

PERANCANGAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI PENCARIAN KOS MENGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN

Valian Yoga Pudya Ardhana^{1*}

¹Universitas Qamarul Huda Badaruddin, Indonesia

valianypa81@gmail.com*

Received: 21-01-2024

Revised: 25-01-2024

Approved: 30-01-2024

ABSTRAK

Rumah kost adalah suatu jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk dihuni dengan sejumlah pembayaran tertentu dengan pembayarannya setiap bulan ataupun pertahun. Bisnis kost sangat menjanjikan di kota besar apalagi dilingkungan kantor dan juga kampus, dimana menjadi suatu kebutuhan pokok. Dalam pencarian tempat kost baik untuk karyawan ataupun mahasiswa kadang menemui kendala dalam mencari tempat kost yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Apalagi kurangnya informasi tempat kost yang dicari sebagai bahan referensi ketika melakukan pencarian. Hal ini dianggap kurang efektif dikarenakan meskipun pengguna jasa kost telah berkeliling mencari kost yang sesuai keinginan, baik dari harganya yang tidak terjangkau ataupun tempat kost yang tidak disukai. Berdasarkan permasalahan tersebut sangat diperlukan sebuah perancangan desain UI (user interface) dengan menerapkan metode UCD. Selain itu desain User Interface (UI) berperan penting dalam memberikan pengalaman yang menyenangkan dan intuitif bagi pengguna. Desain sistem menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD) dan dimodelkan dengan Unified Modeling Language (UML). Hasil wawancara dan observasi menunjukkan pentingnya memperbaiki cara promosi, dan pengumpulan data mendukung rancangan sistem yang memahami kebutuhan pengguna. Selain itu, para pencari kos dimudahkan dengan adanya aplikasi pencarian indekos

Kata kunci: kos, ucd, aplikasi, ui/ux

PENDAHULUAN

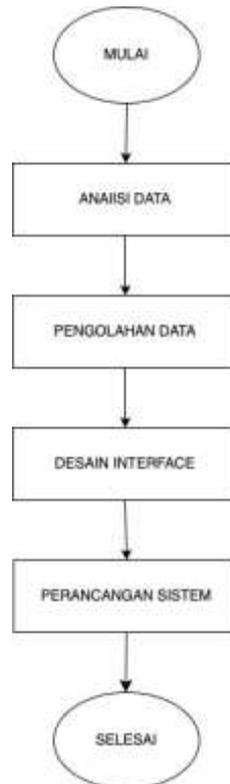
Memiliki tempat tinggal adalah salah satu bagian dari tiga keinginan utama bagi setiap orang, selain sebagai tempat untuk tinggal rumah juga bisa dijadikan sebagai peluang bisnis yaitu rumah kost [1][2]. Rumah kost adalah suatu jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk dihuni dengan sejumlah pembayaran tertentu dengan pembayarannya setiap bulan ataupun pertahun [3][4]. Selain itu kost merupakan salah satu kebutuhan bagi para pegawai, mahasiswa atau mahasiswi yang sedang merantau atau tidak tinggal dalam rumah [5]. Bisnis kost sangat menjanjikan di kota besar apalagi dilingkungan kantor dan juga kampus, dimana menjadi suatu kebutuhan pokok [6][7]. Rumah kost tersedia dengan berbagai macam jenis fasilitas yang disajikan dengan harga yang sesuai, sehingga kebutuhan kost ini akan disesuaikan bagi para pencari kost baik itu mahasiswa ataupun karyawan [8]. Dalam pencarian tempat kost baik untuk karyawan ataupun mahasiswa kadang menemui kendala dalam mencari tempat kost yang sesuai dengan apa yang diharapkan [9]. Apalagi kurangnya informasi tempat kost yang dicari sebagai bahan referensi ketika melakukan pencarian [10]. Hal ini juga dirasakan juga dari segi pemasaran para pemilik kost, belum terlalu memperhatikan hal tersebut, sehingga mahasiswa dan para pegawai yang ingin mencari kost yang berkeliling terlebih dahulu dan mengecek satu persatu dan akan memakan waktu lama dan biaya untuk memilih tempat kost yang nyaman dan murah [11][12]. Hal ini dianggap kurang efektif dikarenakan meskipun pengguna jasa kost telah berkeliling mencari kost yang sesuai keinginan, baik dari harganya yang tidak terjangkau ataupun tempat kost yang tidak disukai [13]. Kasus tersebut sering sekali dirasakan para pegawai dan mahasiswa yang berasal dari luar daerah yang ingin mencari kost di

sekitar kampus atau tempat mereka bekerja [14]. Banyak faktor yang jadi penentu ketika mahasiswa atau pegawai menentukan hunian untuk tempat kost nya [15][16]. Penentuan tempat kost yang harus diperhatikan mahasiswa dan para pegawai dipengaruhi oleh beberapa faktor terdiri dari lokasi terdekat dari kampus atau kantor, fasilitas yang dimiliki oleh penyedia kost, sistem pembayaran apakah terjangkau atau tidak, keamanan yang sangat baik terutama dari segi parkir yang luas, aman dan harga terjangkau, berbagai pertimbangan tersebut mahasiswa dan pegawai akan merasa sulit bila tidak mempunyai informasi yang sangat jelas dan lengkap yang bisa dimanfaatkan para pencari kost [17][18]. Berdasarkan permasalahan tersebut sangat diperlukan sebuah perancangan desain UI (user interface) dengan menerapkan metode UCD [19][20]. User-Centered Design (UCD) adalah suatu pendekatan dalam merancang produk atau sistem yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian selama seluruh proses desain [21]. Fokus utama dari UCD adalah memahami kebutuhan, preferensi, dan karakteristik pengguna untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik [22][23]. User Interface adalah tampilan visual sebuah produk yang menjembatani sistem dengan pengguna [24]. Tampilan UI dapat berubah bentuk warna dan tulisan yang didesain semenarik mungkin secara sederhana [25][26]. Selain itu desain User Interface (UI) berperan penting dalam memberikan pengalaman yang menyenangkan dan intuitif bagi pengguna [27]. Dengan antarmuka yang dirancang khusus untuk perangkat mobile, pengguna akan merasa lebih nyaman saat menggunakan aplikasi [28][29]. Penggunaan ikon yang mudah dikenali, tata letak yang responsif, dan navigasi yang intuitif akan meningkatkan efektifitas kerja Dengan adanya User Interface yang sesuai tentunya akan berpengaruh kepada tingkat kepuasan bagi para pencari kost [30][31]. Oleh sebab itu dengan adanya informasi tambahan yang disediakan antara lain adalah gambar keseluruhan dari suasana kost dari luar maupun dalam lokasi yang terhubung langsung ke google maps, kontak pemilik kost yang langsung terhubung ke WhatsApp agar lebih mudah menghubungi pemilik kost, serta informasi tambahan lainnya seperti bagaimana keadaan lingkungan sekitar dan fasilitas apa saja yang dapat di gunakan oleh para pencari kost.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penggunaan metode penelitian kualitatif dikarenakan wujud data yang digunakan berupa informasi verbal dan deskriptif [32][33].

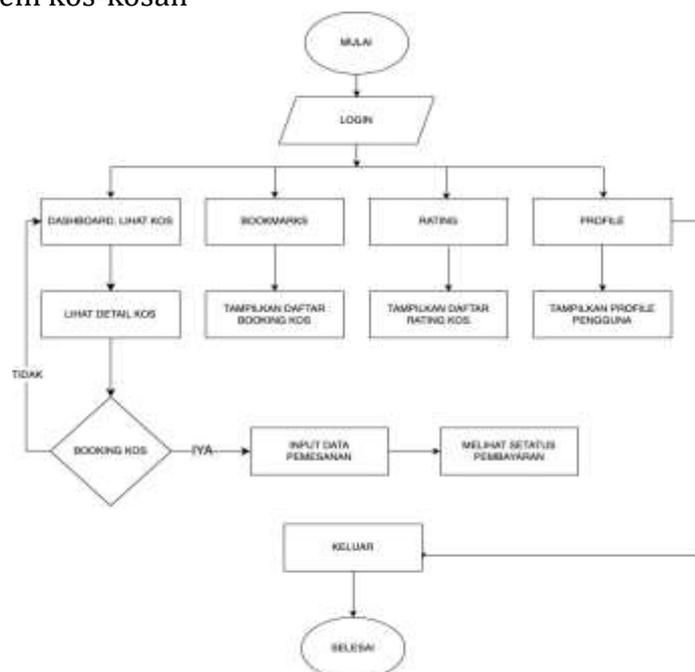
Pada Gambar 1 menunjukkan diagram alir yang digunakan untuk perancangan metodologi penelitian.



Gambar 1. Flowchart penelitian

Dimulai nya penelitian ini dari pengumpulan data terlebih dahulu dan data yang sudah di dapatkan kemudian di analisis untuk bisa menentukan kebutuhan system yang di buat. Untuk memudahkan dalam pembuatan system perlu dilakukan perancangan desain database dan kemudian perlu dilakukan pembuatan desain interface

Gambar 2 menunjukkan diagram alir yang digunakan untuk melihat alur dari perancangan system kos-kosan



Gambar 2. Flowcart system

Alur dari tahapan ini dimulai dari perancangan dashboard menu yang tersedia lihat daftar kos ini sudah include dengan melihat kos , bookmark ini berisi data kos yang sudah di tandai oleh pengguna. Rating kos menampilkan kos kos yang sudah di sewa. Di halaman dashboard pengguna akan melihat kos yang sudah terdaftar di system. Jika pengguna ingin melakukan sewa kos maka akan di arahkan ke detail kos dan di berikan pilihan jika ingin melakukan penyewaan akan dilakukannya penyimpanan data transaksi menyimpan data pemesan dan kembali ke halaman dashboard

2.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini kebutuhan informasi yang ada di desain system harus bisa di dapatkan. Untuk mendapatkan informasi itu sangat perlu dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Informasi tersebut kemudian di analisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna yang digunakan pada tahap selanjutnya. Analisis Kebutuhan Data dan Informasi Pada tahap ini dilakukannya analisis dari kebutuhan system dan kebutuhan pengguna. informasi ini bisa di dapat kan melalui wawancara dan observasi. Rincian nya sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan harapan mendapatkan informasi mengenai kebiasaan pencari kos dan penyewa rumah kos untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dalam perancangan system yang akan dibangun. Dari hasil wawancara yang telah di kumpulkan dengan pencari rumah kos dan pemilik rumah kos, maka dapat disimpulkan bahwa pemilik kos umumnya masih mempromosikan rumah kosnya dengan manual seperti memasang tulisan “Terima Kos” di depan rumah dan dari mulut ke mulut. Dimana hal tersebut masih dianggap kurang efisien karena pencari rumah kos terkadang tidak mengetahui letak rumah kos tersebut. Pencari rumah kos pada umumnya mendapatkan informasi rumah kos dari referensi kerabat, teman, dan informasi dari papan promosi. Untuk sistem penyewaan umumnya dilakukan per tahun, tetapi ada juga yang menyewakan berdasarkan per bulan.

b. Observasi

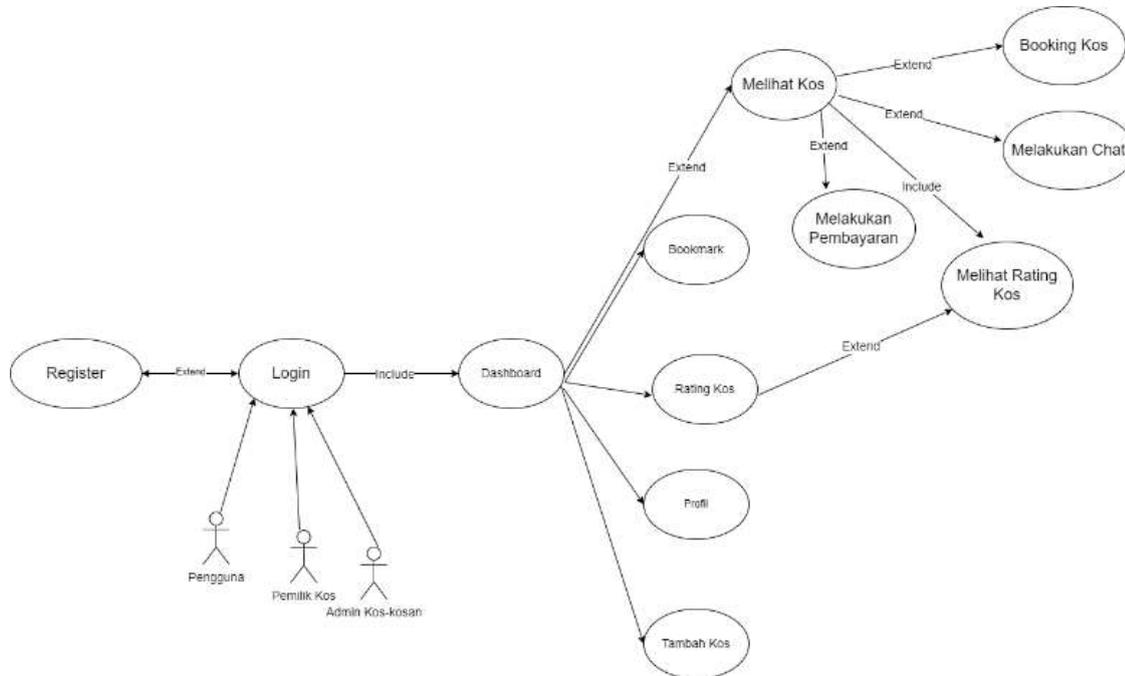
Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung lokasi tempat kos. Data yang didapatkan dari hasil observasi yaitu mengenai cara periklanan rumah kos yang dilakukan oleh pemilik kos yang masih dianggap kurang efisien bagi pencari rumah kos dalam hal cara menemukan informasi mengenai rumah kos yang dapat disewa karena dengan hanya sekedar menempelkan papan promosi. Pencari rumah kos harus melakukan survei langsung untuk memastikan kecocokan kos dengan harga kos.

c. Pengambilan data dan dokumentasi

Mengumpulkan data-data mengenai identitas pemilik kos, identitas penyewa kos, harga kos, fasilitas kos yang tersedia, dan informasi lainnya terkait kosan. Data yang diperoleh dari dokumentasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat data yang ternormalisasi nantinya Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung lokasi tempat kos. Data yang didapatkan dari hasil observasi yaitu mengenai cara periklanan rumah kos yang dilakukan oleh pemilik kos yang masih dianggap kurang efisien bagi pencari rumah kos dalam hal cara menemukan informasi mengenai rumah kos yang dapat disewa karena dengan hanya sekedar menempelkan papan promosi. Pencari rumah kos harus melakukan survei langsung untuk memastikan kecocokan kos dengan harga kos.

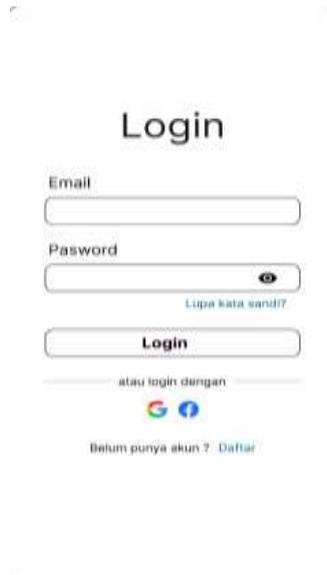
HASIL DAN PEMBAHASAN

Unified Modeling Language (UML) digunakan untuk menjelaskan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem.



Gambar 3. Use case diagram

Pada Gambar 3 memperlihatkan use case diagram dari penelitian ini. Tahap pertama yang dilakukan pengguna yaitu mendaftarkan akun mereka untuk mengakses system kos kosan ini dan nanti nya pengguna akan login menggunakan username dan password yang sudah mereka daftarkan dan kemudian di bawa ke bagian halaman dashboard. Di halaman dashboard pengguna bisa melihat kos yang tersedia dan di rekomendasikan. Pengguna bisa melihat detail kos yang mereka inginkan dan juga bisa meakukan bookmark alias menyimpan nya terlebih dahulu. Saat pengguna ragu dan belum puas dengan deskripsi nya pengguna bisa menghubungi pemilik kos melalui fitur chat yang sudah di sediakan. Setelah pengguna yakin dengan kos pilihan nya, pengguna bisa memilih berapa lama pengguna inginkan untuk menempati kos yang di pilih. Setelah yakin pengguna bisa melakukan pembayaran yang sudah di sediakan diantaranya menggunakan metode transfer bank ataupun manual. Setelah memilih metode pembayaran nya pengguna akan di berikan nomer rekening untuk melakukan pembayaran jika memilih menggunakan transfer bank. setelah semua selesai itu akan menampilkan alert untuk memilih apakah kembali ke dashboard atau melihat pembayaran dan akan memunculkan data pembayaran nya. Ketika klik oke akan di bawa ke dashboard. Pengguna bisa melihat bookmark isi nya kos yang sudah di simpan, kemudan menu rating kos, melihat kos kos yang sudah kita tempati dan berikan rating. Di menu profile menampilkan detail data diri kita. Untuk pemilik kos di bagian profile pemilik kos bisa menambahkan kos yang di miliki.



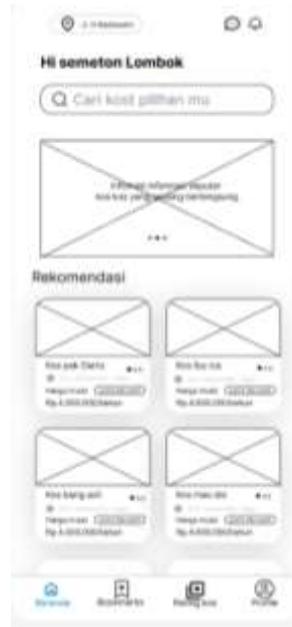
Gambar 4. Halaman login

Halaman login ditunjukkan pada Gambar 4 dimana sebagai jembatan untuk mengakses halaman dashboard. Tahapan nya harus menggunakan email dan password yang digunakan saat mendaftar. Jika belum memiliki akun. Bisa melakukan login pendaftaran terlebih dahulu.



Gambar 5. Halaman pendaftaran

Gambar 5 adalah halaman daftar yang digunakan pengguna untuk melakukan pendaftaran. Data yang di perlukan diantaranya nya nama depan,nama belakang, email, kata sandi, nomer telpon, daftar sebagai ini nanti nya pembeda dia menjadi pemilik kos atau pengguna saja. Kemudian melakukan pendaftaran setelah melakukan pendaftaran akan di arahkan ke halaman login.



Gambar 6. Halaman dashboard

Pada Gambar 6 menampilkan halaman dashboard dan beberapa menu yang tersedia di aplikasi. Pengguna akan melihat kos kosan yang di rekomendasikan. Dan pengguna akan memilih kos yang di ingin kan



Gambar 7. Halaman detail kos kosan

Pada Gambar 7 menampilkan informasi kos mulai dari fasilitas kos, alamat kos, deskripsi kos kosan, dan ada fitur chat yang bisa menghubungkan pengguna dengan pemilik kos, dan fitur lihat kamar yang akan menampilkan foto interior kos. Dan ada nya tombol checkout berfungsi untuk melakukan sewa kos yang di pilih. Dan untuk menyimpan pengguna bisa mengklik icon bookmak yang di sediakan di pojok atas dan pengguna bisa membagikan nya.



Gambar 8. Halaman Checkout

Pada Gambar 8 pengguna bisa memilih jangka waktu nya 1 bulan , 6 bulan dan 1 tahun. Pengguna akan menetapkan tanggal berapa akan menempati kos. Dan untuk metode pembayarannya pengguna bisa memilih metode pembayaran yang di sediakan. Setelah semuanya selesai pengguna bisa melakukan pembayaran.



Gambar 9. Halaman Pembayaran

Pada Gambar 9 ditampilkan data transaksi seperti nomer rekening dan cara pembayarannya. Dan disediakan 2 opsi button. 1 untuk ubah pembayaran dan ke 2 untuk bayar.



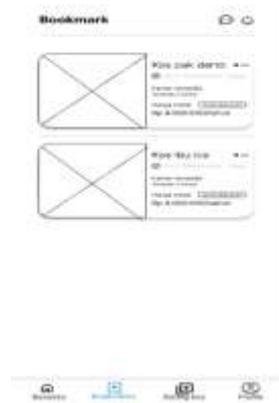
Gambar 10. Halaman Status Pesanan

Pada Gambar 10 ini menampilkan status pesanan di halaman ini ada 2 opsi melihat status pembayaran atau kembali ke beranda.



Gambar 11. Halaman Status Pembayaran

Pada Gambar 11 menampilkan status pembayaran yang sudah di lakukan berhasil atau tidak.



Gambar 12. Halaman Bookmark

Pada Gambar 12 menampilkan kos kos yang sudah di simpan untuk memudahkan mencari kos yang sudah di tandai.



Gambar 13. Halaman Rating Kos

Pada gambar 13 menampilkan kos kosan yang rating nya paling tinggi.



Gambar 14. Halaman Profile

Pada gambar 14 menampilkan profile pengguna dari foto profile, no telpon, tanggal lahir, penilaian saya, pengaturan akun, pusat bantuan, chat dengan admin, syarat dan

ketentuan.



Gambar 15. Halaman Pengaturan

Pada gambar 15 berisi keamanan akun untuk mengganti sandi, alamat saya untuk mengganti alamat pengguna, pengaturan Bahasa. Di bawah ada opsi untuk mengganti akun atau log out.

KESIMPULAN

Sistem kos-kosan direncanakan melalui diagram alir, mencakup langkah-langkah dari dashboard hingga detail penyewaan kos. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara dan observasi, mengidentifikasi cara pemilik kos berpromosi dan kebiasaan pencari kos. Data identitas pemilik dan penyewa kos, harga, dan fasilitas dikumpulkan untuk merancang sistem yang mempertimbangkan pengalaman pengguna. Desain sistem menggunakan pendekatan User Centered Design (UCD) dan dimodelkan dengan Unified Modeling Language (UML). Hasil wawancara dan observasi menunjukkan pentingnya memperbaiki cara promosi, dan pengumpulan data mendukung rancangan sistem yang memahami kebutuhan pengguna. Selain itu, para pencari kos dimudahkan dengan adanya aplikasi pencarian indekos.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ardhana, V. Y. P. (2019). Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 2(2), 1-5.
- [2] Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., Hasbullah, H., & Sampetoding, E. A. (2022). Web-based library information system using Rapid Application Development (RAD) method at qamarul Huda university. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(1), 43-50.
- [3] Ardhana, V. Y. P. (2022). Evaluasi Usability E-Learning Universitas Qamarul Huda Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 3(1), 1-5.
- [4] Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., & Mulyodiputro, M. D. (2021). Web Based UCloud Application Using CodeIgniter Framework. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 126-129.

- [5] Manapa, E. S., Sampetoding, E. A. M., Natalin, M., Sinambela, B., Sitohang, D. I. L., Ambabunga, Y. A. M., & Ardhana, V. Y. P. (2020). Analisis Terhadap Metode Kuliah Daring dan Biaya Transportasi Mahasiswa Indonesia Dalam Masa Pandemi COVID-19: Analysis on the Method of Online Learning and Transportation Budgets from Indonesian Students During the Pandemic COVID-19. *Journal Dynamic Saint*, 5(2), 985-991.
- [6] Ardhana, V. Y. P., Sapi'i, M., & Mulyodiputro, M. D. (2021). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Pada Universitas Qamarul Huda Badaruddin. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 115-119.
- [7] Ardhana, V. Y. P., & Sapi'i, M. (2021). Perancangan Aplikasi Keuangan Kampus Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 130-133.
- [8] Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13-16.
- [9] Ardhana, V. Y. P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 132-136.
- [10] Ardhana, V. Y. P., & Yulianto, A. W. (2018). Analisis Perbandingan Quality of Service (QoS) Wifi Universitas Qamarul Huda Badaruddin Terhadap Hotspot 4G XL. *SainsTech Innovation Journal*, 1(1), 1-5.
- [11] Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Web Pada Perguruan Tinggi. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 171-174.
- [12] Ardhana, V. Y. P. (2019). Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web di BPR Kabupaten Lombok Tengah. *SainsTech Innovation Journal*, 2(1), 1-4.
- [13] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Analisis Quality of Service (QoS) Jaringan Internet Universitas Menggunakan Metode Hierarchical Token Bucket (HTB). *Journal of Informatics Management and Information Technology*, 3(2), 70-76.
- [14] Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Apotek Qamarul Huda Menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 115-119.
- [15] Ardhana, V. Y. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Puskesmas Berbasis UML. *SainsTech Innovation Journal*, 4(1), 97-104.
- [16] Idris, A. I., Sampetoding, E. A., Ardhana, V. Y. P., Maritsa, I., Sakri, A., Ruslan, H., & Manapa, E. S. (2022). Comparison of Apriori, Apriori-TID and FP-Growth Algorithms in Market Basket Analysis at Grocery Stores. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, 6(2), 107-112.
- [17] Afriansyah, M., Ardhana, V. Y. P., & Saputra, J. (2022). Pengukuran Kualitas Website Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan Metode Webqual 4.0. *SainsTech Innovation Journal*, 5(1), 175-182.

- [18] Ardhana, V. Y. P. (2022). Analisis Usability Testing pada SITIDES Menggunakan System Usability Scale dan PIECES Framework. *Bulletin of Informatics and Data Science*, 1(2), 89-97.
- [19] Ardhana, V. Y. P. (2019). Website Based Village Population Data Information System Sistem Informasi Data Kependudukan Desa Berbasis Web. *SainsTech Innovation Journal*, 2 (2), 1-5.
- [20] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pelatihan E-Commerce dan Marketplace Bagi Masyarakat Muda Desa Dasan Baru Kediri. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(1), 1-6.
- [21] Ardhana, V. Y. P. (2022). Sistem Informasi Kebencanaan Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 61-69.
- [22] Syam, N. S., Ardhana, V. Y. P., Sampetoding, E. A., Nazhim, M. S., Risqullah, A. M., Sakawati, M. G., ... & Mulyodiputo, M. D. (2022). Model Support Vector Machine untuk Prediksi pada Penggunaan Energi Listrik di Rumah Hemat Energi. *Jurnal Informatika*, 1(2), 56-59.
- [23] Ardhana, V. Y. P., Saputra, J., & Afriansyah, M. (2022). Klasifikasi Jenis Mangga Berdasarkan Tekstur Tulang Daun Menggunakan Metode Learning Vector Quantization (LVQ). *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 4(1), 220-228.
- [24] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2022). Pelatihan Pengenalan Internet Dan Microsoft Office Bagi Siswa SMP Al Mutmainnah. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 71-74.
- [25] Ardhana, V. Y. P., Syam, M. Y., Ramadani, E. F., Sampetoding, E. A., Syahril, M., Manapa, E. S., & Mardzuki, R. (2022). Prediksi Flight Delay Berbasis Algoritma Neural Network. *Journal of Informatics, Electrical and Electronics Engineering*, 2(1), 26-30.
- [26] Saputra, J., Ardhana, V. Y. P., & Afriansyah, M. (2022). Komunikasi Media Sosial dan Dampak Terhadap Niat Pembelian Konsumen. *SainsTech Innovation Journal*, 5(1), 192-200.
- [27] Ardhana, V. Y. P., Sampetoding, E. A., Kumoro, D. T., & Alamsyah, N. (2022). Model Berbasis Fuzzy Tsukamoto Untuk Perhitungan Besaran Gaji Dosen Pada Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, 3(3), 311-318.
- [28] Ardhana, V. Y. P. (2021). Analisa Quality of Service (QoS) Jaringan Internet di SMP Al Mutmainnah. *SainsTech Innovation Journal*, 4(2), 139-143.
- [29] Ardhana, V. Y. P., Harianto, F. A. S., Pratama, R. A., Sutrisno, I., Endrasmono, J., & Soekarta, R. (2021, August). Design automatic waitress in android based restaurant using MQTT communication protocol. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 1175, No. 1, p. 012009). IOP Publishing.
- [30] Ardhana, V. Y. P., Manapa, E. S., Sagala, T. W., Sihaan, Y. A., & Sampetoding, E. A. M. (2020). Evaluasi Kinerja Protokol Perutean AODV dan SDGR+ R pada VANET dengan Studi Kasus Pelabuhan Lembar. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2(1), 59-67.

- [31] Ardhana, V. Y. P., & Yulianto, A. W. (2015). OPTIMASI BLOG DENGAN META TAG UNTUK SEO DAN MONITORINGNYA. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 15(1), 45-49.
- [32] Sampetoding, E. A. M., Ardhana, V. Y. P., Pongtambing, Y. S., & Pitrianti, S. (2023). Artificial Intelligence dalam Perpektif Transdisiplin Ilmu. *SainsTech Innovation Journal*, 6(2), 353-362.
- [33] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pelatihan Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Keterampilan Bagi Santri di Ponpes Al Mutmainnah. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 49-54.
- [34] Saputra, J., Sa'adati, Y., Ardhana, V. Y. P., & Afriansyah, M. (2023). Klasifikasi Kematangan Buah Alpukat Mentega Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor Berdasarkan Warna Kulit Buah. *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, 3(5), 347-354.
- [35] Afriansyah, M., Saputra, J., Sa'adati, Y., & Ardhana, V. Y. P. (2023). Optimasi Algoritma Nai? ve Bayes Untuk Klasifikasi Buah Apel Berdasarkan Fitur Warna RGB. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(3), 242-249.
- [36] Ardhana, V. Y. P. (2022). Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna SIGESIT Kabupaten Bima Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1479-1486.
- [37] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2022). DESKTOP-BASED PLANTATION MONITORING INFORMATION SYSTEM DESIGN. *Jurnal Teknologi Informasi, Komputer, dan Aplikasinya (JTika)*, 4(1), 107-112.
- [38] Ardhana, V. Y. P. (2021). Pemodelan Activity Diagram Untuk Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pada Klinik. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9(2), 106-109.
- [39] Ardhana, V. Y. P., Firmansyah, D., & Maryam, S. (2019). Analisis Distribusi Spasial Keanekaragaman Tanaman Obat Berbasis Sistem Informasi Geografis Di Desa Prabu Kecamatan Pujut Kabupaten Lombok Tengah. *SainsTech Innovation Journal*, 2(2), 6-14.
- [40] Ardhana, V. Y. P., & Mulyodiputro, M. D. (2023). Pengujian Usability Siste Informasi Akademik (SISKA) Universitas Qamarul Huda Badaruddin Menggunakan System Usability Scale (SUS). *SainsTech Innovation Journal*, 6(2), 421-427.
- [41] Ardhana, V. Y. P., Mulyodiputro, M. D., & Hidayati, L. (2023). Optimalisasi Digital Marketing Bagi Generasi Z Dalam Pengembangan Pemasaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 2(2), 144-159.