

PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Eva Ardila¹⁾, Nur Cahyana Aminuallah²⁾

^{1,2}Sistem Informasi
EvaArdila@gmail.com

Abstrak

Penyedia jasa antar barang semakin menjamur di Indonesia, tidak terkecuali di kota Bandar Lampung. Bisnis tersebut dianggap sebagai bisnis yang sangat menjanjikan dikarenakan banyaknya penduduk kota Bandar Lampung yang melakukan transaksi pengiriman barang setiap harinya seperti paket online shop, surat menyurat, makanan frozen dan lain sebagainya. Boy Express merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang ekspedisi jasa pengiriman barang ke berbagai tempat dalam kota khususnya di kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Boy Express kurang memanfaatkan bantuan teknologi informasi dalam proses bisnisnya yang mengakibatkan proses kerjanya menjadi kurang efektif. Pada penelitian ini menggunakan metode User Experience Design (UXD) dalam perancangan aplikasi Boy Express. Menurut (Wawolumaja 2021) Desain antar muka (Design Interface) merupakan penghubung antara suatu system (atau dalam hal ini produk bisnis digital) dengan penggunaannya. User Experience Design (UXD) merupakan penghubung antara kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan perkembangan teknologi melalui rancangan produk yang valuable dan berguna mengingat pada saat ini sebagian perusahaan besar menjadikan User Experience (UX) sebagai kunci vital dalam perancangan aplikasi (Adeswari 2019) dimana kemampuan seorang perancang dalam menyediakan User Experience (UX) yang baik merupakan suatu keharusan karena merupakan penentu dalam keberhasilan suatu produk.

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

PENDAHULUAN

Penyedia jasa antar barang semakin menjamur di Indonesia, tidak terkecuali di kota Bandar Lampung (Prasetyawan, 2017). Bisnis tersebut dianggap sebagai bisnis yang sangat menjanjikan dikarenakan banyaknya penduduk kota Bandar Lampung yang melakukan transaksi pengiriman barang setiap harinya seperti paket online shop (Anggarini et al., 2021; Azwari, A, 2021; Febrian & Fadly, 2021), surat

menyurat, makanan frozen dan lain sebagainya(Oktavia et al., 2021; Rasyid, 2017). Jasa pengiriman barang adalah badan usaha yang bertujuan untuk memberikan jasa pelayanan atau pengurusan serta seluruh kegiatan yang diperlukan bagi terlaksananya pengiriman(Juniansyah et al., 2020; Pintoko & L., 2018; Saputra & Borman, 2020), pengangkutan dan penerimaan barang dengan menggunakan multimodal transport baik darat, laut dan udara(Putri & Surahman, 2019; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021; Susanto et al., 2019). Dalam dunia ekspedisi, sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang pengiriman barang saat ini tumbuh pesat dalam dunia bisnis, perusahaan dalam bidang ini bersaing untuk memberikan pelayanan terbaik pada pelanggannya baik dalam hal ketepatan waktu(Al-Ayyubi et al., 2021; Selamat et al., 2022; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), ketepatan barang pada tempat tujuan, keutuhan barang yang sampai maupun sistem transaksi pengiriman barang yang berhubungan langsung dengan pelanggan(Athallah & Kraugusteeliana, 2022; Hana et al., 2019; Wantoro et al., 2021).

Menurut para ahli dalam jurnal (Hendrastuty et al., 2021; Kusnadi et al., 2021; Yasin et al., 2021) Ekspedisi adalah proses pengiriman surat atau barang yang disediakan oleh perusahaan jasa dari suatu produk untuk memenuhi kepuasan konsumen dan aktivitas seseorang atau sekelompok organisasi untuk suatu kegiatan atau tindakan yang dapat menolong orang lain yang bersifat kekal dan sering kali bersifat abstrak atau tindakan tak kasat mata dari pihak satu ke pihak lain kepada konsumen yang terlibat.

Boy Express merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang ekspedisi jasa pengiriman barang ke berbagai tempat dalam kota khususnya di kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa Boy Express kurang memanfaatkan bantuan teknologi informasi dalam proses bisnisnya yang mengakibatkan proses kerjanya menjadi kurang efektif(Alfian & Phelia, 2021; Lestari & Susanto, 2022; Pratomo & Gumantan, 2021). Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan tiap waktu selalu mengalami perubahan khususnya dalam bidang teknologi informasi untuk memproses data dan menghasilkan sumber daya informasi yang berguna bagi pengguna (user) sehingga perusahaan dituntut untuk memiliki sistem transaksi yang dapat mendukung dalam mempermudah proses

kerjanya agar dapat bersaing dengan perusahaan jasa ekspedisi lainnya(Fitra Arie Budiawan, 2019)(Sari et al., 2020; Wiguna et al., 2019).

Pada penelitian ini menggunakan metode *User Experience Design* (UXD) dalam perancangan aplikasi Boy Express(Bhakti et al., 2022; Choirunnisa & Sari, 2021; Nani & Lina, 2022; Novita et al., 2020). Menurut (Jafar Adrian et al., 2022; Soraya & Wahyudi, 2021) Desain antar muka (*Design Interface*) merupakan penghubung antara suatu system (atau dalam hal ini produk bisnis digital) dengan penggunaannya. *User Experience Design* (UXD) merupakan penghubung antara kebutuhan pengguna(Ahluwalia, 2020; Aminatun et al., 2021; Fitra Arie Budiawan, 2019),

tujuan bisnis dan perkembangan teknologi melalui rancangan produk yang valuable dan berguna mengingat pada saat ini sebagian perusahaan besar menjadikan *User Experience* (UX) sebagai kunci vital dalam perancangan aplikasi(Budiman et al., 2021; Damayanti, 2021; Endah Wulantina et al., 2019), dimana kemampuan seorang perancang dalam menyediakan *User Experience* (UX) yang baik merupakan suatu keharusan karena merupakan penentu dalam keberhasilan suatu produk(Endah Wulantina et al., 2019; Fakhrurozi et al., 2021; Windane & Lathifah, 2021).

Untuk pencapaian hal tersebut, maka dipilihlah metode pendekatan *Design Thinking*(Fariyanto et al., 2021; Puspitasari et al., 2021; Sari et al., 2020). Metode *Design Thinking* yakni kerangka kerja proses lima langkah berulang, yang dapat diterapkan ke semua industri dan organisasi untuk memperkuat inovasi(Erwanto et al., 2022), memecahkan masalah(Setiawan & Muhaqiqin, 2021), memperkuat kepemimpinan dan meningkatkan kreativitas, sambil membantu pengguna lebih memahami kebutuhan pengguna mereka dan memberikan layanan terbaik dan solusi untuk pengguna(An'ars et al., 2022).

Design Thinking melibatkan lima fase *emphaty*, *define*, *ideate*, *prototype*, *testing*, pendekatan user-centric untuk pemecahan masalah dapat menyebabkan inovasi dan inovasi dapat menyebabkan diferensiasi serta keunggulan kompetitif(Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022). Pendekatan langsung yang berpusat pada pengguna ini ditentukan oleh proses *Design Thinking*(Samsugi et al., 2020). proses non-linear dan berulang yang digunakan untuk memahami pengguna(Octavia et al., 2020), menantang asumsi(Lestari et al., 2021), mendefinisikan ulang masalah, dan membuat solusi inovatif untuk membuat prototipe dan pengujian (Pratama & Surahman, 2020).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan metode *User Experience Design* (UXD) dalam perancangan aplikasi pesan antar barang dalam kota Boy Express yang mencakup low hingga *high-fidelity prototype*(Reza & Putra, 2021). Rancangan dari aplikasi yang akan dibangun merupakan rancangan berupa rangkaian komponen user interface dengan kualitas *high-fidelity prototype* berbasis mobile yang menunjukkan alur navigasi dari satu fitur ke fitur lainnya(A. R. Isnain et al., 2022). Hasil yang diharapkan dari penerapan metode *User Experience Design* (UXD) bagi pengguna ialah memberikan kemudahan dan peningkatan kepuasan dalam pelayanan pengiriman barang dalam kota melalui aplikasi Boy Express.

KAJIAN PUSTAKA

User Experience

Mengutip dari sebuah blog yang berjudul Mengapa User Experience Itu Penting karya Edi Susilo dijelaskan bahwa, User experience (UX) sesuai artinya dalam bahasa Indonesia “pengalaman pengguna” adalah pengalaman yang diberikan website atau software kepada penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik, menyenangkan dan mudah dipahami oleh pengguna(Setiawansyah et al., 2021). User adalah pengguna sedangkan experience adalah pengalaman, sederhananya user experience adalah pengalaman yang pengguna rasakan saat menggunakan suatu produk atau layanan(Lina & Ahluwalia, 2021). User experience adalah pengalaman yang dihasilkan oleh suatu aplikasi bagi user-nya(F. Isnain et al., 2022). Pengalaman tersebut berkaitan dengan perasaan yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut yang mereka gunakan(Firdaus et al., 2021). Jika User Experience (UX) mengacu pada interaksi pengguna terhadap suatu produk, lain halnya dengan User Experience Design (UXD)(Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021). User Experience Design (UXD) mempertimbangkan setiap elemen yang membentuk pengalaman seperti bagaimana perasaan pengguna saat menggunakan suatu produk, seberapa mudah penggunaan produk dari sudut pandang pengguna(Wahyudi et al., 2021). Elemen tersebut dapat berupa apapun mulai dari tampilan produk secara fisik

ketika berada dalam genggam tangan atau seberapa mudah melakukan checkout pesanan ketika membeli barang secara online. Tujuan dari User Experience Design (UXD) adalah untuk menciptakan kemudahan, efisiensi, relevansi dan kenyamanan dari segala sisi bagi pengguna(Lubis et al., 2019).

Design Thinking

Design thinking adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk pemecahan masalah secara praktis dan kreatif dengan fokus utama pada users atau pengguna. Jadi, dalam pemecahan masalah, tim akan berusaha memahami apa kebutuhan users (manusia) dan menghasilkan solusi paling efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut(Allafi & Iqbal, 2018).

Design thinking ini penting untuk dilakukan karena keputusan dibuat berdasarkan apa yang benar-benar diinginkan oleh pelanggan(Hijriyanto & Ulum, 2021), bukan hanya dari data historis maupun asumsi. Dengan demikian, designer dapat menghasilkan sebuah produk atau layanan yang disukai oleh lebih banyak users.

Design Thinking tersebut terbilang cukup efektif untuk membantu dalam menyelesaikan masalah yang tidak jelas dengan melakukan sebuah reframing. Reframing adalah cara untuk menyelesaikan permasalahan dengan berpusat pada manusia, menciptakan ide melalui sistem brainstorming, serta mengadopsi beberapa pendekatan langsung seperti pembuatan prototype dan tahap pengujian (Sis 2021).

Usability Test

Menurut Jacob Nielsen pada sebuah jurnal, dikatakan bahwa *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antar muka (*interface*). Kata "*usability*" juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain(Novitasari et al., 2021).

Usability testing diukur dengan lima kriteria, yaitu:

1. *Learnability* mengukur tingkat kemudahan melakukan tugas-tugas sederhana ketika pertama kali menemui suatu desain(Indonesia, 2022).
2. *Efficiency* mengukur kecepatan mengerjakan tugas tertentu setelah mempelajari desain tersebut(Neneng et al., 2021).
3. *Memorability* melihat seberapa cepat pengguna mendapatkan kembali kecakapan dalam menggunakan desain tersebut ketika kembali setelah beberapa waktu.

4. *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna, separah apa kesalahan yang dibuat, dan semudah apa mereka mendapatkan penyelesaian.
5. *Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan dalam menggunakan desain(Sarasvananda et al., 2021).

Menurut (Nurkholis et al., 2022) model pengukuran *usability* yaitu mengintegrasikan semua aspek pada interaksi antara manusia dan komputer, meliputi aspek:

1. Evaluasi Sistem: Mengevaluasi aspek objektif antarmuka (*accessability* dan *usability*)(Ahdan et al., 2021).
2. Evaluasi Interaksi Pengguna: Merupakan evaluasi subjektif atas aspek antarmuka sistem(Damayanti et al., 2020).
3. Evaluasi Kepuasan Pengguna: Dilakukan untuk mengukur aspek subjektif kepuasan interaksi oleh pengguna(Herison et al., 2019).
4. Evaluasi *usability* dilakukan dengan mengukur kualitas komunikasi (interaksi) antara produk teknologi (sistem) dan pengguna teknologi tersebut.

Prototype

Prototype adalah sebuah skema rancangan sistem yang membentuk model dan standar ukuran atau skalabilitas yang akan dikerjakan nantinya(Teknologi et al., 2021). Sistem prototype yang dibangun, menyesuaikan dengan kebutuhan awal development software untuk mengetahui beberapa fitur dan fungsi yang telah didefinisikan sebelumnya(Budioko, 2016). Sehingga mampu mengetahui kesalahan lebih awal sebelum mengimplementasikan dan merilis produk secara keseluruhan. Sebelum proses coding pada User Experience (UX) dilakukan pengujian terlebih dahulu, yaitu dengan menggunakan prototype(Riskiono et al., 2020). Tujuan dari pengujian menggunakan prototype adalah untuk mempersingkat waktu pengembangan produk dimana anda akan menghindari proses coding yang akan ditunda hingga diperolehnya validasi bahwa produk anda dapat memberikan solusi dan dapat digunakan secara berkelanjutan oleh calon konsumen(Darwis et al., 2022).

Android

Android merupakan sebuah sistem operasi pada perangkat smartphone dan tablet yang diakuisisi oleh Google pada tahun 2005 dan dirilis pada tahun 2007. Android pada awalnya

diciptakan oleh Andy Rubin sebagai sistem operasi pada perangkat mobile. Setelah melewati satu dekade, Android telah berkembang menjadi platform sistem operasi yang andal, kebal dan tertanam serta menjadi salah satu pemain besar dalam dunia teknologi. Terdapat beberapa keuntungan dari platform Android seperti teknologi open source dan kemudahan bagi pengembang untuk mempublikasikan aplikasinya dibandingkan dengan menggunakan platform lain yang serupa(Satria et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan kepada pihak yang memiliki kaitan dengan proses kegiatan pelayanan pesan antar yang akan dirancang, yaitu kepada kurir atau karyawan yang bekerja di bidang pelayanan jasa pesan antar dan kepada masyarakat selaku calon pengguna dengan melakukan survei dan tanya jawab.

b) Peta Empati (Empathy Map)

Peta empati adalah visualisasi kolaboratif yang digunakan untuk mengartikulasikan apa yang kita ketahui tentang jenis pengguna tertentu untuk menciptakan pemahaman bersama tentang kebutuhan pengguna, dan membantu dalam pengambilan keputusan.

c) Pengamatan (Observation)

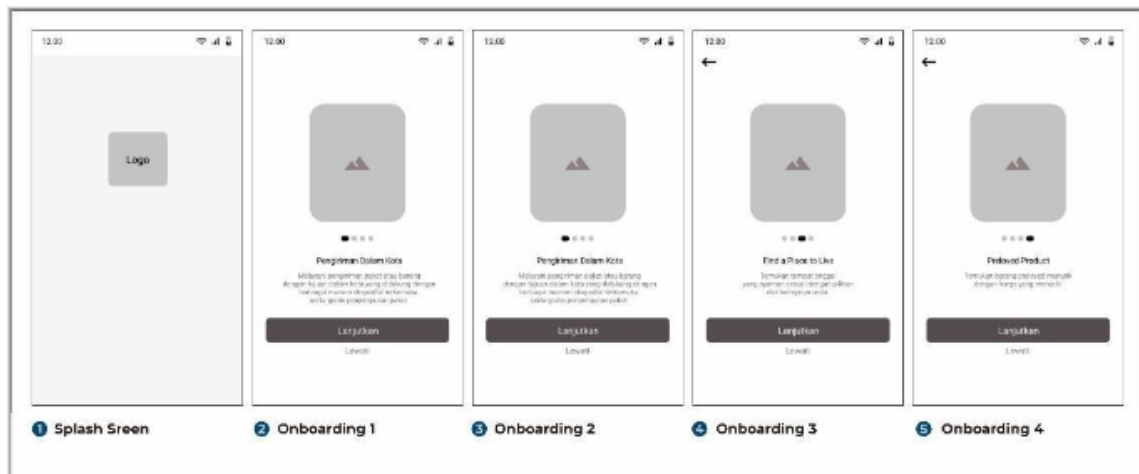
Pada metode ini, penulis melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui proses pembelajaran yang berjalan pada jasa pesan antar atau pengiriman barang di Kota Bandar Lampung.

d) Tinjauan Pustaka (Literature Review)

Sebagai rujukan untuk mendukung penelitian yang dilakukan, penulis mempelajari beberapa laporan ilmiah dan jurnal serta buku yang berkaitan dengan topik yang di bahas pada penelitian.

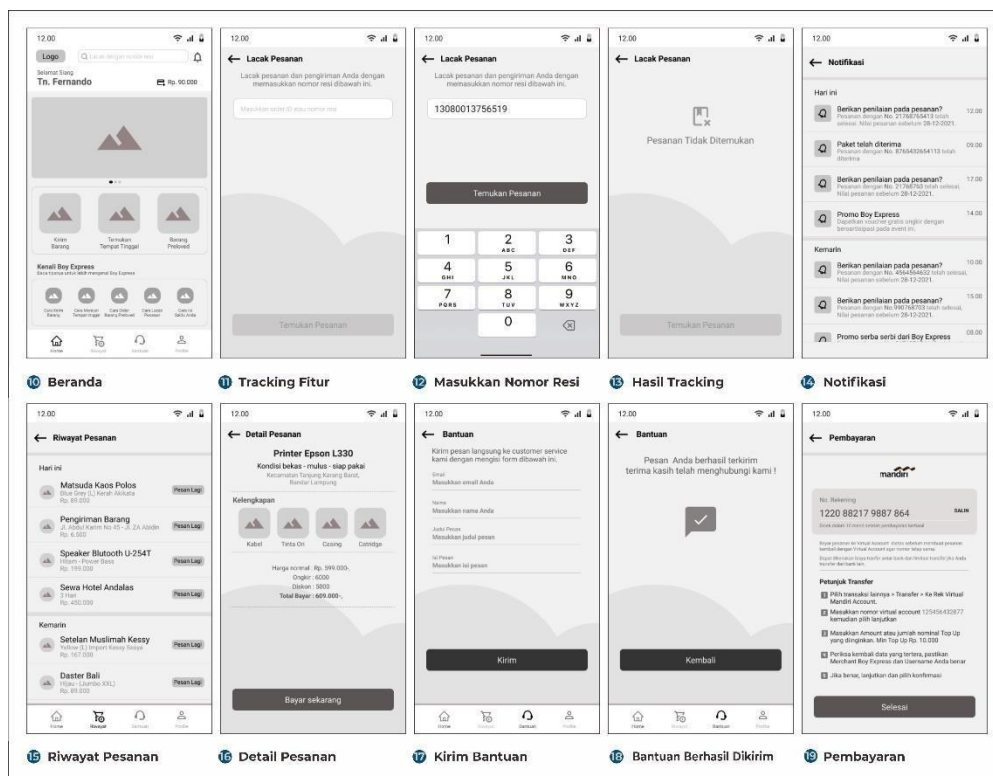
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Halaman Onboarding Stages



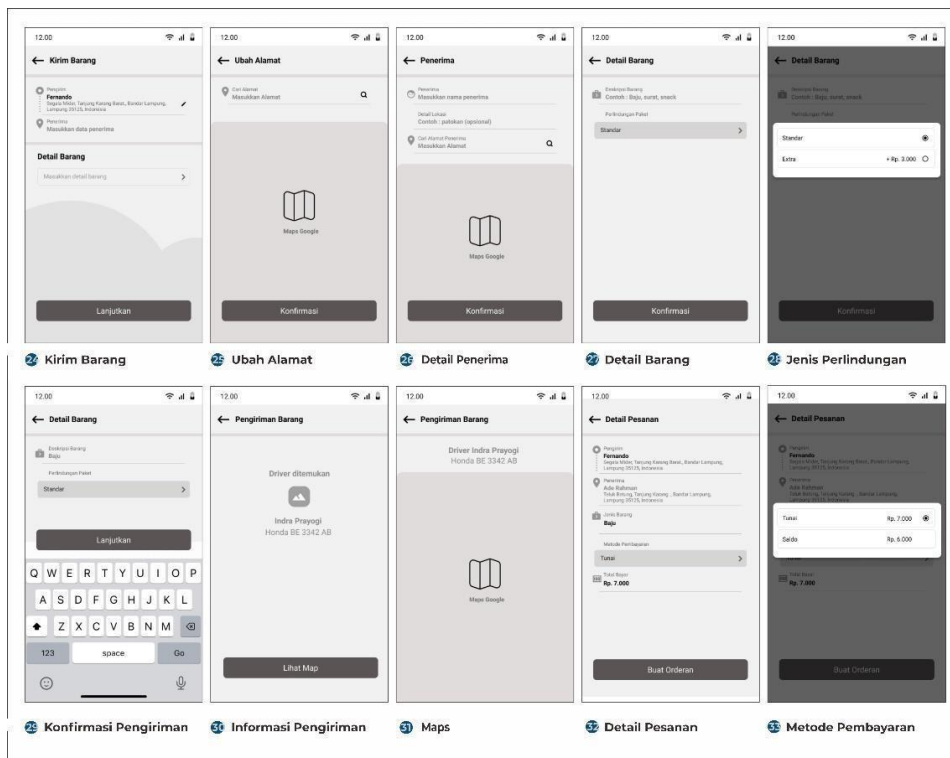
Gambar 1 Tampilan Rancangan *Splash Screen*

Rancangan Halaman Beranda



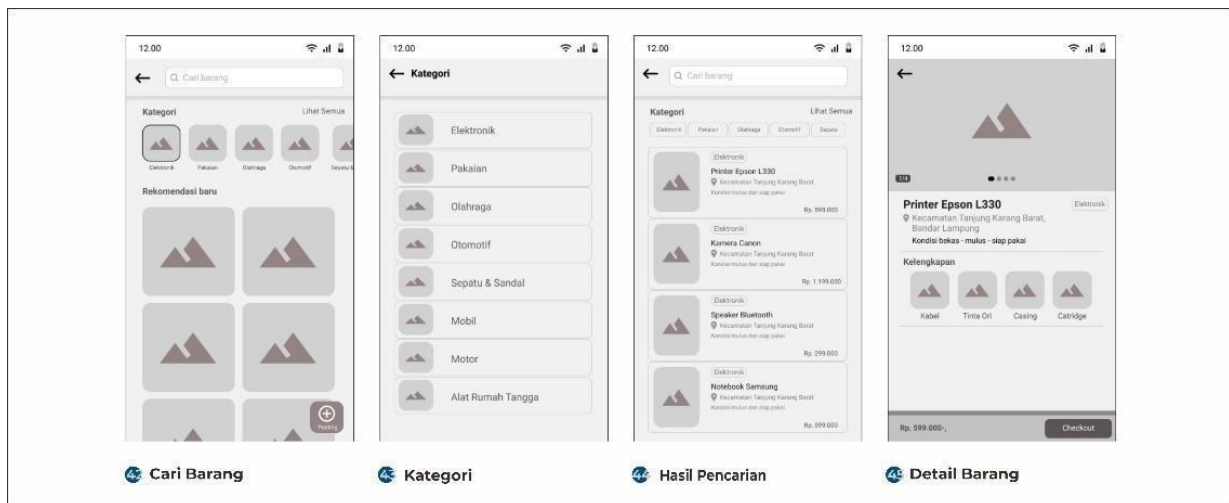
Gambar 2 Tampilan Halaman Beranda

Tampilan Halaman Kirim Barang



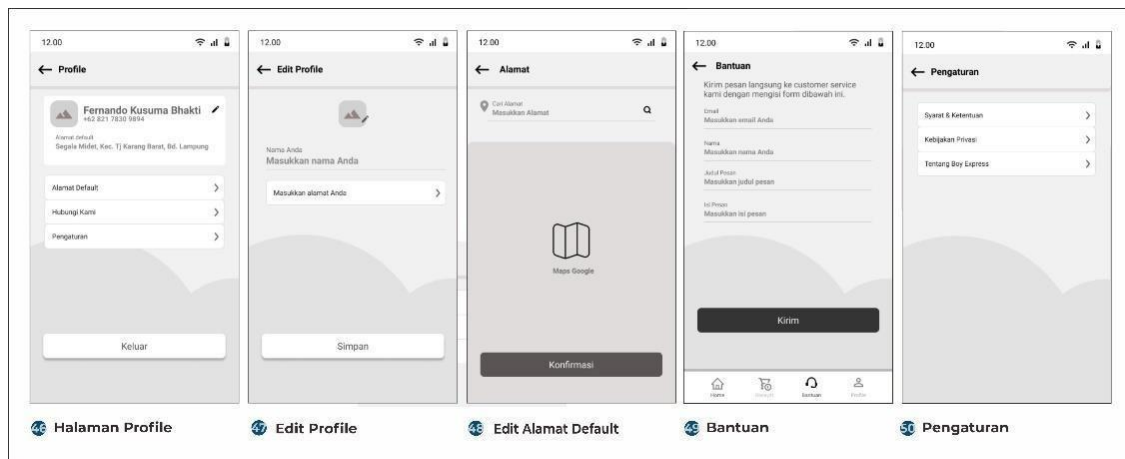
Gambar 3 Tampilan Halaman Tambah Penjualan

Tampilan Halaman Barang preloved



Gambar 4 Tampilan Halaman Barang Preloved

Tampilan Halaman Profile



Gambar 5 Tampilan Halaman Profile

REFERENSI

- 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., Sucipto, A., Priandika, A. T., & ... (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS ...*, 5(2), 390–401. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM/article/view/15591>
- 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)
- 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>
- Alfian, R., & Phelia, A. (2021). EVALUASI EFEKTIFITAS SISTEM PENGANGKUTAN DAN PENGELOLAAN SAMPAH DI TPA SARIMUKTI KOTA BANDUNG. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 2(01), 16–22.
- Allafi, I., & Iqbal, T. (2018). Design and implementation of a low cost web server using ESP32 for real-time photovoltaic system monitoring. *2017 IEEE Electrical Power and Energy Conference, EPEC 2017, 2017-October*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/EPEC.2017.8286184>
- Aminatun, D., Mulyah, P., & Haryanti, H. (2021). the Effect of Using Dictogloss on Students' Listening Comprehension Achievement. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 262–269. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8246>
- An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 331. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2235>
- 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>
- 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>
- Azwari, A., lia febria lina. (2021). Pengaruh Price Discount dan Kualitas Produk pada Impulse Buying di Situs Belanja Online Shopee Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(2), 37–41. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/1098>

- 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>
- 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.
- 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 Pengg. *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.
- Choirunnisa, M. R., & Sari, F. M. (2021). TED Talks Use in Speaking Class for Undergraduate Students. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 2(1), 35–40. <https://doi.org/10.37905/jetl.v2i1.7319>
- 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, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- 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>

Endah Wulantina, Maskar, S., Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). Development of Mathematics Teaching Material Based on Lampungnese Ethnomathematics. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(02), 71–78. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v9i02.7493>

Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>

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>

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>

Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>

Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.

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., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., Isnain, A. R., Rahman Isnain, A., Yanti Rahmadhani, A., Styawati, S., Hendrastuty, N., & Isnain, A. R. (2021). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(3), 150–155. <http://situs.com>

Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.

Hijriyannto, B., & Ulum, F. (2021). Perbandingan Penerapan Metode Pengamanan Web Server Menggunakan Mod Evasive Dan Ddos Deflate Terhadap Serangan Slow Post. *Jecsit*, 1(1), 88–92.

Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR*. 3(1), 132–137.

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>

Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and*

Technology for Community Service (JSSTCS), 3(2), 187.
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>

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.

Kusnadi, N. S., Oktavia, R., Sukmasari, D., & Yuliansyah, Y. (2021). Pengaruh Partisipasi Penganggaran terhadap Kesenjangan Anggaran dengan Komunikasi sebagai Variabel Moderasi: Studi Perusahaan di Batam. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 3(1), 31–49. <https://doi.org/10.35912/jakman.v3i1.647>

Lestari, F., & Susanto, T. (2022). *Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran*. 1(2), 38–43.

Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427.
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4447>

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>

Lubis, M., Khairiansyah, A., Jafar Adrian, Q., Almaarif, A., Adrian, Q. J., & Almaarif, A. (2019). Exploring the User Engagement Factors in Computer Mediated Communication. *Journal of Physics: Conference Series*, 1235(1), 12040.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012040>

Nani, D. A., & Lina, L. F. (2022). *Determinants of Continuance Intention to Use Mobile Commerce during the Emergence of COVID-19 In Indonesia : DeLone and McLean Perspective*. 5(3), 261–272.

Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–

342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>

- Novita, D., Husna, N., Azwari, A., Gunawan, A., & Trianti, D. (2020). *Behavioral Intention Toward Online Food delivery (The Study Of Consumer Behavior During Pandemic Covid-19)*. *17(1)*, 52–59.
- 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>
- Nurkholis, A., Megawaty, D. A., & Apriando, M. F. (2022). E-Catalog Application for Food and Beverages At Ruang Seduh Café Based on Augmented Reality. *Jurnal Teknoinfo*, *16(2)*, 304. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1957>
- 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.
- 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.
- Prasetyawan, P. (2017). Pengenalan Fasilitas Perguruan Tinggi Teknokrat Menggunakan Panorama 3600 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, *11(1)*, 14. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i1.5>
- 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>

- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Puspitasari, M., Budiman, A., Sari, M. P., Setiawansyah, S., Budiman, A., Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus : Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- 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>
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- 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.
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.

- 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, 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>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Selamet, S., Rahmat Dedi, G., Adhie, T., & Agung Tri, P. (2022). Penerapan Penjadwalan Pakan Ikan Hias Molly Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO dan Sensor RTC DS3231. *Jtst*, 3(2), 44–51.
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- 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.
- 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). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Akuntansi, S. I., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung*. 2(1), 65–73.
- 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., 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.
- Wiguna, P. D. A., Swastika, I. P. A., & Satwika, I. P. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(3), 149–159.
<https://doi.org/10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159>
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303.
<https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.