

## **PEMANFAATAN APLIKASI OJERY (OJEK LAUNDRY) UNTUK MEMPERMUDAH KONSUMEN DALAM PENCARIAN LAUNDRY BERBASIS ANDROID**

Royan Barokah  
Informatika  
royanbarokah@gmail.com

### **Abstrak**

Meningkatnya tingkat mobilitas masyarakat di era modern saat ini membuat begitu banyak kegiatan yang memakan waktu terutama bagi masyarakat yang bekerja hampir sehari penuh, sehingga tidak ada waktu luang untuk melakukan aktivitas lain. seperti halnya dalam melakukan perawatan dan juga mencuci pakaian, karena dalam melakukan proses pencucian pakaian ini cukup memakan banyak waktu dan tenaga oleh karena itu hadirnya layanan jasa yang bergerak dibidang pencucian dan juga perawatan pakaian seperti halnya laundry, jasa ini hadir untuk membantu masyarakat dalam menjawab permasalahan diatas, dan untuk saat ini layanan jasa laundry semakin banyak bermuculan membuat para konsumen bingung dalam mencari layanan laundry yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini dibangun bertujuan untuk mengatasi permasalahan konsumen dalam hal pencarian laundry yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang dapat diakses menggunakan Smartphone, serta dapat melakukan pencarian laundry berdasarkan area, harga dan juga rating yang sudah diperoleh masing-masing laundry dan ada kemudian bagi konsumen karena terdapat layanan jasa kurir yang dapat menjemput dan mengantarkan pakaian konsumen. Aplikasi ini dirancang menggunakan tools android studio dan database menggunakan MySQL yang dapat diakses secara online.

**Kata Kunci:** Laundry, Pencarian, Informasi

---

### **PENDAHULUAN**

Laundry adalah usaha yang dijalankan oleh perorangan atau kelompok yang tujuannya mempertemukan penyedia jasa dan pengguna jasa yang berinteraksi secara langsung (Fauzi et al., 2020);(Kurniawati & Ahmad, 2021);(Paraswati et al., 2021). Dan untuk jenis laundry servicenya sendiri, sekarang sudah eklektik, fokus tidak hanya pada cuci baju, tapi cuci handuk, cuci bedcover, cuci boneka, cuci tas dan lain-lain (Rahmanto et al., 2021);(Ramadhanu & Priandika, 2021);(Sucipto & Bandung, 2016).

Jasa laundry bukan hanya sekedar tempat mencuci melainkan tempat perawatan pakaian agar lebih bersih dan awet (Reza & Putra, 2021);(Sulistiani, Octriana, et al., 2020);(Jayadi, 2022), dan faktor serba instant serta praktis adalah yang menjadi trend di masyarakat saat ini (Putra, 2020);(Permatasari, 2019);(Megawaty & Rahmanto, 2021). Begitu pentingnya keberadaan laundry saat ini maka bisnis ini begitu berkembang pesat (Damayanti & Sumiati, 2018);(Prabowo & Damayanti, 2021);(Suaidah, 2021b). Perkembangan teknologi Smartphone dan internet juga dapat membantu bisnis laundry ini mudah di kenal di

masyarakat (Rahman Isnain et al., 2021);(Fakhrurozi et al., 2021);(Nurkholis et al., 2021). Mulai dari segi fasilitas dan layanan laundry menjadi daya tarik tersendiri yang dapat di informasikan melalui internet (Puspitasari & Budiman, 2021);(Rusliyawati & Sinaga, 2017);(Hendrastuty, 2021).

Pemanfaatan aplikasi OJERY (ojek laundry) untuk mempermudah konsumen dalam pencarian laundry berbasis android yang akan membantu konsumen dalam mengatasi permasalahan di atas (Satria & Haryadi, 2017);(Ruslaini et al., 2021);(Ria & Budiman, 2021), serta adanya layanan driver ojek yang di sediakan pada aplikasi OJERY ini dapat memungkinkan pelayanan ojek mulai dari penjemputan pakaian sampai dengan pakaian konsumen kembali lagi (Ahdan et al., 2018);(Megawaty, Alita, et al., 2021);(Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Smartphone**

Smartphone adalah perangkat ponsel yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dasar (SMS dan telepon) (Lina & Permatasari, 2020);(Oktaviani, 2021);(Suaidah, 2021a), tapi juga didalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan dapat bekerja layaknya sebuah komputer mini (Shodik et al., 2019);(Ahmad et al., 2022);(Megawaty, Damayanti, et al., 2021). Dari segi ukuran bodi perangkat (Suryono et al., 2018);(Sari et al., 2021);(Sulistiani, Miswanto, et al., 2020), ponsel lebih kecil dan lebih nyaman digunakan karena fungsinya yang sederhana (Megawaty, Setiawansyah, et al., 2021);(Megawati, 2017);(Borman et al., 2020). Sementara itu, smartphone memiliki fitur yang lebih canggih dengan antarmuka layar sentuh, koneksi internet (Hakim & Darwis, 2016);(Rahmanto, Ulum, et al., 2020);(Fernando et al., 2021), dan sistem operasi yang jauh lebih canggih (Syah, 2020);(Megawaty & Setiawan, 2017);(Jupriyadi et al., 2021). Smartphone adalah alat komunikasi jarak dekat dan jauh serta media lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis sebagai alat komunikasi karena dapat dibawa kemana saja (Riski et al., 2021);(Rusliyawati et al., 2021);(Putri et al., 2020).

### **Android**

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler berbasis Linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi (Nurkholis & Sitanggang, 2020);(Rahmanto et al.,

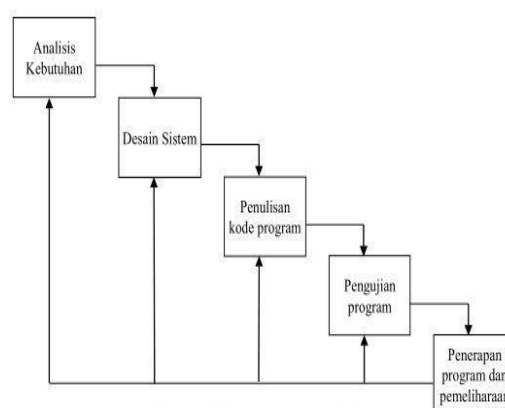
2021);(Alita et al., 2021). Android menawarkan pengembang platform terbuka untuk membangun aplikasi (Surahman et al., 2014);(Sucipto et al., 2021);(Megawaty & Putra, 2020). Tujuan awal pengembangan android adalah untuk mengembangkan sebuah sistem operasi canggih yang diperuntukkan bagi kamera digital (Sulistiani, Rahmanto, et al., 2020);(Ahdan & Susanto, 2021);(Puspaningrum, Firdaus, et al., 2020). Android berfungsi manajemen sumber daya perangkat keras seperti memori dan ruang penyimpanan, menjalankan aplikasi dan perangkat lunak, menampilkan media interface (Sulistiani et al., 2021);(Wahyudi et al., 2021);(Damayanti et al., 2020).

### ***Unified Modelling Language (UML)***

*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa yang telah menjadi standar industri untuk memvisualisasikan, merancang (Wibowo & Priandika, 2021);(Hamidy et al., n.d.);(Borman;Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra, 2021), dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Rahmanto, Hotijah, et al., 2020);(Dewi et al., 2021);(Oktavia et al., 2021). UML menyediakan standar untuk pemodelan sistem (Damuri et al., 2021);(Suri & Puspaningrum, 2020);(Setiawan & Pasha, 2020). UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Febria Lina & Setiyanto, 2021).

### **Metode Pengembangan Sistem**

Dalam tulisan ini, metodologi yang penulis gunakan adalah metodologi Waterfall (Gambar Waterfall Model adalah sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial (Setiawan & Pasha, 2020);(Sulistiyawati & Supriyanto, 2021), dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi.

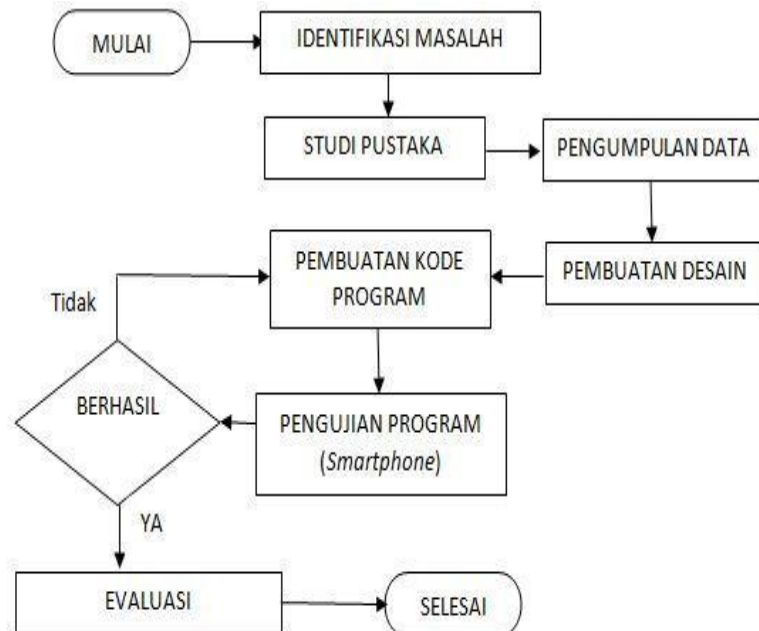


**Gambar 1.** Model Air Terjun (*Waterfall*)

## METODE

### Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilalui oleh peneliti, kerangka penelitian ini dapat dilihat pada alur diagram berikut:



**Gambar 2.** Kerangka Penelitian

Keterangan :

1. Tahap yang pertama dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah melakukan identifikasi masalah.
2. Kemudian tahapan selanjutnya yaitu Studi pustaka
3. Tahap yang ketiga adalah mengumpulkan data berupa literatur, buku-buku yang berkaitan dengan metode pembuatan aplikasi OJERY ini.
4. Tahap selanjutnya melakukan pembuatan desain yang akan di implementasikan di dalam aplikasi OJERY
5. Setelah itu melakukan pembuatan kode program.
6. Selanjutnya ke tahap pengujian program, dalam tahapan ini program akan diuji melalui smartphone dengan cara transfer program melalui kabel data dan selajutnya di lakukan pengujian setelah terinstal di samrtphone tersebut. jika YA maka ke tahapan berikutnya, dan jika tidak maka kembali ke pembuatan kode program.
7. Terakhir pada tahap evaluasi sistem yang sudah di bangun.
8. Selesai.

## Metode Pengumpulan Data

Penyusunan proposal penelitian ini tentu membutuhkan berbagai keterangan-keterangan lengkap dari instansi baik lisan maupun tulisan. Peneliti mengumpulkan data-data tersebut dengan berbagai metode, yaitu:

### 1. Wawancara (*Interview*)

Peneliti mengadakan wawancara atau *interview* secara langsung kepada pemilik usaha *laundry*. Data- data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi OJERY meliputi, alamat *laundry*, tarif *laundry*, dan jam kerja usaha *laundry* tersebut.

### 2. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti menganalisa dilapangan dengan mengamati secara langsung untuk mengetahui lokasi *laundry* yang ada.

### 3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan referensi dari buku-buku dan jurnal untuk menunjang dalam pembuatan proposal skripsi.

### 4. Dokumentasi (*Documentation*)

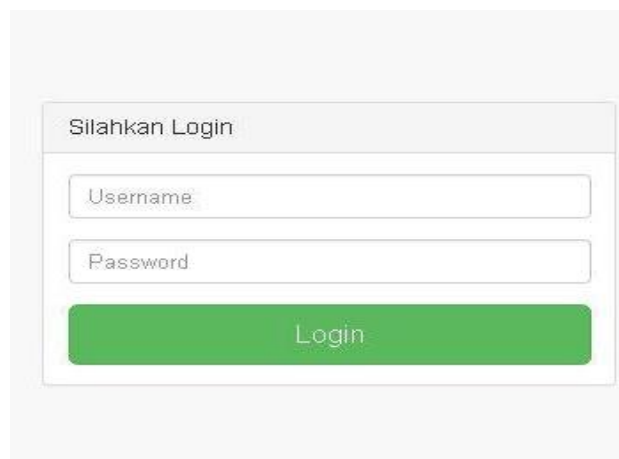
Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca dokumen-dokumen serta buku-buku yang berhubungan dengan data yang diperlukan dalam penulisan proposal skripsi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi Program (Admin)

#### 1. Form Login Admin

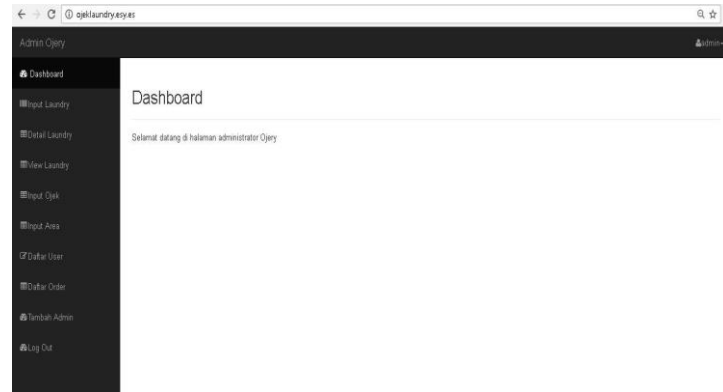
Form *login* merupakan tahapan awal sebuah program sebagai upaya untuk menjaga keamanan sistem, dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 3.** *Form Login Admin*

## 2. Menu Utama Admin

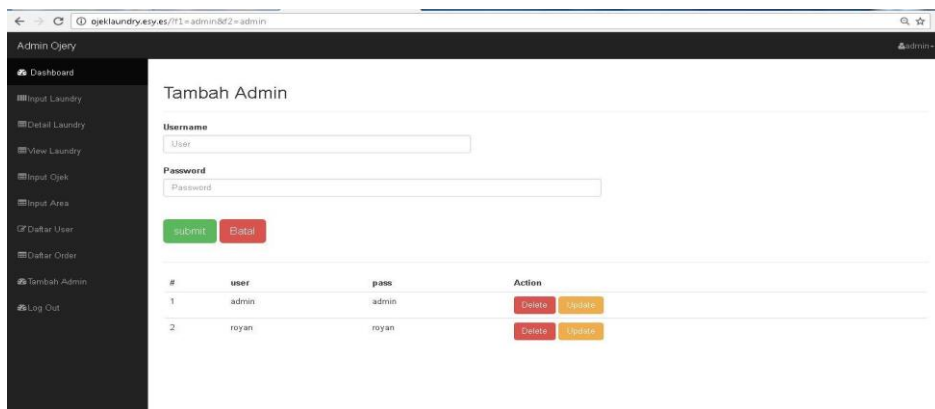
Menu akan tampil setelah *admin* berhasil melakukan *login* ke sistem. Tampilan halaman utama ini terdapat 10 menu yang nantinya digunakan untuk kebutuhan sistem, menu ini terdiri dari : *dashboard*, *input laundry*, *detail laundry*, *view laundry*, *input ojek*, *input area*, *daftar user*, *daftar order*, *tambah admin*, dan *logout*.



Gambar 4. Menu Utama Admin

## 3. Menu Tambah Admin

Pada menu tambah ini disediakan fasilitas untuk menambahkan *user* yang berhak di jadikan *admin*



Gambar 5. Menu Tambah Admin

## 4. Implementasi Program (User Konsumen)

### 1. Halaman *Splash Screen*

Halaman *splash screen* merupakan tampilan awal pada saat program dijalankan pertama kali, halaman *splash screen* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 6.** Halaman *Splash Screen*

Pada halaman ini program hanya menampilkan tampilan dari splash screen logo dari program, halaman tampil pada saat program pertama kali di buka oleh user kemudian akan melanjutkan ke halaman home page atau halaman utama program.

## 2. Halaman *Login*

Setelah user menekan button order pada halaman layanan laundry maka user akan diarahkan pada halaman login jika sebelumnya, belum melakukan login pada aplikasi ojery



**Gambar 7.** Halaman *Login*

Pada halaman ini jika identitas user telah terdaftar pada aplikasi ojery ini maka user dapat menginputkan username dan password yang telah dimiliki, jika belum terdaftar user dapat menekan button sign up untuk melakukan registrasi.

### 3. Halaman Registrasi

Jika user belum memiliki akun username dan password maka user pilih button sign up pada halaman login untuk mendapatkan username dan password dengan menginputkan data-data yang sesuai dengan ketentuan aplikasi.



**Gambar 8.** Halaman Registrasi

## SIMPULAN

### Kesimpulan

Dari semua penjelasan dan pembahasan maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Aplikasi Ojery tersebut mampu memberikan informasi kepada *user* mengenai layanan *laundry* beserta list harga yang telah terdaftar di aplikasi ini.
- 2) Aplikasi Ojery mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat atau pengguna aplikasi untuk dapat menikmati layanan *laundry* yang dapat diproses melalui *smartphone* tanpa harus datang langsung ke tempat *laundry*. Pada aplikasi ini konsumen atau *user* dapat mencari *laundry* sesuai dengan kebutuhan konsumen itu sendiri serta dapat membandingkan tarif yang ada pada masing-masing *laundry*.

## REFERENSI

Ahdan, S., Situmorang, H., & Syambas, N. R. (2018). Effect of overhead flooding on NDN forwarding strategies based on broadcast approach. *Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua*(October 2017), 1–4. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272907>



- 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.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- 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.
- Borman;Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194.
- Borman, R. I., Megawaty, D. A., & Attohiroh, A. (2020). Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung). *Fountain of Informatics Journal*, 5(1), 14–20.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima

- Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225.  
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul’Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- 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>
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2020). WOMEN ENTREPRENEURSHIP IN THE DEVELOPING COUNTRY: THE EFFECTS OF FINANCIAL AND DIGITAL LITERACY ON SMES’ GROWTH. *Journal of Governance and Regulation*, 9(4), 106–115. <https://doi.org/10.22495/JGRV9I4ART9>
- Febria Lina, L., & Setiyanto, A. (2021). Privacy Concerns in Personalized Advertising Effectiveness on Social Media. *SIJDEB*, 5(2), 147–156.  
<https://doi.org/10.29259/sijdeb.v5i2.147-156>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- 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.
- Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP ( FIFO )*. 16(2), 188–199.
- 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.
- Jayadi, A. (2022). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung

- Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 74–79.
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. *Jembatan. Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). *Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1*, 1–10.
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce. 11*(1), 1–4.

- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104. <https://doi.org/10.31258/raje.4.2.95-104>
- Nurkholis, A., & Sitanggung, I. S. (2020). Optimization for prediction model of palm oil land suitability using spatial decision tree algorithm. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13657>
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Oktavia, W., Sucipto, A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan ( Studi Kasus : P3I Lampung )*. 2(2), 8–14.
- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA*. 1(2), 16–21.
- Permatasari, B. (2019). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 2(2), 76. <https://doi.org/10.33365/tb.v3i2.446>
- Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 1–6. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.

- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.
- 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>
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- 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.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- 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>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Ruslaini, R., Abizar, A., Ramadhani, N., & Ahmad, I. (2021). PENINGKATAN MANAJEMEN DAN TEKNOLOGI PEMASARAN PADA UMKM OJESA (OJEK SAHABAT WANITA) DALAM MENGATASI LESS CONTACT EKONOMI MASA COVID-19. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 139–144.
- Rusliyawati, R., Muludi, K., Wantoro, A., & Saputra, D. A. (2021). Implementasi Metode International Prostate Symptom Score (IPSS) Untuk E-Screening Penentuan Gejala Benign Prostate Hyperplasia (BPH). *Jurnal Sains Dan Informatika*, 7(1), 28–37.
- Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89.  
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.

- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2017). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272911>
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Shodik, N., Neneng, N., & Ahmad, I. (2019). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 7(3), 219–228.
- Suaidah, S. (2021a). 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>
- Suaidah, S. (2021b). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- 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.
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Eductic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).

- Sulistiani, H., Octriana, S., & Adrian, Q. J. (2020). SISTEM PENGENDALIAN INTERN SIMPAN PINJAM ANGGOTA KOPERASI BMT (STUDI KASUS: BMT SYARI'AH MAKMUR). *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- 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://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoadimas>
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- 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>
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Suryono, R. R., Darwis, D., & Gunawan, S. I. (2018). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework Cobit 5 (Studi Kasus: Balai Besar Perikanan Budidaya Laut Lampung). *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 16–22.
- Syah, S. (2020). PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITYUNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- 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>

Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.