

## Implementasi Untuk *E-Marketplace Berbasis Web Responsive* UMKM Kerajinan Khas Lampung

Galih Setiawan<sup>1\*)</sup>, I Gede Arya Darmawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Teknokrat Indonesia

\*) [Galihsetiawan@gmail.com](mailto:Galihsetiawan@gmail.com)

### Abstrak

Dengan adanya suatu konsep inovasi perkembangan teknologi informasi pada proses bisnis berbentuk *e-marketplace* akan dapat membantu meningkatkan proses bisnis dari para pelaku usaha, dikarenakan mampu memperluas area pemasaran dan upaya untuk meningkatkan volume penjualan dengan cara membangun hubungan komunikasi yang bersifat interaktif dengan konsumen. Penerapan *Web Responsive* untuk *E-Marketplace* UMKM Kerajinan Khas Lampung, menggunakan metode analisis kelayakan *ISO 9126*, kemudian menggunakan metode pengembangan sistem *extreme programming* dan diimplementasikan dengan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, dan menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver* serta Basis Data *MySQL*, sebagai *database* yang dirancang menjadi lebih baik Penerapan *Web Responsive* untuk *E-Marketplace* UMKM Kerajinan Khas Lampung dapat memudahkan dapat memperluas area pemasaran, mempermudah akses pembiayaan dan memberikan informasi yang bersifat *responstime* dari UMKM Kerajinan Khas Lampung yang ada di wilayah lampung terkait usaha jajanan yang mereka miliki.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *E-Marketplace*, UMKM Kerajinan Khas Lampung

---

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia telah banyak mengalami kemajuan, didukung dengan teknologi komunikasi yang menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan merupakan alternatif yang tepat bagi suatu perusahaan untuk menunjang kinerja dari perusahaan tersebut agar dapat berjalan dan bekerja dengan baik (Hamidy, 2016). untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi pada proses bisnis merupakan salah satu usaha penting bagi usaha untuk dapat bersaing dari para pesaingnya, dalam hal ini usaha yang membutuhkan adanya suatu inovasi perkembangan teknologi informasi adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) kerajinan oleh – oleh khas lampung. Pada umumnya masyarakat selalu menginginkan sesuatu yang berbeda, tidak terkecuali dengan cara berbelanja. Oleh karena itu dengan melakukan suatu inovasi proses bisnis berbentuk *E-Marketplace* dengan konsep usaha kerajinan oleh – oleh khas lampung merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi pada para pengusaha atau UMKM kerajinan oleh – oleh khas lampung di wilayah bandar lampung. Secara umum ciri - ciri UMKM adalah manajemen berdiri sendiri, modal disediakan sendiri, daerah pemasarannya lokal, aset perusahaannya kecil, dan jumlah karyawan yang dipekerjakan terbatas. Asas pelaksanaan UMKM adalah kebersamaan, ekonomi yang demokratis,

kemandirian, keseimbangan kemajuan, berkelanjutan, efesiensi keadilan, serta kesatuan ekonomi nasional. Salah satu bukti kebutuhan akan sistem yang diinginkan oleh pemilik UMKM dalam hal ini terkait dengan kerajinan oleh – oleh khas lampung adalah ingin memiliki suatu sistem yang dapat membantu mempromosikan dan mengenalkan usaha miliknya dan juga meningkatkan penjualan tanpa meski harus membutuhkan biaya yang besar dalam melakukan proses periklanannya (Damayanti & Sumiati, 2018). Proses konsep *E-Marketplace* yang akan dibangun oleh penulis memiliki berbagai fitur teknologi dengan menggunakan basis website sebagai *platform* jalannya aplikasi dan tentunya menggunakan database MySQL dalam proses penyimpanan data bagi user dan *Adobe Dreamweaver* sebagai *software* pembuatan *website*, dalam hal ini kerajinan oleh – oleh khas lampung yang akan mendaftar produk yang dimiliki pada aplikasi yang penulis sediakan. Dalam mengembangkan teknologi informasi *E-Marketplace* yang akan disediakan oleh penulis menggunakan *Web Responsive*, yaitu merupakan salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs web untuk berbagai jenis perangkat menjadi lebih mudah. Hal ini dikarenakan bahwa dengan menggunakan *responsive design*, perancang dimungkinkan untuk dapat menerapkan solusi bagi berbagai resolusi layar, *density*, dan rasio aspek pada banyak jenis perangkat (Ichsan et al., 2020). Sehingga mengatasi terjadinya masalah (1) tampilan website yang kurang menarik, (2) pengguna merasa malas dan bosan pada saat mengakses, dalam hal tersebut sangat berpengaruh pada proses jual beli pada *website*. Dibuatlah *e-marketplace* berbasis *web responsive* dengan sebuah *framework* CSS yang menyediakan komponen-komponen antar muka siap pakai yang telah dirancang sedemikian rupa untuk keperluan design halaman website, menggunakan *framework* *fuel* PHP dan *Adobe Dreamweaver* sebagai *software* pembuatan *website*.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **E - Marketplace**

*E-marketplace* adalah : “*e-marketplace* sebagai jenis dari mekanisme bisnis secara elektronik yang memfokuskan diri pada transaksi bisnis berbasis individu dengan menggunakan internet sebagai media pertukaran barang” (Surahman et al., 2020).

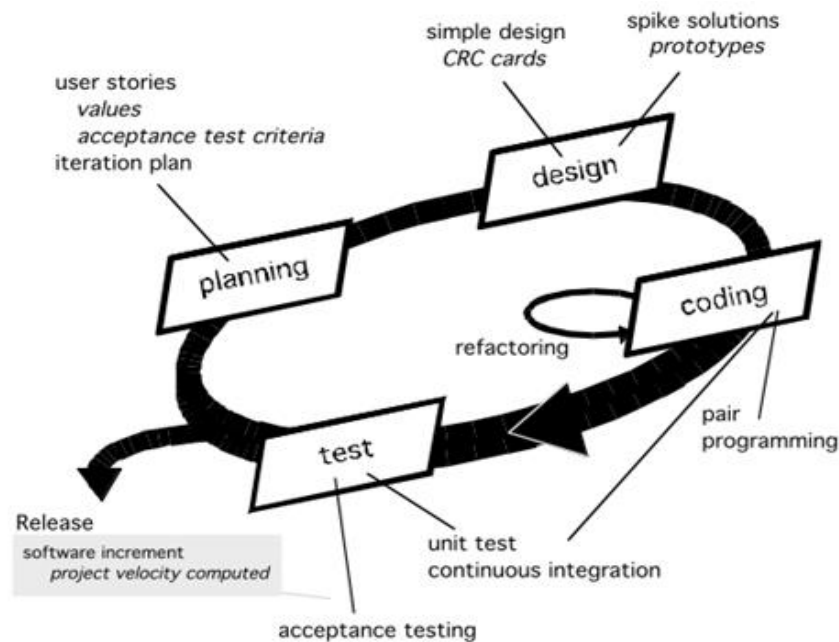
### **Adobe Dreamweaver**

*Adobe Dreamweaver* merupakan program penyunting halaman web keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia* (Sadeli, 2014). Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena

fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya. Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe System* yaitu versi 8. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe System* adalah *Adobe Creative Suite 6 (Adobe Cs 6)*. Disini penulis menggunakan *Adobe Cs 6*.

### ***Extreme Programming (XP)***

*Extreme Programming (XP)* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan (Ariyanti et al., 2020). Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. Tahapan-tahapan dari *Extreme Programming* terdiri dari *planning* seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* seperti perancangan *prototype* dan tampilan, *coding* termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah *testing*.



**Gambar 1.** Konsep *Extreme Programming (XP)*

## **METODE**

### **Metode Analisis**

Dalam melakukan analisis sistem menggunakan metodologi FAST (*Framework for the Application of Systems Techniques*). Seperti kebanyakan metodologi komersial, metodologi FAST hipotesis, tidak digunakan pendekatan tunggal pada analisis sistem.

Dengan mengintegrasikan semua pendekatan populer yang diperkenalkan pada paragraph-paragraf terdahulu kedalam satu kumpulan metode cerdas (Whitten 2004).

Menurut Whitten (2004) bahwa terdapat 5 fase analisis sistem dalam metode FAST. Adapun fase-fase tersebut adalah sebagai berikut :

1. Definisi Lingkup (Scope Definition)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang akan diteliti tingkat feasibility dan ruang lingkup proyek yaitu dengan menggunakan kerangka PIECES (Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Service). Hal ini dilakukan untuk menemukan inti dari masalah-masalah yang ada (problems), kesempatan untuk meningkatkan kinerja organisasi (opportunity), dan kebutuhan-kebutuhan baru yang dibebankan oleh pihak manajemen atau pemerintah (directives).

2. Analisis Permasalahan (Problem Analysis)

Pada tahap ini akan diteliti masalah-masalah yang muncul pada sistem yang ada sebelumnya. Dalam hal ini yang dihasilkan dari tahapan preliminary investigation adalah kunci utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah peningkatan performa sistem yang akan memberikan keuntungan dari segi bisnis perusahaan. Hasil lain dari tahapan ini adalah sebuah laporan yang menerangkan tentang problems, causes, effects, dan solution benefits.

3. Analisis Kebutuhan (Requirements Analysis)

Pada tahap ini akan dilakukan pengurutan prioritas dari kebutuhan-kebutuhan bisnis yang ada. Tujuan dari tahapan ini adalah mengidentifikasi data, proses dan antarmuka yang diinginkan pengguna dari sistem yang baru.

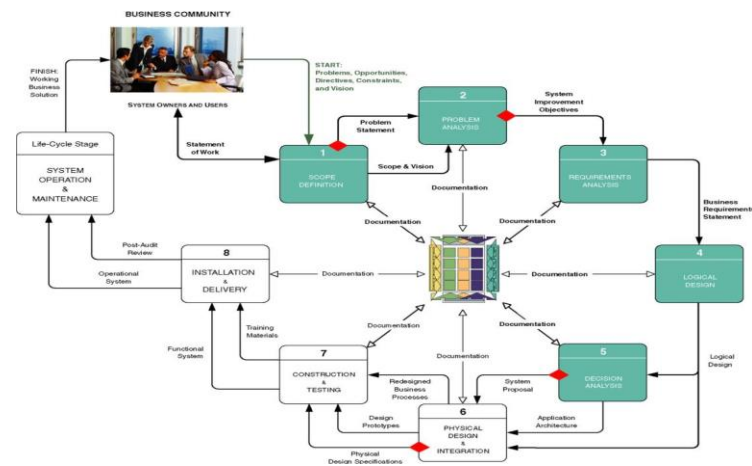
4. Desain Logis (Logical Design)

Tujuan dari tahapan ini adalah mentransformasikan kebutuhan-kebutuhan bisnis dari fase requirements analysis kepada sistem model yang akan dibangun nantinya. Dengan kata lain pada fase ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar penggunaan teknologi (data, process, interface) yang menjamin usability, reliability, completeness, performance, dan quality yang akan dibangun di dalam system.

5. Analisis Keputusan (Decision Analysis)

Pada tahap ini akan akan dipertimbangkan beberapa kandidat dari perangkat lunak dan keras yang nantinya akan dipilih dan dipakai dalam implementasi sistem

sebagai solusi atas problems dan requirements yang sudah didefinisikan pada tahapan-tahapan sebelumnya.



**Gambar 2.** Analisis FAST

### Pengujian *Black Box*

Menurut Pressman (2010) pengujian *black box* juga dikenal sebagai Behavioral Testing merupakan sebuah metode pengujian software dimana internal struktur, desain, dan implementasian dari suatu bagian yang sedang diuji tidak diketahui oleh pengujinya. Dalam pengujian *black box* yang diuji adalah fungsionalitas maupun non-fungsionalitasnya, meskipun biasanya yang diuji adalah hanya fungsionalitasnya saja. Metode pengujian software ini dinamakan *black box* dikarenakan software program yang sedang diuji dimata penguji atau testernya adalah seperti kotak hitam, apapun didalamnya tidak diketahui. Metode pengujian ini diselenggarakan untuk mencari error-error didalam kategori berikut ini:

- Tidak benar atau hilangnya fungsionalitas
- Error desain antar muka
- Error di dalam struktur data atau akses external databas
- Error di performanya
- Error pada inisialisasi dan terminasi

### Pengujian ISO 9126

Salah satu tolak ukur kualitas perangkat lunak adalah ISO 9126, yang dibuat oleh International Organization for Standardization (ISO) dan International Electrotechnical Commission (IEC). ISO 9126 mendefinisikan kualitas produk perangkat lunak, model, karakteristik mutu, dan metrik terkait yang digunakan untuk mengevaluasi

dan menetapkan kualitas sebuah produk software. Standar ISO 9126 telah dikembangkan dalam usaha untuk mengidentifikasi atribut-atribut kunci kualitas untuk perangkat lunak komputer. Faktor kualitas menurut ISO 9126 meliputi enam karakteristik kualitas sebagai berikut:

1. Functionality (Fungsionalitas). Kemampuan perangkat lunak untuk menyediakan fungsi sesuai kebutuhan pengguna, ketika digunakan dalam kondisi tertentu.
2. Reliability (Kehandalan). Kemampuan perangkat lunak untuk mempertahankan tingkat kinerja tertentu, ketika digunakan dalam kondisi tertentu.
3. Usability (Kebergunaan). Kemampuan perangkat lunak untuk dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna, ketika digunakan dalam kondisi tertentu.
4. Efficiency (Efisiensi). Kemampuan perangkat lunak untuk memberikan kinerja yang sesuai dan relatif terhadap jumlah sumber daya yang digunakan pada saat keadaan tersebut.
5. Maintainability (Pemeliharaan). Kemampuan perangkat lunak untuk dimodifikasi. Modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional.
6. Portability (Portabilitas). Kemampuan perangkat lunak untuk ditransfer dari satu lingkungan ke lingkungan lain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Interface Beranda Aplikasi*

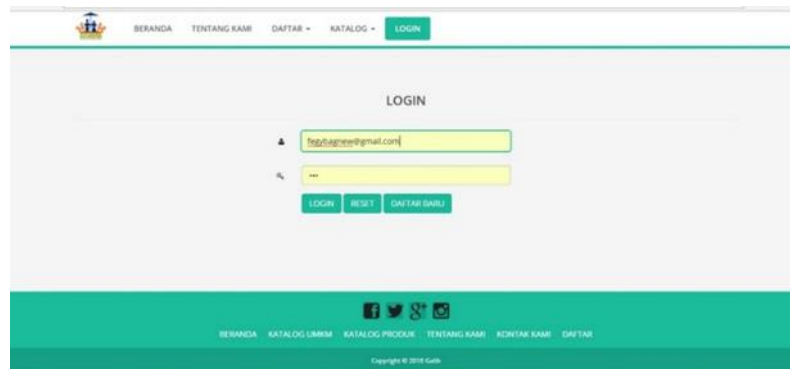
Tampilan beranda aplikasi ini merupakan tampilan awal sebelum masuk kedalam Penerapan *Web Responsive Untuk E-Marketplace* Umkm Kerajinan Khas Lampung dapat dilihat pada gambar 5.1.



**Gambar 3.** *Interface Beranda Penerapan Web Responsive Untuk E-Marketplace Umkm Kerajinan Khas Lampung*

### **Interface Login UMKM**

Tampilan *login* UMKM ini merupakan tampilan yang berfungsi untuk UMKM melakukan *login* terlebih dahulu ketika akan masuk kedalam Penerapan *E-Marketplace* Pada *UMKM* Kerajinan Khas Lampung Menggunakan *Responsive Web Design*, berikut tampilan *login* supplier dapat dilihat pada gambar 5.10.



**Gambar 4.** *Interface Login UMKM Penerapan Web Responsive Untuk E-Marketplace Umkm Kerajinan Khas Lampung*

### **Pengujian Black Box**

Pengujian *black box* adalah pengujian yang akan melakukan pemeriksaan terkait fungsi pada sistem baru dengan maksud dan tujuan yang diharapkan, berikut hasil pengujian *black box* Penerapan Web Responsive Untuk E-Marketplace Umkm Kerajinan Khas Lampung , dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Pengujian *Black Box* Beranda

Aktivitas pada sistem	Keterangan	Hasil Yang Diharapkan		Kesimpulan
		Benar	Salah	
Klik Beranda	Untuk Masuk Ke Tampilan Awal Atau Beranda Pada	Tampil Halaman Beranda	Tidak Tampil Halaman Beranda	Sesuai

	Sistem			
Klik Tentang Kami	Untuk Mengetahui Informasi Seputar Tentang Website	Tampil Halaman Profil	Tidak Tampil Halaman Profil	Sesuai
Klik Daftar	Untuk Melakukan Pendaftaran Bagi Pihak Umkm	Tampil Halaman Daftar	Tidak Tampil Halaman Daftar	Sesuai
Klik Katalog	Untuk Melihat Daftar Katalog Barang Ataupun Umkm	Tampil Halaman Katalog	Tidak Tampil Halaman Katalog	Sesuai
Klik Login	Untuk Melakukan Akses Pada Akun E-Marketplace	Tampil Halaman Login	Tidak Tampil Halaman Login	Sesuai

### Pengujian Iso 9126

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, maka penulis mengambil simpulan dengan adanya Penerapan Web Responsive Untuk E-Marketplace Umkm Kerajinan Khas Lampung memiliki hasil yaitu dari pengujian ISO 9126 yang dapat dilihat pada tabel pengujian 2. dibawah ini :

**Tabel 2.** Hasil Pengujian *ISO 9126*

Aspek	Skor Aktual	Skor Ideal	% Skor Aktual	Kriteria
<i>Functionality</i>	89	90	98,88888889	Sangat Baik
<i>Reliability</i>	49	50	98	Sangat Baik



<i>Usability</i>	50	50	100	Sangat Baik
<i>Efficiency</i>	30	30	100	Sangat Baik
<b>Total</b>	218	220	99,22222222	Sangat Baik

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan penerapan Teknologi Informasi *E-Marketplace* Pada UMKM Kerajinan Khas Lampung dapat mengatasi berbagai masalah terkait :

- Dapat membantu memberikan informasi yang berkaitan dengan produk pada UMKM kerajinan khas Lampung kepada masyarakat luas sehingga mempermudah pemasaran dan penjualan produk pada UMKM Kerajinan khas Lampung.
- Masyarakat lebih mudah untuk mencari informasi yang relevan tentang produk-produk yang diinginkan dan dapat dilakukan secara *online*.
- Memberikan informasi yang bersifat *responsive* bagi konsumen ketika ingin melakukan interaksi ataupun pemesanan pada pihak UMKM yang ada di provinsi Lampung terkait usaha kerajinan khas Lampung.

### Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Penerapan Teknologi Informasi *E-Marketplace* Pada UMKM kerajinan khas lampung Diwilayah Kota Bandar Lampung adalah, melakukan evaluasi perkembangan dan kemajuan teknologi yang ada pada pihak UMKM yang ada di provinsi Lampung terkait usaha kerajinan khas Lampung.

## REFERENSI

- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk Umkm Home Industri Berbasis Web. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (Knsi) 2018*.
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro

- Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- Sadeli, M. (2014). *Dreamweaver Cs6 Untuk Orang Awam*.
- 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.
- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology*.
- 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.
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (Jatika)*, 2(1), 85–93.
- Damayanti, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengukuran Keselarasan Teknologi Dan Bisnis Untuk Proses Auditing. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 92–97.
- 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.
- 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).
- 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.
- Hamid, R. M., Rizky, R., Amin, M., & Dharmawan, I. B. (2016). Rancang Bangun Charger Baterai Untuk Kebutuhan Umkm. *Jtt (Jurnal Teknologi Terpadu)*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.32487/Jtt.V4i2.175>
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi Dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- 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.
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada Pt Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (Snati)*.
- 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.
- Press, U., & Lantai, I. V. (N.D.). *Judul: Manusia, Bahasa, Dan Teknologi (Book Chapter)*.
- 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.
- 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*, 2(1), 59–64.
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(1), 27–32.
- 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.
- Sari, A. M., Darwis, D., & Dartnono, D. (2021). E-Marketing Pada Dealer Motor Tvs Cabang Unit 2 Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 2(1).
- 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.
- 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., Octaviansyah, A. F., & Darwis, D. (2020). Ekstraksi Data Produk E-Marketplace Sebagai Strategi Pengolahan Segmentasi Pasar Menggunakan Web Crawler. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 73–81.
- 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.
- Triyanti, D. P. B. (2019). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Koperasi, Umkm, Perindustrian Dan Perdagangan Kabupaten Barito Timur. *Jurnal Pubbis*, 3(1), 87–101.
- Van Eijck, Michiel; Hsu, Pei-Ling; Roth, W.-M. (2009). *Citations @ Scholar.Google.Com* (Pp. 611–634).  
[Http://Scholar.Google.Com/Citations?View\\_Op=View\\_Citation&Hl=En&User=\\_Xdruc4aaaaj&Citation\\_For\\_View=\\_Xdruc4aaaaj:D1gkvwhdpl0c](http://Scholar.Google.Com/Citations?View_Op=View_Citation&Hl=En&User=_Xdruc4aaaaj&Citation_For_View=_Xdruc4aaaaj:D1gkvwhdpl0c)

Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Dan Profile Matching Pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan", 1(1)*.