

# MENCIPTAKAN KOTA RESPONSIF MELALUI SMART CITY

Winda Istiana<sup>1)</sup>,Puja Restu Adinda <sup>2)</sup>,Muhammad Randyka Rojat<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>Teknik Komputer

\*)winda46576@gmail.com

## Abstrak

Saat ini pertumbuhan penduduk yang sangat cepat menyebabkan berbagai macam permasalahan khususnya di kota. Kebutuhan akan informasi yang mudah diakses, cepat, tepat dan akurat menjadi dasar perkembangan teknologi informasi di pemerintahan. Penciptaan konsep smart city bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengatasi segala permasalahan yang terjadi. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, dimana semua hal bisa dilakukan melalui sebuah perangkat teknologi yang terkoneksi secara online ke seluruh penjuru dunia tentunya memberikan kemudahan akses informasi yang tak terbatas dalam semua bidang. Hal tersebut jika diterapkan di lini kehidupan masyarakat tentunya juga akan memberikan kemudahan-kemudahan dalam menjalankan aktivitas kesehariannya. Hal inilah yang mendorong kota-kota besar di dunia untuk berpikir dan mewujudkan sebuah kota pintar, kota cerdas yang akan memberikan kemudahan-kemudahan kepada warganya seiring dengan berkembang dan majunya teknologi. Untuk mewujudkan perikehidupan yang lebih berkualitas dan kota yang berkelanjutan.

**Kata Kunci :** *Smart City, Responsif, Teknologi Informasi*

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan pertumbuhan penduduk yang relatif cepat menimbulkan berbagai permasalahan kota, seperti penurunan kualitas pelayanan publik, berkurangnya ketersediaan lahan pemukiman, kemacetan di jalan raya, kesulitan mendapatkan tempat parkir, membengkaknya tingkat konsumsi energi, penumpukan sampah, peningkatan angka kriminal, dan masalah-masalah sosial lainnya(Fauzi et al., 2021),(Andraini, 2022),(Kusnadi et al., 2021),(Teknologi et al., 2021),(Erwanto et al., 2022).

(Andraini & Ismail, 2022; *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*, 2021)

Saat ini, kebutuhan akan tersedianya informasi yang mudah di akses, cepat, tepat dan akurat menjadi salah satu dasar pengembangan pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pemerintahan(Samsugi et al., 2023),(Nurkholis et al., 2021),(Sugara et al., 2021),(Bangun et al., 2018),(Sulistiani et al., 2022). Kebutuhan informasi ini sudah menjadi salah satu kebutuhan utama, karena pada umumnya pemerintah memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap pelayanan masyarakat(Ferdiana, 2020),(Sintaro et al., 2021),(Rahmanto et al., 2021),(Hayatunnufus & Alita, 2020).

Salah satu kendala dalam pelayanan publik terutama di daerah, terkadang aparaturnya tingkat bawah atau biasa disebut street level bureaucracy cenderung kurang fleksibel, tidak responsif dan cenderung kaku terhadap aturan. Sehingga memicu terjadinya praktek KKN dalam penyelenggaraan pelayanan publik(Samsugi, Mardiyansyah, et al., 2020),(F. Kurniawan & Surahman, 2021),(Rahmanto et al., 2020),(Suaidah, 2021). Tidak adanya sistem intensif yang

tepat, yang mampu mendorong para pejabat birokrasi untuk efisien, responsif, dan profesional juga menjadi salah satu faktor yang ikut membentuk kinerja birokrasi yang kurang baik (Nisa & Samsugi, 2020), (Puspaningrum, Firdaus, et al., 2020), (M. A. Pratama et al., 2021), (Riski et al., 2021). Kunci sukses pemerintahan yang baik salah satunya berkaca pada pelayanan publik yang dianggap sudah tidak memadai lagi untuk mengatasi permasalahan (Pratama Zanofa & Fahrizal, 2021), (Samsugi, Neneng, et al., 2018), (Surahman et al., 2014). Oleh sebab itu dibutuhkan pendekatan yang terintegrasi untuk mengatasi segala permasalahan di kota, sehingga dilahirkanlah sebuah konsep Smart City (Samsugi, 2017), (Dita et al., 2021), (Sintaro et al., 2022), (Alat Pemberi Pakan Dan et al., 2022).

Kota-kota yang disebut smart city adalah kota yang pada awalnya memiliki terobosan baru dalam penyelesaian masalah di kotanya dan sukses dalam meningkatkan performa kotanya (Mersita et al., 2022), (Bhakti et al., 2022), (Andraini & Bella, 2022), (Setiawan et al., 2022). Salah satu dimensi terpenting dari smart city adalah memberikan pelayanan menggunakan teknologi terkini dan membangun infrastruktur yang pintar, sehingga dapat memberikan pelayanan yang efektif kepada seluruh masyarakat yang tinggal di kota (Widodo et al., 2020), (Ahdan & Susanto, 2021), (Arrahman, 2021) (Selamet et al., 2022). Smart city sudah dikenal baik di Indonesia maupun luar negeri (Kristiawan et al., 2021). Berikut kotakota utama yang mengimplementasikan konsep smart city misalnya Seoul, New York, Tokyo, Shanghai, Singapore, Amsterdam, London, Kairo, Dubai, Kochi dan Malaga (Silvia et al., 2016).

Akan tetapi tidak mudah mewujudkan impian smart city tersebut, dibutuhkan pemikiran strategis dan kreatif (Hariadi et al., 2022), (Isnain et al., 2021), (Ahdan et al., 2019). Strategis, mengandung pengertian dikerjakan secara terencana demi masa depan (futuristic), mulai dari identifikasi masalah, pengelompokan masalah, proses abstraksi, penentuan cara dan solusi masalah, serta perencanaan untuk implementasi Kreatif, berarti kemampuan menghasilkan karya yang berguna dan baru, baik pada tataran individu maupun organisasi (Wajiran et al., 2020), (Persada Sembiring et al., 2022), (Putra et al., 2019). Kebanyakan dari masyarakat berpandangan bahwa kota lebih menarik daripada desa dan menjanjikan di masa depan (Samsugi & Wajiran, 2020), (Prasetyawan et al., 2021). Dalam pengertian yang dimaksud dapat memperbaiki kualitas hidup dan kesejahteraannya (D. E. Kurniawan et al., 2019), (Samsugi, Nurkholis, et al., 2021) (Astuti et al., 2022).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Smart city**

Kota Cerdas (Smart Cities) membantu kotamadya mengelola sumber daya yang ada secara efisien dan memberikan informasi yang tepat kepada pemerintah kota/lembaga untuk menjalankan aktivitasnya atau mengantisipasi kejadian tak terduga sebelumnya (Jafar Adrian et al., 2022), (Technology et al., 2023), (Andraini et al., n.d.).

### **Pengertian Smart government**

Smart government mengacu pada prinsip Good Governance. Kunci utama pemerintahan yang cerdas bertujuan untuk mengurangi kesenjangan di tingkat kota, kecamatan dan

kelurahan adalah tidak hanya pemeratakan pembangunan fisik di setiap daerah, tetapi juga peningkatan profesionalisme kinerja aparatur yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat dengan didukung oleh kecanggihan teknologi(Rahman Isnain et al., 2021),(Samsugi, Ardiansyah, et al., 2018).

### **Pengertian Smart Economy**

Smart Economy merupakan pembangunan tata kelola perekonomian yang mampu menghadapi tantangan dan adaptif terhadap perubahan sehingga terwujudnya ekosistem yang mendukung aktifitas ekonomi masyarakat yang selaras dengan sektor ekonomi unggulan daerah.Seperti program pemberdayaan masyarakat melalui UMKM dan koperasi agar mendorong inovasi dan mengantisipasi persaingan usaha(Informatika et al., 2023),(Priandika & Riswanda, 2021). Serta dapat menumbuhkembangkan rasa untuk berwirausaha(Samsugi, Neneng, et al., 2021).

### **Pengertian Smart People**

Smart people berarti penduduk kota yang dapat dikatakan smart, tidak hanya mengacu pada kualifikasi edukasi seseorang tapi juga kualitas interaksi sosial yang terbentuk. Pembentukan kota cerdas tidak terlepas dari smart society atau masyarakat yang cerdas. Smart People Ditanamkannya nilai-nilai edukasi di dalam masyarakat dapat mendorong kehidupan sosial di perkotaan menjadi kondusif(Utami Putri et al., 2022). Diantaranya elemen-elemen seperti kepercayaan, gotong royong, toleransi, penghargaan, saling memberi dan saling menerima serta kolaborasi sosial. Tata nilai ini perlu dipertahankan dalam kehidupan sosial masyarakat(Ahmad et al., 2022).

### **Pengertian Smart mobility**

Smart mobility Berkaitan dengan transportasi dan infrastruktur. Diharapkannya ada transportasi yang terpadu sehingga lebih efisien(Putro et al., 2022),(Sulistiani et al., 2019). Dengan ketersediaan sarana/ prasarana transportasi dan infrastruktur yang memadai, dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat(Alfiah & Damayanti, 2020). Pengelolaan infrastruktur kota yang dikembangkan di masa depan merupakan sebuah sistem pengelolaan terpadu dan diorientasikan untuk kepentingan publik(Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020).

### **Pengertian Smart Environment**

Smart Environment merupakan pembangunan tata kelola lingkungan yang pintar. Dimana pembangunan sarana dan prasarana bagi masyarakat berorientasi pada lingkungan hidup, sehingga terwujud tata kelola lingkungan yang baik, bertanggung jawab, dan berkelanjutan.Smart Environment Dilihat dari segi penggunaan bangunan agar tidak berdampak pada kerusakan lingkungan serta cara mengelola sumber daya alamnya. Adanya kerusakan yang berdampak pada menurunnya mutu lingkungan pada dasarnya adalah akibat

kelalaian atau kesengajaan yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah(M. P. Sari et al., 2021).

### **Pengertian Smart Living**

Smart living adalah sebuah konsep yang mengintegrasikan aneka peralatan kerja elektronik dan tata cahaya dalam ruang kerja atau kantor dengan tujuan untuk meningkatkan keamanan dan kenyamanan, serta meningkatkan efektifitas dan efisien kerja dibalik design interior yang menarik pada suatu ruang kerja(Samsugi, Yusuf, et al., 2020). Kualitas hidup masyarakat dapat dilihat dari segi kesehatan dan kemandirian pada lingkungannya(Pramono et al., 2020). Sehingga dapat mewujudkan lingkungan yang kondusif dan berkualitas bagi masyarakatnya(R. R. Pratama & Surahman, 2020).

## **METODE**

### **Metode Penelitian**

Jurnal ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data memanfaatkan data-data sekunder melalui kajian pustaka(R. K. Sari & Isnaini, 2021). Sedangkan analisis data menggunakan content analysis, yakni menelaah secara kritis terhadap data-data yang diperoleh dan menyimpulkan serta memberi rekomendasi atau saran-saran yang diperlukan(Putri & Ghazali, 2021).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di Indonesia sendiri sudah menerapkan smart city seperti Bogor, Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Makassar. Seperti di Bogor membuat Bogor Green Room (BGR). Hal tersebut merupakan kolaborasi antara pemerintah Kota Bogor, ITB, dan Telkom Group ini akan digunakan sebagai pusat data dan informasi akurat sebagai bahan pengambilan keputusan dalam persoalan kependudukan, lingkungan, dan keseharian warga dibutuhkan strategi dengan menggunakan perangkat teknologi dalam rangka peningkatan pelayanan publik. Seperti memantau kondisi transportasi, kondisi darurat, dan peringatan terjadinya bencana.

Pelaksanaan smart city di kota Jakarta melalui Smart City Lounge. Konsep tersebut merupakan pusat kontrol untuk mengoperasikan smart city melalui TIK dan mampu menerima pengaduan masyarakat mengenai masalah sosial, macet, banjir, sampah, kriminalitas, pelayanan publik dan lain sebagainya. Pelaksanaan smart city di kota Bandung terdapat Hay U untuk perizinan online, SIP untuk rapor Camat oleh warga, citizen complaint online, Silakip untuk memonitoring kerja Pemkot dan penggunaan Twitter sebagai media komunikasi warga.

Pelaksanaan smart city di kota Makasar telah mampu memantau kemacetan dan sistem pembayaran parkir online yang sudah on the track. Selain itu, Makasar juga sudah memiliki Makasar Smart Card yang bisa digunakan untuk kepentingan dalam urusan sistem pemerintahan dan pembayaran.

Kemudian Pelaksanaan smart city di kota Surabaya adanya konsep traffic light yang diatur dengan *Closed Circuit Television* (CCTV) pemantau dan *Integrated Traffic System Management*, di mana ketika antrean panjang di depan lampu lalu lintas, maka secara otomatis lampu berwarna merah akan berjalan lebih pendek. SDG's (Sustainable Development Goals) dalam penerapan Smart City merupakan pembangunan berkelanjutan yang disepakati dunia dengan 17 program pembangunan berkelanjutan. 17 tujuan tersebut dapat dikelompokkan dalam empat pilar, yakni pembangunan manusia, pembangunan ekonomi, pembangunan lingkungan hidup, dan governance. Target ini berjalan selama 15 tahun yang dimulai pada tahun 2015-2030. SDG's sejalan dengan konsep smart city dalam 17 tujuan SDG's terdapat 2 tujuan yang merupakan program smart city, yaitu: Tujuan ke 11, *make cities and communities inclusive, safe, resilient and planned* and 30. Melalui strategi perwujudan sistem perkotaan nasional, pemenuhan standar perkotaan nasional, pembangunan kota hijau, pengembangan kota cerdas, peningkatan kapasitas tata kelola pembangunan perkotaan. Sedangkan tujuan ke 16, *peaceful and inclusive societies* (keadilan dan kedamaian). Melalui strategi mempromosikan proses pembangunan inklusif, menghormati hak-hak semua, melestarikan budaya, menghormati hak mereka untuk mewujudkan aspirasi pembangunan.

SDGs dibangun secara partisipatif. PBB bekerja sama dengan beberapa lembaga mitranya telah menyelenggarakan survei warga, yang disebut sebagai Myworld Survey. Hasil survei hingga November tanggal 21 pukul 11.34 telah mengumpulkan sebanyak 8,5 juta lebih suara (persisnya 8.583.717 untuk semua negara). Untuk seluruh dunia, empat prioritas menjadi usulan yaitu pendidikan yang bermutu, kesehatan yang lebih baik, kesempatan kerja lebih baik, dan tata pemerintahan yang jujur dan tanggap. Untuk Indonesia, telah terkumpul 38 ribu suara (persisnya 38.422 suara), dengan prioritas yang sedikit berbeda dengan prioritas global yaitu; pendidikan yang bermutu, kesehatan yang baik, tata pemerintahan yang jujur dan tanggap, serta kesempatan kerja yang lebih baik. Baik agenda di dunia maupun di Indonesia berkeinginan agar tata pemerintahan baik. Konsep Smart city akan tercapai jika dapat dipahami dan didukung pada level tertinggi pemerintah kota dan mempunyai kontribusi terhadap kebutuhan masyarakat sehari-hari.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa smart city harus mampu membuat masyarakatnya aktif dalam beraktivitas, melakukannya dengan tenang, aman, nyaman, senang, dan bahagia tinggal didalamnya. Sebuah konsep smart city ini bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat. Dalam hal ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi informasi yang digunakan secara maksimal secara tepat dan cepat.

## REFERENSI

- 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.
- 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>
- Alat Pemberi Pakan Dan, P., Prayoga, R., Savitri Puspaningrum, A., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Purwarupa Alat Pemberi Pakan Dan Air Minum Untuk Ayam Pedaging Otomatis. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, 3(1), 2022.
- 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>
- Andraini, L. (2022). *Pengeimplementasian DevOps Pada Sistem Tertanam dengan ESP8266 Menggunakan Mekanisme Over The Air*. 2(4), 1–10.
- 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>
- Andraini, L., Indonesia, U. T., Lampung, B., Indonesia, U. T., Lampung, B., Surahman, A., Indonesia, U. T., & Lampung, B. (n.d.). *Design And Implementation Of 02244 TDS Meter Gravity Sensor And 4502C pH Sensor On Hydroponic*.
- Andraini, L., & Ismail, I. (2022). *KARYA MESUJI*. 3(1), 123–131.
- Arrahman, R. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.
- 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.
- 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.
- 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.
- Dita, P. E. S., al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 121–135.
- 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>
- Fauzi, F., Antoni, D., & Suwarni, E. (2021). Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart). *Journal of Governance and Regulation*, 10(2 Special Issue), 318–327. <https://doi.org/10.22495/JGRV10I2SIART12>

- Ferdiana, R. (2020). A Systematic Literature Review of Intrusion Detection System for Network Security: Research Trends, Datasets and Methods. *2020 4th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 1–6.
- Hariadi, E., Anistyasari, Y., Zuhrie, M. S., & Putra, R. E. (2022). Mesin Oven Pengeri 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>
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). SISTEM CERDAS PEMBERI PAKAN IKAN SECARA OTOMATIS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Informatika, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2023). *Pelatihan Penerapan Logika Informatika Sebagai Dasar Algoritma Pemograman di SMKN 7 Bandarlampung*. 1(3), 156–161.
- Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, (2021).
- Isnain, A. R., Sintaro, S., & Ariany, F. (2021). *Penerapan Auto Pump Hand Sanitizer Berbasis Iot*. 2(2), 63–71.
- 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>
- Kristiawan, N., Ghafaral, B., Borman, R. I., & Samsugi, S. (2021). Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 93–105.
- Kurniawan, D. E., Iqbal, M., Friadi, J., Borman, R. I., & Rinaldi, R. (2019). Smart monitoring temperature and humidity of the room server using raspberry pi and whatsapp notifications. *Journal of Physics: Conference Series*, 1351(1), 12006. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1351/1/012006>
- Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 7–12.
- Kusnadi, N. S., Oktavia, R., Sukmasari, D., & Yuliansyah, Y. (2021). Pengaruh Partisipasi Penganggaran terhadap Kesenjangan Anggaran dengan Komunikasi sebagai Variabel Moderasi: Studi Perusahaan di Batam. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 3(1), 31–49. <https://doi.org/10.35912/jakman.v3i1.647>
- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Metode Drill Untuk Mengetahui Tingkat Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis Pada Anggota Club Pb Macan Tunggal. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- 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 Penembaan Ekowisata Daerah Penyanga 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.
- 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>
- Pratama Zanofa, A., & Fahrizal, M. (2021). Penerapan Bluetooth Untuk Gerbang Otomatis. *Portaldata.Org*, 1(2), 1–10.
- Priandika, A. T., & Riswanda, D. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>
- Putra, A., Indra, A., & Afriyastuti, H. (2019). *PROTOTIPE SISTEM IRIGASI OTOMATIS BERBASIS PANEL SURYA MENGGUNAKAN METODE PID DENGAN SISTEM MONITORING IoT*. Universitas Bengkulu.
- Putri, A. D., & Ghazali, A. (2021). *ANALYSIS OF COMPANY CAPABILITY USING 7S MCKINSEY FRAMEWORK TO SUPPORT CORPORATE SUCCESSION ( CASE STUDY: PT X INDONESIA )*. 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.22219/mb.v1i1i1>.
- Putro, P. A. W., Purwaningsih, E. K., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., Kautsarina, Wibowo Putro, P. A., Purwaningsih, E. K., Sensuse, D. I., Suryono, R. R., & Kautsarina. (2022). Model and implementation of rice supply chain management: A literature review. *Procedia Computer Science*, 197(2021), 453–460. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.161>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahmanto, Y., Burlian, A., & Samsugi, S. (2021). SISTEM KENDALI OTOMATIS PADA AKUAPONIK BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO R3. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 1–6.
- Rahmanto, Y., Rifaini, A., Samsugi, S., & Riskiono, S. D. (2020). Sistem Monitoring pH Air Pada Aquaponik Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 23–28.
- Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.
- Samsugi, S. (2017). Internet of Things (iot): Sistem Kendali jarak jauh berbasis Arduino dan Modul wifi Esp8266. *ReTII*.
- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Samsugi, S., Ismail, I., Tohir, A., & Rojat, M. R. (2023). *Workshop Pembuatan Kode Program Mobil RC Berbasis IoT*. 1(3), 162–167.
- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- Samsugi, S., Neneng, N., & Aditama, B. (2018). *IoT: kendali dan otomatisasi si parmin (studi kasus peternak Desa Galih Lunik Lampung Selatan)*.



- Samsugi, S., Neneng, N., & Suprpto, G. N. F. (2021). Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 143–152.
- 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., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Sari, R. K., & Isnaini, F. (2021). PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 151–159.
- Selamet, S., Rahmat Dedi, G., Adhie, T., & Agung Tri, P. (2022). Penerapan Penjadwalan Pakan Ikan Hias Molly Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO dan Sensor RTC DS3231. *Jtst*, 3(2), 44–51.
- Setiawan, A., Prastowo, A. T., Darwis, D., Indonesia, U. T., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Sistem Monitoring Keberadaan Posisi Mobil Menggunakan Smartphone. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 3(1), 35–44.
- Silvia, A. F., Haritman, E., & Muladi, Y. (2016). Rancang Bangun Akses Kontrol Pintu Gerbang Berbasis Arduino Dan Android. *Electrans*, 13(1), 1–10.
- Sintaro, S., Surahman, A., Andraini, L., & Ismail, I. (2022). Implementasi Motor Driver Vnh2Sp30 Pada Mobil Remote Control Dengan Kendali Telepon Genggam Pintar. *Jtst*, 3(1), 9–16.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Pranata, C. A. (2021). Sistem Pengontrol Cahaya Pada Lampu Tubular Daylight Berbasis Iot. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 28–35.
- 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>
- Sugara, H., Marudut, V., Siregar, M., Sinaga, K., Hanafiah, M. A., & Dunan Pardede, H. (2021). *SAW and Electre Methods Implementation for Scholarship Awardee Decision*. 01, 4. <https://doi.org/10.31763/iota.v1i4.496>
- Sulistiani, H., Muludi, K., & Syarif, A. (2019). Implementation of Dynamic Mutual Information and Support Vector Machine for Customer Loyalty Classification. *Journal of Physics: Conference Series*, 1338(1), 12050. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1338/1/012050>
- Sulistiani, H., Saputra, A., Isnain, A. R., Darwis, D., Rahmanto, Y., Nuriansah, A., & Akbar, A. (2022). *VILLAGE GUNA MENINGKATKAN PELAYANAN DESA DI PEKON SUKANEGERI JAYA*. 3(1), 94–100.
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). *RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBSIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN*.
- Technology, I., Informasi, S. S., Indonesia, U. T., Informatika, P. S., Indonesia, U. T., Ulum, F., Gunawan, R. D., & Abidin, Z. (2023). *Pelatihan Pemograman Python Tingkat Dasar di SMK N 7 Bandarlampung*. 1(3), 142–147.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Saputra, M. A., Isnain, A. R., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *PENERAPAN SMART VILLAGE DALAM PENINGKATAN PELAYANAN*

- MASYARAKAT MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING ( Studi Kasus : Desa Sukanegeri Jaya ).* 2(3), 49–55.
- Utami Putri, N., Persada Sembiring, J., Jayadi, A., Jafar Adrian, Q., & Sudana, I. W. (2022). Pelatihan Doorlock Bagi Siswa/Siswi Mas Baitussalam Miftahul Jannah Lampung Tengah. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 198. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2022>
- Wajiran, W., Riskiono, S. D., Prasetyawan, P., & Iqbal, M. (2020). Desain Iot Untuk Smart Kumbung Thinkspcak Dan Nodemcu. *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 97–103.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.