Jurnal Unitek
Vol.18 No.1 Januari - Juni 2025
e-ISSN : 2580-2582, p-ISSN: 2089-3957

Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Rumah Di Kabupaten Sidrap Berbasis *Android*

Armayani[1)], Wahyuddin[2)], Mughaffir Yunus[3)], Masnur[*4)]

[1,2,3,4)] Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Parepare - Indonesia

Article Info

Kata Kunci: EUCS, Kepuasan Pengguna, SIMASMU, *Website*

***Keywords*:** *EUCS, Users Satisfaction, SIMASMU, Website*

Article history:
Received: 22 Maret 2025
Revised: 06 Mei 2025
Accepted: 10 Mei 2025
Available online: 11 Mei 2025

DOI :

* Corresponding author.
E-mail address:
armayanimaya386@gmail.com
wahyuddin.2015130024@gmail.com
mughaffir@gmail.com
masnur2010@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi penjualan perumahan berbasis *Android* yang ditujukan untuk masyarakat Kabupaten Sidrap. Aplikasi ini dikembangkan sebagai solusi atas keterbatasan sistem pemasaran perumahan konvensional yang kurang efisien dan belum terdigitalisasi. Metode yang digunakan adalah model pengembangan *prototyping*, dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, serta evaluasi oleh pengguna. Evaluasi dilakukan terhadap 30 responden melalui kuesioner skala *Likert* yang mengukur tiga aspek utama: kemudahan penggunaan, keamanan dan keandalan sistem, serta kepuasan dan loyalitas pengguna. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap aplikasi, dengan rata-rata skor pada seluruh indikator berada di antara 1.8 hingga 2.2. Aplikasi dinilai mudah digunakan, informatif, dan berpotensi meningkatkan efisiensi proses pemesanan rumah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan desain berbasis pengguna dan prinsip *Human-Centered Design* dapat meningkatkan kualitas sistem informasi, terutama di wilayah non-perkotaan. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi digital di sektor properti serta menawarkan model implementasi aplikasi yang adaptif terhadap konteks lokal.

ABSTRACT

This research aims to design and develop an Android-based housing sales application for the residents of Sidrap Regency. This application was developed as a solution to the limitations of the conventional housing marketing system, which is inefficient and not yet digitized. The method used is a prototyping development model, with stages including needs analysis, system design, implementation, and user evaluation. The evaluation was conducted with 30 respondents using a Likert-scale questionnaire measuring three main aspects: ease of use, system security and reliability, and user satisfaction and loyalty. The analysis results show that the majority of respondents gave a positive assessment of the application, with average scores across all indicators ranging from 1.8 to 2.2. The application was deemed easy to use, informative, and has the potential to improve the efficiency of the home booking process. This study concludes that a user-centered design approach and Human-Centered Design principles can improve the quality of information systems, especially in non-urban areas. These findings contribute to the development of digital technology in the property sector and offer an application implementation model that is adaptive to local contexts.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berinteraksi dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang properti dan real estate. Di era digital ini, pemanfaatan teknologi *mobile*, khususnya platform berbasis *Android*, semakin meluas dalam memfasilitasi transaksi ekonomi, pemasaran produk, hingga layanan publik. Fenomena ini menjadi relevan ketika dikaitkan dengan kebutuhan masyarakat akan sistem yang cepat, transparan, dan mudah diakses[1]. Namun, kondisi di beberapa wilayah Indonesia, khususnya daerah non-perkotaan seperti Kabupaten Sidrap, masih menunjukkan ketergantungan tinggi terhadap metode konvensional dalam pemasaran dan penjualan perumahan[2]. Hal ini menimbulkan kesenjangan informasi serta keterlambatan proses transaksi antara pengembang perumahan dan calon konsumen[3].

Perumahan sebagai kebutuhan dasar manusia memerlukan sistem distribusi informasi dan layanan yang efisien[4]. Dalam konteks ini, penggunaan aplikasi *mobile* dapat menjadi sarana yang strategis untuk menjembatani antara pengembang perumahan dan masyarakat sebagai konsumen. Terlebih lagi, di era pascapandemi COVID-19, perubahan perilaku konsumen ke arah digital semakin menegaskan pentingnya pengembangan sistem penjualan properti yang adaptif[5]. Kabupaten Sidrap sebagai daerah yang berkembang secara ekonomi, namun belum sepenuhnya terdigitalisasi dalam sektor properti, memberikan ruang untuk intervensi teknologi informasi guna mendukung pemerataan layanan berbasis digital[6].

Studi sebelumnya telah banyak membahas tentang pengembangan aplikasi *e-commerce* properti di kota-kota besar yang memiliki infrastruktur teknologi memadai[7]. Beberapa penelitian juga telah menyoroti pemanfaatan location-based service dan platform berbasis *Android* dalam menyajikan informasi rumah secara interaktif dan real-time[8]. Namun, kajian tersebut umumnya berfokus pada wilayah urban dan belum menyentuh secara spesifik tantangan serta potensi di daerah rural seperti Sidrap[9]. Penelitian yang menggabungkan pendekatan teknis dan kontekstual untuk membangun sistem informasi penjualan rumah berbasis *Android* di wilayah non-perkotaan masih sangat terbatas[10]. Kesenjangan pengetahuan ini menjadi penting untuk diangkat, terutama karena kebutuhan masyarakat perdesaan terhadap layanan informasi properti tidak kalah besar dibanding masyarakat perkotaan[11]. Keterbatasan literasi digital, kendala jaringan internet, serta desain antarmuka yang kurang sesuai dengan karakteristik pengguna lokal sering kali menjadi hambatan utama dalam adopsi sistem digital[12]. Oleh karena itu, perlu dirancang suatu sistem yang tidak hanya mengandalkan kecanggihan teknologi, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan nyata pengguna, konteks lokal, serta kemudahan operasional[13].

Secara teoritis, penelitian ini berpijak pada prinsip *Human-Centered Design* (HCD) yang mengedepankan pengalaman dan kenyamanan pengguna dalam perancangan sistem. Selain itu, kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana masyarakat menerima dan bersedia menggunakan sistem yang dikembangkan[14]. Prinsip interaksi manusia dan komputer (Human-Computer Interaction/HCI) juga menjadi dasar teknis dalam menyusun antarmuka dan alur interaksi aplikasi yang efektif dan efisien[15].

Berdasarkan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian yang diajukan dalam studi ini adalah: (1) Bagaimana merancang dan membangun aplikasi berbasis *Android* yang dapat digunakan untuk memfasilitasi penjualan perumahan di Kabupaten Sidrap? dan (2) Sejauh mana aplikasi yang dikembangkan memenuhi aspek kemudahan penggunaan, keamanan sistem, dan kepuasan pengguna? Pertanyaan ini menjadi dasar dalam menyusun langkah-langkah pengembangan dan pengujian sistem[16].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi penjualan perumahan berbasis *Android* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna lokal di Kabupaten Sidrap[17]. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan, keamanan, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang telah dikembangkan[18].

Sebagai pendekatan kuantitatif, penelitian ini menguji hipotesis sebagai berikut:
H_0 (hipotesis nol) menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas sistem yang dikembangkan terhadap kepuasan pengguna; sedangkan H_1 (hipotesis alternatif) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemudahan penggunaan dan keandalan sistem terhadap tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna aplikasi[19][20].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode rekayasa perangkat lunak yang dikombinasikan dengan survei evaluatif berbasis kuesioner. Pendekatan ini memungkinkan analisis sistematis terhadap kebutuhan pengguna serta pengujian efektivitas sistem berbasis *Android* yang dikembangkan. Fokus utama terletak pada pengembangan sistem informasi berbasis aplikasi *mobile* serta pengukuran persepsi pengguna terhadap sistem tersebut.

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *prototyping*. Model ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam proses desain dan implementasi aplikasi karena memungkinkan pengembangan secara iteratif dan inkremental. Dengan menggunakan pendekatan *prototyping*, rancangan awal aplikasi dikembangkan, diuji oleh pengguna, kemudian disempurnakan berdasarkan umpan balik yang diperoleh secara langsung. Hal ini memungkinkan sistem yang dibangun benar-benar selaras dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna akhir.

Subjek penelitian terdiri dari 30 orang responden yang dipilih secara purposive, yakni mereka yang berdomisili di Kabupaten Sidrap dan memiliki ketertarikan atau kebutuhan akan informasi properti. Teknik purposive sampling dipilih untuk memastikan bahwa responden merupakan calon pengguna yang relevan terhadap konteks aplikasi yang dirancang. Data diperoleh melalui penyebaran kuesioner yang disusun dalam skala *Likert* 1–5, guna mengukur tiga variabel utama yaitu kemudahan penggunaan, keamanan dan keandalan sistem, serta kepuasan dan loyalitas pengguna. Instrumen kuesioner dikembangkan berdasarkan indikator teoretis dari penelitian sebelumnya dan divalidasi melalui expert judgment dari akademisi dan praktisi di bidang sistem informasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam kuesioner benar-benar mengukur aspek yang dimaksud secara valid dan reliabel. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) dari tiap indikator.

Visualisasi hasil analisis dilakukan dalam bentuk grafik batang untuk memudahkan interpretasi dan penyajian data secara informatif. Seluruh tahapan penelitian, mulai dari perancangan hingga evaluasi akhir, dilaksanakan dalam jangka waktu tiga bulan. Dalam rentang waktu tersebut, dilakukan proses iterasi desain dan revisi aplikasi berdasarkan tanggapan pengguna.
Selain pengisian kuesioner, responden juga diminta untuk menggunakan langsung aplikasi yang telah dikembangkan. Mereka mengeksplorasi fitur-fitur utama seperti pencarian rumah, tampilan informasi properti, pemesanan rumah, dan pemetaan lokasi perumahan. Setelah sesi uji coba, responden memberikan penilaian terhadap pengalaman penggunaan dan menyampaikan masukan secara terbuka.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

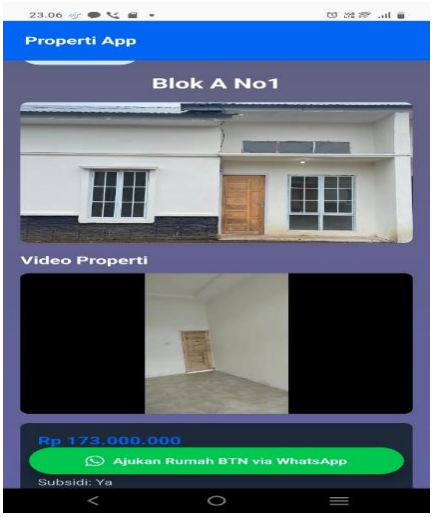
HASIL



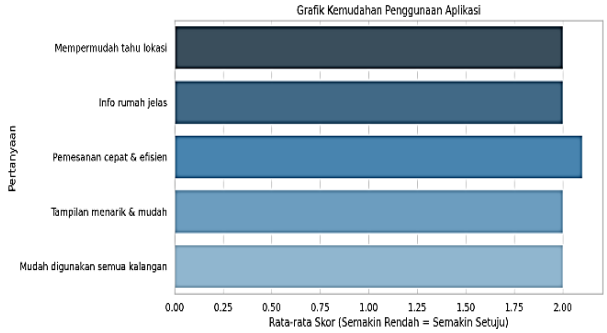
Gambar 2. Tampilan halaman Login untuk masuk kedalam aplikasi properti



Gambar 3. Tampilan halanam Katagori Properti untuk melihat menu pada aplikasi



Gambar 4. Model rumah dan video dalam rumah untuk melihat kondisi dalam rumah.

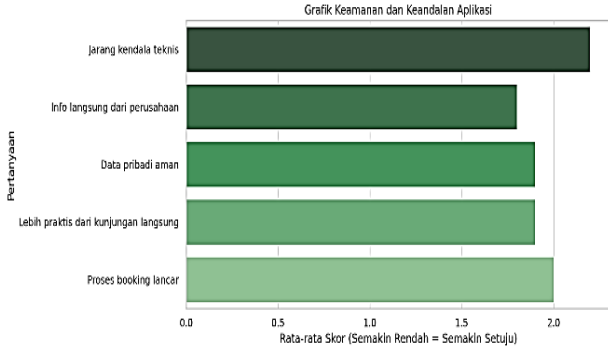


Gambar 5. Grafik Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 30 responden, aspek kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa aplikasi penjualan perumahan di Kabupaten Sidrap telah dirancang dengan cukup baik dalam hal user experience. Lima indikator utama pada variabel ini—yaitu kemudahan penggunaan oleh semua kalangan, tampilan desain yang menarik dan terstruktur, efisiensi proses pemesanan, kejelasan informasi, serta kemudahan akses lokasi—memiliki rata-rata skor berkisar antara 2.0 hingga 2.1. Skala penilaian yang digunakan adalah 1 sampai 5, di mana nilai 1 berarti "Sangat Setuju" dan 5 berarti "Sangat Tidak Setuju", sehingga rata-rata ini menandakan tingkat persetujuan yang tinggi dari pengguna.

Fakta ini menunjukkan bahwa secara umum, aplikasi telah mampu memenuhi harapan pengguna terutama dalam hal kemudahan navigasi, estetika antarmuka, dan kelengkapan informasi, yang merupakan aspek fundamental dalam pengembangan aplikasi berbasis *Android*.

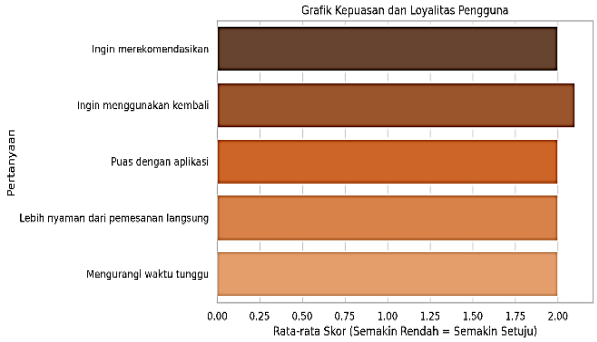


Gambar 6. Grafik Keamanan dan Keandalan Sistem

Keamanan dan Keandalan Sistem

Variabel kedua menguji persepsi pengguna terhadap keamanan dan keandalan sistem aplikasi. Lima indikator yang diuji meliputi kelancaran proses booking, kepraktisan dibanding kunjungan langsung, keamanan data pribadi, kejelasan informasi resmi dari pengembang, serta minimnya kendala teknis. Hasil menunjukkan skor rata-rata berkisar 1.8 hingga 2.2, dengan nilai terbaik pada indikator *informasi resmi langsung dari perusahaan* (1.8), sementara nilai tertinggi (lebih mendekati netral) terdapat pada indikator *jarang mengalami kendala teknis* .

Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa meskipun pengguna umumnya merasa aman dan praktis, masih terdapat sedikit catatan mengenai kestabilan teknis yang bisa ditingkatkan lebih lanjut, misalnya dalam hal performa aplikasi saat koneksi rendah atau bug minor yang mengganggu kenyamanan pengguna.



Gambar 7. Grafik Kepuasan dan Loyalitas Pengguna

Kepuasan dan Loyalitas Pengguna

Pada variabel ketiga, yaitu kepuasan dan loyalitas pengguna, lima indikator yang diukur meliputi efisiensi waktu tunggu, kenyamanan dibanding metode konvensional, kepuasan secara umum, keinginan menggunakan kembali, serta kesediaan merekomendasikan aplikasi kepada orang lain. Rata-rata skor berada pada kisaran 2.0 hingga 2.1, dengan kecenderungan responden merasa puas terhadap layanan dan manfaat aplikasi.

Namun demikian, ada sedikit penurunan antusiasme pada indikator kesediaan menggunakan kembali aplikasi (skor 2.1), yang mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna secara keseluruhan sudah cukup baik, namun masih ada ruang peningkatan terutama dalam retensi dan loyalitas pengguna jangka panjang.

PEMBAHASAN

Aplikasi penjualan perumahan berbasis *Android* yang dirancang dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas informasi bagi masyarakat di Kabupaten Sidrap. Sistem ini dikembangkan sebagai solusi terhadap permasalahan konvensional dalam proses pemasaran perumahan, seperti keterbatasan informasi, keterlambatan dalam komunikasi antara pembeli dan pengembang, serta rendahnya transparansi data stok perumahan. Dengan menerapkan pendekatan pengembangan sistem berbasis prototipe, aplikasi ini secara iteratif disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar memiliki antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan.

Analisis Hasil Kuesioner Pengguna

a. Kemudahan Penggunaan Aplikasi

Berdasarkan hasil analisis kuesioner terhadap 30 responden, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor rata-rata sebesar 2.0 hingga 2.1. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa

aplikasi ini mudah dioperasikan. Indikator yang paling menonjol mencakup kemudahan akses, kejelasan tampilan antarmuka, serta efisiensi navigasi menu dan fitur. Temuan ini konsisten dengan prinsip "*user-centered design*", yang menempatkan kenyamanan pengguna sebagai fokus utama dalam perancangan antarmuka. Dalam konteks teori *Human-Computer Interaction* (HCI), sistem ini telah memenuhi kriteria kognitif dan afektif pengguna dengan menyediakan pengalaman yang minim hambatan.

b. Keamanan dan Keandalan Sistem

Variabel keamanan dan keandalan menunjukkan nilai rata-rata antara 1.8 hingga 2.2. Nilai tertinggi diberikan pada pertanyaan mengenai kejelasan informasi yang disediakan langsung dari perusahaan pengembang, yang mencerminkan kepercayaan responden terhadap kredibilitas sistem. Namun, skor tertinggi (lebih mendekati netral) ditemukan pada indikator terkait gangguan teknis, mengindikasikan perlunya peningkatan pada stabilitas teknis sistem. Implikasi dari temuan ini menekankan pentingnya penerapan prinsip-prinsip keandalan dan keamanan data, yang menjadi pilar utama dalam membangun kepercayaan pengguna terhadap sistem informasi digital.

c. Kepuasan dan Loyalitas Pengguna

Rata-rata skor untuk kepuasan dan loyalitas pengguna berada dalam rentang 2.0 hingga 2.1. Responden mengakui bahwa aplikasi ini berhasil mengurangi waktu tunggu dan memberikan kenyamanan lebih dibanding metode pemesanan konvensional. Selain itu, terdapat kecenderungan kuat untuk merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain, yang mengindikasikan potensi viralitas dan loyalitas pengguna yang tinggi. Korelasi antara pengalaman pengguna (*user experience*) dan loyalitas tercermin dalam niat responden untuk terus menggunakan aplikasi dalam jangka panjang, walaupun masih terdapat peluang peningkatan pada aspek fitur tambahan dan personalisasi layanan.

Analisis Perbandingan: Aplikasi Digital vs Metode Konvensional

Penggunaan aplikasi *Android* sebagai media penjualan rumah menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan metode konvensional. Dari segi efisiensi waktu, pengguna dapat mengakses informasi lengkap tentang rumah yang tersedia tanpa harus melakukan kunjungan fisik. Selain itu, transparansi data, kemudahan komunikasi, dan akses real-time menjadi nilai tambah yang signifikan. Tantangan yang dihadapi dalam implementasi digital di daerah kabupaten meliputi keterbatasan literasi digital dan infrastruktur jaringan, namun hal ini dapat diatasi melalui pelatihan pengguna dan optimalisasi aplikasi untuk jaringan rendah.

Implikasi Terhadap Perancangan Sistem

Temuan dari kuesioner memberikan masukan berharga untuk pengembangan sistem lebih lanjut. Beberapa fitur yang disarankan untuk ditambahkan meliputi peta interaktif lokasi perumahan, sistem notifikasi stok, dan fitur layanan pelanggan daring. Selain itu, peningkatan performa teknis aplikasi menjadi prioritas, terutama untuk meminimalkan gangguan teknis yang memengaruhi pengalaman pengguna. Proses pengembangan sistem sebaiknya mengadopsi pendekatan agile untuk memungkinkan penyempurnaan berkelanjutan berdasarkan umpan balik pengguna.

Relevansi dengan Tujuan Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang dirancang telah berhasil memenuhi tujuan awal, yaitu menyediakan media penjualan perumahan yang efektif, efisien, dan berbasis teknologi informasi. Tingginya tingkat kepuasan dan kepercayaan pengguna menjadi indikator keberhasilan implementasi sistem. Temuan ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital dalam sektor properti di wilayah kabupaten sangat mungkin dilakukan dengan pendekatan desain yang adaptif dan inklusif.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *Android* untuk memfasilitasi proses penjualan perumahan di Kabupaten Sidrap. Berdasarkan pendekatan *prototyping* yang digunakan, aplikasi dikembangkan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi fitur inti, hingga pengujian langsung oleh pengguna sasaran. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner skala *Likert* terhadap tiga aspek utama: kemudahan penggunaan, keamanan dan keandalan sistem, serta kepuasan dan loyalitas pengguna.

Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan memperoleh tanggapan positif dari responden, dengan skor rata-rata berkisar antara 1.8 hingga 2.2 pada seluruh indikator penilaian. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan, aman, dan efektif dalam menyampaikan informasi perumahan. Selain itu, sebagian besar responden menyatakan bersedia untuk menggunakan kembali aplikasi serta merekomendasikannya kepada pihak lain, yang mencerminkan tingkat loyalitas pengguna yang cukup tinggi.

Secara konseptual, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan prinsip *Human-Centered Design* dan pendekatan evaluasi berbasis pengguna dalam pengembangan sistem informasi digital, khususnya di wilayah non-perkotaan. Integrasi antara aspek teknis dan konteks lokal terbukti mampu menghasilkan sistem yang tidak hanya fungsional, tetapi juga adaptif terhadap karakteristik pengguna.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan yang diperoleh, penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

a. **Pengembangan Fitur Tambahan:**
   Disarankan agar aplikasi dilengkapi dengan fitur-fitur tambahan seperti filter pencarian berdasarkan harga dan lokasi**,** chat langsung dengan pengembang**,** serta review dari pengguna sebelumnya**.** Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kenyamanan,

transparansi informasi, dan kepercayaan pengguna terhadap sistem.

b. **Integrasi dengan Sistem Pembayaran Digital:** Untuk meningkatkan efisiensi transaksi, sebaiknya aplikasi diintegrasikan dengan layanan pembayaran digital atau sistem *e-wallet***,** sehingga pengguna dapat melakukan pembayaran atau booking secara langsung melalui aplikasi.

c. **Uji Coba pada Skala Lebih Luas:**
Penelitian ini terbatas pada 30 responden di satu wilayah. Uji coba aplikasi pada skala wilayah yang lebih luas serta dengan jumlah responden yang lebih banyak dapat memberikan hasil evaluasi yang lebih representatif dan mendalam.

d. **Peningkatan Stabilitas Teknis dan Dukungan Offline Mode:**
Mengingat keterbatasan koneksi internet di beberapa wilayah non-perkotaan, sangat disarankan agar sistem mendukung mode offline atau sinkronisasi data otomatis saat terhubung**,** serta terus dilakukan perbaikan performa teknis (seperti pengurangan bug dan peningkatan kecepatan loading).

e. **Program Literasi Digital bagi Pengguna:**
Untuk meningkatkan adopsi sistem di kalangan masyarakat lokal, sebaiknya dilakukan pelatihan atau sosialisasi aplikasi kepada pengguna awam yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital, khususnya kelompok usia lanjut atau masyarakat dengan literasi digital rendah.

f. **Kolaborasi dengan Pemerintah Daerah dan Developer Lokal:**
Aplikasi ini berpotensi untuk menjadi bagian dari program digitalisasi layanan publik di sektor properti. Oleh karena itu, kolaborasi dengan instansi pemerintah daerah, dinas perumahan, dan pengembang

REFERENSI

[1] R. Nasution and M. Riyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Perlengkapan Sekolah Berbasis *Android* Pada Toko Buku Nasution," *J. Rekayasa Sist.*, vol. 3, no. 2, pp. 462–473, Jul. 2025, doi: 10.22303/upu.1.1.2021.01-10.

[2] M. Masnur and M. Marlina, "Sistem Pengendali Energi Listrik Menggunakan Raspberry Pi Pada Smart Building Kampus," *Build. Informatics, Technol. Sci.*, vol. 3, no. 4, pp. 674−678-674−678, Mar. 2022, doi: 10.47065/BITS.V3I4.1414.

[3] K. Zulkifli, Jamal, and Z. Agustin, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web Di Rumah Makan Soto Punel Cak Kentel," *JESICA (Jurnal Teknol. Inf. , Sist. Informasi, dan Data Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–39, Sep. 2024, Accessed: Aug. 02, 2025. [Online]. Available: https://amik-taruna.ac.id/ejournal/index.php/JESICA/article/view/27.

[4] A. Febriyani and M. Martanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Kebutuhan Pokok Berbasis Web Pada Toko Khansaa," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 510–515, Mar. 2023, doi: 10.36040/JATI.V7I1.6353.

[5] Masnur and S. Alam, "Web Server Based Electrical Control System Analysis for Smart Buildings," *Adv. Sustain. Sci. Eng. Technol.*, vol. 6, no. 4, pp. 02404022–02404022, Oct. 2024, doi: 10.26877/ASSET.V6I4.1120.

[6] Baharuddin and A. Fadil, "prototype sistem monitoring suhu dan kelembapan pada gedung sarang walet berbasis web," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 3, pp. 191–196, Oct. 2021, doi: 10.31850/JSILOG.V1I3.1023.

[7] S. Juliantono, H. Handayani, and F. Adi Artanto, "Sistem Informasi Website Sekolah Pada Smp Negeri 2 Kesesi Berbasis Web," *J. Surya Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 28–42, Nov. 2022, doi: 10.48144/SURYAINFORMATIKA.V12I2.1368.

[8] A. Khambali and K. Kusningsih, "Media Pembelajaran Pengenalan Wayang Berbasis Web Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Surya Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 36–40, May 2017, doi: 10.48144/SURYAINFORMATIKA.V4I1.322.

[9] A. Muhardono and Mk. -Rancang Bangun Aplikasi *E-commerce* Untuk Peningkatan Penjualan Dan Daya Saing Usaha Pada Umkm, "Rancang Bangun Aplikasi *E-commerce* Untuk Peningkatan Penjualan Dan Daya Saing Usaha Pada Umkm (Studi Kasus di HF Batik Putra Wiradesa)," *J. Surya Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 17–23, Nov. 2018, doi: 10.48144/SURYAINFORMATIKA.V5I1.327.

[10] A. Widianto, A. Y. Dewi, and A. Khambali, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Caffe Bersinggah Batang Berbasis *Android*," *J. Surya Inform.*, vol. 13, no. 1, pp. 61–67, May 2023, doi: 10.48144/SURYAINFORMATIKA.V13I1.1442.

[11] M. Yunus, U. Suwardoyo, and A. M. F. Ramadhan, "Sistem Informasi Pencarian Masjid Di Kota Parepare Berbasis *Android*," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–102, May 2021, doi: 10.31850/JSILOG.V1I2.842.

[12] A. Wafiah, H. Wakkang, and A. A. Risan, "Virtual Reality Portal Rumah Berbasis *Android*," *J. Sintaks Log.*, vol. 2, no. 1, pp. 242–247, Feb. 2022, doi: 10.31850/JSILOG.V2I1.1135.

[13] M. Masnur, A. Wafiah, H. Hatma, D. M. Sari, M. Yunus, and M. R. Rapi, "Hijaiyah letter learning media application with the *Android*-based Bugis language method," *J. CoSciTech (Computer Sci. Inf. Technol.*, vol. 4, no. 2, pp. 404–410, Aug. 2023, doi: 10.37859/COSCITECH.V4I2.5484.

[14] M. Masnur, M. Mitah, M. Marlina, I. Pawelloi, and S. Alam, "Aplikasi Berbasis Web Untuk Penanganan Pelaporan Kehilangan Bagasi di Bandara NOP Goliat Dekai," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, May 2025, doi: 10.59395/KQ0QAW72.

[15] S. I. Berbasis *et al.*, "Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pemetaan Geografis Lahan Pertanian (Studi Kasus : Desa Darmasari Kecamatan Sikur Lombok Timur)," *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 127–137, Jan. 2023, doi: 10.29408/JIT.V6I1.7521.

[16] K. Hendra, H. Jalsa Marpaung, S. Informasi, S. Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal, and M. Informatika, "Rancang Bangun GIS Untuk Area Penyebaran Pemupukan Tanaman Pada Lahan Pertanian PTPN III Kebun Membang Muda," *J. Comput. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 36–43, Jan. 2024, doi: 10.59435/JOCSTEC.V2I1.228.

[17] S. Sudirman, M. Masnur, and S. Yasin, "Rancang Bangun Aplikasi Ensiklopedia Makanan Tradisional Bugis Beserta Cara Pembuatannya Berbasis *Android*," *J. Sintaks Log.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–65, May 2021, doi: 10.31850/JSILOG.V1I2.775.

[18] N. Salim, A. Fatkhudin, and E. Subowo, "Sistem Informasi Pemesanan dan Traksaksi Jasa Pangkas Rambut Pada AKA Barbershop berbasis Web dan *Android*," *J. Surya Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 16–27, May 2021, doi: 10.48144/SURYAINFORMATIKA.V10I1.1116.

[19] W. F. P. Dhias, A. Haris Mustofa, L. Nuryani, P. S. Kristiaputra, and Y. Alamudin, "Budidaya Bawang Merah di Kabupaten Brebes," *J. Bina Desa*, vol. 3, no. 2, pp. 125–132, Dec. 2021, doi: 10.15294/JBD.V3I2.31916.

[20] M. Johari and Habibullah, "Aplikasi Kompas Kiblat Digital Untuk Penyandang Tunanetra Berbasis *Android* Study Kasus Di Pijat Tunanetra Santa 3 Rawamangun," *J. Vis.*, vol. 10, no.

2, pp. 102–116, Dec. 2024, doi: 10.56459/JV.V10I2.115.