Oktora, 2018). Web ini dapat mempermudah konsumen mendapatkan informasi terbaru tentang produk(Ridho, 2016), serta dapat melakukan transaksi pembayaran tunai *digital (digital cash)* merupakan token *numerik online* berdasar deposit bank atau akun kartu kredit transaksi ini dapat dilakukan dengan metode transfer bank atau kartu kredit(A. M. Sari et al., 2021).

KAJIAN PUSTAKA

E - Commerce

E-commerce merupakan sebuah proses pembelian dan penjualan secara elektronik atas barang atau jasa dan informasi (Rosmalasari et al., 2020). Secara garis besar, perdagangan elektronik (e-commerce) didefinisikan sebagai cara untuk menjual dan membeli barang-barang (dan jasa) lewat jaringan *internet* (Juniansyah et al., 2020), (Jamra et al., 2020). *E-commerce* berbasis web pada sapphire store yaitu transaksi pembelian yang dilakukan berbasis web untuk mempermudah mendapatkan informasi secara cepat (Wantoro, 2020), (Alfiah & Damayanti, 2020). Jenis web yang dibangun oleh sapphire store yaitu B2C yang merupakan jenis *e-commerce* antara perusahaan dan konsumen akhir. Hal ini sesuai dengan bagian ritel dari *e-commerce* yang biasa dioperasikan oleh perdagangan ritel tradisional (Febrian & Ahluwalia, 2020).

Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks (Windane & Lathifah, 2021), data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya (Khamisah et al., 2020), baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Damayanti, 2021). *Website* sendiri merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman situs yang tersimpan dalam sebuah *server/hosting* (Wantoro et al., 2021), dan teridentifikasi melalui sebuah nama yang disebut juga sebagai *domain* atau *sub domain* (Anggarini et al., 2021).

Prototype

Menurut (Pressman, 2012) *prototype* adalah perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype* (Wantoro, 2018). Metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, dalam hal ini pengguna dari perangkat yang dikembangkan adalah peserta didik. Kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi. *Prototype* bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali. Segala perubahan dapat terjadi pada saat *prototype* dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama

memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik (Ismatullah & Adrian, 2021).

Berikut adalah tahapan dalam metode *prototype* :

- Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
- *Quick design* (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali (Setiawansyah et al., 2021).
- Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan (Anisa Martadala et al., 2021).
- Evaluasi terhadap *prototype*, yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna (Yulianti et al., 2021).
- Perbaikan *prototype*, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype* (Abidin et al., 2021).
- Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna (Fariyanto et al., 2021).

Unified Modelling Language (UML)

UML (*unified Modelling Language*) adalah bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing-masing diagram yang ada pada UML (*Unified Modelling Language*) (Darwis et al., 2022).

Konsep AIDA

Konsep AIDA merupakan suatu pesan yang menyampaikan akankualitas dari pesan yang baik yang harus mendapatkan perhatian, menjadi ketertarikan, mengubah menjadi minat, mengambil tindakan (Nur, 2021). Konsep AIDA ini sudah dikembangkan sekitar dasawarsa 1920-an yang tahapannya sebagai berikut (Rauf & Prastowo, 2021), (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021).

METODE

Pengumpulan data adalah aktivitas mencari data yang dibutuhkan dalam rangka untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian (Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021), (Hendrastuty et al., 2021). Dalam penelitian ini penulis

mengumpulkan data tentang proses pemesanan dan pembelian di Sapphire Store Adapun proses tersebut yaitu : Pemesanan bisa dilakukan di Direct Messege Instagram dan Whatasapp dengan mengisi format Nama , Alamat ,No HP dan Barang / Makanan yang ingin dibeli setelah mengisi Format tersebut Konsumen akan diberi No rekening untuk melakukan pembayaran dan setelah memberi bukti pembayaran ke pada Admin baru barang akan dikirim(Ahdan et al., 2020),(Rahmanto, 2021).

a. Wawancara (*Interview*)

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Pemilik Sapphire Store tentang proses Pemesanan, pembelian dan update barang terbaru di Sapphire Store dan proses pembuatan laporan(Herdiansah et al., 2021).

b. Dokumentasi (*Documentation*)

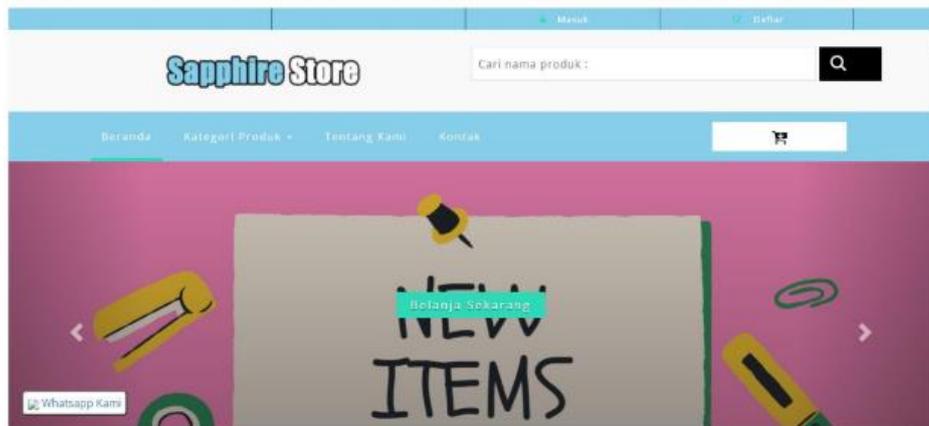
Pada tahapan ini penulis mendapatkan dokumentasi yaitu :

1. *Form order*.
2. Data barang.
3. Foto kegiatan(Nuraini & Ahmad, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Menu Utama

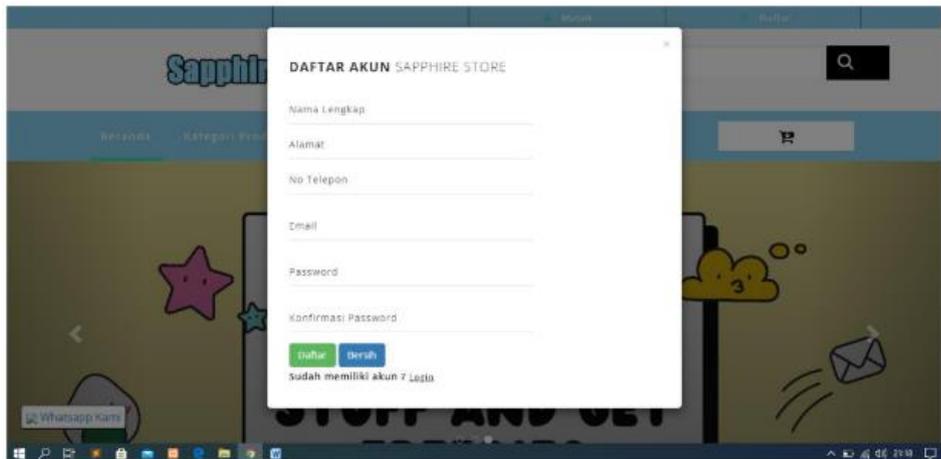
Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat informasi yang ditawarkan pada menu ini terdapat menu tentang/*profile* yaitu untuk melihat informasi toko(*Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021),(Priandika & Riswanda, 2021). Menu kategori produk digunakan untuk melihat produk berdasarkan kategori, menu kontak digunakan untuk melihat informasi kontak yang dapat dihubungi, menu daftar untuk melkaukan pendaftaran pelanggan yang belum memiliki akun dan menu masuk untuk masuk kedalam sistem bagi pelanggan yang telah memiliki akun(Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022). Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan *Form Login*

Tampilan Menu Pendaftaran

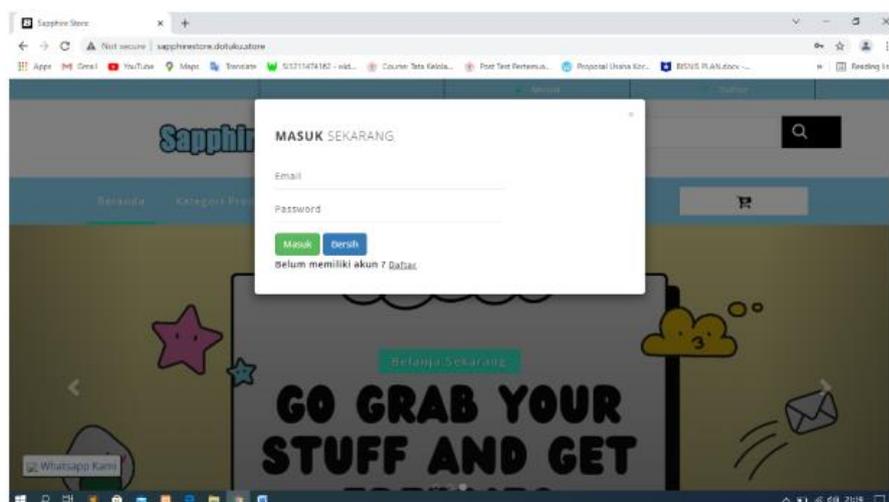
Form pendaftaran digunakan untuk pelanggan memiliki hak akses sehingga pelanggan harus melakukan pendaftaran kedalam sistem terlebih dahulu (F. Isnain et al., 2022), (A. R. Isnain et al., 2022). Menu pelanggan ini untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam sistem. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form* pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Pada *form* pendaftaran ini terdapat inputan data yang harus diisi yaitu nama, *username*, *password*, jenis kelamin, no telp, dan alamat setelah itu silahkan klik tombol *registrasi* (R. Sari et al., 2021). Jika data tidak lengkap maka tidak dapat melakukan proses selanjutnya dan jika sukses maka akan dapat melakukan proses *login* sistem (Oktavia et al., 2021), (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021). Pada menu ini terdapat tombol *daftar* untuk melakukan pendaftaran dan tombol *bersih* untuk membersihkan penginputan data. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member (Dewi et al., 2021), (Mersita et al., 2022).



Gambar 2 Tampilan Menu Pendaftaran

Tampilan Menu *Login* Pelanggan

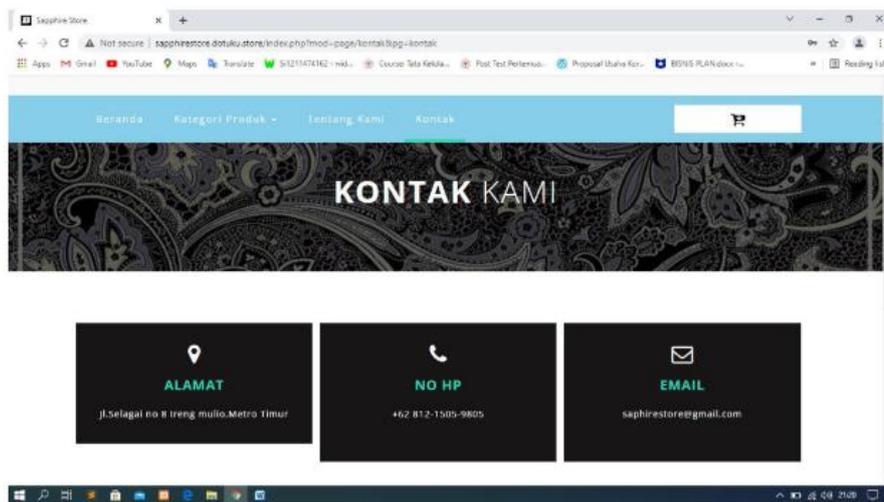
Menu *login* adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan username dan password yang dilakukan pada penginputan data pendaftaran ataupun yang sudah terdaftar. Tombol masuk digunakan untuk masuk kedalam sistem dan tombol bersih digunakan untuk menghapus data inputan *login* (Fernando et al., 2021). Pada menu ini terdapat kata daftar untuk masuk keform pendaftaran jika pelanggan belum memiliki akun untuk *login* kedalam sistem (Nurkholis et al., 2021). Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3 Tampilan Menu *Login* Pelanggan

Tampilan Menu Utama Pelanggan

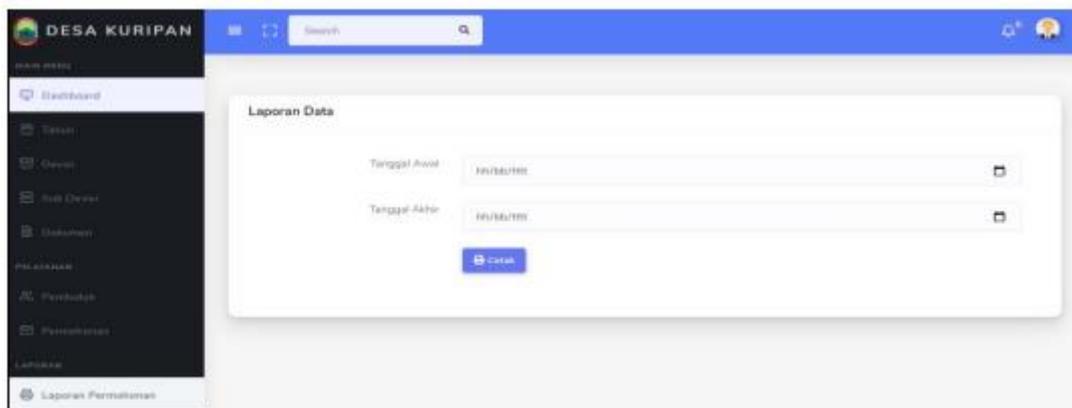
Pada halaman menu utama pelanggan merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam sistem untuk melihat informasi yang ditawarkan khusus untuk pelanggan(Borman et al., 2020). Pada menu pelanggan ini terdapat menu kategori produk digunakan untuk melihat produk berdasarkan kategori(Ruslaini et al., 2021), menu kontak digunakan untuk melihat informasi kontak yang dapat dihubungi(Alita et al., 2021), menu keranjang belanja untuk melihat dan mmesan barang yang dibeli(Rusliyawati et al., 2021), menu pemesanan digunakan untuk melihat transaksi pemesanan yang telah dilakukan dan menu profile digunakan untuk melakukan pengeditan data profile pengguna(Lestari et al., 2020). Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4 Tampilan Halaman Menu Utama Pelanggan

Tampilan Halaman Permohonan Surat

Implementasi laporan permohonan surat merupakan tampilan yang digunakan untuk memberikan informasi data permohonan berdasarkan rekap priode waktu(Rahmanto & Fernando, 2019), Tampilan halaman data siswa dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Tampilan Halaman Laporan Permohonan Surat

SIMPULAN

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

Perancangan *e-commerce* pada pemesanan dan pemasaran pada Sapphire Store K-POP Stuff dan Korean *Food* dibangun berbasis web dengan melakukan dari metode pengumpulan data (wawancara, pengamatan dan dokumentasi) dan diterapkan menggunakan metode pengembangan *prorotype* sehingga pembuatan rancangan sistem menggunakan UML(Listiono et al., 2021). Implementasi sistem ini menggunakan PHP dan MySQL yang akan mempermudah perusahaan dalam melakukan transaksi pemesanan. Penggunaan konten pada sistem ini menggunakan metode AIDA (*Promo, Copywrite, Pop Up, Landing Page, dan Slending*). Sistem ini menggunakan ISO 25010 dengan melibatkan 30 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak dengan skor 91.62% yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai skala “Sangat Baik”(Wibowo & Priandika, 2021).

REFERENSI

Abidin, Z., Amartya, A. K., & Nurdin, A. (2022). PENERAPAN ALGORITMA APRIORI PADA PENJUALAN SUKU CADANG KENDARAAN RODA DUA (Studi Kasus: Toko Prima Motor Sidomulyo). *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 225.
<https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1459>

- 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>
- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.
- 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., 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.
- 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>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.

- 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>
- Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- 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>
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>
- 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.
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Fadly, M., Muryana, D. R., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM MONITORING PENJUALAN BAHAN BANGUNAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KEY PERFORMANCE INDICATOR. *Journal of Social Sciences and Technology for*

Community Service (JSSTCS), 1(1), 15–20.

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/JTSSI>

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>

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

Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.

Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.

Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.

Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>

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>
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36.
<https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>
- 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>
- Jamra, R. K., Anggorojati, B., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2020). Systematic Review of Issues and Solutions for Security in E-commerce. *2020 International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICELTICs)*, 1–5.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- 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>
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- 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.

Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian dan Penjualan (Studi Kasus: UD Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).

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.

Nur, A. (2021). *Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah)*. 2(2), 1–6.

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., 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.

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., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, 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.

Oktora, E. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI E-MARKETING MENGGUNAKAN PENDEKATAN AIDA (STUDI KASUS: PT NEDCOFFEE INDONESIA MAKMUR*

JAYA). Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
Teknologiterkini.org

- 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.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Ribhan, R., & Yusuf, N. (2016). Pengaruh Moral Kognitif Pada Kinerja Keperilakuan Dan ~~Kinerja Hasil Tenaga Penjualan~~. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan/ Journal of* ~~Teknologiterkini.org~~

Theory and Applied Management, 6(1), 67–78.

<https://doi.org/10.20473/jmtt.v6i1.2660>

Ridho, R. (2016). *PENGEMBANGAN SOCIAL MEDIA MARKETING MENGGUNAKAN AIDA MODEL UNTUK Mendukung Strategi Pemasaran (STUDI KASUS USAHA MIKROKECIL DAN MENENGAH R7 GALLERY)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.

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.

Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.

Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.

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, 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.

Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.

Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal*

Manajemen Informatika (JAMIKA), 11(1), 24–36.

<https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>

Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.

Sulistiani, H. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.

Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.

Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.

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.

Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.

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>

Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.

- Wantoro, A. (2020). KOMBINASI METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) DAN SIMPLE ADDTIVE WEIGHT (SAW) UNTUK MENENTUKAN WEBSITE E-COMMERCE TERBAIK. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 131–142.
- 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.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- 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 KLINK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.