

PEMBUATAN APLIKASI *HELP ME FOR FOOD COMBINING* BERBASIS ANDROID

Tumijo
Informatika

*) Email : mastumijo92@gmail.com

Abstrak

Food combining merupakan salah satu ungkapan untuk mengatakan tentang sebuah pola makan yang sehat dan seimbang. Sehat ataupun sakit, bergantung pada apa yang kita masukan kedalam tubuh. Apabila yang dimasukan seimbang dan baik, maka baik dan sehat pula tubuh dan jiwa. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *sequential linear*. Salah satu alternatif yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menerapkan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman atau menggunakan *tools construct 2* untuk membuat sebuah aplikasi *food combining*. Pada pembuatan aplikasi ini tidak memerlukan adanya sebuah database untuk menyimpan sebuah data karena yang ditampilkan dari aplikasi ini adalah sebuah gambar dan informasi mengenai *food combining*, *construct 2* juga mendukung *Html5* sehingga dapat digunakan oleh masyarakat luas, karena aplikasi ini dapat diakses oleh *smartphone* yang sudah banyak di miliki oleh masyarakat luas seperti *Android*. Perancangan dan pembuatan sebuah sistem aplikasi ini diharapkan bisa digunakan dan membantu pengguna dalam menentukan dan memilih jenis makanan yang berdasarkan kategori dalam *food combining*. Aplikasi ini juga memberikan informasi jumlah kalori, protein, lemak, dan karbohidrat terkait jenis makanan yang dipilih.

Kata Kunci: Gizi, *Food Combining*, Aplikasi, *Android*, Pola Makan.

PENDAHULUAN

Food combining merupakan pola makan hidup sehat dengan menerapkan pola makan dan jumlah asupan makanan yang harus dimakan dalam satu hari oleh seseorang (Supriadi & Oswari, 2020),(Putri et al., 2021),(Rossi et al., 2021) Pola makan *food combining* yaitu menerapkan mengkonsumsi makanan dengan memperhatikan jumlah dan asupan makanan apa saja yang harus dimakan. Pola makan alami yang menjadi dasar FC sebenarnya sudah lama dikenal manusia (Susanto et al., 2021),(Pranita et al., n.d.),(an Environmenta, n.d.). Orang pertama yang mempopulerkan pola makan ini adalah Dr. William Howard Hay, ahli bedah kenamaan pada tahun 1920-an di AS. Makanya, pola makan ini juga dikenal sebagai Hay System Diet. Dr. Hay sendiri telah membuktikan bagaimana penyakit ginjal kronis, pembengkakan jantung, dan tekanan darah tinggi yang dideritanya selama bertahun-tahun sembuh hanya dalam tiga bulan setelah menjalani pola makan FC (Yuninda, 2020),(Kustinah & Indriawati, 2017),(Sukawirasa et al., 2008). Bahkan seperempat bobot tubuhnya yang hampir mencapai 100 kg juga lenyap bersama penyakit-penyakitnya. Itulah

sebabnya ia berkesimpulan bahwa kesehatan dan vitalitas seseorang sangat bergantung pada pola makannya. Lalu apa bedanya FC dengan pola makan 4 Sehat 5 Sempurna yang mengutamakan keseimbangan gizi. Pada dasarnya sama, FC tetap mempertahankan pola makan 4 Sehat 5 Sempurna (Hafidz, 2021),(Celarier, n.d.),(Cindiayarsi, 2017). Hanya saja, FC memperhitungkan siklus pencernaan tubuh manusia, yakni pencernaan-penyerapan-pembuangan, yang ternyata berlainan intensitasnya pada pagi, siang, dan malam. Selain itu, dalam FC juga diperhitungkan sifat asam-basa makanan, sehingga ada kombinasi-kombinasi makanan tertentu yang tidak dianjurkan, karena menghambat kelancaran kerja pencernaan tubuh (CS, 2019),(Aditomo Mahardika Putra, 2021),(Savestra et al., 2021).

Diera modern seperti ini perkembangan teknologi semakin canggih, terutama pada perkembangan sistem operasi baik PC dan *Mobile Smartphone*, pada *Mobile Smartphone* yang paling berkembang pesat penggunaannya yaitu sistem operasi *Android*. penggunaan sistem operasi yang paling banyak digunakan saat ini adalah sistem operasi *Android*, maka perlu dikembangkan sebuah aplikasi *food combining* yang berbasis *Android*, untuk membantu memberikan masukan tentang pola makan hidup sehat.

KAJIAN PUSTAKA

Definisi *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Saputra, 2020b),(Suwarni et al., 2022),(Handayani et al., 2022) . Awalnya, *Google Inc* membeli *Android Inc* yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/*smartphone*. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan piranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qual-comm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. (Saputra, 2020a), (Heaverly & EWK, 2020),(Isnain et al., 2021),(V. A. Safitri et al., 2019).

Definisi *Construct 2*

Tools pembuat *game* berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh *Scirra*. *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam *EvenSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action* (Bertarina & Arianto, 2021),(Agustina & Bertarina, 2022),(Sanjaya et al.,

2014). *Construct 2* tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, jadi untuk untuk mengembangkan game dengan *Construct 2* pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit (Songati, 2018),(Hasan, 2018),(Dharma et al., 2020).

Definisi Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langka yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface* dan detail (algoritma) prosedural (V. A. D. Safitri & Anggara, 2019),(V. A. Safitri et al., 2020). Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagai mana persyaratan, desain didokumentasi dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak (Kurniawan, 2020),(Mathar et al., 2021),(Damayanti et al., 2021). Proses *software* desain untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum di koding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya (Pinem, 2018),(Endang Woro Kasih, 2018),(Mata, 2022).

Definisi User Experience Design (UXD)

User Experience design atau yang sering disingkat dengan istilah UX selalu menjadi satu dengan *User Interface design*, sehingga biasa orang menyebut UI dan UX design (Amin, 2020),(SETIYANTO, 2016),(Marlyna, 2017). UI dan UX design adalah bidang keilmuan design industri yang mempelajari bagaimana interaksi antar pengguna dengan aplikasi atau *device* yang mereka gunakan. Tujuannya UI dan UX design adalah untuk menciptakan kenyamanan dan kepercayaan pengguna karena mereka familiar merek aplikasi yang mereka gunakan. UI dan UX design juga melibatkan disiplin ilmu ergonomi dan psikologi (An'ars, 2022),(Anars et al., 2018),(Hendrastuty, 2021),(Styawati et al., 2021).

Definisi UML

Unified modeling language (UML) adalah bahasa standar untuk menulis rancangan software. UML dapat digunakan untuk membangun dan mendokumentasikan kerangka *software* (PUSPITASARI, n.d.),(PRASETYAWAN, n.d.),(BRONDONG, n.d.),(NASIONAL, n.d.). Di sisi lain, dengan membangun rancangan arsitektur untuk

digunakan para konstruksi perusahaan, pembangun software membuat UML diagram untuk membantu pengembang software untuk membangun software. Sehingga lebih mudah untuk dipahami, mudah untuk menentukan sistem dan mudah untuk menjelaskan desain sistem (AS & Baihaqi, 2020),(Akbar, 2019),(Bonar Siregar, 2021),(Budiman & Sidiq, n.d.).

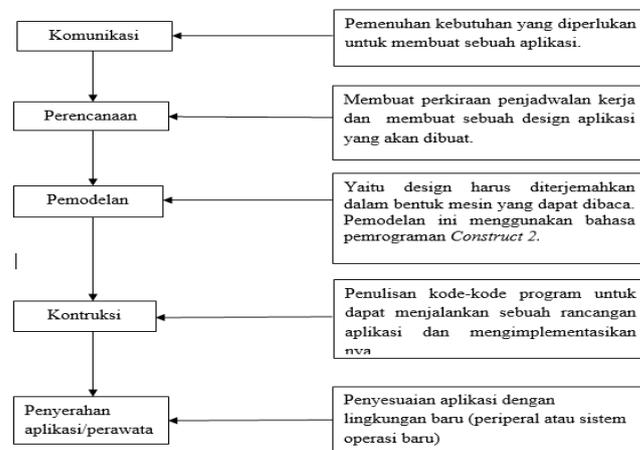
METODE

Metode pengujian sistem

Rancangan pengujian, peneliti menggunakan metode pengujian *blackbox* (*blackbox testing*). *Blackbox testing* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau *testing* merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau *design*).

Kerangka Penelitian

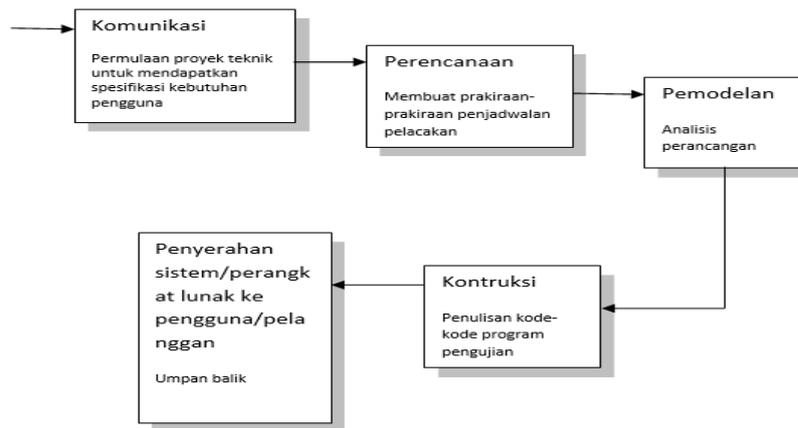
Berikut ini merupakan kerangka penelitian yang digunakan:



Gambar 1. Kerangka penelitian

Metode Pengembangan Sistem

Peneliti menggunakan metode *sqquential linier* dalam proses pengembangan sistem ini, berikut gambaran dari metode *sqquential linier* :



Gambar 2. Metode sequential linier

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Implementasi merupakan tahap pembentukan *prototype* dari pengembangan sistem menggunakan *prototype*, dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

1. Tampilan *home*

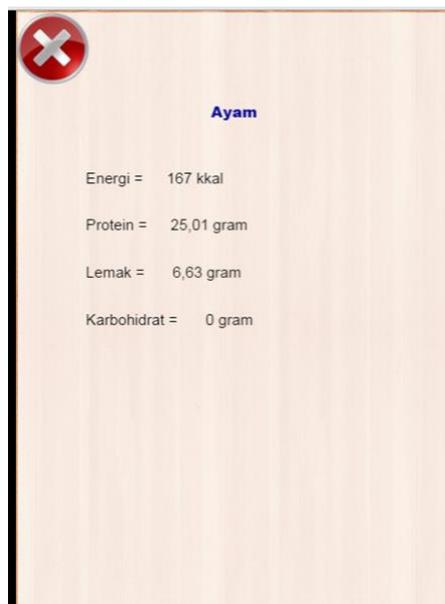


Gambar 3. Tampilan *home*

2. Menu jenis makanan



Gambar 4. Jenis makanan



Gambar 5. Informasi jenis makanan

3. Menu *food combination*



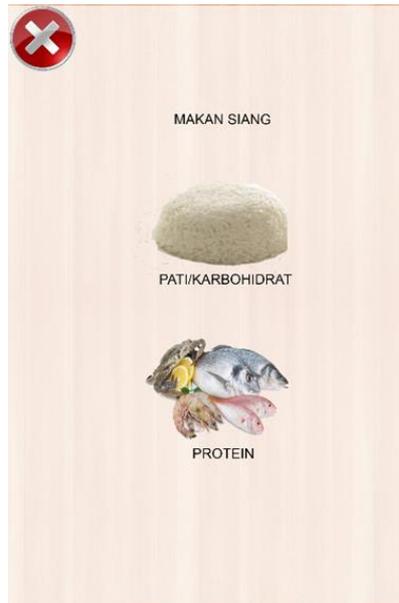
Gambar 6. Food combination

4. Menu sarapan



Gambar 7. Sarapan buah potong

5. Menu makan siang



Gambar 8. Menu makan siang

6. Menu kudapan sore



Gambar 9. Kudapan sore

7. Menu makan malam



Gambar 10. Menu makan malam

Pembahasan Aplikasi

Aplikasi *food combining* ini yaitu aplikasi program pemilihan menu untuk menjalankan pola hidup sehat ala *food combining*, dimana pengguna dapat memilih dan mengetahui jenis makanan apa saja yang dapat digunakan untuk pola hidup sehat *food combining*. Aplikasi ini di kelompokkan dalam beberapa jenis pilihan yang berguna untuk mengklasifikasikan jenis dan kebutuhan pengguna. Aplikasi ini terdiri dari pilihan jenis makanan dan *food combining*, dimana masing-masing pilihan akan menampilkan hasil yang di pilih oleh user atau pengguna. Didalam pilihan menu jenis makanan pengguna dapat memilih dan melihat hasil jumlah kalori, protein, lemak dan karbohidrat dari masing-masing jenis pilihan. Didalam tombol pilihan menu *food combining* pengguna akan dihadapkan pada sebuah halaman dimana pengguna dapat memilih salah satu dari beberapa jenis kategori dari halaman tersebut, diantaranya ada jeruk nipis peras, sarapan buah, makan siang, kudapan sore, dan makan malam.

Tujuan dari pembuatan aplikasi *food combining* berbasis *Android* ini untuk dapat membantu orang-orang dalam menjalankan pola hidup sehat dimana pengguna juga dapat mengetahui kadar jumlah kalori yang ada pada setiap makanan tersebut. Aplikasi ini juga kan memberikan informasi terkait jenis makan yang di pilih oleh pengguna dengan memberikan informasi jumlah kalori, protein, lemak dan karbohidrat dari jenis makan yang pengguna pilih. Banyaknya jumlah kalori, protein, lemak dan karbohidrat di hitung per 100 gram nya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan dalam pembuatan aplikasi *food combining* berbasis *Android* yang menggunakan *construct 2* sebagai *software* pembuatan aplikasi dan pengujian aplikasi menggunakan *black box*, pengujian aplikasi ini dapat disimpulkan :

1. *Construct 2* dapat membantu peneliti dalam pembuatan aplikasi *food combining* karena *construct 2* ini berbasis *Html5* dan tidak terlalu banyak *coding* dalam proses pembuatannya, data yang digunakan bisa kita *import* dari hasil desain kita sendiri, untuk hasil dari *construct 2* ini bisa di *export* untuk berbagai media *mobile* dan *non-mobile* seperti *Android*, *iPhone*, *WindowsPhone*, *Desktop* dan *Web Browser* yang mendukung *Html 5*.
2. Visualisasi desain ini berbentuk gambar dan *text* dimana gambar yang ditampilkan memberikan tampilan yang menarik sehingga layanan yang di berikan tidak membuat bosan. Gambar yang di tampilkan dapat di klik atau di pilih sesuai keinginan pengguna.
3. Dalam pengujian aplikasi ini peneliti menggunakan *black box* untuk menguji aplikasi yang di buat apakah aplikasi ini mengalami ketidak sesuaian apa sudah sesuai dengan perintah yang dibuat dalam pembuatan aplikasi.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya aplikasi ini di lengkapi lagi dengan adanya penambahan jenis makanan dan informasi lain yang mendukung bagi pelaku *food combining*.
2. Aplikasi ini perlu di kembangkan lagi agar dapat memberikan informasi yang lebih banyak lagi.

REFERENSI

- Aditomo Mahardika Putra, R. (2021). Underground Support System Determination: A Literature Review. *International Journal of Research Publications*, 83(1), 55–68. <https://doi.org/10.47119/ijrp100831820212185>
- Agustina, A., & Bertarina, B. (2022). ANALISIS KARAKTERISTIK ALIRAN SUNGAI

- PADA SUNGAI CIMADUR, PROVINSI BANTEN DENGAN MENGGUNAKAN HEC-RAS. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(01), 31–41.
- Akbar, A. A. (2019). *Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Amin, R. (2020). *IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM)*. STMIK AKAKOM Yogyakarta.
- An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.
- an Environmenta, C. E. (n.d.). *Pr idin*.
- Anars, M. G., Munaris, M., & Nazaruddin, K. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(3 Jul).
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *SINUSOIDA*, 22(2), 21–33.
- Bertarina, B., & Arianto, W. (2021). ANALISIS KEBUTUHAN RUANG PARKIR (STUDI KASUS: AREA PARKIR ICT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA). *Jurnal Teknik Sipil*, 2(02), 67–77.
- Bonar Siregar, B. (2021). *Pengembangan Sistem Perencanaan & Bantuan KRS*. Universitas Multimedia Nusantara.
- BRONDONG, L. (n.d.). *IDENTIFIKASI DAN PREVALENSI CACING PADA SALURAN PENCERNAAN IKAN KEMBUNG (Rastrelliger brachysoma) DI PELABUHAN PERIKANAN NUSANTARA*.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.
- Celarier, M. (n.d.). *RSS New York Times–Dealbook*.
- Cindiyasari, S. A. (2017). *Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2013-2015)*.
- CS, S. A. (2019). *Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017)*. Universitas Gadjah Mada.
- Damayanti, D., Yudiantara, R., & An'ars, M. G. (2021). SISTEM PENILAIAN RAPOR PESERTA DIDIK BERBASIS WEB SECARA MULTIUSER. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(4), 447–453.
- Dharma, F., Shabrina, S., Noviana, A., Tahir, M., Hendrastuty, N., & Wahyono, W. (2020). Prediction of Indonesian inflation rate using regression model based on genetic algorithms. *Jurnal Online Informatika*, 5(1), 45–52.
- Endang Woro Kasih, E. (2018). Formulating Western Fiction in Garrett Touch of Texas. *Arab World English Journal For Translation and Literary Studies*, 2(2), 142–155. <https://doi.org/10.24093/awejtls/vol2no2.10>
- Hafidz, D. A. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang*.
- Handayani, M. A., Suwarni, E., Fernando, Y., Fitri, F., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. *Suluh Abdi*, 4(1), 1–7.
- Hasan, A. F. (2018). *400 Kebiasaan Keliru dalam Hidup Muslim*. Elex Media Komputindo.

- Heaverly, A., & EWK, E. N. (2020). Jane Austen's View on the Industrial Revolution in *Pride and Prejudice*. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 1–6.
<https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.216>
- Hendrastuty, N. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android (Studi Kasus: Pesantren Nurul Ikhwan Maros). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(2), 21–34.
- 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.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media dan Non-academic Social Media. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49.
- Kustinah, S., & Indriawati, W. (2017). Pengaruh Perputaran Persediaan dan Perputaran Piutang Terhadap Profitabilitas Pada Unit Usaha Toserba Koperasi PT LEN Bandung. *Journal Study & Accounting Research*, 14(1), 27–35.
- Marlyna, D. (2017). Pengaruh Peran Auditor Intern Terhadap Kinerja Perusahaan Angkutan Sungai, Danau Dan Penyeberangan. *Jurnal Ilmiah GEMA EKONOMI*, 3(2 Agustus), 321–332.
- Mata, K. (2022). Peningkatan pengetahuan pelajar dan mahasiswa dalam kesehatan mata di masa pandemi covid-19 melalui edukasi kesehatan mata. *Kesehatan Mata*, 1, 227–232.
- Mathar, T., Hijrana, H., Haruddin, H., Akbar, A. K., Irawati, I., & Satriani, S. (2021). The Role of UIN Alauddin Makassar Library in Supporting MBKM Program. *Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- NASIONAL, P. P. (n.d.). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN*.
- Pinem, Y. A. (2018). Encouraging healthy literacy: The interconnection between reading toward writing in social media. *Language in the Online and Offline World 6: The Fortitude*, 360–366.
- Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (n.d.). Study on the Performance of Signaled Intersections in the City of Bandar Lampung (Case Study of JL. Sultan Agung-Kimaja Intersection durig Covid-19). *Jurnal Teknik Sipil*, 20(2).
- PRASETYAWAN, D. W. I. G. (n.d.). *LAPORAN INDIVIDU PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- PUSPITASARI, R. D. (n.d.). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL) DI SD NEGERI TLOGOADI PERIODE 10 AGUSTUS–12 SEPTEMBER 2015*.
- Putri, N. U., Rossi, F., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Maulana, H. (2021). Analysis of Frequency Stability with SCES's type of Virtual Inertia Control for The IEEE 9 Bus System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 191–196.
- Rossi, F., Sembiring, J. P., Jayadi, A., Putri, N. U., & Nugroho, P. (2021). Implementation of Fuzzy Logic in PLC for Three-Story Elevator Control System. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 179–185.
- Safitri, V. A. D., & Anggara, B. (2019). FACTORS THAT AFFECT THE COMPANY INNOVATION. II. In *TradersUluslararası Ticaret Kongresi Kongre Kitabı The Second InTraders International Conference on International Trade Conference Book*, 230.

- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2020). Research and Development (R&D), Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(3).
- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asian-parliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. *U-JET*, 3(8).
- Saputra, F. E. (2020a). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi Kinerja Keuangan Bank Umum Syariah yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) Periode 2016-2018. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 3(1), 45–50.
- Saputra, F. E. (2020b). *ANALISIS PENGARUH FDR, BOPO, DAN NPF TERHADAP KINERJA BANK UMUM SYARIAH DI INDONESIA PERIODE TAHUN JANUARI 2015 S/D JULI 2020*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Savestra, F., Hermuningsih, S., & Wiyono, G. (2021). Peran Struktur Modal Sebagai Moderasi Penguatan Kinerja Keuangan Perusahaan. *Jurnal Ekonika: Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 6(1), 121–129.
- SETIYANTO, A. (2016). *PENATAAN KELEMBAGAAN PRODUKSI UNTUK PENINGKATAN NILAI TAMBAH STUDI KASUS PADA ASOSIASI PRIMA SEMBADA*. Universitas Gadjah Mada.
- Songati, N. C. (2018). *An assessment of pedagogical strategies of teaching English at ordinary secondary level: a case of Kasulu district in Tanzania*. The University of Dodoma.
- 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.
- Sukawirasa, I. K. A., Udayana, I. G. A., Mahendra, I. M. Y., Saputra, G. D. D., & Mahendra, I. B. M. (2008). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana P-ISSN*, 2301, 5373.
- Supriadi, A., & Oswari, T. (2020). Analysis of Geographical Information System (GIS) design application in the Fire Department of Depok City. *Technium Soc. Sci. J.*, 8, 1.
- Susanto, T., Setiawan, M. B., Jayadi, A., Rossi, F., Hamdhi, A., & Sembiring, J. P. (2021). Application of Unmanned Aircraft PID Control System for Roll, Pitch and Yaw Stability on Fixed Wings. *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 186–190.
- Suwarni, E., Handayani, M. A., Fernando, Y., Saputra, F. E., & Candra, A. (2022). Penerapan Sistem Pemasaran berbasis E-Commerce pada Produk Batik Tulis di Desa Balairejo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(2), 187–192.
- Yuninda, P. (2020). *The Use of Macromedia Flash as a Media in Learning Vocabulary at Third Grade of SDN Pademawu Barat IV Pamekasan*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MADURA.