

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB *RESPONSIVE* SEBAGAI *E-MARKETING* JASA TOUR DAN TRAVEL (STUDI KASUS : CV RAJA TRANS TOUR & TRAVEL)

Adi Apriatama¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian, adalah menganalisis dan implementasi sebuah aplikasi web responsive sebagai *E-Marketing* bagi CV Raja Trans Tour & Travel guna memberikan kemudahan dalam Pendistribusian informasi melalui fasilitas yang ada dan dalam hal berkomunikasi secara *online* dengan calon pembeli, sehingga dapat terjadi akses yang cepat dan menghemat biaya pemasaran yang menggunakan Web Responsive agar Web dapat menyesuaikan diri dengan tampilan device pengunjung baik tampilan maupun orinasinya. Metode penelitian, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), *Threat* (Ancaman). Agar penelitian ini tidak bersifat *subjectif* maka penulis juga menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, tinjauan pustaka, dokumentasi dan menganalisis hasil wawancara dari CV Raja Trans Tour & Travel, serta membuat kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dari calon *customer*. Hasil yang ingin dicapai adalah sebuah *website E-Marketing web responsive* yang dapat mendukung proses pemasaran CV Raja Trans Tour & Travel. Hal tersebut dapat membantu CV Raja Trans Tour & Travel untuk memperluas pemasarannya, kepuasan dalam pelayanan dan penghematan biaya pemasaran.

Kata Kunci: Sistem, *Web Responsive* dan *E-Marketing*

PENDAHULUAN

Penerapan strategi pemasaran pada perusahaan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *internet* yang lebih dikenal dengan istilah *E-Marketing (Electronic Marketing)* (Juniansyah et al., 2020). *E-Marketing* adalah sebuah teknik pemasaran berbasis *web* dan *internet* digunakan untuk mencapai sasaran dan mendukung konsep pemasaran yang modern (Pohan et al., 2019). Dengan sebuah *website*, perusahaan dapat memasarkan produk atau jasa secara cepat untuk dapat dikenal oleh masyarakat luas mengenai penjelasan produk atau jasa yang lebih terperinci yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan (Monica & Borman, 2017). CV Raja Trans *Tour & Travel* adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan perjalanan wisata, masalah pada CV Raja Trans *Tour & Travel* yaitu pemasaran paket tour wisata masih menggunakan *brosur*, media cetak, dan iklan sehingga memerlukan biaya yang lebih untuk

memasarkan jasa pelayanan perjalanan wisata, sering kali pelanggan mengalami kesulitan dalam pencarian informasi tentang paket tour & travel, hal ini terjadi karena belum adanya *website* berbasis *e-marketing* pada CV Raja Trans *Tour & Travel* (Nugroho et al., 2021), dan pelanggan harus mengalami pengantrian untuk mengetahui informasi mengenai jasa perjalanan wisata (S. Ningsih & Saniati, 2018), serta karyawan harus melakukan promosi ketempat-tempat yang ditentukan oleh perusahaan seperti halnya dilakukan pada kantor dan sekolah-sekolah untuk menyebarkan brosur atau proposal paket-paket wisata dengan demikian membuang waktu dalam melakukan promosi (Zenissa et al., 2020). Alternatif dari masalah diatas, maka akan dibuat aplikasi secara *online* berbasis *e-marketing* dengan *web responsive* yang akan dibangun oleh CV Raja Trans *Tour & Travel* ini (Prastowo et al., 2020), di fokuskan untuk menyebarkan informasi paket wisata tour dan travel mengenai layanan (Warsela et al., 2021), fasilitas, menu (Gunawan et al., 2020), dan promo serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi paket *tour* dan *travel* (Logo et al., 2020). Maka penelitian berkaitan tentang Analisis Dan Perancangan Web Responsive sebagai *e-marketing* Jasa *Tour* dan *Travel* (Study Kasus : CV Raja Trans *Tour & Travel*).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Analisis Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagaimana memahami dan menspesifikasikan dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem (Nabila et al., 2021). Sementara sistem desain diartikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagianbagian dari sistem informasi diimplementasikan (Hakim & Darwis, 2016) (Maulida et al., 2020). Dengan demikian, analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai proses organisasional kompleks dimana sistem informasi berbasis computer diimplementasikan (Gandhi et al., 2021).

Pengertian Perancangan

Perancangan sistem informasi dalam pembuatan sebuah sistem informasi manajemen adalah desain *interface* dari sebuah program (Ramadhan et al., 2021) (Sulastio et al., 2021). Di mana seorang pengguna akan merasa cepat untuk beradaptasi terhadap program jika

program tersebut tersusun secara terstruktur dan familiar untuk digunakan (Lubis et al., 2019) (Ambarwari et al., 2020).

Pengertian *Web Responsive*

Web responsif adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat layout website menyesuaikan diri dengan tampilan device pengunjung baik tampilan maupun orinasinya (Yolanda & Neneng, 2021) (N. Ningsih et al., 2017). *responsive design* merupakan salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs *web* untuk berbagai jenis perangkat menjadi perancang dimungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layar, *density*, dan rasio aspek pada banyak jenis perangkat (Septilia et al., 2020) (Juliyanto & Parjito, 2021).

Pengertian Pemasaran

Aktifitas serangkaian institusi dan proses menciptakan, menghubungkan, menghadirkan dan menawarkan peningkatan yang memberikan nilai kepada pelanggan, *client, partners*, dan masyarakat luas (I. D. Lestari et al., 2020) (Permata et al., 2020). Pencapaian tujuan organisasi tergantung pada pengetahuan akan kebutuhan dan keinginan target pasar dan memberikan kepuasan yang diinginkan dengan lebih baik dari pada pesaing (Oktaviani et al., 2020) (Wajiran et al., 2020).

Pengertian *E-marketing*

E-marketing adalah menggambarkan usaha-usaha perusahaan untuk menginformasikan, berkomunikasi, mempromosikan dan memasarkan produk dan jasanya melalui internet (Mahmuda et al., 2021) (Kurniawan, n.d.). *e-marketing* adalah sisi pemasaran dari *e-commerce*, yang merupakan kerja dari perusahaan untuk mengkomunikasikan sesuatu, mempromosikan, dan menjual barang dan jasa melalui internet (Damayanti & Listyani, 2020). *E-marketing* adalah salah satu komponen dalam *e-commerce* dengan kepentingan khusus oleh marketer, yakni strategi proses pembuatan, pendistribusian, promosi, dan penetapan harga barang dan jasa kepada pangsa pasar internet atau melalui peralatan digital lain (Sulistiani et al., 2020).

Pengertian *Macromedia Dreamweaver*

Macromedia Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak *web editor* keluaran adobe sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya (Tantowi et al., 2021) (F. Lestari & Aldino, 2020). *Macromedia Dreamweaver* menawarkan cara mendesain situs dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram (Zulkarnais et al., 2018). Setiap kali Kita mendesain halaman *web* seperti menulis kata-kata, meletakkan gambar, membuat tabe dan proses lainnya, maka kode *HTML* dan hasilnya dapat langsung dilihat dilayar (Isnain et al., n.d.).

Pengertian *MySQL*

MySQL merupakan Database yang menghubungkan script php menggunakan perintah query dan *escaps character* yang sama dengan php (Puspaningrum et al., 2020) (Samsugi et al., 2020). *MySQL* mempunyai tampilan client yang mempermudah anda dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan (Widodo et al., 2020) (Panjaitan et al., 2020).

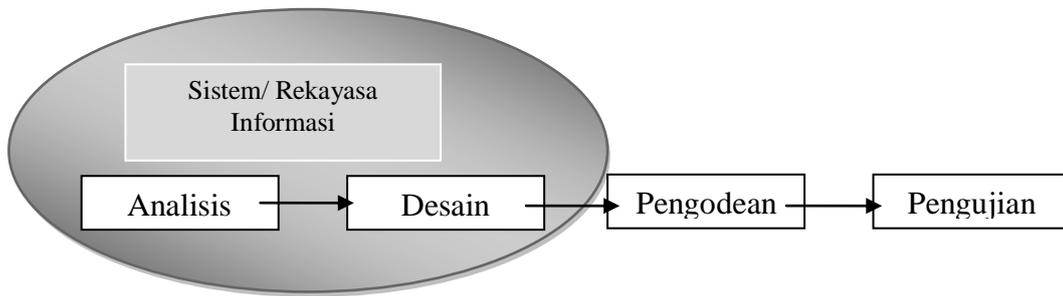
Pengertian *Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM merupakan model pertama yang menyebutkan faktor-faktor psikologi yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer, dan model yang mengasumsikan bahwa manfaat yang dirasakan dan persepsi kemudahan penggunaan teknologi dipengaruhi oleh sikap individu terhadap penggunaan teknologi tersebut (Ahmad et al., 2021).

METODE

Metode *Waterfall*

Waterfall merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutya. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap) (Irvansyah et al., 2020).

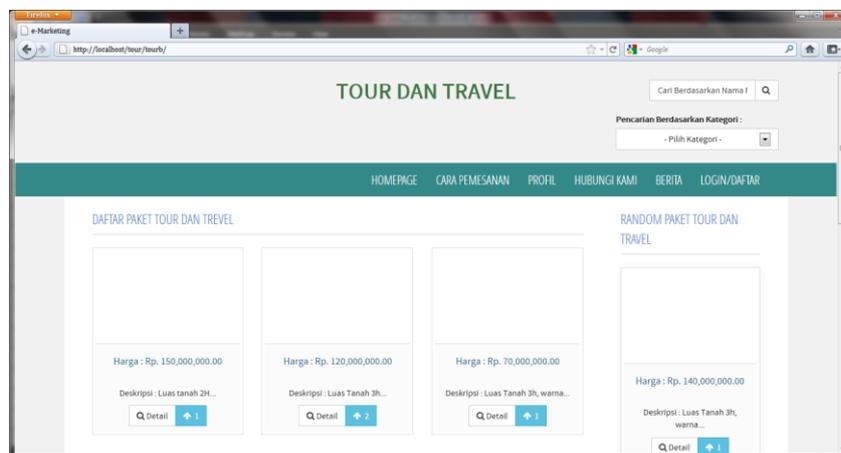


Gambar 1 Ilustrasi Model *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi *Form* Menu Utama

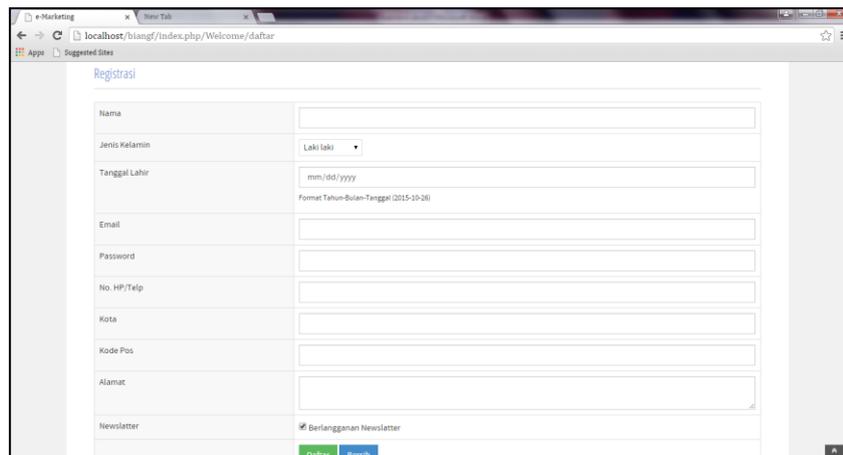
Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai Keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website*, seperti *profile* perusahaan, melihat paket *tour* yang ditawarkan. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Implementasi *Form* Menu Utama

Implementasi *Form* Pendaftaran

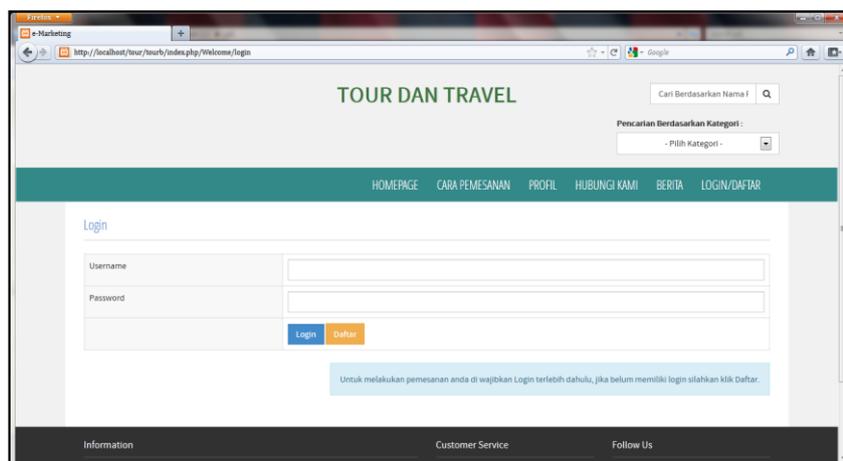
Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan paket wisata yang tertera dalam *website*. Adapun tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Implementasi *Form* Pendaftaran

Implementasi *Form Login*

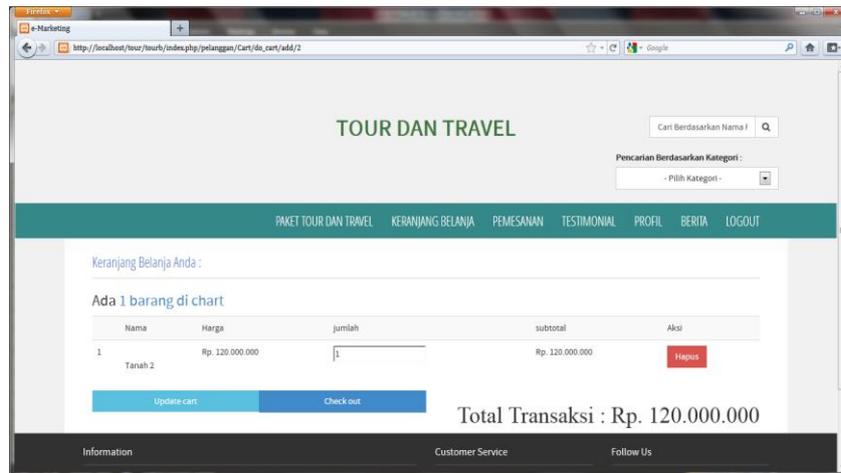
Menu login adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *userName* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Adapun tampilan halaman form *login* dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Implementasi *Form Login*

Implementasi *Form Pemesanan*

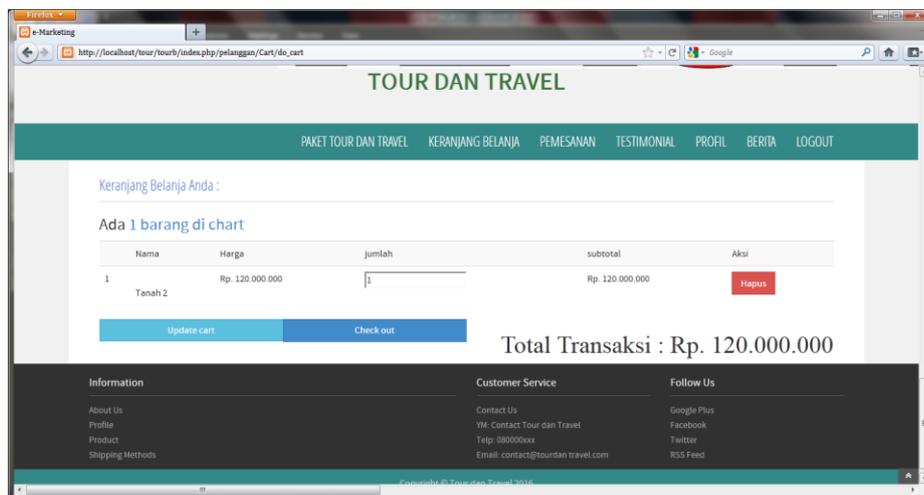
Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap paket *Tour* dan *Travel*. Data yang diinputkan berupa nama, harga dan jumlah. Adapun tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Implementasi *Form* Pemesanan

Implementasi *Form* Keranjang Belanja

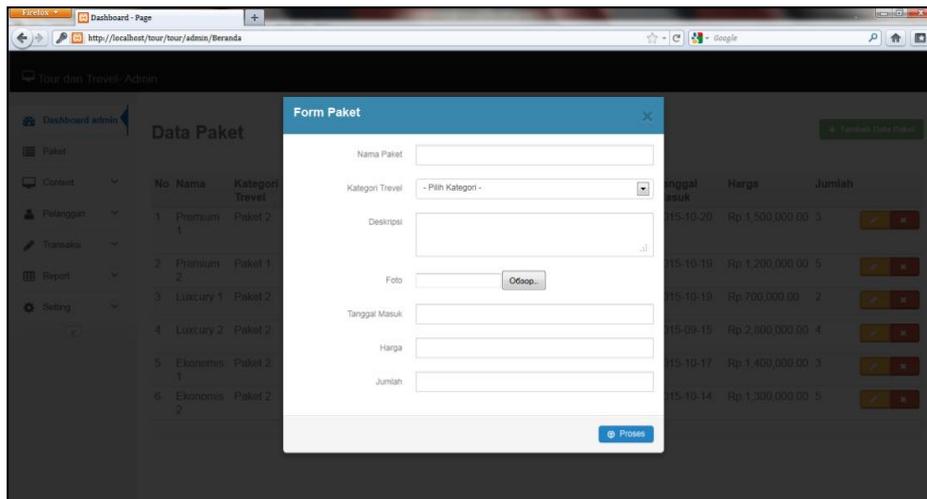
Menu keranjang belanja adalah tampilan yang menampilkan tampilan pesanan yang masuk kedalam keranjang belanja. Adapun tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Implementasi *Form* Keranjang Belanja

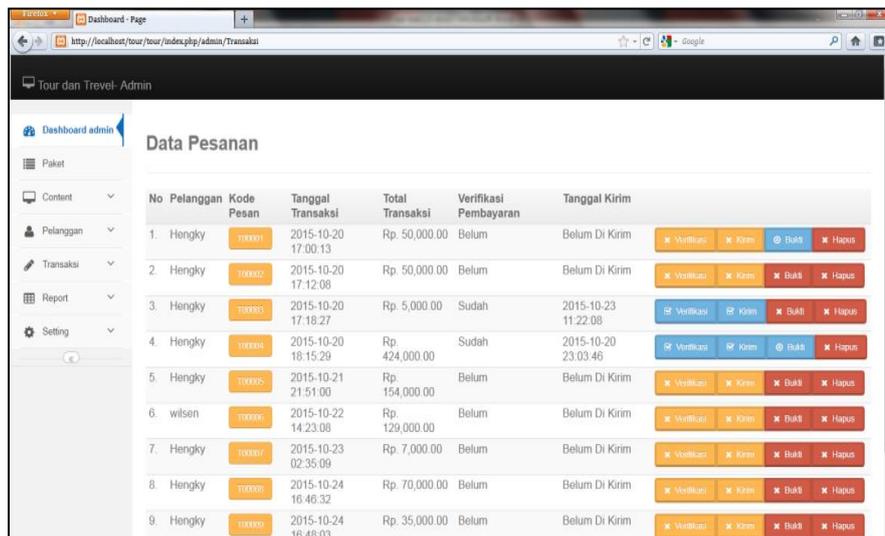
Implementasi *Form* Data Produk

Tampilan data produk untuk menambah atau mengganti paket *Tour* dan *Travel*. Pengolahan data meliputi nama paket, kategori travel, deskripsi, foto, tanggal masuk, harga dan jumlah yang merupakan wajib diinputkan sebagai data produk. Adapun tampilan halaman data produk dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Implementasi *Form* Data Pesanan

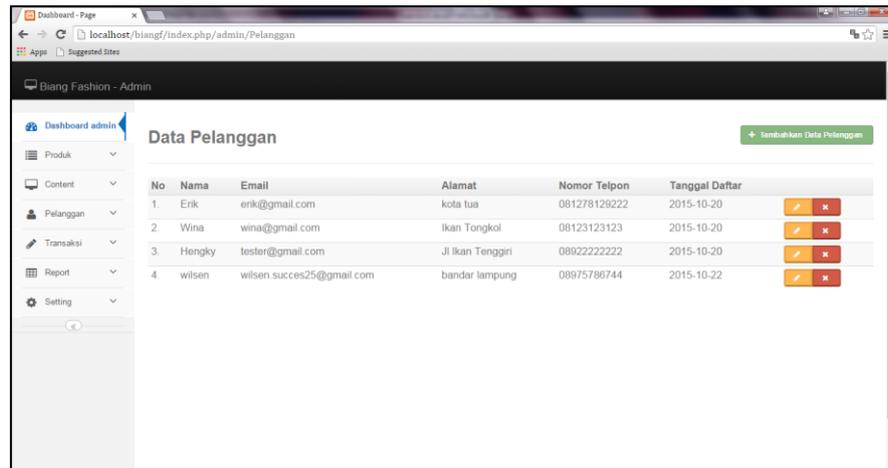
Tampilan data pesanan bertujuan memvalidasi data pesanan masuk. Pada tampilan ini dapat dilakukan verifikasi, kirim, melihat bukti dan menghapus data pemesanan. Adapun tampilan halaman data pesanan dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Implementasi *Form* Data Pesanan

Implementasi *Form* Data Pelanggan

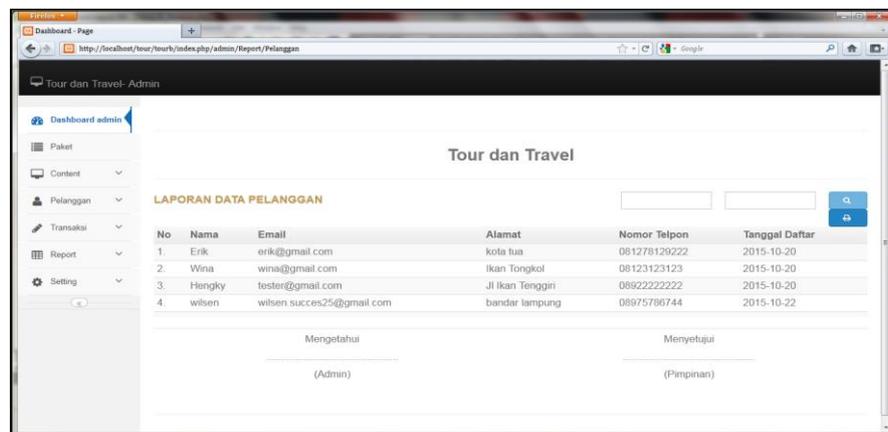
Tampilan data pelanggan bertujuan mengelola data pelanggan. Pada tampilan ini dapat dilakukan tambah, ubah dan menghapus data pelanggan. Adapun tampilan halaman data pelanggan dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Implementasi *Form* Data Pelanggan

Implementasi Laporan Pelanggan

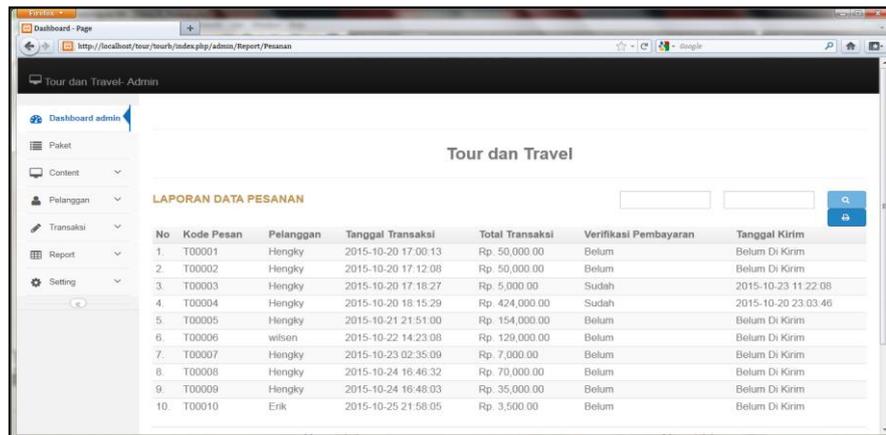
Laporan pemesanan merupakan hasil pengolahan data pelanggan. Laporan pelanggan meliputi data-data pelanggan. Data tersebut meliputi nama pelanggan, email, alamat, nomor telepon dan tanggal daftar. Adapun tampilan laporan pelanggan dapat dilihat pada gambar 10 sebagai berikut :



Gambar 10 Implementasi Laporan Pelanggan

Implementasi Laporan Pemesanan

Laporan pemesanan merupakan hasil pengolahan data pemesanan. Laporan ini hanya menyajikan data pemesanan saja. Informasi yang disajikan meliputi kode pesan, nama pelanggan, tanggal transaksi, total transaksi, verifikasi pembayaran dan tanggal kirim. Adapun tampilan halaman laporan pemesanan dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut :



No	Kode Pesan	Pelanggan	Tanggal Transaksi	Total Transaksi	Verifikasi Pembayaran	Tanggal Kirim
1.	T00001	Hengky	2015-10-20 17:00:13	Rp. 50,000.00	Belum	Belum Di Kirim
2.	T00002	Hengky	2015-10-20 17:12:08	Rp. 50,000.00	Belum	Belum Di Kirim
3.	T00003	Hengky	2015-10-20 17:18:27	Rp. 5,000.00	Sudah	2015-10-23 11:22:08
4.	T00004	Hengky	2015-10-20 18:15:29	Rp. 424,000.00	Sudah	2015-10-20 23:03:46
5.	T00005	Hengky	2015-10-21 21:51:00	Rp. 154,000.00	Belum	Belum Di Kirim
6.	T00006	wilsen	2015-10-22 14:23:08	Rp. 129,000.00	Belum	Belum Di Kirim
7.	T00007	Hengky	2015-10-23 02:35:09	Rp. 7,000.00	Belum	Belum Di Kirim
8.	T00008	Hengky	2015-10-24 16:46:32	Rp. 70,000.00	Belum	Belum Di Kirim
9.	T00009	Hengky	2015-10-24 16:48:03	Rp. 35,000.00	Belum	Belum Di Kirim
10.	T00010	Erik	2015-10-25 21:58:05	Rp. 3,500.00	Belum	Belum Di Kirim

Gambar 11 Implementasi Laporan Pemesanan

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan Analisis Dan Perancangan Web *Responsive* Sebagai *E-Marketing* Jasa Tour Dan Travel (Studi Kasus : Cv Raja Trans Tour & Travel), maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Pengolahan data pemesanan pada Raja Trans dikelola oleh bagian administrasi diharapkan dapat membatu bagian admin dalam pengolahan data pemesanan.
2. Perancangan Sistem pemesanan paket *Tour dan Travel* pada Raja Trans dimulai dari metode penumpulan data (wawancara, pengamatan, dokumentasi) menggunakan metode pengembangan *waterfall* sehingga dibuatlah rancangan sistem menggunakan *UML* yaitu dengan model perancangan *Usecase*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* dan desain sistem inputan menggunakan *PHP (Dreamwaver)* dan *MySQL* yang akan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mempermudah dan bagian Admin dalam melakukan pekerjaan dan menghasilkan laporan yang diinginkan oleh perusahaan, dan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode pengujian *black box*, *white box*, dan *software testing*.

REFERENSI

Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). Implementasi String Matching Dengan Algoritma Boyer-Moore Untuk Menentukan Tingkat Kemiripan Pada Pengajuan Judul Skripsi/Ta Mahasiswa (Studi Kasus: Universitas Xyz). *Sintech (Science And Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.

- Ambarwari, A., Adrian, Q. J., & Herdiyeni, Y. (2020). Analysis Of The Effect Of Data Scaling On The Performance Of The Machine Learning Algorithm For Plant Identification. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 117–122.
- Damayanti, M. E., & Listyani, L. (2020). An Analysis Of Students'speaking Anxiety In Academic Speaking Class. *Eltr Journal*, 4(2), 152–170.
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (N.D.). Implementation Of K-Nearest Neighbor (K-Nn) Algorithm For Public Sentiment Analysis Of Online Learning. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- 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.
- Kurniawan, I. (N.D.). Setiawansyah And Nuralia (2020)'Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Untuk Pengenalan Pahlawan Indonesia Dengan Marker.' *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Lestari, F., & Aldino, A. A. (2020). Pemilihan Moda Dan Preferensi Angkutan Umum Khusus Perempuan Di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknik Sipil: Rancang Bangun*, 6(2), 57–62.
- 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.
- Logo, J. F. B., Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2020). Model Berbasis Fuzzy Dengan Fis

- Tsukamoto Untuk Penentuan Besaran Gaji Karyawan Pada Perusahaan Swasta. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 124–130.
- Lubis, M., Khairiansyah, A., Jafar Adrian, Q., & Almaarif, A. (2019). Exploring The User Engagement Factors In Computer Mediated Communication. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1235(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012040>
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (Tkb)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.
- 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).
- Monica, T., & Borman, R. I. (2017). Implementasi Konsep Media Sosial Dalam Sistem Informasi Kegiatan Kesiswaan (Studi Kasus: Smk Xyz). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 33–37.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 100–108.
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan Sistem Perhitungan Shu (Sisa Hasil Usaha) Untuk Meningkatkan Penghasilan Anggota Pada Koperasi Manunggal Karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan Cmu Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Oktaviani, L., Riskiono, S. D., & Sari, F. M. (2020). Perancangan Sistem Solar Panel Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Ketersediaan Pasokan Listrik Sdn 4 Mesuji Timur. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 13–19.
- 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.
- Permata, P., Abidin, Z., & Ariyani, F. (2020). Efek Peningkatan Jumlah Paralel Korpus Pada Penerjemahan Kalimat Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Api. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 41–49.
- Pohan, N. W. A., Budi, I., & Suryono, R. R. (2019). Borrower Sentiment On P2p Lending In Indonesia Based On Google Playstore Reviews. *Proceedings Of The Sriwijaya*

International Conference On Information Technology And Its Applications (Siconian 2019), Palembang, Indonesia, 17–23.

- Prastowo, A. T., Darwis, D., & Pamungkas, N. B. (2020). Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Komputasi*, 8(1), 21–29.
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). Pengembangan E-Raport Kurikulum 2013 Berbasis Web Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.
- 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.
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandar Lampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: Sma Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). Implementasi Sistem Informasi Pembayaran Berbasis Sms Gateway (Studi Kasus: Smk Negeri 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Wajiran, W., Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., & Iqbal, M. (2020). Desain Iot Untuk Smart Kumbang Thinkspeak Dan Nodemcu. *Positif: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–103.
- 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.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan

Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.

Zenissa, R., Syafei, A. D., Surahman, U., Sembiring, A. C., Pradana, A. W., Ciptaningayu, T., Ahmad, I. S., Assomadi, A. F., Boedisantoso, R., & Hermana, J. (2020). The Effect Of Ventilation And Cooking Activities Indoor Fine Particulates In Apartments Towards. *Civil And Environmental Engineering Reports*, 16(2), 238–248.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan It*, 3(1), 96–102.