



## APLIKASI PENCARIAN SEKOLAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SMP DI KOTA BANDAR LAMPUNG)

**Mika Kurniawan**

*Universitas Teknokrat Indonesia<sup>1</sup>*

mika\_kurniawan@teknokrat.ac.id

**Received:** (10 Juni 2021) **Accepted:** (26 Juni 2021) **Published:** (30 Juni 2021)

### Abstract

*Schools are educational institutions whose entire process of activity is deliberately designed in accordance with the curriculum, implemented with strict rules, is serious about continuous, tiered, and sustainable development. Junior high school is the beginning of the level of education before going to high school. The number of public and private junior high schools in Bandar Lampung City has reached 128 schools, consisting of 34 public junior high schools and 94 private junior high schools. However, not everyone knows the information and locations in these schools, in this study the application for finding the location of junior high schools in the city of Bandar Lampung is expected to help the community in finding information on schools and junior high school achievements in the city of Bandar Lampung. This application is built with Java Android programming using Android Studio software as a Java programming language editor, ADT as a plugin for Android Studio, and SDK for the benefit of developing Android-based applications. The final result of this research is to produce a search application for the location of junior high schools in the city of Bandar Lampung, this application provides information on schools, school locations, routes to school locations and junior high school achievements in the city of Bandar Lampung.*

**Keywords:** *Application, Location Finder, School, Android*

### Abstrak

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang seluruh proses kegiatan yang sengaja dirancang sesuai dengan kurikulum, dilaksanakan dengan aturaturan yang ketat, bersungguh sungguh dalam pembinaan secara kontinue, berjenjang, dan berkesinambungan. Sekolah Menengah Pertama merupakan awal jenjang pendidikan sebelum menuju Sekolah Menengah Atas. Jumlah Sekolah Menengah Pertama Negeri maupun Swasta yang terdapat di Kota Bandar Lampung sudah mencapai 128 sekolah, yang terdiri dari 34 SMP Negeri dan 94 SMP Swasta. Namun tidak semua orang mengetahui informasi dan lokasi yang ada di sekolah-sekolah tersebut, dalam penelitian ini aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi sekolah dan prestasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung. Aplikasi ini dibangun dengan pemograman java Android menggunakan software Android Studio sebagai editor bahasa pemograman java, ADT sebagai plugin untuk Android Studio, dan SDK untuk kepentingan development aplikasi berbasis Android. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung, aplikasi ini menyediakan informasi sekolah, lokasi sekolah, rute menuju lokasi sekolah dan prestasi sekolah menengah pertama yang ada di kota bandar lampung.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Pencarian Lokasi, Sekolah, Android

**To cite this article:**

Mika Kurniawan. (2021). APLIKASI PENCARIAN SEKOLAH BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SMP DI KOTA BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, Vol(2) No(2), 169-179.

---

## PENDAHULUAN

*Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer, *Smarthone* diklasifikasikan sebagai *high end mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan *mobile computing* tersebut, *smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan ponsel biasa. *Smartphone* yang pertama kali muncul merupakan kombinasi dari fungsi suatu *personal digital assistant* (PDA) dengan telepon genggam maupun telepon dengan kamera (Hidayatullah et al., 2014). Seiring dengan perkembangannya, kini *smartphone* juga mempunyai fungsi sebagai *media player portable*, *low end digital compact camera*, *pocked vidio camera* dan GPS. *Smartphone* modern juga dilengkapi dengan layar *touchscreen* resolusi tinggi, browser yang ampuh menampilkan *full web* seperti gambar PC, serta akses data WiFi dan intrernet *broadband* (Darwis et al., 2020).

Android merupakan satu diantara OS yang ada pada *smartphone* yang banyak beredar di Indonesia yang harganya sangat terjangkau, dan juga sudah dilengkapi dengan fitur GPS (*Global Positioning System*), fitur ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membangun aplikasi yang bisa memudahkan pengguna untuk melihat atau menentukan posisi sekolah. Salah satu aplikasi *smartphone* yang menggunakan fitur GPS adalah GIS(*Geographic Information System*) (Sulistiani & Wibowo, 2018).

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang seluruh proses kegiatan yang sengaja dirancang sesuai dengan kurikulum, dilaksanakan dengan aturan-aturan yang ketat, bersungguh sungguh dalam pembinaan secara kontinue, berjenjang, dan berkesinambungan. Setiap orang tua pasti menginginkan pendidikan yang terbaik untuk anaknya. Oleh karena itu, orang tua sangat bersikap selektif dalam memilih sekolah bagi anaknya. Latar belakang pendidikan orang tua dapat mempengaruhi pilihan sekolah anaknya. Untuk pendidikan berjangka panjang,

Sekolah Menengah Pertama merupakan awal jenjang pendidikan sebelum menuju Sekolah Menengah Atas. Jumlah Sekolah Menengah Pertama Negeri maupun Swasta yang terdapat di Kota Bandar Lampung sudah mencapai 128 sekolah, yang terdiri dari 34 SMP Negeri dan 94 SMP Swasta. Data tersebut diambil dari Dinas Pendidikan Bandar Lampung. Sekolah Menengah Pertama khususnya di Kota Bandar Lampung tersebut tentunya memiliki tingkat akreditasi yang berbeda, prinsip pendidikan yang berbeda, cara pengajaran guru yang berbeda serta yang paling penting sebagai penunjang pembelajaran di sekolah yakni sarana dan prasarana yang berbeda.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada 30 orang tua siswa Sekolah Dasar dan Madarasyah Iftidaiyah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pada saat memilihkan sekolah untuk anaknya untuk jenjang sekolah yang selanjutnya maka kebanyakan orang tua akan memilih sekolah yang memiliki akreditasi yang tinggi, sekolah yang berprestasi, memliki fasilitas yang lengkap dan sekolah yang berdekatan dengan rumah. Namun tidak semua orang tua siswa mengetahui sekolah tersebut dan mengetahui lokasi sekolahnya.

Aplikasi Pencarian lokasi Sekolah Menegah Pertama Di Kota Bandar Lampung Berbasis Android sebagai media bantu dalam penyampaian informasi mengenai Sekolah Menegah Pertama di Kota Bandar Lampung dengan menggunakan perangkat mobile phone berbasis android yang memiliki fitur, informasi lokasi sekolah, rute menuju sekolah, dan informasi sekolah meliputi akreditasi, detail sekolah dan prestasi sekolah(Setiawansyah et al., 2020).

## TELAAH PUSTAKA

### *Android*

Android adalah aplikasi sistemoperasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh

bermacam piranti bergerak. Android saat ini merupakan sistem operasi yang populer yang digunakan pada perangkat *smartphone* (Ahdan & Setiawansyah, 2020).

### ***LBS (Location Based Service)***

Location Based Service (LBS) adalah layanan informasi yang dapat diakses menggunakan peranti mobile melalui jaringan Internet dan seluler serta memanfaatkan kemampuan penunjuk lokasi pada peranti mobile (Irvansyah et al., 2020). LBS melakukan komunikasi dan interaksi dua arah. LBS dapat digambarkan sebagai suatu layanan yang berada pada pertemuan tiga teknologi yaitu: Geographic Information System, Internet Service, dan Mobile Devices. Secara garis besar jenis Layanan Berbasis Lokasi juga dapat dibagi menjadi dua, yaitu: Pull Service yaitu layanan diberikan berdasarkan permintaan dari pelanggan akan kebutuhan suatu informasi. Push Service yaitu layanan ini diberikan langsung oleh service provider tanpa menunggu permintaan dari pelanggan.

### ***Google Maps***

*Google Maps* adalah sebuah jasa peta *globe virtual* gratis dan *online* disediakan oleh Google. Fasilitas *Google Maps* dihadirkan oleh Google sejak tahun 2005 dan terus berkembang hingga sekarang ini. Didalam *Google Maps*, anda tidak hanya mendapatkan tampilan peta dunia, namun juga informasi pendukung berupa informasi jalan, lokasi layanan *public*, bisnis dan sebagainya.

### ***ADT (Android Development Tools)***

Penelitian Sucista Agus (2012), *Android Development Tools* (ADT) adalah *plug-in* untuk *Eclipse* IDE yang dirancang untuk memberikan lingkungan yang *powerfull* dan terpadu untuk membangun aplikasi *Android*. ADT memperluas kemampuan *Eclipse* untuk mempercepat dalam pembuatan project *Android* baru, membuat UI aplikasi, menambahkan komponen berdasarkan *Android Framework API*, *debug* aplikasi menggunakan *Android tool SDK*, dan bahkan ekspor *unsigned apk file* dalam rangka untuk mendistribusikan aplikasi (Dinasari et al., 2020).

### ***SQLite***

SQLite merupakan sebuah sistem manajemen basisdata relasional yang bersifat ACID-compliant dan memiliki ukuran pustaka kode yang relatif kecil, ditulis dalam bahasa C. SQLite merupakan proyek yang bersifat public domain yang dikerjakan oleh D. Richard Hipp, tidak seperti pada paradigma client- server umumnya, inti SQLite bukanlah sebuah sistem yang mandiri yang berkomunikasi dengan sebuah program, melainkan sebagai bagian integral dari sebuah program secara keseluruhan.

### ***ISO 9126***

*International Organization of Standardization* (ISO) dan *International Electrotechnical Commission* (IEC) telah menetapkan satu set standar kualitas dalam mengembangkan suatu perangkat lunak yaitu ISO 9126. ISO 9126 telah banyak digunakan secara luas yang mana mencakup model kualitas dan metrik. Model kualitas ISO 9126 mempunyai enam karakteristik yaitu *Functionality*, *Reliability*, *Usability*, *Efficiency*, *Maintainability*, dan *Portability*.

## **METODE PENELITIAN**

### ***Teknik Pengumpulan Data***

Dalam melakukan penelitian yang usulkan, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

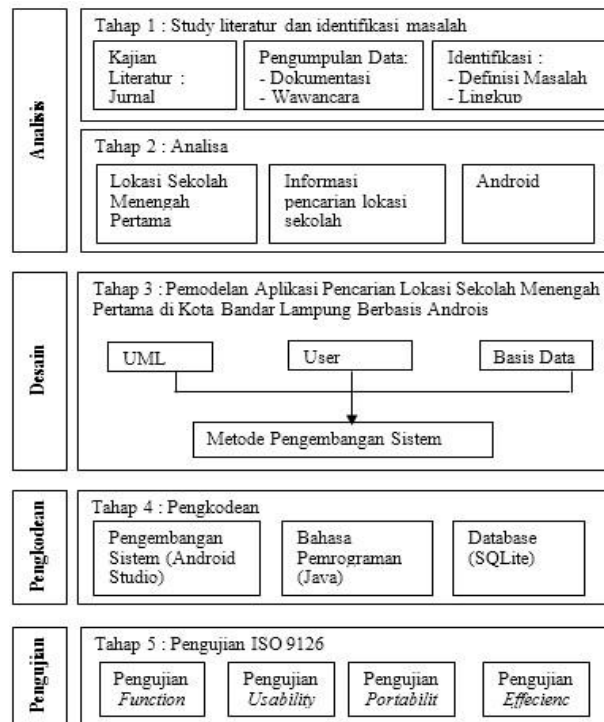
Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan referensi dari buku dan jurnal untuk menunjang dalam penelitian.

2. Observasi Mendapatkan data-data dan fakta dari pengamatan langsung di lokasi yang berkaitan dengan penelitian. Kuesioner (*Quesioner*) Peneliti melakukan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang

bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna, dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian (Sugiyono, 2018).

### Tahapan Penelitian

Berikut merupakan gambar tahapan penelitian aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung berbasis android.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Tahap 1: Studi Literatur dan Identifikasi

Pada tahap ini dilakukan kajian literatur jurnal yang berkaitan dengan Pencarian Lokasi. Dilanjutkan dengan pengumpulan data berupa studi literatur, lalu dilakukan identifikasi terhadap objek penelitian dengan definisi masalah dan lingkup penelitian (Budiman et al., 2019; Yana et al., 2020).

2. Tahap 2: Analisis

Menganalisis tentang lokasi sekolah dan Informasi yang ada pada sekolah menengah pertama. Dalam tahap ini dilakukan analisis pada lokasi sekolah dan informasi yang ada pada sekolah menengah pertama yang ada di kota Bandar Lampung dan menyajikan informasi pencarian lokasi dan informasi yang ada pada sekolah menengah pertama yang ada di kota Bandar Lampung kemudian akan diimplementasikan pada sistem operasi android.

3. Tahap 3: Desain Aplikasi Pencarian Lokasi Sekolah

Tahapan ini melakukan pemodelan atau desain yang terdiri dari desain UML, User Interface dan Database.

4. Tahap 4: Pengkodean

Tahapan ini yaitu mengembangkan aplikasi yang telah di rancang, pengembangan aplikasi ini menggunakan software Android studio, Bahasa pemrogram java dan database yang digunakan SQLite Studio.

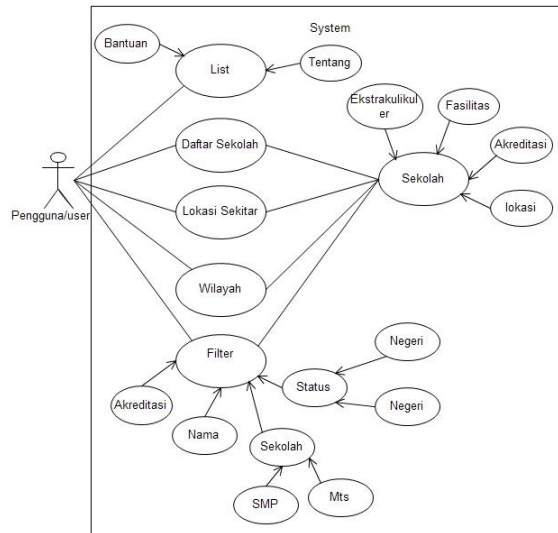
5. Tahap 5: Pengujian

Pengujian pada penelitian ini menggunakan ISO 9126 yang meliputi pengujian aspek functionality, pengujian aspek Usability, pengujian aspek portability dan pengujian aspek efficiency

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Use case Diagram

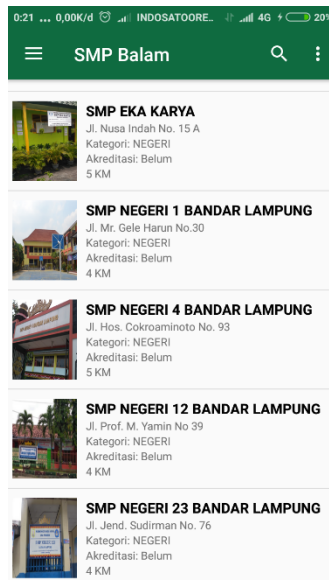
Use case merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor (Darwis et al., 2019; Sintaro et al., 2020). Berikut adalah deskripsi pendefinisian use case yang diusulkan pada aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama berbasis android di kota bandar lampung.



Gambar 2. Usecase Diagram

### Implementasi Menu Utama

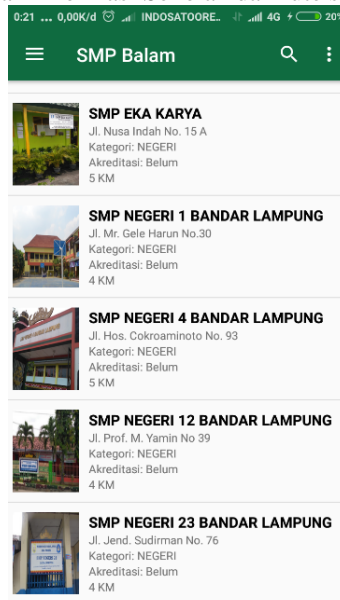
Menu utama ini muncul setelah loading screen, menu utama ini berfungsi sebagai kontrol konten-konten yang dalam aplikasi



Gambar 3. Implementasi Menu Utama

### Implementasi Daftar Sekolah

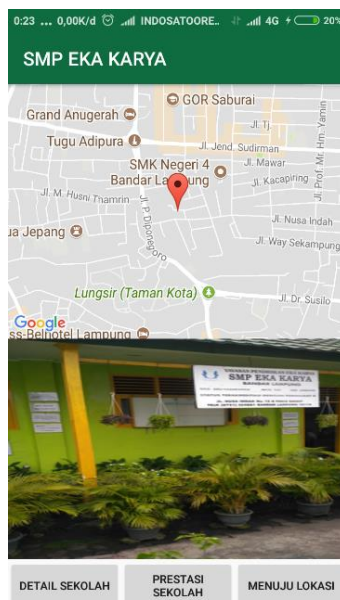
Menu Daftar Sekolah, pengguna tinggal memilih salah satu Sekolah yang ada dalam list, setelah kita memilih maka aplikasi akan menampilkan Informasi Sekolah dan rute sekolah.



Gambar 4. Implementasi Menu Daftar Sekolah

### Implementasi Menu Sekolah

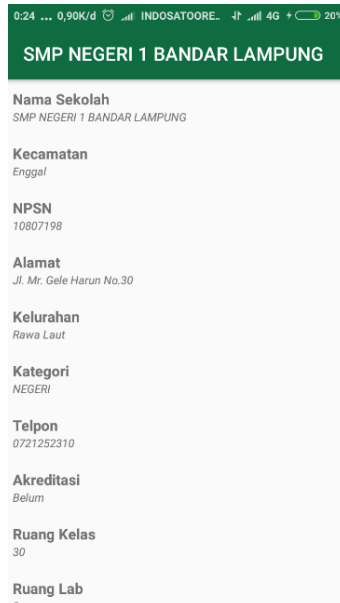
Menu Sekolah muncul setelah memilih List Sekolah, Menu Sekolah Menampilkan Nama Sekolah, Maps Sekolah dan Gambar Sekolah.



Gambar 5. Implementasi Menu Sekolah

### ***Implementasi Menu Detail Sekolah***

Menu Detail Sekolah muncul setelah memilih List Sekolah, Menu Detail Sekolah Menampilkan Informasi Sekolah berupa Akreditasi, Fasilitas dan Prestasi.



**Gambar 6. Implementasi Menu Detail Sekolah**

### ***Implementasi Menu Lokasi Sekitar***

Menu Lokasi Sekitar menampilkan sekolah yang berada didekat pengguna dengan jarak yang telah ditentukan pengguna.



**Gambar 7. Implementasi Menu Lokasi Sekitar**

### Implementasi Menu Wilayah

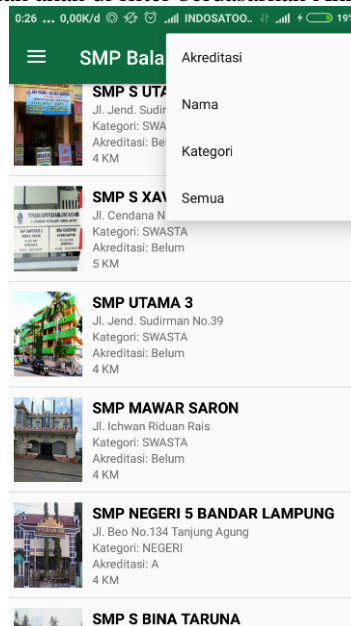
Menu Wilayah menampilkan daftar sekolah Swasta dan Negeri perkecamatan



Gambar 8. Implementasi Menu Wilayah

### Implementasi Menu Filter

Menu Filter menampilkan pilihan sekolah akan di filter berdasarkan Akreditasi, Nama, dan Status Sekolah.



Gambar 9. Implementasi Menu Filter

### Hasil Pengujian Functionality

Untuk pengujian aspek *functionality* menggunakan kuesioner yang berisi daftar fungsi yang dimiliki aplikasi. Kuisisioner diisi oleh orang yang memiliki keahlian dalam bidang *software engineering* (Lestari et al., 2020). Adapun hasil pengujian aspek *functionality* dapat dilihat pada tabel 1.



**Tabel 1. Hasil pengujian aspek *functionality***

No	Fitur	Fungsi	Hasil Pengujian	
			Sukses	Gagal
1	Menu	Menampilkan halaman Menu Utama.	2	-
2	Daftar Sekolah	Menampilkan halaman daftar sekolah	2	-
3		Menampilkan halaman maps menuju sekolah	2	-
4		Menampilkan halaman detail sekolah	2	-
5	Lokasi Sekitar	Menampilkan posisi pengguna	2	-
6		Menampilkan tombol jarak lokasi sekitar	2	-
7		Menampilkan halaman lokasi sekitar	2	-
8	Wilayah	Menampilkan halaman wilayah	2	-
9		Menampilkan wilayah kecamatan	2	-
10		Menampilkan wilayah sekolah	2	-
11		Menampilkan wilayah status	2	-
12	Filter	Menampilkan halaman filter	2	-
13		Menampilkan daftar sekolah berdasarkan filter akreditasi	2	-
14		Menampilkan daftar sekolah filter berdasarkan nama	2	-
15		Menampilkan daftar sekolah berdasarkan filter status	2	-
16	Pencarian	Menampilkan halaman pencarian	2	-
17		Menampilkan daftar sekolah hasil pencarian	2	-
18	List	Menampilkan halaman list	2	-
19		Menampilkan halaman list Bantuan	2	-
20		Menampilkan halaman list tentang	2	-

Berdasarkan angket yang diisi oleh 2 (dua) orang yang memiliki keahlian dalam bidang *software engineering*, menunjukan hasil bahwa fungsi-fungsi pada aplikasi dapat berjalan dengan benar, tidak adanya tombol yang tidak berfungsi dan tombol memunculkan perintah yang sesuai.

**Hasil Pengujian Usability**

Pengujian aspek *usability* pada penelitian ini menggunakan kuisisioner yang diisi oleh 30 responde. Adapun hasil pengujian aspek *usability* dapat dilihat pada Tabel 2

**Tabel 2. Hasil pengujian aspek *Usability***

No	Kriteria	Pernyataan	Hasil				
			SS	S	N	TS	STS
1	Learnability	Cara menggunakan aplikasi sangat mudah	28	2	0	0	0
2		Saya belajar untuk menggunakan aplikasi ini dengan cepat	26	4	0	0	0
3		Saya dapat menggunakan aplikasi ini tanpa instruksi tertulis	27	3	0	0	0
4		Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan penggunaan aplikasi ini	25	5	0	0	0
5	Operability	Informasi yang disediakan aplikasi ini cukup jelas	24	5	1	0	0
6		Sangat mudah mencari informasi yang dibutuhkan dalam aplikasi ini	25	5	0	0	0
7		Aplikasi ini dapat membantu dalam mencari lokasi sekolah	23	7	0	0	0
8	Understandability	Informasi dalam aplikasi mudah untuk dipahami	25	5	0	0	0
9		Informasi yang disediakan mudah untuk membantu mencari lokasi sekolah	23	7	2	0	0
10	Attractiveness	Tampilan aplikasi ini menyenangkan	18	10	2	0	0
11		Saya suka dengan tampilan aplikasi seperti ini	17	11	2	0	0
12		Kesesuaian icon dengan background bagus	15	12	3	0	0
13		Kesesuaian warna pada aplikasi bagus	14	13	3	0	0
14		Secara keseluruhan, saya puas dengan aplikasi ini	8	14	8	0	0
Total			298	103	19	0	0

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase untuk pengujian aspek *usability* yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 SS &= 298 \times 5 = 1490 \\
 S &= 103 \times 4 = 412 \\
 N &= 19 \times 3 = 57 \\
 TS &= 0 \times 2 = 0 \\
 STS &= 0 \times 1 = 0 \\
 \text{Skor Hasil pengujian} &= 1959 \\
 \text{Persentase Usability} &= \frac{\text{Skor Hasil Pengujian}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\% \\
 &= \frac{1959}{2030} \times 100\% \\
 &= 96\%
 \end{aligned}$$

Pengujian aspek usability diperoleh nilai persentase sebesar 96% yang diisi oleh 30 (Tiga Puluh) orang berarti menunjukkan bahwa aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama sangat bagus dalam penggunaan, operasi yang sangat mudah, informasi mudah dipahami.

### Hasil Pengujian Portability

Pengujian aspek *portability* dilakukan dengan menguji aplikasi di berbagai platform perangkat *mobile*, yang meliputi versi OS, ukuran layar, dan resolusi yang berbeda (Indra et al., 2020; Tarigan et al., 2020). Pengujian dilakukan dengan menggunakan berbagai perangkat *smartphone* langsung (Salahudin & Rosa, 2013). Pengujian secara langsung menggunakan perangkat digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi berhasil berjalan dengan baik di berbagai perangkat (Irawan & Neneng, 2020).

Adapun pengisian tabel hasil pengujian *portability* menggunakan perangkat langsung dan *testdroid* seperti pada tabel berikut :

Tabel 3. Pengujian Aspek Portability

No	Perangkat	Versi OS	Proses Instalasi	Proses Berjalan
1	Xiaomi Redmi Note3	Lolipop v5.1	Berhasil	Berjalan dengan baik
2	Xiaomi Redmi 4A	Marshmallow v6.01	Berhasil	Berjalan dengan baik
3	Samsung Galaxy Note 3	Lolipop v5.0	Berhasil	Berjalan dengan baik

Pengujian aspek *portability* aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung dapat berjalan dengan baik di versi android *Lolipop* dan *Marshmallow* tanpa ada pesan error dalam penggunaan dan Aplikasi dapat di-*install* dan dijalankan pada *device (smartphone)* dengan sistem operasi Android versi *Lolipop* dan *Marshmallow* diperoleh persentase 100%.

### SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu Aplikasi pencarian lokasi sekolah menengah pertama di kota bandar lampung sebagai media sarana pencarian lokasi sekolah, rute menuju sekolah, informasi sekolah dan informasi prestasi sekolah menengah pertama khususnya di bandar lampung. Dari hasil pengujian kualitas aplikasi menunjukkan bahwa aplikasi dapat melakukan semua fungsinya dengan benar, dapat diterima dengan “Sangat Baik” oleh user (pengguna), aplikasi dapat di-*install* dan dijalankan diberbagai *device* dan aplikasi tidak mengalami kekurangan memory ataupun CPU yang menyebabkan terjadinya memory leak dan mengakibatkan aplikasi berhenti.

### REFERENSI/DAFTAR PUSTAKA

- Ahdan, S., & Setiawansyah, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Geografis Untuk Pendonor Darah Tetap di Bandar Lampung dengan Algoritma Dijkstra berbasis Android. *Jurnal Sains Dan Informatika: Research of Science and Informatic*, 6(2), 67–77.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 24–30.
- Darwis, D., Ferico Octaviansyah, A., Sulistiani, H., & Putra, R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ABSENSI GURU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: SD NEGERI 3 TANGKIT SERDANG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Hidayatullah, A., Putra, S. J., & Qoyim, I. (2014). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Program Umroh

- pada PT Arqom Bayu Nusaba. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.15408/sijisi.v7i2.2168>
- Indra, R., Thyo, A., & Rahman, A. (2020). *Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming ( XP ) pada Aplikasi Investasi Peternakan Implementation of Extreme Programming ( XP ) System Development Method in Livestock Investment Application*. 8(3), 272–277. <https://doi.org/10.26418/justin.v8i3.40273>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- 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).
- Salahudin, M., & Rosa, A. S. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. *Bandung: Informatika*.
- Setiawansyah, Sulistiani, H., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing ( OLAP ) pada Data Penjualan ( Studi Kasus : CV Adilia Lestari ). *Jurnal CoreIT*, 6(1), 50–56.
- Sintaro, S., Surahman, A., & Khairandi, N. (2020). APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR FUTSAL MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 22–31.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *ke-26* (p. 334).
- Sulistiani, H., & Wibowo, D. A. (2018). Perbandingan Algoritma A \* dan Dijkstra dalam Pencarian Kecamatan dan Kelurahan di Bandar Lampung. *Knsi 2018*, 423–428.
- Tarigan, D. P., Wantoro, A., & Setiawansyah. (2020). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBERIAN KREDIT MOBIL DENGAN FUZZY TSUKAMOTO (STUDI KASUS: PT CLIPAN FINANCE). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1).
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDI KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.