

Penerapan MIT Inventor Dalam Pemasaran Produk Honda Arista Bengkulu Menggunakan Aplikasi Android

¹Khairullah, ²Ujang Juhardi, ³Indra Yoga Widiyanto

¹Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
e-mail: khairullah@umb.ac.id,

^{2,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu
e-mail: ujangjuhardi@umb.ac.id, Indrayogawidiyanto@gmail.com

Jl. Bali, Po Box 118 Telp. (0736) 22756 Fax. (0736) 26161 Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Bengkulu

(Received: Mei 2024, Revised: Agustus 2024, Accepted: Oktober 2024)

Abstract- The main objective of this thesis is to design an Android application specifically developed for the Honda Arista dealership in Bengkulu, using the MIT App Inventor platform. This application is designed to provide easy access for customers, allowing them to obtain information related to Honda products, after-sales services, and providing facilities for service appointment reservations. To achieve this goal, the research will adopt a development method using code block programming in MIT App Inventor. During the implementation process, the author will focus on an intuitive user interface design, ensuring compatibility with various Android devices, and integrating features that meet the needs of the Honda Arista dealership and its customers. The importance of creating an application that can be easily accessed by users without a conventional programming background is a primary concern. Therefore, this research will prioritize the use of visual programming provided by MIT Inventor, enabling application development without requiring in-depth programming knowledge. The expected outcome of this research is the development of an Android application that can be used by Honda Arista customers in Bengkulu. This application will not only provide ease of access to product information and service appointments but also enable customers to make reservations easily through the platform. In addition to benefiting customers, this application is expected to enhance the quality of dealership services, increase operational efficiency, and create better interaction with consumers. Through the implementation of this Android application, it is hoped that Honda Arista Bengkulu customers will experience more comfortable and efficient interactions. Additionally, the Honda Arista dealership is expected to leverage this technology to enhance brand image, expand market reach, and gain more advantages in an increasingly competitive business environment.

Keywords: Code Block Programming, Prototype, National Popular Official Dealer

Intisari- Skripsi ini memiliki tujuan utama yaitu merancang sebuah aplikasi Android yang secara khusus dikembangkan untuk dealer Honda Arista di Bengkulu, dengan menggunakan platform MIT App Inventor. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan akses bagi pelanggan, memungkinkan mereka mendapatkan informasi terkait produk Honda, layanan purna jual, dan memberikan fasilitas untuk melakukan reservasi layanan servis. Untuk mencapai tujuan ini, penelitian akan mengadopsi metode pengembangan menggunakan code block programming dalam MIT App Inventor. Dalam proses implementasi, penulis akan fokus pada desain antarmuka pengguna yang intuitif, memastikan kompatibilitas dengan berbagai perangkat Android, serta mengintegrasikan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan dealer Honda Arista dan pelanggan. Pentingnya menciptakan aplikasi yang dapat diakses

tanpa kesulitan oleh pengguna tanpa latar belakang pemrograman konvensional menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengutamakan penggunaan pemrograman visual yang disediakan oleh MIT Inventor, memungkinkan pengembangan aplikasi tanpa memerlukan pengetahuan mendalam dalam pemrograman. Diharapkan hasil dari penelitian ini adalah pengembangan aplikasi Android yang dapat digunakan oleh pelanggan Honda Arista di Bengkulu. Aplikasi tersebut tidak hanya memberikan kemudahan dalam mengakses informasi produk dan layanan servis, tetapi juga memungkinkan pelanggan untuk melakukan reservasi dengan mudah melalui platform tersebut. Selain memberikan manfaat bagi pelanggan, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan dealer, meningkatkan efisiensi operasional, dan menciptakan interaksi yang lebih baik dengan konsumen. Melalui implementasi aplikasi Android ini, diharapkan pelanggan Honda Arista Bengkulu dapat merasakan pengalaman berinteraksi yang lebih nyaman dan efisien. Selain itu, dealer Honda Arista diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan citra merek, memperluas jangkauan pasar, dan memperoleh keuntungan lebih dalam lingkungan persaingan bisnis yang semakin ketat.

Kata kunci: Code Block Programming, Prototype, Dealer Resmi Popular Nasional

I. PENDAHULUAN

Saat ini, teknologi Android berkembang dengan cepat dan sangat mudah diterima oleh berbagai lapisan masyarakat dan berbagai profesi. Keberhasilan ini disebabkan oleh kemudahannya dalam penggunaan, ketersediaan yang tidak terbatas dalam hal ruang dan waktu, serta harganya yang terjangkau. Selain itu, aplikasi berbasis Android umumnya sangat cocok dengan teknologi Android itu sendiri. (Cholifah et al., 2018).

Berdasarkan penjelasan dari Athoillah dan Irawan (dalam Santoso, S. dkk. 2019:132), Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang digunakan pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet. Sedangkan Hermawan (dalam Yunus, Y. dan Sardiwan, M. 2018:32) menyatakan bahwa Android merupakan suatu sistem operasi yang masih dalam tahap perkembangan, sebagaimana halnya dengan OS

lainnya seperti Symbian dan iOS pada iPhone. Dengan merangkum pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Android adalah sistem operasi yang digunakan pada perangkat smartphone dan tablet, memiliki berbagai fitur untuk memudahkan kehidupan manusia, dan terus mengalami perkembangan yang semakin canggih hingga saat ini. (Galih Pradana & Nita, 2019). App Inventor merupakan aplikasi sumber terbuka berbasis web yang pertama kali dikembangkan oleh Google, dan saat ini dikelola oleh Massachusetts Institute of Technology (MIT). Fungsinya memungkinkan pengguna pemula untuk memprogram komputer guna membuat aplikasi perangkat lunak yang dapat dijalankan pada sistem operasi Android. App Inventor menggunakan antarmuka grafis, membolehkan pengguna untuk menggeser dan melepas (drag-and-drop) objek visual guna menciptakan aplikasi yang dapat berfungsi pada perangkat Android. Dalam pengembangan App Inventor, Google melakukan penelitian terkait dengan komputasi edukasional dan menyelesaikan lingkungan pengembangan online Google. (Haryanto & Kurniawan, 2021)

Honda Arista adalah kendaraan Honda yang dirancang untuk pasar di Indonesia. Permasalahan karena belum adanya aplikasi Android mungkin mengacu pada ketiadaan atau keterbatasan aplikasi resmi atau dukungan aplikasi khusus yang dikembangkan oleh Honda untuk dealer ini.

Ketidakhadiran aplikasi Android resmi untuk Honda Arista dapat menyebabkan beberapa masalah potensial:

1. Keterbatasan Kemudahan Akses dan Informasi, Aplikasi resmi biasanya memberikan akses mudah dan informasi terkini terkait layanan purna jual, perawatan, pembaruan terkait produk, dan informasi penting lainnya. Tanpa aplikasi, pemilik dealer mungkin kesulitan mendapatkan informasi ini.
2. Pemeliharaan dan Pemantauan, Aplikasi resmi sering kali memungkinkan pengguna untuk memantau kondisi, mengingatkan jadwal perawatan, dan memberikan informasi penting terkait pemeliharaan. Ketidadaan aplikasi semacam itu dapat membuat pengguna kesulitan dalam mengatur dan melacak perawatan kendaraan.
3. Ketersediaan Fitur-Fitur Tambahan, Aplikasi resmi juga sering kali menawarkan fitur tambahan seperti chat live atau fungsi lain yang meningkatkan pengalaman pengguna.
4. Kemungkinan Dampak pada Pelayanan Pelanggan, Ketika aplikasi resmi tidak tersedia, layanan pelanggan untuk pengguna Arista mungkin menjadi terbatas karena kurangnya saluran komunikasi langsung.

Kemudian pada sistem lama pada Honda Arista masih berbentuk website. Kekurangan dalam sebuah website bisa mencakup beberapa aspek yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna dan kredibilitas. Salah satunya adalah Konten yang Tidak Relevan atau Tidak Teratur. Website yang tidak memiliki konten yang relevan atau tidak teratur dalam penyajian informasi dapat membuat pengguna kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan. Kurangnya pembaruan atau konten yang tidak terkini juga bisa mengurangi kegunaan dan daya tarik website bagi pengunjung.

Selain itu, kekurangan lainnya yang umum adalah tata letak yang buruk, waktu muat yang lama, kurangnya responsivitas terhadap perangkat seluler, kurangnya keamanan (misalnya, ketiadaan sertifikat SSL), navigasi yang rumit, dan kurangnya interaksi atau dukungan pelanggan yang memadai. Semua ini dapat berdampak negatif pada pengalaman pengguna dan menyebabkan pengunjung meninggalkan situs tanpa mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Pada tahap perancangan aplikasi Honda Arista Bengkulu, peneliti berfokus pada perencanaan konseptual dan design structural tanpa melakukan implementasi penuh. Peneliti menentukan kerangka dasar aplikasi dan alur kerja keseluruhan tanpa langsung menghasilkan produk yang berfungsi sepenuhnya. Ini melibatkan pemodelan konsep, identifikasi fitur, dan merancang basis data untuk memastikan aplikasi memiliki dasar yang kokoh sebelum langkah implementasi dimulai, serta berguna bagi pengembang aplikasi selanjutnya.

Manfaat dari penelitian ini sangat beragam. Pertama, pelanggan Honda Arista Bengkulu akan merasakan manfaat dari aplikasi ini karena akan lebih mudah dan nyaman dalam mengakses informasi dan layanan terkait dengan kendaraan mereka. Kedua, Honda Arista Bengkulu akan mendapatkan manfaat dari peningkatan efisiensi dalam operasional dealer, peningkatan retensi pelanggan, dan peningkatan citra positif di mata pelanggan. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan manfaat dalam bidang pengembangan aplikasi mobile android dan teknologi serupa, serta menjadi referensi untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya dalam konteks serupa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perancangan

Perancangan adalah proses menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah agar berfungsi dalam bentuk diagram alur sistem. (Mamay Syani & Nindi Werstantia, 2018).

B. Android

Android merupakan suatu sistem operasi yang terintegrasi dalam smartphone, mencakup sistem

operasi, middleware, dan aplikasi. Android memberikan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi. Antarmuka pengguna Android didasarkan pada interaksi langsung melalui masukan sentuh, mencerminkan tindakan di dunia nyata seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikan cubitan untuk memanipulasi objek di lapisan perangkat tersebut. (Hanafri et al., 2019).

C. Honda Arista

Perusahaan transportasi yang hadir dan berkembang di Indonesia, seperti Toyota, Honda, Mobilio, Daihatsu, Suzuki, dan perusahaan lainnya, bersaing dengan menawarkan harga yang terjangkau dan desain yang diminati oleh konsumen. Selain itu, mereka juga berupaya memberikan manfaat yang dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia, terutama di kota Bengkulu. (Siregar, 2022).

D. Visual Block Programming

Suatu metode pemrograman visual yang memberikan kemudahan kepada pengguna dalam membangun program dengan cara menyeret dan menjatuhkan blok-blok grafis yang telah ditetapkan, dengan tujuan memungkinkan pengguna membuat program dengan lebih mudah. (Rahayu, 2022).

E. MIT Inventor

MIT App Inventor adalah alat pembuat aplikasi yang dirancang untuk menciptakan aplikasi yang dapat dijalankan di sistem operasi Android. Alat ini disediakan oleh Google Labs, dan untuk membuat aplikasi Android menggunakan MIT App Inventor, perlu adanya koneksi internet dan browser. Proses pembuatan aplikasi tidak melibatkan penulisan kode yang rumit. Sebagai gantinya, pembuatan program dapat dilakukan dengan mudah menggunakan metode drag and drop. Metode ini melibatkan klik pada objek dengan mouse dan menahan klik untuk memindahkannya ke lokasi lain. Untuk memulai pembuatan aplikasi, pengguna hanya perlu membuka situs web MIT App Inventor di Google, membuat akun, dan mulai membuat aplikasi tanpa perlu menulis kode panjang. (Harahap et al., 2022).

Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Nurpan Efendi, Pujiyanto Hutabarat, Khairul Firnando, Nanang Suhanda, Budi Yanto, Satria Riki Mustafa, 2022 berjudul Pelatihan Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Mit App Inventor Di Smk N 2 Rambah Jurusan Tkj. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Pemaparan dan Metode Praktek (Simulasi). Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengkaji, mengembangkan, dan menerapkan ilmu dan teknologi yang telah dipelajarinya kepada masyarakat. Penggunaan MIT App Inventor memungkinkan siswa untuk membuat

berbagai aplikasi Android dengan mudah dan efektif. Pelatihan selama 1 hari ini membantu siswa memahami dan meningkatkan minat belajar mereka, terutama di tengah pandemi COVID-19. Faktor pendukung dan penghambat meliputi keterbatasan waktu dan kendala jaringan dalam pelaksanaan pelatihan.

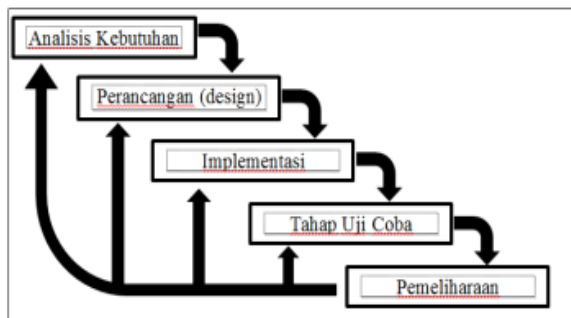
2. Penelitian Nur Jannah, Supratman Zakir, Wedra Aprison, Melyan Melani, 2021 berjudul Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan MIT App Inventor Berbasis Android Di SMK N 2 Panyabungan. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dibuat telah lulus uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Uji validitas menggunakan Aiken's V dengan hasil valid. Uji praktikalitas dengan momen kappa (k) menunjukkan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi (0,90), sementara uji efektivitas menunjukkan hasil yang efektif. Aplikasi ini dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sejarah dan membantu siswa memahami lebih dalam tentang sejarah melalui pembelajaran, latihan, dan video terkait. Selain itu, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang telah ada sebelumnya dan berusaha untuk mengatasi masalah-masalah tersebut. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur, seperti menu utama dengan sub bab materi, latihan, dan penjelasan dari penulis aplikasi. Setelah tahapan pengujian, aplikasi tersebut telah terbukti berhasil dan siap untuk digunakan. Selanjutnya, mereka menyebarkan aplikasi ini melalui WhatsApp untuk penggunaan dan evaluasi lebih lanjut. Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan oleh siswa dan dapat membantu mereka dalam mempelajari sejarah dengan cara yang lebih menarik.
3. Penelitian Devi Aprianti Rimadhani Agustini, Muhammad Rizky Wahyudin, Rifty Pradana Gunawan, 2023 berjudul Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor dan Geogebra pada Materi Kalkulus. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Android yang membantu mahasiswa dalam pembelajaran mandiri kalkulus. Aplikasi ini dirancang interaktif untuk membantu mahasiswa dalam menentukan kurva ketinggian, menemukan luas permukaan fungsi dua peubah, serta melakukan pengecekan visual terhadap permukaan dan kurva yang

dihasilkan. Aplikasi ini dibatasi pada empat bentuk persamaan fungsi dua peubah. Tahapan penelitian mencakup identifikasi calon pengguna, perancangan aplikasi, pengumpulan bahan, pembuatan aplikasi, pengujian, dan distribusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model MDLC dapat membantu dalam membangun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan fungsional aplikasi

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall yang memberikan langkah-langkah sistematis dan berurutan bagi pengembang perangkat lunak. (Witriyono et al., 2022). Proses pengembangan sistem mengikuti tahapan sesuai dengan model *Waterfall*. Detail alur model *Waterfall* dapat dilihat dalam gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1 Model Waterfall

B. Analisa Kebutuhan

Pada analisa kebutuhan peneliti melakukan wawancara dan observasi di Honda Arista Bengkulu serta melakukan studi Pustaka pada jurnal terkait. Langkah-langkah yang dilakukan dalam mengidentifikasi analisa kebutuhan diuraikan wawancara, Observasi, Studi Pustaka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil



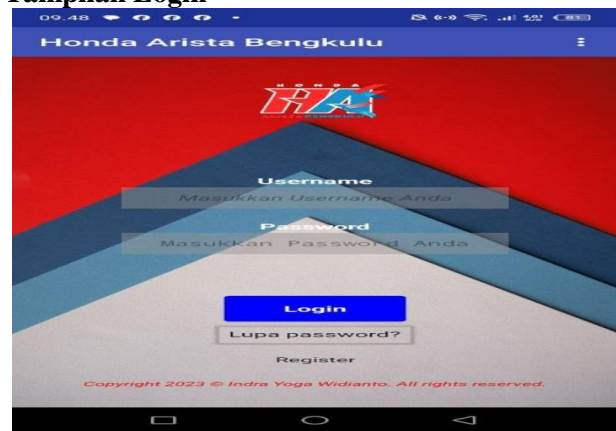
Gambar 2 Logo MITT App Inventor

Gambar diatas adalah software open source yang peneliti gunakan dalam membuat aplikasi. Link download Aplikasi Honda Arista Bengkulu bisa didownload dengan Scan QR dibawah ini:



Gambar 3 Barcode Link Download Aplikasi Honda Arista Bengkulu

Tampilan Login



Gambar 4 Tampilan Login

Saat pengguna membuka aplikasi maka akan tampil halaman login, kemudian pengguna bisa langsung untuk memasukan username dan password. Setelah itu dapat memilih button Login dan Register.

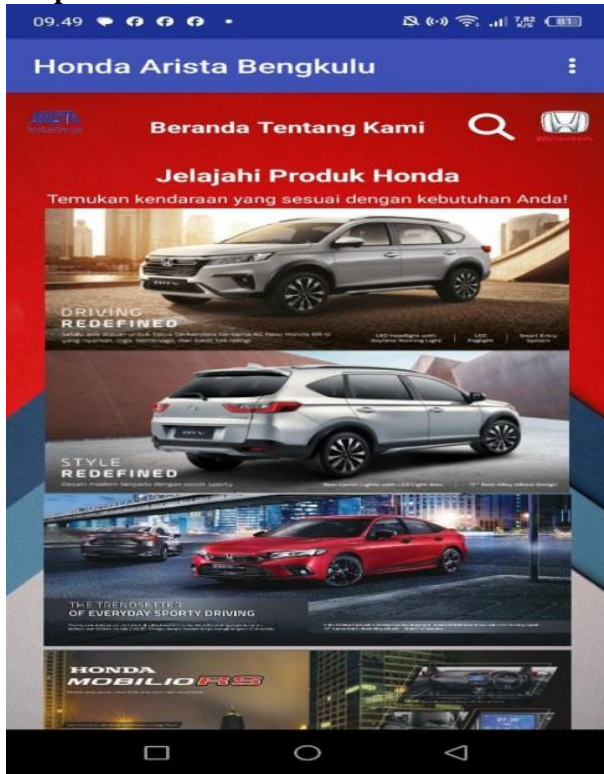
Tampilan Register



Gambar 5 Tampilan Register

Pada tampilan ini pengguna dapat mengisikan pada kolom Email, Username dan Password. Setelah itu klik pada button Register atau Login.

Tampilan Home



Gambar 6 Tampilan Home

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat informasi mengenai Honda Arista, seperti social media. Kemudian pengguna dapat mengklik button Back dan Menu Utama.

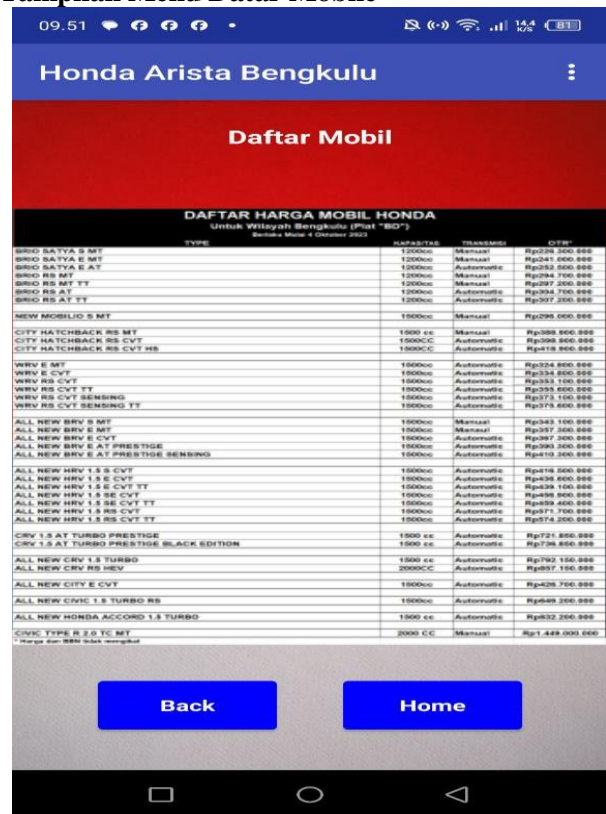
Tampilan Menu Utama



Gambar 7 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan ini pengguna dapat memilih beberapa button dan termasuk button Back dan Home.

Tampilan Menu Datar Mobile



Gambar 8 Tampilan Menu Daftar Mobil

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat harga-harga mobil, CC, dll. Kemudian pengguna dapat mengklik pada button Back dan Home.

Tampilan Menu Spesifikasi



Gambar 9 Tampilan Menu Spesifikasi

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat jenis gambar mobil dan merk. Kemudian pilih diantara button Back dan Home.

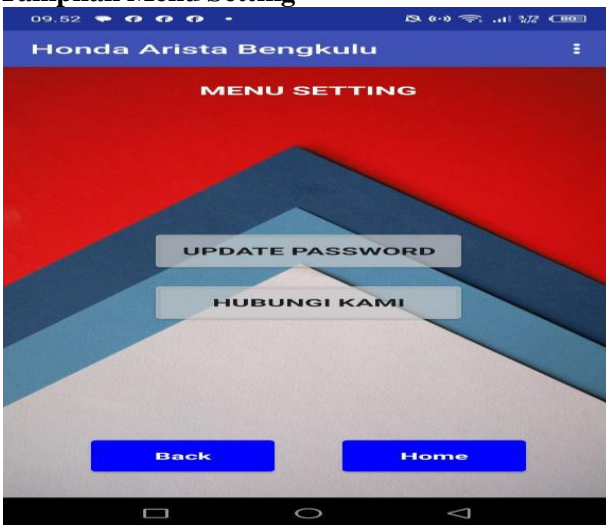
Tampilan Menu Layanan Service



Gambar 10 Tampilan menu layanan service

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat beberapa button (non eksekusi), diatas kecuali button Back dan Home.

Tampilan Menu Setting



Gambar 11 Tampilan Menu

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat beberapa button (non eksekusi), diatas kecuali button Back dan Home

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan aplikasi mobile Android Honda Arista Bengkulu menggunakan MIT Inventor adalah langkah positif untuk meningkatkan pengalaman pengguna yakni menggunakan versi android. Dengan memanfaatkan platform MIT Inventor, peneliti dapat merancang aplikasi yang mudah digunakan dan dapat dipergunakan untuk pengembangan selanjutnya. Honda Arista Bengkulu dapat memanfaatkan

teknologi ini untuk memperkuat hubungan dengan pelanggan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memperluas cakupan pasar.

B. Saran

1. Pengembangan fitur interaktif, selidiki dan kembangkan fitur-fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam aplikasi. Misalnya, integrasikan fitur *Augmented Reality* (AR) untuk memberikan pengalaman virtual dengan produk honda arista atau tambahkan elemen permainan untuk membuat aplikasi lebih menarik.
2. Analisis pengguna dan umpan balik pelanggan, lakukan studi lebih lanjut terhadap preferensi dan perilaku pengguna aplikasi. Gunakan system umpan balik pelanggan, sehingga pengembang dapat memahami lebih baik kebutuhan dan harapan pengguna.
3. Pengembangan fungsionalitas pemeliharaan kendaraan, fokus pada pengembangan fungsionalitas yang memudahkan pemilik kendaraan honda arista dalam merawat dan merawat kendaraan mereka. Misalnya, tambahkan fitur pelacakan perawatan rutin, peringatan perawatan, dan panduan pemeliharaan kendaraan.
4. Integrasi teknologi *Internet Of Things* (IOT), teliti kemungkinan integrasi teknologi iot untuk meningkatkan konektivitas antara kendaraan honda arista dan aplikasi mobile. Ini dapat mencakup pemantauan kondisi kendaraan secara real-time, peringatan kerusakan, atau penggunaan data telemetri untuk meningkatkan servis pelanggan.
5. Pengembangan sistem manajemen layanan pelanggan, perluas fungsionalitas aplikasi untuk mencakup sistem manajemen layanan pelanggan yang lebih lengkap. Ini dapat mencakup pelacakan status layanan, komunikasi langsung dengan layanan pelanggan, dan pengelolaan janji servis secara online.
6. Keamanan aplikasi dan proteksi data, tingkatkan aspek keamanan aplikasi dengan penelitian lebih lanjut tentang metode enkripsi dan perlindungan data. Pastikan bahwa aplikasi memiliki sistem keamanan yang kuat untuk melindungi informasi pelanggan dan data sensitif lainnya.
7. Kinerja aplikasi dalam lingkungan berbasis cloud, selidiki potensi penerapan teknologi cloud untuk meningkatkan kinerja dan skalabilitas aplikasi. Penggunaan penyimpanan awan dan komputasi awan dapat membantu meningkatkan kecepatan akses dan efisiensi aplikasi.

Studi keberlanjutan dan dampak lingkungan, lakukan penelitian terkait dampak lingkungan dari penggunaan aplikasi ini, terutama jika melibatkan

aspek keberlanjutan. Selidiki cara untuk mengurangi jejak karbon atau menerapkan inovasi ramah lingkungan dalam pengembangan dan penggunaan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agusti, A. H., Alfian, A. N., Informatika, M., Insani, U. B., Development, M., & Cycle, L. (2023). MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE DAN USER ACCEPTANCE TEST PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RUMUS MATEMATIKA. 9(2), 147–161.
- [2] Agustini, D. A. R., Wahyuddin, M. R., & ... (2023). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor dan Geogebra pada Materi Kalkulus. ... Pendidikan Matematika ..., 1(Mdlc), 11–18. <https://mathedu.joln.org/index.php/edu/article/view/12%0Ahttps://mathedu.joln.org/index.php/edu/article/download/12/27>
- [3] Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi), 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- [4] Efendi, N., Hutabarat, P., Firnando, K., Suhanda, N., Yanto, B., & Mustafa, S. R. (2022). Pelatihan Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Mit App Inventor Di Smk N 2 Rambah Jurusan Tkj Training for Making Applications Based on Android Mit App Inventor At Smk N 2 Rambah Department of Tkj. PAKDEMAS: Juenal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 41–48.
- [5] Fahrezi, D., & Khasanah, F. N. (2019). Pengujian Black Box Dan Kuesioner Pada Game Feed The Animal. Jurnal Mahasiswa Bina Insani, 3(2), 193–202.
- [6] Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019, 2(1), 49–53.
- [7] Hanafri, M. I., Iqbal, M., & Prasetyo, A. B. (2019). Perancangan Aplikasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android. Jurnal Sisfotek Global, 9(1). <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v9i1.237>
- [8] Harahap, A. M., Musril, H. A., Supriadi, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Menggunakan Mit App Inventor di SMKS Kesehatan Paluta Husada. Indonesian Research Journal On Education, 3(1), 139–151. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.158>
- [9] Haryanto, B., & Kurniawan, A. (2021). Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor. Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM), 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.58217/ipsikom.v9i1.189>
- [10] Juhardi1, U., & Khairullah2. (2019). Sistem Pencatatan dan Pengolahan Keuangan Pada Aplikasi Manajemen Keuangan E-Dompet Berbasis Android. 2, 24–29.
- [11] Mamay Syani, & Nindi Werstantia. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Catering Berbasis Mobile Android. Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa |, 1(2), 1–10.
- [12] Rahadi, D. R. (2014). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android Interface pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata , seperti menggesek (swiping), mengetuk . 6(1), 661–671.
- [13] Rahayu, R. (2022). Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi. METODE KLASIFIKASI DATA MINING ALGORITMA C4.5 DAN PART UNTUK PREDIKSI WAKTU KELULUSAN MAHASISWA DI UNIVERSITAS DARWAN ALI Selviana Yunita, Nurahman PENERAPAN SISTEM PAKAR UNTUK IDENTIFIKASI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS MENGGUNAKAN METODE RULE BASED SYSTEM Yum, 1(2), 98–103.
- [14] Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. Compiler, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.28989/compiler.v7i1.254>
- [15] Siregar, I. (2022). Pengaruh preferensi konsumen, desain produk, dan persepsi harga terhadap keputusan pembelian honda mobilio pada pt. honda arista medan. 1(1), 30–38.
- [16] Yuanda, R. I., & Wali Amin, J. (2023). Pengaruh Machine Knowledge , Training of Trainer dan Repair Technician Grade Terhadap Produktivitas Kerja Teknisi. 3(4), 611–619. <https://doi.org/10.47065/jtear.v3i4.648>
- [17] Yunpeng, Z., & Yan, S. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android 1Nur Azis, 2Gali Pribadi, 3Manda Savitrie Nurcahya. 4(3), 1–5.