

SISTEM *E-MARKETPLACE* KERIPIK Pada UMKM Keripik PU Bandar Lampung

Muhammad Fuaedi
Informatika

*) Email : muhammadfuaedi2@gmail.com

Abstrak

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi Indonesia. Hal ini dikarenakan daya serap UMKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil. Masalah utama yang dihadapi oleh UMKM adalah dalam media promosi, yang memerlukan biaya tinggi, misalnya ikut pameran, penyebaran brosur dan sebagainya. Berkembangnya internet menjadi sarana yang efisien untuk membuka jalur pemasaran model baru bagi produk UMKM. Disamping biaya relatif murah, dengan memanfaatkan internet penyebaran informasi akan lebih cepat dan jangkauannya lebih luas. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan demikian hasil uji coba. E-Marketplace dapat membantu pembeli untuk belanja keripik dengan cara mudah dengan fasilitas yang disediakan sistem. Kecepatan koneksi internet yang digunakan juga sangat mempengaruhi dari lama tidaknya pengambilan data.

Kata Kunci: *E-Marketplace*, UMKM, Keripik.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang dikenal dengan istilah Information and Communication Technology (ICT) dan internet telah merambah berbagai bidang kehidupan tidak terkecuali bidang bisnis dan (Silvia et al., 2016). Dengan adanya internet dan ICT proses promosi dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terkait ruang dan waktu (Putra et al., 2009). Salah satu penerapan ICT dan internet dalam bidang bisnis dan perdagangan adalah electronic marketplace (e-marketplace) (Alita et al., 2021). E-marketplace dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk pasar elektronik (virtual market) dimana pembeli dan penjual bertemu dan dihubungkan melalui suatu transaksi elektronik (online) yang dapat diakses secara cepat, aman dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (terbebas dari jam kerja suatu tempat) (Sulastio et al., 2021).

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) adalah salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi Indonesia (Putra, 2020). Hal ini dikarenakan daya serap UMKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil (Aldino et al., 2021). Masalah utama yang dihadapi oleh UMKM adalah dalam media promosi, yang memerlukan biaya tinggi, misalnya ikut pameran, penyebaran brosur dan sebagainya (Sulistiani et al., 2020). Berkembangnya internet menjadi sarana yang efisien untuk membuka jalur pemasaran model baru bagi produk UMKM (Ikhwan et al., 2022). Disamping biaya relatif murah, dengan memanfaatkan internet penyebaran informasi akan lebih cepat dan jangkauannya lebih luas (Ramadhanu & Priandika, 2021).

E-marketplace yang berbasis media online atau internet, memungkinkan pengunjung situs untuk mengakses website yang dibuat pelaku UMKM (Ruslaini et al., 2021). dan memilih produk dan jasa yang ditawarkan UMKM pada katalog virtual. Bila pengunjung ingin membeli sesuatu yang dia suka, mereka hanya “menambahkan” ke keranjang belanja virtual mereka. Item dalam keranjang belanja virtual dapat ditambahkan atau dihapus (Fauzi & Lina, 2020). Kasir virtual akan menanyakan nama, alamat dan lain-lain dan metode pembayaran (misalkan melalui COD, Transfer Bank). Setelah itu pengunjung hanya menunggu untuk pengiriman (Fachri et al., 2015).

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan

Menurut (Ichwan dkk, 2013) Perancangan adalah pendefinisian kebutuhan-kebutuhan yang yang dibutuhkan dengan mempersiapkan desain atau rancang bangun implementasi dengan menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut (Azmi et al., 2019) Perancangan adalah merancang untuk membuat sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa rancang bangun atau perancangan adalah kegiatan merancang sistem baru berdasarkan permasalahan dan kendala yang dihadapi pada sistem lama oleh perusahaan dengan tujuan meningkatkan kinerja perusahaan dalam mencapai tujuan dan membantu untuk pengambilan keputusan (Hamid et al., 2016), (Ahdan, Priandika, et al., 2020), (Maharmi, 2017).

Pengertian sistem

Istilah sistem sering digunakan untuk menjelaskan atau menunjukkan pengertian metode atau cara dari suatu himpunan unsur atau komponen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain menjadi satu kesatuan yang utuh dalam mencapai tujuan bersama (Alifah et al., 2021). Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Samsugi et al., 2020). Pendekatan sistem yang menekankan pada elemen-elemen sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Setiawansyah et al., 2021). Sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau prosedur-prosedur yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Alfiah & Damayanti, 2020), (Herlinda et al., 2021), (Teknologi et al., 2021).

Pengertian E-Marketplace

Menurut (Adiyanto & Febrianto, 2020) E-marketplace adalah semacam pasar elektronik, yang cenderung memuat berbagai informasi penting, seperti katalog produk yang dibutuhkan dan informasi tawaran dari berbagai pemasok yang beminat dan mengundang para pemasok potensial untuk mengajukan tender atau penawaran khusus. Menurut (A. M. Sari et al., 2021) E-Marketplace adalah tulang punggung ekonomi baru, bukanlah sekedar cara baru untuk berbelanja, melainkan sara baru untuk bertransaksi atau berbisnis yang akan mengubah industri, e-marketplace ini seperti pasar berbasis internet. Di dalam (Febrina Ananta Clara., dkk, 2021) menyatakan bahwa, E-marketplace (elektronik marketplace) adalah pasar online yang dibentuk oleh penjual untuk mencari banyak

pembeli. Tujuannya adalah untuk menciptakan atau mempertahankan nilai dan kekuatan pasar (market power) dalam setiap transaksi. Sehingga dapat disimpulkan dari pengertian e-marketplace di atas bahwa e-marketplace merupakan sebuah pasar online yang lebih fokus pada pelayanan B2B, dimana pembeli dan penjual bertukar barang atau jasa, tetapi melakukannya secara elektronik (Oktavia et al., 2021) , (Fitra Arie Budiawan, 2019), (Amarudin & Atri, 2018).

Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara / pengantar (Soraya & Wahyudi, 2021). Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut (Isnain, Gunawan, et al., 2021) Media adalah proses penyampaian pesan dari pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan (Ahdan, Putri, et al., 2020), (Susanto & Puspaningrum, 2019).

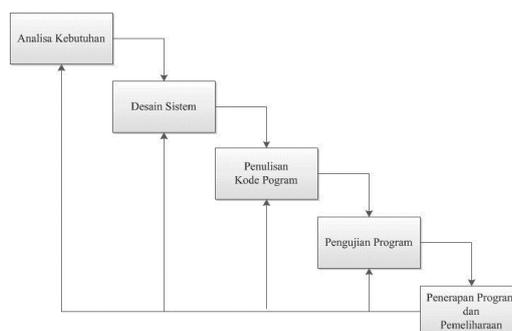
Internet

Internet merupakan salah satu infrastruktur utama e-business. Pada mulanya, jaringan Internet dikembangkan sebagai saluran khusus untuk aktivitas riset dan keperluan para akademisi (Surahman et al., 2021). Dalam perkembangannya, Internet dieksploitasi untuk berbagai keperluan lainnya, termasuk untuk keperluan bisnis (Sucipto & Bandung, 2016). Internet itu sendiri sebenarnya adalah singkatan dari Inter connection Network (Ahdan & Susanto, 2021). Menurut (Tuhuteru & Iriani, 2018) Secara sederhana, Internet bisa diartikan sebagai “a global network of computer network. Dengan demikian, pada dasarnya Internet merupakan jaringan komputer yang sangat besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada di seluruh dunia yang saling terhubung satu sama lain (Kurniawan et al., 2019) , (Ahdan et al., 2019).

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Metode waterfall merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya (Isnain, Sakti, et al., 2021). Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan (Wantoro, 2020) , (Isnain, Hendrastuty, et al., 2021).



Gambar 1 Model Air Terjun/waterfall

Perancangan Diagram UML (Unified Modeling Language)

Menurut Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berpradigma berorientasi objek (Teknologi et al., 2021). Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan – permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipehami (Herdiansah et al., 2021), (Seftiana et al., 2021).

Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan suatu tahap yang mengharuskan analisis dan perancang sistem atau perangkat lunak untuk berusaha tahu secara pasti mengenai hal – hal yang menjadi kebutuhan dan harapan pengguna sehingga kelak aplikasi yang dibuat memang akan digunakan oleh pengguna (user) serta akan memuaskan kebutuhan dan harapan (F. M. Sari & Oktaviani, 2021). Use case diagram tidak hanya sangat penting pada tahapan analisis, tetapi juga sangat penting untuk perancangan (design), untuk mencari (mencoba menemukan) kelas – kelas yang terlibat dalam aplikasi, dan untuk melakukan pengujian (testing) (Rauf & Prastowo, 2021). Dalam use case diagram, actor biasanya dituliskan sebagai kata benda, sementara use case biasanya dituliskan sebagai kata kerja (Valentin et al., 2020) , (Suaidah, 2021).

MySQL

Menurut (Nurkholis et al., 2022) MySQL Merupakan sistem manajemen basis data SQL yang sangat terkenal dan bersifat Open Source. MySQL dapat didefinisikan sebagai sistem manajemen database. Database sendiri merupakan struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah database komputer, diperlukan sistem manajemen database seperti MYSQL Server. Selain itu MYSQL dapat dikatakan sebagai basis sata terhubung (RDBMS) (Nuh, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Utama

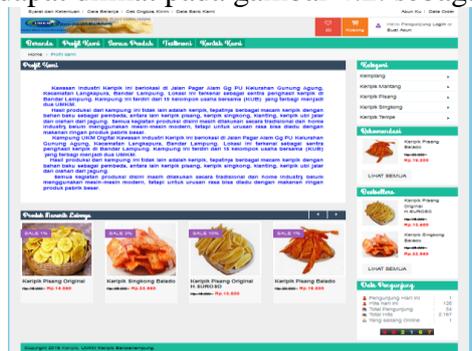
Saat pertama kali dijalankan, tampilan aplikasi akan memanggil file index.php sebagai file starup seperti pada gambar 4.1. Dan pada tampilan ini terdapat menu Beranda, Profil Kami, Semua Produk, Testimoni, Kontak Kami, Keranjang Belanja, Syarat dan Ketentuan, Cek Ongkos Kirim, Data Bank Kami, Akun Ku, Data Order dan Cara Pembelian.



Gambar 2 Implementasi Form Utama

Rancangan Form Menu Profil

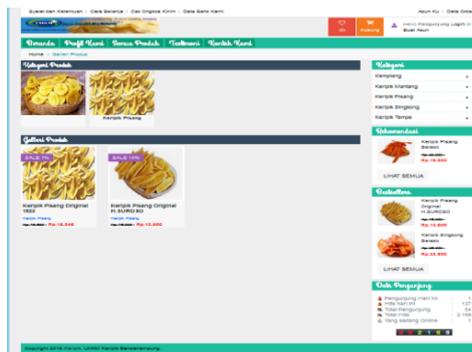
Tampilan ini untuk menjelaskan profil dari toko online, caranya klik menu profil. Gambar implementasi menu profil dapat dilihat pada gambar 4.2. sebagai berikut :



Gambar 3. Implementasi *Form* Menu Profil

Rancangan Form Menu Produk

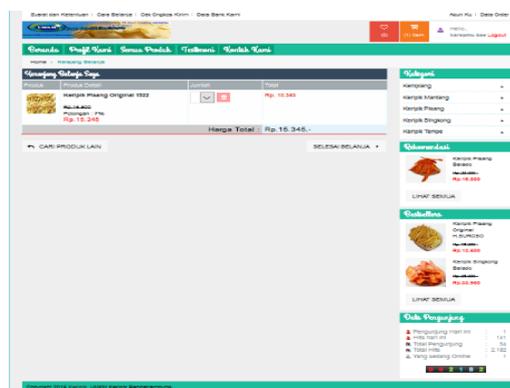
Tampilan ini untuk menjelaskan jenis jualan dari toko online, caranya klik menu Produk. Gambar implementasi menu produk dapat dilihat pada gambar 4.3. sebagai berikut :



Gambar 4 Implementasi *Form* Menu Produk

Rancangan Form Menu Keranjang Belanja

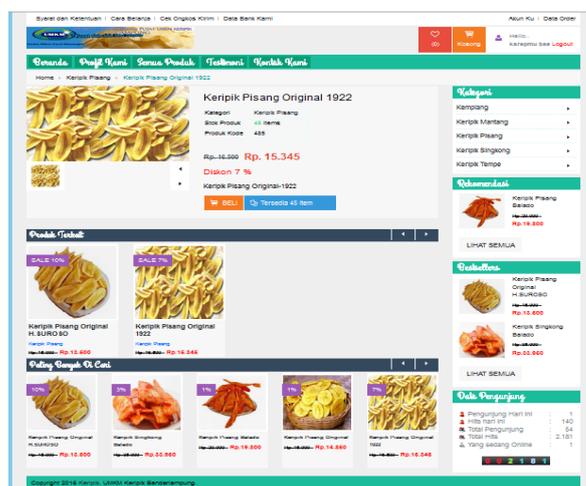
Tampilan ini untuk menjelaskan jumlah belanjaan dari toko online, caranya klik menu Keranjang Belanja. Gambar implementasi menu keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.4. sebagai berikut :



Gambar 5 Implementasi *Form* Menu Keranjang Belanja

Rancangan Form Menu Cara Pembelian

Tampilan ini untuk menjelaskan cara kita belanja dari toko online, caranya klik menu Cara Pembelian. Gambar implementasi menu cara pembelian dapat dilihat pada gambar 4.5. sebagai berikut :



Gambar 5 Implementasi *Form* Menu Cara Pembelian

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab satu sampai bab empat dapat disimpulkan, bahwa : Rancangan aplikasi sebagai media promosi pada UMKM/UKM Keripik Bandarlampung, yang penulis usulkan yaitu menggunakan perancangan aplikasi e-marketplace berbasis online dan open source, serta menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall dan menggunakan metode perancangan sistem berupa Unified Modelling Language (UML) sebagai sistem yang dapat mempermudah pihak ukm untuk mempromosikan hasil produknya kepada pembeli dengan luas dan dapat mempermudah pembeli untuk membeli atau melihat produk dari ukm tersebut serta ukm dapat melakukan mencetak laporan penjualan dengan mudah.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi, yaitu: Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) Keripik Bandarlampung, penulis berharap dari Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) Keripik Bandarlampung dapat dikembangkan menjadi berbasis mobile serta diterapkan pada UMKM/UKM tersebut.

REFERENSI

- Adiyanto, A., & Febrianto, R. (2020). Authentication Of Transaction Process In E-marketplace Based On Blockchain technology. *Aptisi Transactions On Technopreneurship (ATT)*, 2(1), 68–74. <https://doi.org/10.34306/att.v2i1.71>
- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *PERANCANGAN*

MEDIA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI MENGGUNAKAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID LEARNING MEDIA FOR BASIC TECHNIQUES OF VOLLEYBALL USING ANDROID-BASED AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY.

- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Devices. *2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA)*, 194–199.
- Aldino, A. A., Pratiwi, E. D., Sintaro, S., & Putra, A. D. (2021). Comparison Of Market Basket Analysis To Determine Consumer Purchasing Patterns Using Fp-Growth And Apriori Algorithm. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 29–34.
- Alfiah, & Damayanti. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 111–117.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Amarudin, A., & Atri, Y. (2018). Analisis Penerapan Mikrotik Router Sebagai User Manager Untuk Menciptakan Internet Sehat Menggunakan Simulasi Virtual Machine. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 62–66.
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7963–7972.
- 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>

- Fauzi, S., & Lina, L. F. (2020). PERAN FOTO PRODUK, ONLINE CUSTOMER REVIEW, ONLINE CUSTOMER RATING PADA MINAT BELI KONSUMEN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 37–47. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/JMMB/article/view/5917>
- Febrina Ananta Clara., dkk. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 15–22.
- Fitra Arie Budiawan. (2019). *Desain Interaksi Aplikasi Platform Traveller Menggunakan Pendekatan Design Thinking*.
- Hamid, R. M., Rizky, R., Amin, M., & Dharmawan, I. B. (2016). Rancang Bangun Charger Baterai Untuk Kebutuhan UMKM. *JTT (Jurnal Teknologi Terpadu)*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.32487/jtt.v4i2.175>
- 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>
- 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.
- Ichwan dkk. (2013). Pembangunan Prototipe Sistem Pengendalian Peralatan Listrik Pada Platform Android. *Jurnal Informatika*, 4(1), 13–25.
- Ikhwan, A., Hartati, S., Hasanah, U., & Lestari, M. (2022). Pemanfaatan Teh Bunga Telang (*Clitoria Ternatea*) sebagai Minuman Kesehatan dan Meningkatkan UMKM di Masa Pandemi Covid 19 kepada Masyarakat di Desa Simonis Kecamatan Aek Natas. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1–7.
- Isnain, A. R., Gunawan, R. D., Wahyudi, A. D., & Yani, D. C. (2021). Analysis of The Effect of Promotion an Technology Acceptance Model on Purchase Interest in Tokopedia. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 141–147.
- Isnain, A. R., Hendrastuty, N., Andraini, L., Studi, P., Informasi, S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Studi, P., Komputer, T., Indonesia, U. T., & Lampung, K. B. (2021). *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*. 6(1), 56–60.
- Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., & Marga, N. S. (2021). SENTIMEN ANALISIS PUBLIK TERHADAP KEBIJAKAN LOCKDOWN PEMERINTAH JAKARTA MENGGUNAKAN ALGORITMA SVM. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 31–37.
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart Monitoring Temperature and Humidity of the Room Server Using Raspberry Pi and Whatsapp Notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>

- Maharmi, B. (2017). PERANCANGAN INVERTER SATU FASA LIMA LEVEL MODIFIKASI PULSE WIDTH MODULATION. *Jurnal Teknologi Elektro, Universitas Mercu Buana*, 8(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22441/jte.v8i1.1373>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA. 3(1), 21–28.
- 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.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- 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.
- 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>
- 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.
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- 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, F. M., & Oktaviani, L. (2021). Undergraduate Students' Views on the Use of Online Learning Platform during COVID-19 Pandemic. *Teknosastik*, 19(1), 41.
<https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.896>
- Seftiana, M., Najeri, A., Anggono, H., & ... (2021). Sistem Pengelolaan Kebersihan Berbasis Mikrokontroler Arduino Pada Peternakan Unggas. *Jurnal Teknik Dan ...*, 2, 29–39.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtikom/article/view/166%0Ahttp://jim.teknokrat.a>

c.id/index.php/jtikom/article/download/166/488

- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT SELAMA KEHAMILAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- 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>
- Sucipto, A., & Bandung, Y. (2016). Stereotypes based resource allocation for multimedia internet service in limited capacity network. *2016 International Symposium on Electronics and Smart Devices (ISESD)*, 272–277.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/teknobdimas>
- Surahman, A., Aditama, B., Bakri, M., & Rasna, R. (2021). Sistem Pakan Ayam Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 13–20.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *15(1)*, 1–12.
- 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.
- Tuhuteru, H., & Iriani, A. (2018). Analisis Sentimen Perusahaan Listrik Negara Cabang Ambon Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Naive Bayes Classifier. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 394–401. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.977>
- Valentin, R. D., Diwangkara, B., Jupriyadi, J., & Riskiono, S. D. (2020). Alat Uji Kadar Air Pada Buah Kakao Kering Berbasis Mikrokontroler Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 28–33.

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.