

IMPLEMENTASI REPRESENTATIF STATE TRANSITION APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE (REST API) PADA APLIKASI TIP.IN BERBASIS ANDROID

Ichwan Izza Rivando
Informatika
ichwanza@gmail.com

Abstrak

Percetakan Kufikris Lampung merupakan salah satu usaha percetakan terbesar di Kecamatan Natar. Saat ini yang menjadi pelanggan adalah sekolah, perkantoran, dunia usaha dan masyarakat umum. Tempat usaha ini setiap bulannya melayani order percetakan, namun beberapa proses pelaksanaannya mengalami permasalahan terutama dalam proses pelayanan kepada pelanggan yang melakukan order jasa percetakan dimana pelanggan belum terlayani dengan cepat. Hal ini dikarenakan banyaknya pesanan dan ruang yang tersedia tidak terlalu luas serta pelanggan harus mendatangi langsung tempat percetakan untuk melakukan pemesanan. Trend aplikasi yang menuntut pengembang dalam menciptakan aplikasi yang dapat membuat konten up to date secara akurat mengarahkan para pengembang dalam mencari metode yang dapat mewujudkan hal tersebut. Dengan teknologi web service RESTful, aplikasi ini dapat terhubung ke jaringan secara global. Dukungan format notasi dari JSON dapat mempermudah pengembang untuk mengenal objek yang dihasilkan dan mempercepat transfer data dari server ke aplikasi.

Kata Kunci: *Android, REST API, Volley*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase market share sebanyak 89% diantara sekian banyak pilihan sistem operasi untuk perangkat mobile (Fadly & Alita, 2021; Maskar et al., 2022; Oktaviani, 2021). Sifatnya yang open-source memudahkan pengembangan untuk membuat aplikasi android dan berdampak pada gaya hidup masyarakat (Puspaningrum et al., 2020; Sulistiani et al., 2021; Tastilia et al., 2022). Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk membantu aktivitas pada kehidupan sehari-hari (Andraini & Bella, 2022; Indriyanto et al., 2017; Oktavia, 2018; Pasha & Susanti, 2022; Yunita et al., 2022). Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas-aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi (Anggoro et al., 2022; Apriyanti & Ayu, 2020; Jupriyadi et al., 2021; R. W. Putri et al., 2022; Yudhistiraa et al., 2022).

Percetakan Kufikris Lampung merupakan salah satu usaha percetakan terbesar di Kecamatan Natar yang melayani kebutuhan percetakan baik berupa baliho, buku,

undangan, kalender, brosur dan produk percetakan lainnya. Saat ini yang menjadi pelanggan adalah sekolah, perkantoran, dunia usaha dan masyarakat umum (Firdaus et al., 2022; Pasha, Sucipto, et al., 2023; Samsugi et al., 2018; Wantoro et al., 2021; Yuliana et al., 2021). Tempat usaha ini setiap bulannya melayani order percetakan, namun beberapa proses pelaksanaannya mengalami permasalahan terutama dalam proses pelayanan kepada pelanggan yang melakukan order jasa percetakan dimana pelanggan belum terlayani dengan cepat (Isnain et al., 2022; Kuswoyo et al., 2020; Maskar et al., 2020; Rahmanto, 2021; Syah Nasution et al., 2022). Hal ini dikarenakan banyaknya pesanan dan ruang yang tersedia tidak terlalu luas serta pelanggan harus mendatangi langsung tempat percetakan untuk melakukan pemesanan (Ahmad et al., 2022; Fitranita & Wijayanti, 2020; Fitri et al., 2021; Parinata et al., 2022; A. D. Putri et al., 2022).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan (Agustin et al., 2022; Dewi, 2021; Mahfud et al., 2022; Puspa, 2019; Roza et al., 2021; Sulistiani et al., 2020). Tujuan dari sistem informasi adalah untuk menghasilkan informasi. Sistem informasi selalu mengandung informasi penting, dimana informasi tersebut disusun dalam bentuk yang berguna bagi penggunanya. Data yang diproses saja tidak cukup untuk informasi (Ahmad et al., 2021; Alita et al., 2022; Mandasari & Aminatun, 2022; Pasha, Megawaty, et al., 2023; Phelia et al., 2021).

Program Aplikasi

Aplikasi berasal dari bahasa inggris application yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan sedangkan secara umum, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta jasa pengguna aplikasi lain yang dapat digunakan oleh pengguna yang akan dituju menjelaskan (Lina & Nani, 2020; Neneng et al., 2021; Riskiono & Pasha, 2020; Widiyawati, 2022; Yasin et al., 2021). Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna (Budiman et al., 2021; Faqih et al., 2022; Hasri & Alita, 2022; Hijriyanto & Ulum, 2021; Permatasari & Anggarini, 2020; Wijaya et al., 2022).

Tujuan aplikasi adalah untuk pengguna, aplikasi ini memiliki grafik (GUI) yang digunakan untuk berinteraksi dengan aplikasi (Rahmanto & Fernando, 2019; Zanofo et al., 2020).

Android

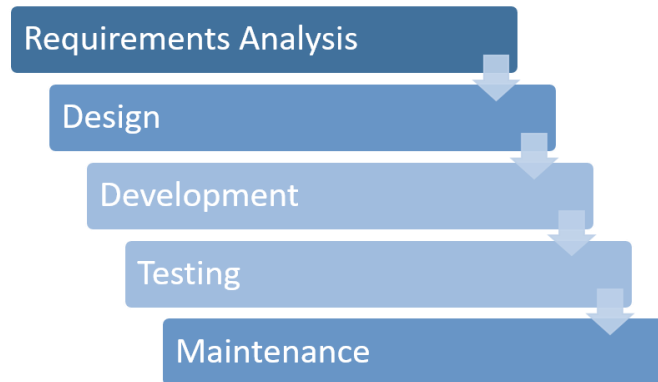
Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi serta android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi (Di et al., 2022; Khamisah et al., 2020; Priandika, 2016; Rahman Isnain et al., 2021; Wahyuni et al., 2021). Android adalah sistem operasi dengan sumber terbuka,, android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman java (ANGGARINI & PERMATASARI, 2020; Bimrew Sendekie Belay, 2022; Damuri et al., 2021; Ronaldo & Pasha, 2021).

REST API

REST sendiri merupakan standar arsitektur komunikasi yang biasa diterapkan dalam pengembangan situs website dan layanan berbasis aplikasi (Darwis et al., 2021; Maryana & Permatasari, 2021; Teknologi et al., 2021), sedangkan API adalah tautan yang memungkinkan aplikasi untuk berinteraksi dan berbagi data[4]. *Application Programming Interface* (API) adalah antarmuka yang dibangun oleh pengembang sistem sehingga beberapa atau semua fungsi sistem dapat diakses secara terprogram (Arrahman, 2021; Bangun et al., 2018; Nuraini & Ahmad, 2021).

METODE

Dalam membangun suatu sistem secara keseluruhan, harus dilakukan beberapa langkah/tahapan. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga sebagai Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab memiliki sifat yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.



Gambar 1. Software Development Life Cycle (SDLC)

Tempat dan waktu penelitian

Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan bersama Mitra kami Kufikris.lampung yang berlokasi di Bumisari Natar Lampung Selatan

Time line kegiatan

Tanggal Kegiatan		Kegiatan	Target
September 2022	Minggu 3	Mencari Mitra yang akan bekerjasama	UMKM atau wirausaha
	Minggu 4	Merancang Aplikasi	pembuatan model aplikasi
Oktober 2022	Minggu 1	membuat tampilan aplikasi	user flow, prototype
	Minggu 2	merancang fitur utama	pembuatan fitur aplikasi
	Minggu 3	pembuatan aplikasi	halaman login
	Minggu 4	menerapkan fitur pada tampilan aplikasi	memasukkan kodingan pada aplikasi
November 2022	Minggu 1	membuat tampilan aplikasi	fitur chat dan order
	Minggu 2	merefisi tampilan	merubah tampilan menjadi lebih baik

	Minggu 3	pembuatan aplikasi	fitur berfungsi dengan baik
	Minggu 4	menerapkan fitur pada tampilan aplikasi	aplikasi dapat digunakan
Desember 2022	Minggu 1	mengujicoba aplikasi	fitur dapat berjalan dengan baik
	Minggu 2	mengunjungi mitra	diskusi dengan mitra terkait aplikasi
	Minggu 3	maintenance	perbaiki aplikasi
	Minggu 4	mengujicoba aplikasi	fitur dapat berjalan dengan baik

Bahan dan Alat Penelitian

Didalam penelitian yang kami lakukan, terdapat beberapa alat dan bahan sebagai penunjang dari aktifitas penelitian seperti :

1. Laptop yang digunakan sebagai sarana pengembangan aplikasi
2. Smartphone yang digunakan sebagai sarana ujicoba aplikasi
3. Wifi sebagai sarana yang digunakan sebagai penyedia internet

Pengamatan (observasi)

Dari hasil pengamatan kami, mitra masih menyediakan pelayanan secara offline untuk konsumen yang mengakibatkan pencatatan sulit dilakukan secara online. adapun konsumen juga mengalami beberapa kendala dimana dia belum mengetahui produk/jasa yang ditawarkan apakah tersedia atau tidak. terlebih lagi jika konsumen memiliki pekerjaan lain yang cukup padat, membuat konsumen mengeluarkan tenaga ekstra dalam pemesanan secara offline.

Wawancara

Wawancara dilakukan sebagai bentuk pengumpulan informasi terkait kendala yang dialami mitra dalam menjalankan bisnis nya. dari informasi yang didapat dapat dijadikan acuan dalam penentuan fitur aplikasi yang nantinya dibutuhkan oleh mitra. Dari wawancara yang dilaksanakan kami mendapat informasi terkait kendala yang dialami oleh mitra seperti

1. Kurang nya informasi yang dapat di akses oleh pelanggan mengenai ketersediaan stok barang/jasa yang diinginkan.
2. Pengelolaan data pesanan yang dilakukan secara manual
3. Penyajian Laporan mingguan, bulanan, dan tahunan masih manual

HASIL DAN PEMBAHASAN

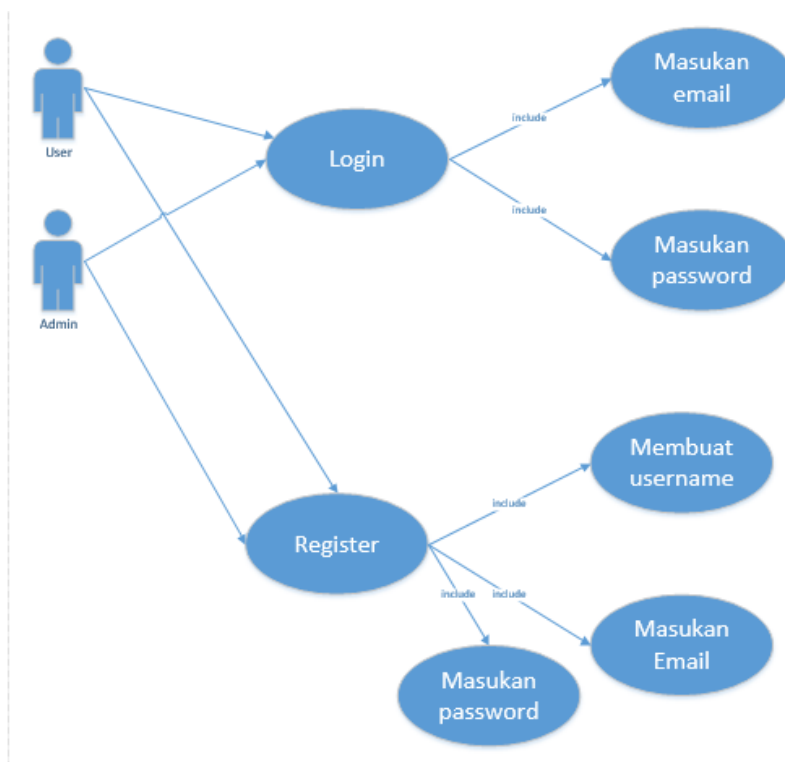
Implementasi

Implementasi program merupakan pembuatan program dengan menggunakan aplikasi Android Studio dan perangkat smartphone untuk menjalankan program. Berikut ini usecase diagram dan tampilan dari aplikasi :

Usecase Diagram

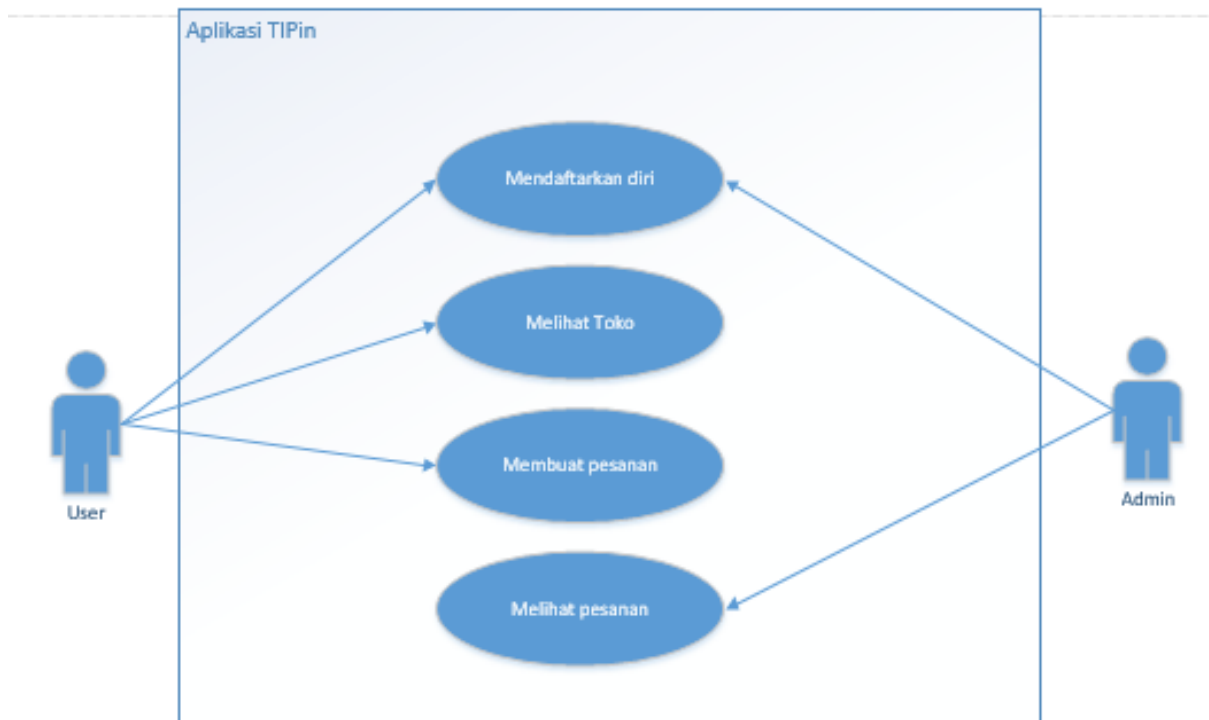
-Login Usecase

user akan memulai aplikasi ini dengan membuat akun dengan memasukkan nama, email dan password, jika sudah register, user akan bisa masuk menggunakan email dan password



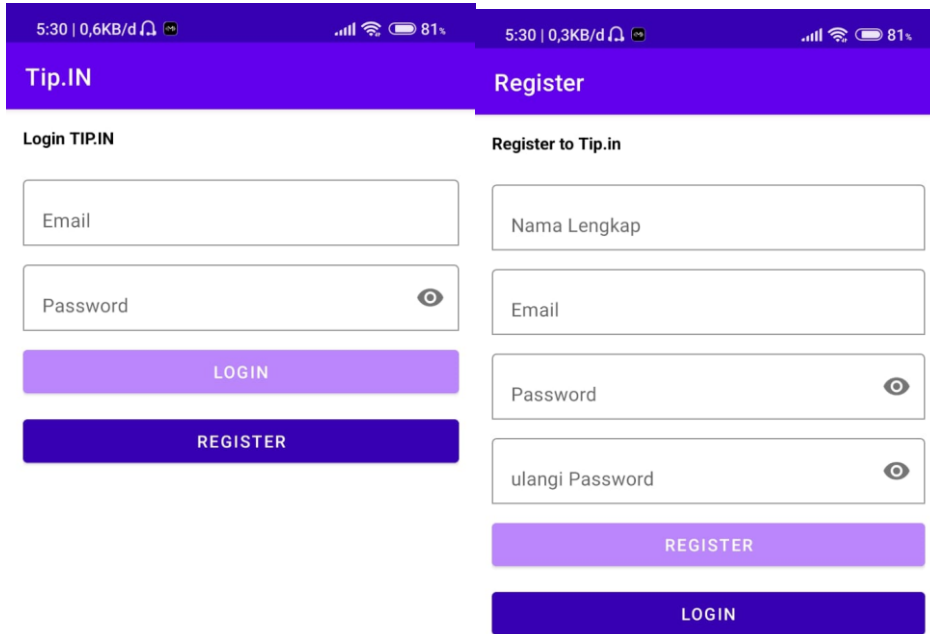
-usecase aplikasi

pelanggan dapat melihat toko, dan dapat membuat pesanan, Pemilik toko hanya dapat melihat order list dan history yang ditampilkan

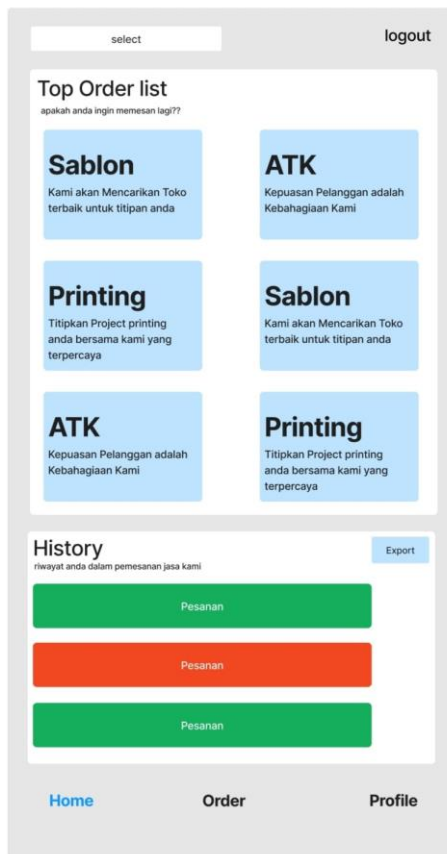


Halaman awal aplikasi

Menyajikan tampilan login dan register seperti dibawah

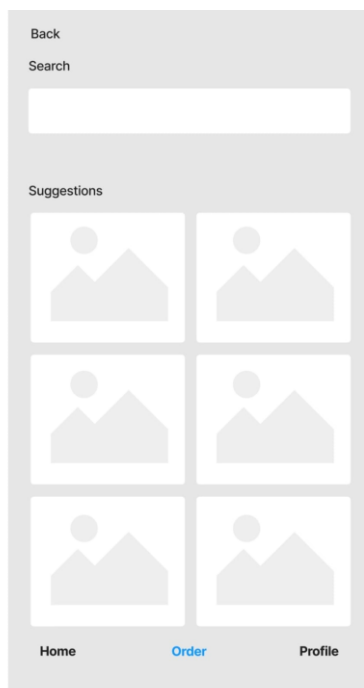


Halaman tampilan home customer berisikan rekomendasi pemesanan dan history dari pemesanan, terdapat juga tombol logout untuk berganti akun.



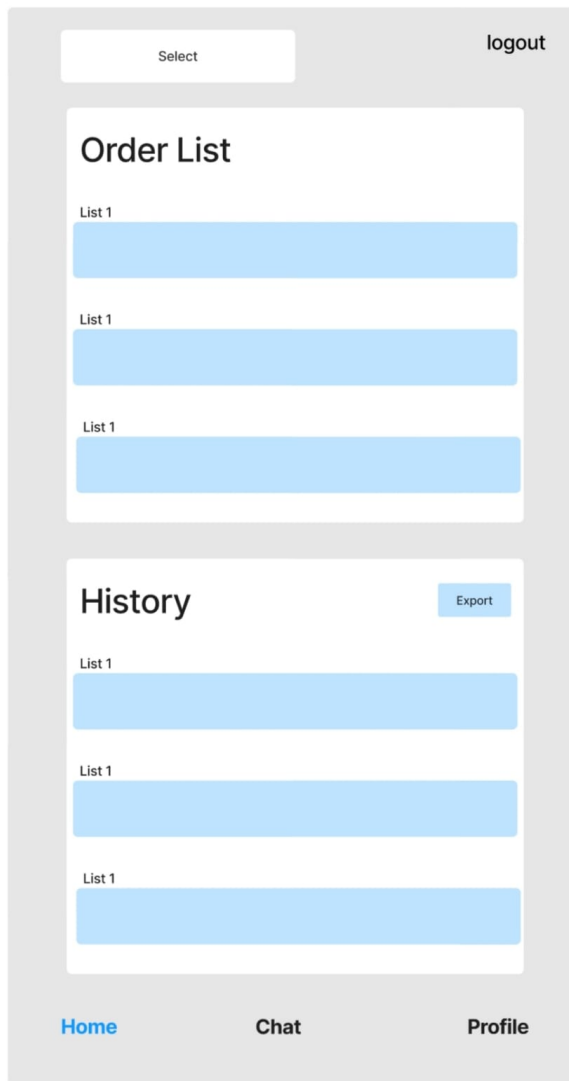
halaman order customer

customer mendapat rekomendasi tempat percetakan dan dapat mencari tempat percetakan yang ada.



Halaman home Admin

Menampilkan semua pesanan dan riwayat pesanan



Pengujian

Pengujian dilakukan secara langsung, tujuan pengujian ini untuk mengetahui kinerja aplikasi saat digunakan oleh user. Dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat bug atau eror pada saat user menggunakan aplikasi ini. Untuk mengetahui keakuratan dalam menggunakan aplikasi ini.

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan untuk membangun aplikasi untuk menghasilkan informasi yang berguna bagi pengguna layanan jasa service pemesanan

dalam bidang percetakan, pengguna akan mendapat rekomendasi tempat percetakan pada saat menjalankan aplikasi.

REFERENSI

- Agustin, M. D., Yufantria, F., & Ameraldo, F. (2022). Pengaruh Fraud Hexagon Theory dalam Mendeteksi Kecurangan Laporan Keuangan (Studi Kasus pada Perusahaan Asuransi yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2017-2020). *Journal of Economic and Business Research*, 2(2), 47–62. <https://doi.org/10.29103/jak.v10i2.7352>
- Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.
- 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., 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.
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *Jurnal Portal Data*, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>
- ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR* ANGGARINI, D. R., & PERMATASARI, B. (2020). *PENGARUH NILAI TUKAR DOLAR DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).DAN INFLASI TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA. 1(2).*
- Anggoro, B., Hamidy, F., Putra, A. D., Desa, D., Anggoro, B., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Dana Desa (Studi Kasus : Desa Isorejo Kec . Bunga Mayang Kab . Lampung Utara)*. 2(2), 54–61.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>
- Arrahman, R. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- Bangun, R., Monitoring, S., Gunung, A., Krakatau, A., & Iot, B. (2018). *Rancang Bangun Sistem Monitoring Aktivitas Gunung Anak Krakatau Berbasis IoT*. 31(1), 14–22.

- Bimrew Sendekie Belay. (2022). No Title, הארץ. הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים. *I(8.5.2017)*, 2003–2005.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website SMS Negeri 1 Semaka Tanggamus*. *2(2)*, 150–159.
- 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>
- Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, *1(2)*, 38–45.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Prisma*, *10(1)*, 97. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1012>
- Di, A., Bandarsari, D., Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., Gusbriana, E., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *Pelatihan google apps sebagai penunjang administratif di desa bandarsari*. *3(1)*, 15–20.
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. *4(3)*, 416–422.
- Faqih, Y., Rahmanto, Y., Ari Aldino, A., & Waluyo, B. (2022). Penerapan String Matching Menggunakan Algoritma Boyer-Moore Pada Pengembangan Sistem Pencarian Buku Online. *Bulletin of Computer Science Research*, *2(3)*, 100–106. <https://doi.org/10.47065/bulletincsr.v2i3.172>
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, *16(1)*, 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Fitranita, V., & Wijayanti, I. O. (2020). Journal Accounting and Finance Edisi Vol. 4 No. 1 Maret 2020. *Accounting and Finance*, *4(1)*, 20–28.
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19*. *2(3)*, 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- Hasri, C. F., & Alita, D. (2022). Penerapan Metode Naïve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine Pada Analisis Sentimen Terhadap Dampak Virus Corona Di Twitter. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, *3(2)*, 145–160. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Hijriyannto, B., & Ulum, F. (2021). Perbandingan Penerapan Metode Pengamanan Web Server Menggunakan Mod Evasive Dan Ddos Deflate Terhadap Serangan Slow Post. *Jecsit*, *1(1)*, 88–92.

- Indriyanto, S., Satria, M. N. D., Sulaeman, A. R., Hakimi, R., & Mulyana, E. (2017). Performance analysis of VANET simulation on software defined network. *2017 3rd International Conference on Wireless and Telematics (ICWT)*, 81–85.
- Isnain, A. R., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pelatihan Perpajakan Pph Pasal 21 Pada Guru Dan Murid Smk N 4 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 293. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2202>
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive dan DDoS Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- Khamisah, N., Nani, D. A., & Ashsifa, I. (2020). Pengaruh Non Performing Loan (NPL), BOPO dan Ukuran Perusahaan Terhadap Return On Assets (ROA) Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek : *International Journal of ...*, 3(2), 18–23. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/technobiz/article/view/836>
- Kuswoyo, H., Sujatna, E. T. S., Indrayani, L. M., Rido, A., & Indrayani, L. M. (2020). Theme Choice and Thematic Progression of Discussion Section in Engineering English Lectures. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 27(4.6), 1–10.
- Lina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada KesukLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kesuksesan Adopsi FLina, L. F., & Nani, D. A. (2020). Kekhawatiran Privasi Pada Kes. *Performance*, 27(1), 60–69.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., Gumantan, A., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., & Bandar, K. (2022). *Model Latihan Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Ring Pada Anak Usia Sekolah*. 2(1), 49–56.
- Mandasari, B., & Aminatun, D. (2022). Investigating Teachers' Belief and Practices Toward Digital Media of English Learning During Covid-19 Pandemic. *English Review: Journal of English ...*, 10(2), 475–484. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/view/6248%0Ahttps://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE/article/viewFile/6248/3095>
- Maryana, S., & Permatasari, B. (2021). *PENGARUH PROMOSI DAN INOVASI PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN (Studi Kasus Pada Gerai Baru Es Teh Indonesia di Bandar Lampung)*. 4(2), 62–69.
- Maskar, S., Indonesia, U. T., & Ability, N. (2020). *Materi Bilangan Bulat dan Pecahan untuk Siswa SMP / MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. July 2016.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, 4(2), 118–126. www.oecd.org/pisa/,
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., & Aldino, A. A. (2021). Perbandingan Hasil Klasifikasi Jenis Daging Menggunakan Ekstraksi Ciri Tekstur Gray Level Co-occurrence

- Matrices (GLCM) Dan Local Binary Pattern (LBP). *SMATIKA JURNAL*, 11(01), 48–52.
- Nuraini, N., & Ahmad, I. (2021). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Menggunakan Metode Key Performance Indicator Untuk Rekomendasi Kenaikan Jabatan (Studi Kasus: Kejaksanaan Tinggi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 81. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Oktavia, S. R. (2018). *Jurnal teknik sipil*. 02(November), 30–37.
- 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.
- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). *STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS*. 3(2), 94–99.
- Pasha, D., Megawaty, D. A., & Kuncoro, I. R. (2023). *Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Di SMA Negeri 1 Sumberejo*. 1(3), 115–121.
- Pasha, D., Sucipto, A., & Nurkholis, A. (2023). *Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMKN 1 Padang Cermin*. 1(3), 122–125.
- Pasha, D., & Susanti, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Rumah Pada PT Graha Sentramulya. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(1), 10–15. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i1.128>
- Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel Intervening Pada WaruPermatasari, B., Permatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). KepuaPermatasari, B., & Anggarini, D. R. (2020). Kepuasan Konsumen Dipengaruhi Oleh Strategi Sebagai Variabel In. *Jurnal Manajerial*, 19(2), 99–111.
- Phelia, A., Pramita, G., Susanto, T., Widodo, A., & Tina, A. (2021). *IMPLEMENTASI PROJECT BASE LEARNING DENGAN KONSEP ECO-GREEN DI*. 5, 670–675.
- Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.
- Puspa, M. (2019). Decision Support System For Supplementary Food Recipients (PMT) By Using The Simple Additive Weighting (SAW) Method. *Jurnal Teknik Informatika CIT Medicom*, 11(2). www.medikom.iocspublisher.org/index.php/JTI
- 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. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putri, A. D., Novita, D., & Maskar, S. (2022). Pengenalan Wawasan Bisnis Di Era Digital

- Bagi Siswa/I Smk Yadika Bandarlampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 213. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2129>
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). *Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi Calon Kenshushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia*. 1(2), 58–65.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., Satya Marga, N., Isnain, A. R., Sakti, A. I., Alita, D., Marga, N. S., Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/NfhnfMjtXw>
- Rahmanto, Y. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'Arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.
- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Ronaldo, M., & Pasha, D. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website. *Telefortech*, 2(1), 17–20.
- Roza, E. K., Novita, D., & Fernando, Y. (2021). *PENGARUH SERVICE QUALITY PEMPEK PERMATA BANDAR LAMPUNG*. x(x), 1–9.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Aditama, B. (2018). *IoT: kendali dan otomatisasi si parmin (studi kasus peternak Desa Galih Lunik Lampung Selatan)*.
- 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/teknnoabdimas>
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Syah Nasution, H., Jayadi, A., Pagar Alam No, J. Z., Ratu, L., Lampung, B., & Hardin, L. (2022). Implementasi Metode Fuzzy Logic Untuk Sistem Pengereman Robot Mobile Berdasarkan Jarak Dan Kecepatan. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.
- Tastilia, L., Megawaty, D. A., & Sulistiyawati, A. (2022). *MENINGKATKAN PELAYANAN TERHADAP SISWA (STUDY KASUS : SMA PGRI KATIBUNG)*. 3(2), 63–69.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Sari, D. D., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T.

- (2021). *SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KELEMBAGAAN MADRASAH (STUDI KASUS : KEMENTERIAN AGAMA PESAWARAN)*. 2(4), 74–80.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- 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>
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yudhistiraa, A., Aldino, A. A., & Darwis, D. (2022). *Analisis Klasterisasi Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Fuzzy C-Means (Studi Kasus : Pengadilan Tinggi Agama bandar lampung)*. 9(1), 77–82.
- Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusriani, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>
- Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah*. 2(2), 62–68.
- Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.