

PEMANFAATAN INTERNET OF THINGS (IOT) DALAM RENCANA RESIDENTIAL

Puja Restu Adinda¹⁾
¹Teknik Komputer
*)restup338234@gmail.com

Abstrak

Selama dekade ini, komputer dan manusia hampir sepenuhnya bergantung pada internet untuk mendapatkan informasi. koneksi internet adalah hal yang hebat, bisa memberi kita semua jenis manfaat. Yang mungkin sulit ditemukan. Bola perkembangan teknologi, perangkat elektronik di Rumah bisa dikembangkan menjadi perangkat “pintar”. sehingga pemilik dapat mengeceknya kapanpun dan dimanapun. rumah Konsep yang agak sederhana ini dalam arti semua benda fisik sehari-hari terhubung dengan internet dapat dipahami sebagai Internet of Things (IoT). perangkat IoT terutama mencakup laptop, ponsel cerdas, perangkat pintar, dan jam tangan pintar. Kadang-kadang kita mungkin menghadapinya saat ini dengan kemajuan teknologi informasi dan jaringan Internet menyebar, sehingga menjadi semakin menarik. Studi observasi yang akan digunakan sebagai bahan penelitian. Gabungkan data lapangan dengan data pustaka dan selesai dengan wawancara langsung untuk mendapatkan hasil terbaik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi topik penelitian yang relevan. Penggunaan Internet of Things (IoT) dalam desain rumah tinggal. Data untuk penelitian ini tersedia meneliti dengan metode observasi lapangan atau untuk memperdalam pemahaman yang ada tentang objek penelitian seperti data dengan fokus penelitian dan dilengkapi dengan kajian data kepustakaan sehubungan dengan penggunaan Internet of Things (IoT).

Kata Kunci : IoT, Residential, Perencanaan, internet dan revolusi.

PENDAHULUAN

Hingga saat ini dikenal beberapa revolusi industri, yaitu Revolusi industri pertama mungkin terjadi sekitar tahun 1733 ketika beberapa bidang ditemukan termasuk kumparan terbang John Kay, mesin (Damayanti & Sumiati, 2018; Rido & Hatmannaja, n.d.; Samsugi & Silaban, 2018) pemintal James Hargreaves, mesin uap James Watt dan beberapa penemuan lainnya. Revolusi industri kedua, sekitar tahun 1870, ketika energi listrik digunakan di segala bidang. Revolusi industri ketiga dengan penggunaan elektronik dan teknologi informasi untuk mengotomatisasi proses produksi pada tahun 1969. Kondisi saat ini, Disruptive Technology yang melanda dunia sehingga sekarang dikenal dengan Era Disruptive, disebut dengan Revolusi Industri 4.0. Society 5.0, yang kini ramai dibicarakan oleh media. Dalam dekade ini, komputer dan manusia hampir sepenuhnya bergantung pada Internet untuk semua informasi (Damayanti, 2020; Hamidy, 2017; Isnain & Putra, 2023; Megawaty et al., 2021; Permatasari, 2019; Reayasa & Elektro, 2007; Ria & Budiman, 2021; Samsugi et al., 2021; Suaidah, 2021; Sulistiani et al., 2020).

Tidak pernah berhenti berbicara tentang Internet of Things (IoT) karena IoT dapat diterapkan pada kehidupan kita sehari-hari dengan benda-benda yang dapat digunakan sebagai perangkat untuk memfasilitasi aktivitas kita sehari-hari. Internet of Things (IoT) menjadi topik yang semakin hangat di era Revolusi Industri 4.0 karena konsepnya berpotensi mempengaruhi tidak hanya cara kita hidup tetapi juga cara kita bekerja (Abidin et al., 2022; Damayanti, Sulistiani, et al., 2020; Fernando et al., 2021; Hakim & Darwis, 2016; Kurniawan, n.d.; Rahmanto et al., 2020; Sofa et al., 2020; Surahman, Wahyudi, et al., 2020; Syah, 2020; Wantoro, 2020).

Biasanya di dalam rumah terdapat berbagai perangkat elektronik yang dapat digunakan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi, perangkat elektronik di rumah dapat dikembangkan menjadi “perangkat pintar”, sehingga pemilik rumah dapat mengontrolnya dari mana saja dan kapan saja (Audrilia & Budiman, 2020; Damayanti, Akbar, et al., 2020; Dan, 2021; Darwis, 2016; Nugroho et al., 2016; Oktavia, 2017; Ruslaini et al., 2021; R. Sari et al., 2021; Surahman, Octaniansyah, et al., 2020; Suryono et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian observasional, Sesuai dengan tujuan penelitian menggunakan data untuk mengetahui tingkat penggunaan Internet of Things (IoT) dalam rencana residential. Bidang dikombinasikan dengan bahan sastra, penelitian ini merupakan penelitian terapan yang digunakan untuk menerapkan teori di masyarakat. Maka tujuan penelitian terapan adalah untuk menjawab permasalahan yang dihadapi masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya, dalam hal ini lingkungan binaan yang terdiri dari penghuni, perumahan dan lingkungan yang mendukungnya (Alfiah & Damayanti, 2020; Alifah et al., 2021; Damayanti et al., 2021; Fariyanto et al., 2021; Jayadi et al., 2021; Pramono et al., 2020; rusliyawati et al., 2020; Sulistiani, 2021; Vidiyarsi & Darwis, 2020; Wantoro & Priandika, 2017).

Hasil penelitian terapan ini diharapkan dapat segera digunakan untuk memecahkan masalah-masalah praktis di bidang desain arsitektur. Motivasi utama dari penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah dan mengembangkan teori, bukan untuk menemukan teori baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Memahami Internet of Things (IoT)

Internet of Things (IoT) adalah konsep komputasi dari objek sehari-hari yang terhubung ke Internet dan dapat mengidentifikasi dirinya ke perangkat lain. Akses internet merupakan hal yang luar biasa,
Portaldata.org

dapat memberi kita segala macam keuntungan yang mungkin sulit dicapai di masa lalu (Ahdan et al., 2019; Bangun et al., 2018; Isnain et al., 2021; A. Putra et al., 2019; Samsugi et al., 2018, 2023; Samsugi & Wajiran, 2020; Sintaro et al., 2021; Wajiran et al., 2020).

Pada awalnya, ponsel hanya memungkinkan kita untuk melakukan panggilan dan mengirim pesan teks, tetapi sekarang kita dapat menggunakannya untuk membaca buku, mendengarkan musik, atau menonton film di ponsel pintar internet. Internet of Things (IoT) karenanya dapat dipahami sebagai konsep yang cukup sederhana dalam arti bahwa semua objek fisik kehidupan sehari-hari terhubung ke Internet (Agung et al., 2020; Hariadi et al., 2022; Imani & Ghassemian, 2019; Jupriyadi et al., 2020; Persada Sembiring et al., 2022; Prasetyawan et al., 2021; Samsugi et al., 2021; F. M. Sari, 2016; Setiawan, 2021; Sucipto & Bandung, 2016).

II. Keuntungan Internet of Things (IoT)

- **Konektivitas** Di era digital ini, Anda bisa mengucapkan selamat tinggal pada perangkat genggam. Dengan IoT Anda dapat mengakses banyak hal dari satu perangkat, mis. telepon pintar
- **Efisiensi:** Meningkatkan konektivitas mengurangi waktu yang diperlukan untuk tugas yang sama. Misalnya, asisten suara seperti Homepod dari Apple atau Alexa dari Amazon dapat memberikan jawaban atas pertanyaan tanpa Anda harus mengangkat telepon atau menyalakan komputer (Lestari et al., 2019).
- **Kenyamanan:** Perangkat IoT seperti smartphone kini menjadi perangkat yang digunakan bersama oleh kebanyakan orang. Misalnya, Smart Fridge dan Amazon Dash Button mempermudah pemesanan ulang produk dengan satu atau dua tindakan yang menunjukkan persetujuan (Ahdan & Susanto, 2021; Amarudin & Atri, 2018; Astuti et al., 2022; Borman et al., 2018; A. R. Putra, 2018; Samsugi, 2017).

Pengembangan aplikasi Internet of Things (Iot) dalam struktur rumah pintar

Di bawah ini adalah contoh perangkat IoT lain yang banyak digunakan di era digital.

1) Nest Smart Thermostat, Nest adalah termostat online. Nest mempelajari rutinitas Anda dan menyesuaikan suhu secara otomatis saat Anda di rumah atau pergi, bangun atau tidur, panas atau dingin. Nest membuat rumah Anda lebih efisien dan membantu Anda menghemat biaya pemanasan

dan pendinginan. Aplikasi seluler memungkinkan Anda mengubah jadwal dan mengubah suhu saat Anda tidak di rumah.

2) August Smart Lock, Dengan perangkat Smart Lock, Anda tidak lagi memerlukan kunci karena kunci otomatis terbuka saat Anda pulang dan mengunci saat Anda menutup pintu. Anda juga dapat memberikan kunci tamu kepada teman atau pembantu rumah tangga dan menetapkan waktu setelah itu Anda tidak lagi ingin mengizinkan masuk ke rumah Anda.

3) Adaptor pelacakan mobil otomatis, adaptor pelacakan mobil otomatis dapat melacak informasi tentang mobil Anda menggunakan adaptor di dalam mobil. Perangkat ini melacak jarak tempuh, jam mengemudi, biaya bahan bakar, efisiensi bahan bakar, lokasi, dll. Anda dapat menggabungkannya dengan program lain untuk keuntungan lebih. Banyak kendaraan di era ini sudah memiliki kemampuan IoT untuk memungkinkan pemiliknya melacak.

Perangkat rumah Internet of Things (IoT).

Dalam mendesain rumah tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Seiring dengan kemajuan teknologi di era digital ini, ada beberapa bagian bangunan tempat tinggal yang terhubung ke Internet of Things (IoT) termasuk mis.

- 1) Gerbang/pintu garasi
 - 2) Pintu kunci pintar
 - 3) Pencahayaan (teras, samping tempat tidur, garasi, dll.)
 - 4) carport/jemuran
 - 5) Pengontrol AC
 - 6) Smart TV
 - 7) Komputer/Laptop
 - 8) pengawasan video
 - 9) mobil
 - 10) tungku
 - 11) Oven Microwave
 - 12) Kulkas / Freezer
-

- 13) Penyiram Tanaman/Taman
- 14) pompa air
- 15) Deteksi kebakaran
- 16) Deteksi Dini Tsunami
- 17) Deteksi Gempa Bumi
- 18) Deteksi tanah longsor
- 19) Dan masih banyak perkembangan teknologi lainnya di zaman modern ini

tumbuh begitu cepat. Seiring perkembangan teknologi Demikian juga dengan pengendalian perangkat elektronik saat ini dapat dilakukan melalui aplikasi smart home yaitu pengendalian perangkat elektronik rumah berbasis web yang dapat dikendalikan dari jarak jauh. Aplikasi smart home ini dapat memudahkan pengguna untuk mengontrol perangkat elektronik rumah seperti lampu, AC, dan TV, sehingga dapat mengurangi pemborosan listrik saat pengguna lupa mematikan perangkat elektronik rumah atau saat keluar rumah. itu. rumah atau dimanapun pengguna berada(Harahap et al., 2020; Pratama et al., 2021).

KESIMPULAN

Internet of Things (IoT) karenanya dapat dipahami sebagai konsep yang cukup sederhana dalam arti bahwa semua objek fisik kehidupan sehari-hari terhubung ke Internet. Dengan kemajuan teknologi, perangkat elektronik di rumah dapat berkembang menjadi "perangkat pintar", memungkinkan pemilik rumah untuk mengontrolnya kapan saja, di mana saja. Mengenai bidang penerapan IoT, dapat digunakan di banyak area lain selain rumah pintar, mis. B. Pertanian, Energi, Lingkungan, Kesehatan, Transportasi, Keamanan, Perencanaan Kota, dan masih banyak lagi cara untuk memperluasnya ke bidang lain.

REFERENSI

- Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). *PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1 LIMAU*. 3(1), 43–48.
- 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., & 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.
- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Device. *2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA)*, 194–199.
- 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>

- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Amarudin, A., & Atri, Y. (2018). Analisis Penerapan Mikrotik Router Sebagai User Manager Untuk Menciptakan Internet Sehat Menggunakan Simulasi Virtual Machine. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(1), 62–66.
- Astuti, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Samsugi, S., Cinthya, B., & Gema, D. (2022). Pelatihan Membangun Karakter Entrepreneur Melalui Internet Of Things bagi Siswa SMK Al-Hikmah, Kalirejo, Lampung Selatan. *Comment: Community Empowerment*, 2(1), 32–41.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- 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.
- 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.
- Damayanti, D. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PENGUKURAN KESELARASAN TEKNOLOGI DAN BISNIS UNTUK PROSES AUDITING. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- 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.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. F. G. S. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50. <https://doi.org/10.34010/jati.v11i1.3392>
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- Dan, M. S. (2021). PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia, Bandar Lampung, Indonesia Abstrak *PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi. Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke.* 10(4), 2330–2341.
- Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 sebagai Upaya Peningkatan Keamanan Data pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesawaran. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- 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/JTSI>
- 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 Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.

- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Hariadi, E., Anistyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengereng Cerdas Berbasis Internet of Things (IoT). *Indonesian Journal of Engineering and Technology (INAJET)*, 2(1), 18–23. <https://doi.org/10.26740/inajet.v2n1.p18-23>
- Imani, M., & Ghassemian, H. (2019). Electrical Load Forecasting Using Customers Clustering and Smart Meters in Internet of Things. *9th International Symposium on Telecommunication: With Emphasis on Information and Communication Technology, IST 2018*, 113–117. <https://doi.org/10.1109/ISTEL.2018.8661071>
- Isnain, A. R., & Putra, A. D. (2023). *Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar*. 1(3), 132–136.
- Isnain, A. R., Sintaro, S., & Ariany, F. (2021). *Penerapan Auto Pump Hand Sanitizer Berbasis Iot*. 2(2), 63–71.
- Jayadi, A., Susanto, T., & Adhinata, F. D. (2021). Sistem Kendali Proporsional pada Robot Penghindar Halangan (Avoider) Pioneer P3-DX. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 47. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p05>
- Jupriyadi, J., Putra, D. P., & Ahdan, S. (2020). Analisis Keamanan Voice Over Internet Protocol (VOIP) Menggunakan PPTP dan ZRTP. *Jurnal VOI (Voice Of Informatics)*, 9(2).
- Kurniawan, I. (n.d.). Setiawansyah and Nuralia (2020)'PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER.' *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Lestari, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Economic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, 7(1), 30–44.
- 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>
- Nugroho, R., Suryono, R. R., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Untuk Integritas Data Menggunakan Framework Cobit 5 Pada Pt Kereta Api Indonesia (Persero) Divre Iv Tnk. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 20–25.
- Oktavia, S. (2017). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 (Studi Kasus: PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- 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>
- Persada Sembiring, J., Jayadi, A., Putri, N. U., Sari, T. D. R., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). PELATIHAN INTERNET OF THINGS (IoT) BAGI SISWA/SISWI SMKN 1 SUKADANA, LAMPUNG TIMUR. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 181. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2021>
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penemuan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i1.239>

- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Putra, A., Indra, A., & Afriyastuti, H. (2019). *PROTOTIPE SISTEM IRIGASI OTOMATIS BERBASIS PANEL SURYA MENGGUNAKAN METODE PID DENGAN SISTEM MONITORING IoT*. Universitas Bengkulu.
- Putra, A. R. (2018). *APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM*. Perpustakaan Teknokrat.
- 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.
- Rekayasa, E. J., & Elektro, T. (2007). *ELECTRICIAN Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro* 63. 1(1), 63–68.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Rido, A., & Hatmannaja, H. (n.d.). *THE DEMANDS FOR 21 st CENTURY GLOCAL WORKFORCE VIS A VIS SECONDARY VOCATIONAL SCHOOL 2013 CURRICULUM: SCHOOLS AND INDUSTRIES? VOICES*.
- 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, rusliyawati, Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). V. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- Samsugi, S. (2017). Internet of Things (iot): Sistem Kendali jarak jauh berbasis Arduino dan Modul wifi Esp8266. *ReTII*.
- Samsugi, S., Ismail, I., Tohir, A., & Rojat, M. R. (2023). *Workshop Pembuatan Kode Program Mobil RC Berbasis IoT*. 1(3), 162–167.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Aditama, B. (2018). *IoT: kendali dan otomatisasi si parmin (studi kasus peternak Desa Galih Lunik Lampung Selatan)*.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Samsugi, S., & Silaban, D. E. (2018). c. *Prosiding Nasional Rekayasa Teknologi Industri Dan Informasi*, 13, 1–7.
- Samsugi, S., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- Sari, F. M. (2016). Internet-based materials in enhancing college students' writing skill viewed from their creativity. *Teknosastik*, 14(1), 41–45.
- 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.
- Setiawan, D. (2021). *RANCANG BANGUN PENGENDALI PINTU DAN GERBANG MENGGUNAKAN ANDROID BERBASIS INTERNET OF THING*. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Pranata, C. A. (2021). Sistem Pengontrol Cahaya Pada Lampu Tubular Daylight Berbasis lot. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 28–35.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.

- Suaidah, S. (2021). 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., & 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. (2021). Sistem Penilaian Kepuasan Pelanggan Menggunakan Customer Satisfaction Index Pada Penjualan Parfume (Studi Kasus: Parfume Corner BDL). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), 29–36.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/1291>
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Surahman, A., Octaniansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 118–126.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., & Sintaro, S. (2020). *Implementasi Teknologi Visual 3D Objek Sebagai Media Peningkatan Promosi Produk E-Marketplace*.
- 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 REALITY UNTUK PENGENALAN PAHLAWAN INDONESIA DENGAN MARKER UANG KERTAS INDONESIA. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 9–16.
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- Wajiran, W., Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., & Iqbal, M. (2020). Desain Iot Untuk Smart Kumbung Thinkspeak Dan Nodemcu. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–103.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., & Priandika, A. T. (2017). Komparasi perhitungan pemilihan mahasiswa terbaik menggunakan metode statistik klasik dengan logika fuzzy (tsukamoto dan mamdani). *Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 25–32.