

# SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK TOKO HADIAH LAMPUNG BERBASIS WEB

Andi Gunawan<sup>1)</sup>, Lili Andraini<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi

\*<sup>2)</sup>lili@gmail.com

## Abstrak

Lampung adalah provinsi paling selatan di pulau Sumatera dengan ibu kota Bandar Lampung. Seperti banyak kota lain di Indonesia, Lampung memiliki makanan khas daerah, baik makanan maupun barang. dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin meningkat, pembangunan masyarakat mengacu pada kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan kemampuan untuk mengakses dan menyajikan informasi yang bermanfaat. Minimnya informasi dan pengetahuan tentang lokasi toko oleh-oleh membuat masyarakat atau wisatawan hanya mengunjungi toko terdekat atau yang disarankan oleh teman dan orang sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi geografis berbasis web untuk memudahkan masyarakat dalam mencari lokasi toko oleh-oleh Lampung. Dalam penelitian ini menggunakan extreme programming sebagai metode pengembangannya. Berdasarkan hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 50 responden, diperoleh kesimpulan bahwa kualitas perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata 90,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan memiliki skala “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Extreme Programming, web, wisatawan, informasi, pengujian.*

## PENDAHULUAN

Lampung adalah provinsi paling selatan di pulau Sumatera dengan ibu kota Bandar Lampung(Munandar et al., 2020). Seperti banyak kota lain di Indonesia(Fauzi & Lina, 2020), Lampung memiliki makanan khas daerah, baik makanan maupun barang(Mustaqov & Megawaty, 2020). Minimnya informasi dan pengetahuan tentang lokasi toko oleh-oleh membuat masyarakat atau wisatawan(Megawaty & Setiawan, 2017), wisatawan hanya mengunjungi toko terdekat atau yang disarankan oleh teman dan orang sekitar(Wayan, 2022). Dengan demikian, toko souvenir lain yang kurang dikenal jarang sekali dikunjungi(Ichsan et

al., 2020). Hal ini juga terjadi pada toko oleh-oleh yang menjual barang dan makanan khas Lampung(Kumala et al., 2020) khususnya di Bandar Lampung(Defia Riski Anggarini, 2020). Teknologi yang kini semakin maju dan berkembang memiliki peran aktif dalam segala aspek kehidupan(Fernando et al., 2021). teknologi internet adalah salah satu aspek perkembangan teknologi(Ahmad et al., 2019), yang dapat membangun aplikasi navigasi untuk membantu pengguna menemukan lokasi(Hayatunnufus & Alita, 2020).

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah layanan berbasis lokasi yang dapat digambarkan sebagai layanan pada pertemuan tiga teknologi(Bakri & Irmayana, 2017), yaitu Sistem Informasi Geografis, Layanan Internet, serta Perangkat Seluler(Megawaty, 2020). Dengan memanfaatkan teknologi GPS(Darwis et al., 2020), sistem GIS ini dapat menentukan posisi berdasarkan titik geografis lokasi pengguna dan lokasi yang dituju(Pasaribu et al., 2019). SIG telah banyak diterapkan pada beberapa studi kasus yaitu pemetaan lokasi toko oleh-oleh khas Samarinda dan mengakibatkan SIG dapat membantu memberikan informasi pemetaan lokasi toko oleh-oleh yang tersebar di Kota Bandar Lampung(Alita et al., 2020). SIG juga memfasilitasi pemetaan pelayanan publik seperti pemetaan fasilitas umum, praktik dokter spesialis, masjid, bengkel mobil, serta kuliner, seni, dan budaya(Rahmanto & Hotijah, 2020). Selain itu, SIG juga dapat memberikan informasi pemetaan sumber daya alam, perkebunan, hingga kualitas lingkungan(Wantoro, 2019). Pemetaan lokasi dan informasi toko oleh-oleh khas Lampung dapat menggunakan SIG(Anggarini, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi geografis untuk memudahkan masyarakat dalam mencari lokasi toko oleh-oleh. Metode pengembangan sistem yang diterapkan adalah metode extreme programming, yang meliputi tahap perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Sistem dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menghasilkan sistem informasi berbasis web dan memanfaatkan Google Maps API untuk pemetaan lokasi geografis. Sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya, sistem informasi geografis yang dikembangkan akan memberikan fitur rating pada penelitian ini. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah

masyarakat untuk mendapatkan informasi toko oleh-oleh khas Lampung dan fitur pencarian serta rute terdekat.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Perencanaan**

Pada tahap perencanaan dilakukan penyebaran kuisisioner kepada masyarakat untuk mengetahui kebutuhan dan fitur-fitur yang akan dikembangkan ke dalam sistem(Jupriyadi, 2018). Langkah-langkah yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

1. Pengumpulan data dilakukan dengan mengamati bagaimana masyarakat mencari informasi tentang pencarian oleh-oleh di Bandar Lampung(Styawati & Mustofa, 2019). Observasi dokumentasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner untuk memperoleh informasi, pengetahuan dan observasi responden tentang toko oleh-oleh yang ada di kota Bandar Lampung(Fadly & Alita, 2021).
2. Analisis kebutuhan sistem juga dilakukan dengan penyebaran kuesioner untuk mengetahui fitur-fitur yang dibutuhkan dan akan dikembangkan pada sistem(KIisworo, 2017).

### **Desain**

Desain bertujuan untuk membangun sebuah sistem yang memenuhi spesifikasi kebutuhan fungsional(Akbar & Rahmanto, 2020). Unified Modelling Language (UML) digunakan pada tahap perancangan yaitu Use Case dan Class Diagram(Sari et al., 2021).

### **Pengkodean**

Pada tahap ini dilakukan penerapan perancangan menjadi sistem informasi geografis berbasis web dengan bantuan aplikasi Adobe Dreamweaver(Ismatullah & Adrian, 2021). Pengembangan sistem berbasis web dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP(Riskiono & Pasha, 2020). Selain itu, komponen yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini antara lain database MySQL, framework bootstrap, dan google maps API. Berikut penjelasan dari masing-masing komponen tersebut.

1. Pemrograman PHP sebagai kerangka kerja backend untuk integrate database and the user interface(Ahmad et al., 2020).
2. Database MySQL sebagai tempat penyimpanan data(Susanto & Puspaningrum, 2019) yang digunakan., seperti data spasial (bujur dan lintang) dan non-spasial (nama toko, deskripsi, dll).

3. Kerangka kerja bootstrap sebagai ujung depan untuk menyediakan antarmuka berbasis web(Megawaty, 2020).
4. Google maps API digunakan sebagai antarmuka peta pada antarmuka berbasis web(Ramadhanu & Priandika, 2021).

## **Pengujian**

Analisis yang dilakukan berupa kesimpulan dari pengujian sistem. Kesimpulan yang akan diperoleh mengenai kinerja dan kelayakan sistem informasi geografis untuk pemetaan area toko oleh-oleh Lampung. Penelitian ini melakukan pengujian menggunakan ISO Metode 25010 dengan aspek fungsional kesesuaian, kegunaan, keandalan, efisiensi kinerja, dan aspek rawatan(Dheara et al., 2022). Pemilihan lima dari delapan aspek tersebut merupakan penyesuaian dengan kebutuhan aplikasi yang diinginkan(Susanto & Puspaningrum, 2019). Berikut ini adalah rumus untuk menghitung persentase pengujian pada Persamaan.

$$Testing (\%) = \frac{Actual\ score}{Ideal\ score} \times 100$$

## **METODE**

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dilapangan dengan mengamati pola dan alur kegiatan yang terjadi dilapangan(Yanuarsyah et al., 2021).

#### 2. Desain

Desain aplikasi ini menggunakan tahapan UML.

#### 3. Coding

Sistem koding menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan aplikasi Dreamweaver sebagai aplikasi database My SQL(Febrina & Megawaty, 2021).

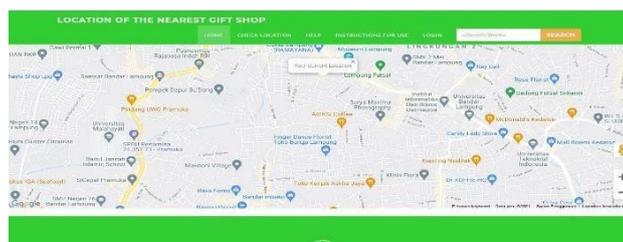
#### 4. Testing

Penelitian ini menggunakan ISO 25010.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Main Menu

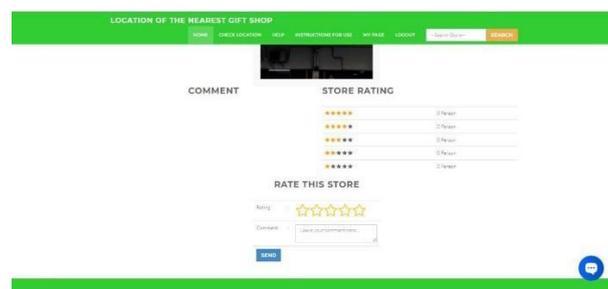
Menu utama adalah halaman awal yang menampilkan lokasi pelanggan dan pemilik toko dan berisi link ke menu login, petunjuk penggunaan, bantuan, dan pencarian toko. Tampilan menu utama pelanggan hanya membahas rancangan alur kerja user dalam menggunakan sistem aplikasi pendukung keputusan pada perusahaan yang sedang dilakukan penelitian.



Gambar 1 Main menu

### Menu Rating dan Komentar

Menu rating dan komentar menampilkan komentar dan penilaian pada suatu toko (Susanto & Puspaningrum, 2019). Menu komentar dan penilaian pelanggan terbagi menjadi dua yaitu pelanggan yang belum login hanya dapat melihat komentar dan penilaian, dan pelanggan yang sudah login dapat memberikan komentar dan penilaian



Gambar 2. Rating dan Komentar

### Menu Login

Login Menu untuk masuk ke sistem, berisi input username dan password serta link registrasi bagi pelanggan atau pemilik toko yang belum memiliki akun.:



ACCOUNT LOGIN

Username

password

LOGIN

Don't have an account yet?

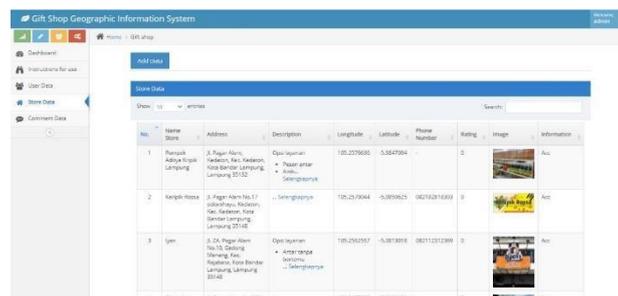
Register now

Forgot the password?

Gambar 3. Menu Login

### Menu Store Data

Menu store data untuk menampilkan data store yang telah diinput dan didaftarkan oleh pemilik store. Pada menu ini terdapat kolom pencarian untuk mencari data penyimpanan yang dibutuhkan. Menu ini hanya dapat diakses oleh pengguna tipe admin. Admin dapat menambahkan data dan menyetujui toko yang didaftarkan oleh pemilik toko.

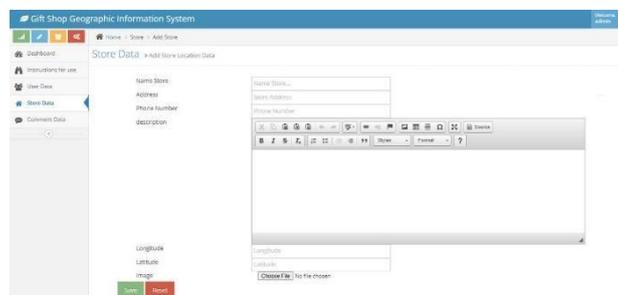


No.	Name Store	Address	Description	Longitude	Latitude	Phone Number	Rating	Image	Information
1	Rumah Adanya Kipung Lingsing	J. Pagar Alam, Jember, Bkt. Adanya, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132	Open hours: Pagar antar -> Jember, Selenggara	105.277660	0.587094		0		Acc
2	Kempah Kotta	J. Pagar Alam No.11, Sidorejo, Kabupaten, Gas. Daratan, Kota Bandar Lampung, Lampung 35118	-> Selenggara	105.257044	-0.385925	08216281889	0		Acc
3	ipm	J. Da. Pagar Alam No.10, Sidorejo, Kabupaten, Kota Bandar Lampung, Lampung 35118	Open hours: Pagar antar -> Jember, Selenggara	105.256257	-0.381998	0821232289	0		Acc
4	Dipin-jan	J. Pagar Alam No.15B		105.312752	-0.389421		0		Acc

Gambar 4. Menu Store Data

### Menu Store Data Add

Pada menu store data terdapat tombol add untuk menambah data store. Form tambah data toko berisi kolom nama toko, alamat, nomor telepon, deskripsi toko, garis lintang, dan garis bujur yang diperoleh dari google maps termasuk foto tentang toko



Gift Shop Geographic Information System

Store Data > Add Store Location Data

Name Store

Address

Phone Number

Description

Longitude

Latitude

Image

Save

Gambar 5. Menu Store Data Add

### **Pengujian ISO 25010**

Sistem yang dikembangkan diujicobakan dengan melibatkan 50 responden dengan 45 orang sebagai pelanggan dan lima pemilik toko oleh-oleh. Berikut adalah hasil tesnya:

#### **1. Functionality,**

Pengujian dilakukan untuk menilai kelayakan fungsionalitas untuk melakukan pekerjaan tertentu bagi pengguna dan memberikan hasil yang tepat dan akurasi untuk kebutuhan pengguna (Kurniawati & Ahmad, 2021). Berikut adalah hasil perhitungan nilai bobot masing-masing responden untuk fungsionalitas sistem.:

$$\frac{3627}{4000} \times 100\% = 90.67\%$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang adalah 90 dibangun pada aspek fungsionalitas aplikasi, persentase keberhasilannya 67%. Nilai yang diperoleh kemudian dikonversikan berdasarkan skala likert pada Tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas aspek fungsionalitas perangkat lunak memiliki skala "Sangat Baik".

#### **2. Usability,**

Pengujian dilakukan untuk menilai kemudahan pengguna dalam menggunakan dan mengoperasikannya (Arpiansah et al., 2021). Berikut adalah hasil perhitungan nilai bobot masing-masing responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk kegunaan sistem.

$$\frac{3134}{3500} \times 100\% = 89.54\%$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun pada aspek usability aplikasi, persentase keberhasilannya adalah 89,54%.

Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas aspek fungsionalitas perangkat lunak memiliki skala "Baik".

#### **3. Keandalan,**

Pengujian dilakukan untuk menilai ketahanan perangkat lunak saat digunakan oleh pengguna dalam kondisi tertentu (Suri & Puspaningrum, 2020), seperti menangani kegagalan yang tak terhindarkan dan memulihkan data akibat kegagalan tersebut (Prastowo et al., 2020). Itu hasil penilaian reliabilitas kuesioner pada sistem dengan 6 pertanyaan kepada 50 responden. Berikut adalah hasil perhitungan masing-masing.

$$\frac{1389}{1500} \times 100\% = 92.6\%$$

dibangun pada aspek keandalan aplikasi, persentase keberhasilannya adalah 92,54%. Nilai yang diperoleh kemudian dikonversikan berdasarkan skala likert pada Tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas aspek keandalan perangkat lunak memiliki skala “Sangat Baik”.

#### **4. *Performace Efficiency,***

pengujian dilakukan untuk menilai sumber daya dan waktu yang dibutuhkan saat melakukan suatu tindakan dari suatu fungsi dalam aplikasi (Hamidy et al., n.d.). Hasil kuesioner penilaian efisiensi kinerja pada sistem dengan 4 pertanyaan kepada 50 responden. Berikut adalah hasil perhitungan nilai bobot masing-masing responden terhadap pertanyaan yang diberikan untuk efisiensi kinerja sistem

$$\frac{916}{1000} \times 100\% = 91.6\%$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun pada aspek efisiensi kinerja aplikasi, persentase keberhasilannya adalah 91,6%. Nilai yang diperoleh kemudian dikonversikan berdasarkan skala likert pada Tabel 1. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas aspek efisiensi kinerja perangkat lunak memiliki skala “Sangat Baik”.

#### **5. *Maintainability,***

Pengujian dilakukan untuk menilai sejauh mana suatu perangkat lunak dapat dimodifikasi (Jayadi, 2022), seperti perbaikan, perubahan, atau penyesuaian perangkat lunak untuk berubah ke lingkungan, persyaratan, dan fungsionalitas tertentu (Lestari et al., 2020). Hasil kuesioner penilaian efisiensi kinerja pada sistem dengan 4 pertanyaan kepada 50

responden. Berikut adalah hasil perhitungan nilai bobot masing-masing responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan untuk pemeliharaan sistem.

$$\frac{1134}{1250} \times 100\% = 90.72\%$$

Berdasarkan hasil pengujian kualitas perangkat lunak yang dibangun pada aspek rawatan aplikasi, persentase keberhasilannya adalah 90,72%. Dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas aspek rawatan perangkat lunak memiliki skala “Sangat Baik”.

## **SIMPULAN**

Sistem yang dikembangkan telah berhasil memudahkan masyarakat untuk menemukan lokasi toko oleh-oleh yang diinginkan atau yang paling dekat dengan lokasi pengguna. Selain itu, manfaat yang diperoleh dari sistem ini adalah pengguna dapat melihat informasi dan lokasi kapan saja dan di mana saja dengan lebih efisien. Pengembangan sistem menggunakan metode pemrograman ekstrim, termasuk perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian ISO 25010 yang melibatkan 50 responden, sistem ini layak karena sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini dibuktikan dengan persentase yang diperoleh dengan total rata-rata sebesar 90,66% yang merupakan kriteria “Sangat Baik”.

## **REFERENSI**

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.

Akbar, M., & Rahmanto, Y. (2020). Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur. *Jurnal*

*Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 137–146.

Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).

Anggarini, D. R. (2021). *Kontribusi Umkm Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung 2020*. 9(2), 345–355.

Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.

Bakri, M., & Irmayana, N. (2017). Analisis Dan Penerapan Sistem Manajemen Keamanan Informasi SIMHP BPKP Menggunakan Standar ISO 27001. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 41–44.

Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.

Defia Riski Anggarini, B. P. (2020). *Impluse Buying Ditentukan Oleh Promosi Buy 1 Get 1 Pada Pelanggan Kedai Kopi Ketje Bandar*. 06(02), 27–37.

Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.

Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.

Fauzi, S., & Lina, L. F. (2020). PERAN FOTO PRODUK, ONLINE CUSTOMER REVIEW, ONLINE CUSTOMER RATING PADA MINAT BELI KONSUMEN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 37–47.  
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/JMMB/article/view/5917>

Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 15–22.

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.

Hamidy, F., Surahman, A., & Famelia, R. H. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Apotek Menggunakan Metode MPKP ( FIFO )*. 16(2), 188–199.

Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). SISTEM CERDAS PEMBERI PAKAN IKAN SECARA OTOMATIS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.

Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.

Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>

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. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.

Klisworo, A. D. W. (2017). *Model Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode Fmadm Untuk Seleksi Beasiswa A-PPA Dan Bbp-Ppa Pada Perguruan Tinggi*.

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.

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 (JTISI)*, 2(1), 74–79.

Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98–101.

Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). *Analisis Perbandingan Social Commerce*. 11(1), 1–4.

Munandar, A., Sulistiani, H., Adrian, Q. J., & Irawan, A. (2020). Penerapan Sistem Informasi Pembelajaran Online Di Smk Al-Huda Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 7–14.

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.

Pasaribu, A. F. O., Darwis, D., Irawan, A., & Surahman, A. (2019). Sistem informasi geografis untuk pencarian lokasi bengkel mobil di wilayah Kota Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 1–6.

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.

Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–25.

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 (JTISI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.

Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INSari, 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. FORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA K. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.

Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm for Movie Opinion Data Classification. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.

Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.

Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.

Wantoro, A. (2019). Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penerima Dana Zakat, Infaq Dan Sedekah. *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 31–34.

Wayan, I. (2022). *PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN*. 3(1), 70–78.

Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>