

PERANCANGAN APLIKASI HELP ME FOR FOOD COMBINING BERBASIS ANDROID

Tumijo
Informatika
tumijo@gmail.com

Abstrak

Sering kali kita mendengar istilah tentang food combining. Sebuah istilah yang mengacu pada pola makan, diet, ataupun dunia kesehatan. Food combining memang merupakan salah satu ungkapan untuk mengatakan tentang sebuah pola makan yang sehat dan seimbang. Kita menjadi 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 kita. 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 databasse 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: *food combining, android, aplikasi*

PENDAHULUAN

Food combining merupakan pola makan hidup sehat dengan menerapkan pola makan dan jumlah asupan makanan yang harus dimakan dalam satu hari oleh seseorang. Pola makan food combining yaitu menerapkan mengkonsumsi makanan dengan memperhatikan jumlah dan asupan makanan apa saja yang harus dimakan (Isnain et al., 2022; Kumala et al., 2020; Rahmanto, Hotijah, et al., 2020; Widiyawati, 2022). Pola makan alami yang menjadi dasar FC sebenarnya sudah lama dikenal manusia. Akarnya diambil dari pola makan orang-orang Esseni (Anita et al., 2020; Jayadi, 2022; Penggunaan, 2021). Namun 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 (Borman, 2017; Erwanto et al., 2022; A. D. Putra, 2020). 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 (Ahdan et al., 2018; Dewi & Sintaro, 2019; Soraya & Wahyudi, 2021). Lalu apa bedanya FC dengan pola makan 4 Sehat 5 Sempurna yang mengutamakan keseimbangan gizi. Dasarnya sama. FC tetap mempertahankan pola makan 4 Sehat 5 Sempurna. Hanya saja, FC memperhitungkan siklus pencernaan tubuh manusia, yakni pencernaan-penyerapan-pembuangan, yang ternyata berlainan intensitasnya pada pagi, siang, dan malam (Gumantan, 2020; Oktora, 2018; Styawati et al., 2020). 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 (F. Budiman & Sidiq, n.d.; Megawaty et al., 2021; Prastowo et al., 2020; Wahyudi et al., 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Aplikasi

Aplikasi (*application*) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *microsoft office*” (Agung et al., 2020; Hikmah & Maskar, 2020; Nugroho et al., 2021). Aplikasi adalah suatu sub kelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Ahmad et al., 2020; Jupriyadi & Aziz, 2021; Prayoga et al., 2020; Sulistiani, 2020).

Pengertian *Food Combining*

Food combining ini adalah pengaturan makanan yang disesuaikan dengan sistem pencernaan alamiah tubuh (Ahdan et al., 2020; Rahmanto et al., 2021; Ramadhan et al., 2021; Ramadhanu & Priandika, 2021). Tujuan utama dari pola makan ini adalah membuat tubuh berada di PH darah yang netral antara asam-basa. Idealnya tubuh manusia memiliki PH antara 7,35 -7,45. Pada PH tersebut tubuh berada pada kondisi ideal sehingga semua fungsi tubuh bisa berjalan sempurna. Sayangnya pola makan sebagian besar orang di zaman sekarang ini umumnya membuat tubuh bergerak ke arah asam (*acid*) (Ahdan & Sari, 2020; Oktavia et al., 2021; Suaidah, 2021).

Asal – usul *Food Combining* berakar dari pola makan alamiah yang diterapkan oleh bangsa Esseni di Palestina sekitar 2000 tahun yang lalu. Ajaran bangsa tersebut adalah dengan tidak menggabungkan roti dengan daging ataupun susu dengan daging, tidak makan darah, bangkai, dan binatang melata (Bhakti et al., 2022; Rahmanto, Ulum, et al., 2020; Wantoro, 2018). Pola makan ini juga mengharuskan puasa atau yang dikenal dengan detoksifikasi tubuh secara berkala (Borman et al., 2020; Gandhi et al., 2021; Jafar Adrian et al., 2022). Selain itu, *Food Combining* juga didukung dengan kebudayaan *ayurveda* kuno, dimana *ayurveda* memperhatikan keseimbangan asam – basa yang dibutuhkan oleh tubuh, yang menjadi salah satu prinsip dasar *Food Combining* (Darwis et al., 2020; Hendrastuty et al., 2021; Megawaty & Putra, 2020).

Pengertian Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi (Anissa & Prasetio, 2021; A. Budiman, David, et al., 2021; Satria et al., 2020). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Ade & Novri, 2019; Akbar, 2019; Mustaqov & Megawaty, 2020; Styawati et al., 2022). Aalnya, Google Inc membeli Android Inc yang merupakan pendatang baru yang membuat piranti lunak untuk ponsel/smartphone (Amarudin & Sofiandri, 2018; A. Budiman, Ahdan, et al., 2021; Lukman et al., 2021). 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. Secara garis besar arsitektur Android dapat dijelaskan dan digambarkan sebagai berikut:

1. Applications dan Widgets

Applications dan Widgets ini adalah layer dimana berhubungan dengan aplikasi saja, dimana biasanya download aplikasi di jalankan kemudian dilakukan instalasi dan jalankan aplikasi tersebut (Ahmad et al., 2021; Dheara et al., 2022; Irvansyah et al., 2020).

2. Applications Frameworks

Applications Frameworks ini adalah layer dimana para pembuat aplikasi melakukan pengembangan atau pembuatan aplikasi yang akan di jalankan di sistem

operasi Android, karena pada layer inilah aplikasi dapat dirancang dan dibuat, seperti content providers yang berupa sms dan panggilan telepon (Abidin et al., 2021; Kautsar et al., 2015; A. R. Putra, 2018).

3. Libraries

Libraries ini adalah layer dimana fitur-fitur Android berada, biasanya para pembuat aplikasi mengakses libraries untuk menjalankan aplikasinya (Ahmad et al., 2019; Borman et al., 2018; Fariyanto et al., 2021; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021). Berjalan di atas kernel, layer ini meliputi berbagai library C/C++ inti seperti Libc dan SSL.

4. Android Run Time

Layer yang membuat aplikasi Android dapat dijalankan dimana dalam prosesnya menggunakan Implementasi Linux (Alfiah & Damayanti, 2020; Pratama & Surahman, 2020; Susanto & Ramadhan, 2017).

5. Linux Kernel

Linux Kernel adalah layer dimana inti dari operating system dari Android itu berada (Alita et al., 2022; Juliyanto & Parjito, 2021; Sembiring, 2022). Berisi file-file system yang mengatur sistem processing, memory, resource, drivers, dan sistem-sistem operasi android lainnya. Linux kernel yang digunakan android adalah linux kernel release 2.6

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang di gunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1) Pengamatan (Observation)

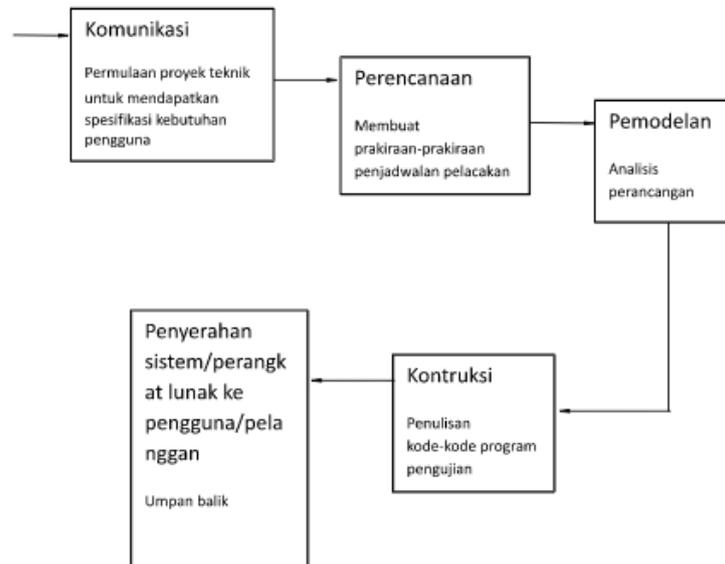
Pengumpulan data dengan cara mengamati atau observation yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung (Dewi et al., n.d.). Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem pola makan hidup sehat masyarakat dewasa ini.

2) Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

Dalam metode tinjauan pustaka yang dilakukan yaitu dengan cara membaca, mengutip dan mengumpulkan data-data, buku-buku dan internet sebagai landasan penyusunan laporan.

Metode Pengembangan Sequential Linear

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Sequential Linear.



Gambar 3.2 Sequential linear

Pendekatan Sistem Menggunakan UXD (*User Experience Design*)

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. 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 ergonomic dan psikologi.

Yang membedakan adalah UI adalah tampilan sedangkan UX adalah pengalaman pengguna dan keduanya harus menjadi satu kesatuan. Kita ibaratkan sebuah aplikasi maka UI adalah tampilan secara design aplikasi tersebut sedang UX adalah pengalaman dan perasaan yang dialami oleh pengguna aplikasi tersebut. UX design bertujuan agar si

pengguna bisa merasakan pengalaman yang menyenangkan. Jika si pengguna kesal ketika menggunakan aplikasi tersebut maka bisa dibilang UX design aplikasi tersebut telah gagal.

Pada dasarnya ada 3 Proses yang harus dilakukan untuk mendapatkan UI dan UX design yang ideal. Yaitu:

1. Discovery Phase:

1. Dimana kita sebagai UI & UX Design mendapatkan arahan aplikasi atau web yang ingin dibuat.
2. Kemudian menentukan siapakah target Pengguna Aplikasi ini karena setiap jenis user memiliki pendekatan berbeda.
3. Kemudian kita mengeksplorasi UI & UX dari aplikasi sejenis sebagai pembanding
4. Kemudian kita analisa dan tentukan UI & UX seperti apa yang ingin kita ciptakan.

2. User Experience Development:

1. Function Test, dimana kita membuat beberapa alternative UX untuk setiap fungsi yang ada di aplikasi tersebut.

Misal fungsi login, fungsi tombol search dan lain-lain.

1. Wireframe Prototyping, membuat wireframe prototype aplikasi dengan menyusun layout sesuai dengan fungsi-fungsi yang telah ditentukan.
2. AB Testing melakukan test dengan membuat design tersebut dalam bentuk questioner dimana kita bisa mendapatkan feedback dari calon pengguna kita.
3. Eye Tracking melakukan pengetesan dari design yang dibuat, bagaimana proses urutan yang dilihat oleh pengguna, lalu kita lakukan adjustment dengan menyusun ulang posisi sesuai dengan scenario aplikasi yang diharapkan.

3. User Interface Development:

1. Mengembangkan design mulai dengan menentukan shape, warna, yang sesuai dengan karakter produk tersebut.
2. Membuat design symbol dan navigation yang unik khusus yang akan dibuat menjadi mandatory produk tersebut.
3. Membuat aturan layouting mulai dari peletakan logo, tombol menu, header, footer dimana nanti akan dijadikan mandatory produk tersebut.
4. Mengkompile semua aturan design tersebut ke dalam sebuah buku manual UI & UX Mandatory.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *help me for 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. Didalam pilihan jeruk nipis peras pengguna akan di berikan informasi cara mebuat jeruk nipis peras hangat untuk di minum ketika bangun pagi di kala menerapkan *food combining*.

Didalam pilihan menu sarapan pagi pengguna akan dihadapkan pada 2 pilihan yaitu jenis sarapan buah atau jus buah. Kemudian pada pilihan menu makan siang pengguna juga akan dihadapkan pada pilihan untuk memilih jenis makanan apa yang akan di pilih apakah dari jenis karbohidrat atau protein. Didalam masing-masing pilihan pengguna hanya akan bisa memilih jenis makanan yang dapat dikombinasi berdasarkan inputan yang di pilih. Begitu pula pada pilihan kudapan sore dan makan malam yang di pilih oleh pengguna. Dalam aplikasi tersebut juga pengguna akan menemui fungsi tombol tips dan aturan dari *food combining*. Didalam tips pengguna akan mengetahui tips yang dapat membantu pengguna dalam menjalankan pola hidup sehat *food combining*. Kemudian didalam aturan *food combining* pengguna juga akan mengetahui bagaimana dan tata cara aturan yang ada pada *food combining*.

Tujuan dari pembuatan aplikasi *help me for food combining* berbasis android ini untuk dapat membantu orang-orang dalam menjalankan pola hidup sehat diamana 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.

Pengujian Aplikasi

Rancangan pengujian, penulis 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*).

SIMPULAN

Kesimpulan

Construct 2 dapat membantu penulis dalam pembuatan aplikasi help me for 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.

REFERENSI

- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAAAndrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1),. *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Agung, P., Iftikhor, A. Z., Damayanti, D., Bakri, M., & Alfarizi, M. (2020). Sistem Rumah Cerdas Berbasis Internet of Things Dengan Mikrokontroler Nodemcu Dan Aplikasi Telegram. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 8–14.
- Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29–33.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>

- Ahdan, S., & Sari, P. I. (2020). Pengembangan Aplikasi Web untuk Simulasi Simpan Pinjam (Studi Kasus: Lembaga Keuangan Syariah Bmt L-risma). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 33–40.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.
- Ahmad, I., Prastowo, A. T., Suwarni, E., & Borman, R. I. (2021). *PENGEMBANGAN APLIKASI ONLINE DELIVERY SEBAGAI UPAYA Masyarakat (PPKM)*. Langkah tersebut dilakukan guna membatasi ada di kota , namun usaha ini beroperasi melalui grup WhatsApp dan. 5(6), 4–12.
- Akbar, A. A. (2019). *Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga*. UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Alita, D., Ahmad, I., & Suwarni, E. (2022). *Implementasi Aplikasi Hanura Take Away dan Pariwisata Insta 360 o pada Desa Hanura Pesawaran Lampung Selatan* *Implementation of the Hanura Take Away Application and Insta 360 o Tourism in Hanura Pesawaran Village , South Lampung*. 5(2), 154–163.
- Amarudin, A., & Sofiadri, A. (2018). Perancangan dan Implementasi Aplikasi Ikhtisar Kas Masjid Istiqomah Berbasis Desktop. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 51–56.
- Anissa, R. N., & Prasetio, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- Bhakti, F. K., Ahmad, I., Adrian, Q. J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PERANCANGAN USER EXPERIENCE APLIKASI PESAN ANTAR DALAM KOTA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS : KOTA BANDAR LAMPUNG)*. 3(2), 45–54.
- Borman, R. I. (2017). *Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung*.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi

- Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Borman, R. I., Syahputra, K., Jupriyadi, J., & Prasetyawan, P. (2018). Implementasi Internet Of Things pada Aplikasi Monitoring Kereta Api dengan Geolocation Information System. *Seminar Nasional Teknik Elektro, 2018*, 322–327.
- Budiman, A., Ahdan, S., & Aziz, M. (2021). Analisis Celah Keamanan Aplikasi Web E-Learning Universitas Abc Dengan Vulnerability Assesment. *Jurnal Komputasi*, 9(2), 1–10. <https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/komputasi/article/view/2800>
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). *RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK*.
- Darwis, D., Surahman, A., & Anwar, M. K. (2020). Aplikasi Layanan Pengaduan Siswa Di Sma Muhammadiyah 1 Sekampung Udik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 1(1), 63–70.
- Dewi, P. S., Anderha, R. R., Parnabhakti, L., & Dwi, Y. (n.d.). SINGGAH PAI: APLIKASI ANDROID UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA LAMPUNG. *Jurusan Matematika Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung*, 62.
- Dewi, P. S., & Sintaro, S. (2019). Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 2(1), 1–11.
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>
- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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.

- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *JURNAL ILMU KEOLAHRAAGAN*, 19(2), 196–205.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Isnain, F., Kusumayuda, Y., & Darwis, D. (2022). Penerapan Model Altman Z-Score Untuk Analisis Kebangkrutan Perusahaan Menggunakan (Sub Sektor Perusahaan Makanan Dan Minuman Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1873>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- 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>
- 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.
- Jupriyadi, & Aziz, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Telefortech*, 1(2), 46–54.
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- 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.
- Mustaqov, M. A., & Megawaty, D. A. (2020). Penerapan Algoritma A-Star Pada Aplikasi Pencarian Lokasi Fotografi Di Bandar Lampung berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 27–34.
- Nugroho, N., Napianto, R., Ahmad, I., & Saputra, W. A. (2021). PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN GURU PRIVAT EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(1), 72–78.
- 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.
- Oktora, E. (2018). *PENGEMBANGAN APLIKASI E-MARKETING MENGGUNAKAN PENDEKATAN AIDA (STUDI KASUS: PT NEDCOFFEE INDONESIA MAKMUR JAYA)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Penggunaan, D. A. N. S. (2021). *ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING*. November, 321–329.
- 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.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- 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. R. (2018). *APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM*. Perpustakaan Teknokrat.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- 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.
- 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.
- 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/JTISI>
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). MIT APP INVERTOR PADA APLIKASI SCORE BOARD UNTUK PERTANDINGAN OLAHRAGA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Sembiring, J. P. (2022). PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 70.
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1771>
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & Ismail, I. (2022). PENERAPAN APLIKASI ADMINISTRASI DESA PADA DESA MUKTI KARYA MESUJI. 3(1), 123–131.
- 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>
- Sulistiani, H. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 43–50.
- Susanto, E. R., & Ramadhan, F. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Perizinan Praktik Tenaga Kesehatan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Dinas Kesehatan Kota Metro. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 55–60.

- Wahyudi, A., Satyarno, I., Budi Suparma, L., & Taufik Mulyono, A. (2021). Quality Assurance Dan Quality Control Pemeriksaan Jembatan Dengan Aplikasi Invi-J. *Jurnal Transportasi*, 21(2), 81–92. <https://doi.org/10.26593/jtrans.v21i2.5156.81-92>
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>