
DIJITALISASI E-COMMERCE WARUNG SAYUR IBU ECIH BERBASIS ANDROID

Iksal Yanuarsyah¹, Muhammad Risza Purnomo, Nurul Kamilah

Universitas Ibn Khaldun Bogor, INDONESIA

Email: iksal.yanuarsyah@ft.uika-bogor.ac.id

| Diterima: 13 Agustus 2023 | Direvisi: 29 Agustus 2023 | Diterima: 17 Januari 2024 |
| Diterbitkan: 19 Januari 2024 |

Abstract

Warung Sayur Ibu Ecih, situated in Kp. Kambing RT01/06, Karang Asem Barat, Citeureup, Bogor, is among the food stalls offering a diverse range of vegetables, meats, culinary spices, and more. Customer traffic at the Warung Sayur Ibu Ecih has dwindled due to growing vegetable stalls near Kp. Kambing and the impact of the government-imposed Community Activity Restrictions, which encourage residents to avoid congregating outside their homes. Therefore, a solution is imperative to rekindle buyer interest in the Warung Ibu Ecih and to devise strategies for mitigating shopping crowds. Given this context, the concept of developing an Android-based e-commerce application prototype for the Warung Sayur Ibu Ecih stall has surfaced to lure back customers and circumvent crowding while still adhering to the regulations associated with the government's Community Activity Restrictions. Envisioned as a remedy to attract patrons, this prototype holds the potential to enable convenient vegetable shopping that arises from crowded shopping environments.

Keywords: *e-commerce, aplikasi, android*

Abstrak

Warung Sayur Ibu Ecih merupakan salah satu warung yang menjajakan berbagai macam sayuran, daging, bumbu dapur dan lain-lain yang terletak di Kp. Kambing RT01/06, Karang Asem Barat, Citeureup, Bogor. Sekarang ini, Warung Sayur Ibu Ecih menjadi sepi pembeli dikarenakan banyaknya warung-warung sayur yang mulai bermuculan di sekitar Kp. Kambing dan juga efek dari Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang diterapkan oleh pemerintah sehingga warga sekitar dianjurkan untuk tidak berkerumun di luar rumah. Oleh karena itu diperlukanlah sebuah solusi untuk menarik kembali minat pembeli untuk kembali berbelanja di warung ibu ecih ini dan cara mengurangi kerumunan saat berbelanja. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, muncul sebuah ide atau gagasan untuk membuat *prototype*

aplikasi *e-commerce* berbasis android untuk warung sayur ibu ecih ini, guna menarik minat pembeli untuk kembali berbelanja di warung ibu ecih ini tanpa harus berkerumun dan tetap mematuhi aturan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat yang diterapkan oleh pemerintah. Dengan adanya gagasan *prototype* ini diharapkan menjadi solusi untuk menarik kembali minat pembeli dan juga dapat membantu masyarakat berbelanja sayuran tanpa harus berkerumun di satu tempat tempat.

Kata kunci: e-commerce, aplikasi, android

PENDAHULUAN

e-commerce merupakan kegiatan penjualan, penyebaran dan pemasaran produk yang dilakukan secara *online* (Windane & Lathifah, 2021). Pada masa pandemi covid-19 seperti ini orang mulai nyaman menggunakan layanan belanja *online* atau *e-commerce* ini karena dengan berbelanja online kita tidak perlu pergi ke pasar, warung atau swalayan hanya untuk membeli sesuatu cukup dengan mengunjungi situs belanja online, berbelanja, transaksi dan barang akan sampai di rumah (Trulline, 2021).

Warung Sayur Ibu Ecih merupakan salah satu warung yang menjajakan berbagai macam sayuran, daging, bumbu dapur dan lain-lain yang terletak di Kp. Kambing RT01/06, Karang Asem Barat, Citeureup, Bogor. Sekarang ini warung ibu ecih menjadi sepi pembeli dikarenakan banyaknya warung-warung sayur yang mulai bermuculan di sekitar Kp. Kambing ini dan juga efek dari Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) yang diterapkan oleh pemerintah sehingga warga sekitar dianjurkan untuk tidak berkerumun di luar rumah, oleh karena itu diperlukanlah sebuah solusi untuk menarik kembali minat pembeli untuk kembali berbelanja di Warung Sayur Ibu Ecih ini dan cara mengurangi kerumunan saat berbelanja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, muncul sebuah ide atau gagasan untuk membuat aplikasi e-commerce berbasis android untuk Warung Sayur Ibu Ecih ini, guna menarik minat pembeli untuk kembali berbelanja di Warung Sayur Ibu Ecih ini tanpa harus berkerumun dan tetap mematuhi aturan PPKM yang diterapkan oleh pemerintah. Aplikasi ini dibuat berbasis android karena masyarakat telah familiar dengan android dan dalam pengoperasian aplikasi berbasis android lebih mudah dan fleksibel.

Dalam perancangan aplikasi *e-commerce* warung sayur berbasis android menggunakan metode *prototype*. *Prototype* memiliki artian sebagai tampilan awal dari software yang digunakan untuk mempresentasikan rancangan dengan pilihan design (Syarifudin, 2019). Sedangkan untuk design sistem menggunakan UML (Unified Modeling Language), UML adalah salah satu

metode dalam pemodelan visual yang dimanfaatkan dalam perancangan sebuah perangkat lunak (Prihandoyo, 2018).

Dengan adanya gagasan *prototype* ini diharapkan menjadi solusi untuk menarik kembali minat pembeli dan juga dapat membantu masyarakat berbelanja sayuran tanpa harus berkerumun di satu tempat dan meringkas proses transaksi jual beli.

Rumusan masalah dari ide atau gagasan ini adalah: 1) bagaimana cara menarik kembali minat para pembeli untuk kembali berbelanja di warung Ibu Ecih dan 2) bagaimana cara agar masyarakat bisa berbelanja sayuran tanpa harus berkerumun di masa PPKM.

Tujuan dari penelitian ini adalah menarik kembali minat pembeli untuk kembali berbelanja sayuran di warung ibu ecih dan juga untuk mengurangi kerumunan masyarakat di masa PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat).

Kondisi Wilayah

Kelurahan Karang Asem Barat merupakan salah satu kelurahan yang ada di Kecamatan Citeureup yang memiliki luas wilayah 239 Ha, Kelurahan Karang Asem Barat memiliki batasan wilayah yaitu sebelah utara berbatasan dengan Kelurahan Puspanegara dan Desa Puspasari, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Sanja, sebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Karang Asem Timur dan sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Cibinong dan Kecamatan Cibinong. Kelurahan Karang Asem Barat terdiri dari 11 Rukun Warga dan 70 Rukun Tetangga dengan jumlah penduduk sebanyak 19.947 jiwa (Kelurahan Asem Barat, 2021).

Penggunaan teknologi dalam memasarkan bahan untuk kebutuhan masyarakat dapat memberikan banyak manfaat, termasuk efisiensi, aksesibilitas, dan jangkauan pasar yang lebih luas. Berikut adalah beberapa cara di mana teknologi dapat digunakan dalam memasarkan bahan untuk kebutuhan Masyarakat. Membuka toko online atau berjualan melalui platform e-commerce memungkinkan produsen atau penjual untuk mencapai pasar yang lebih besar (Budiman B dkk, 2023; Syamsurizal A, Sutoyo E, 2023; Ariyanti R, Lutfi M, 2023; Alhadi A dkk, 2023).

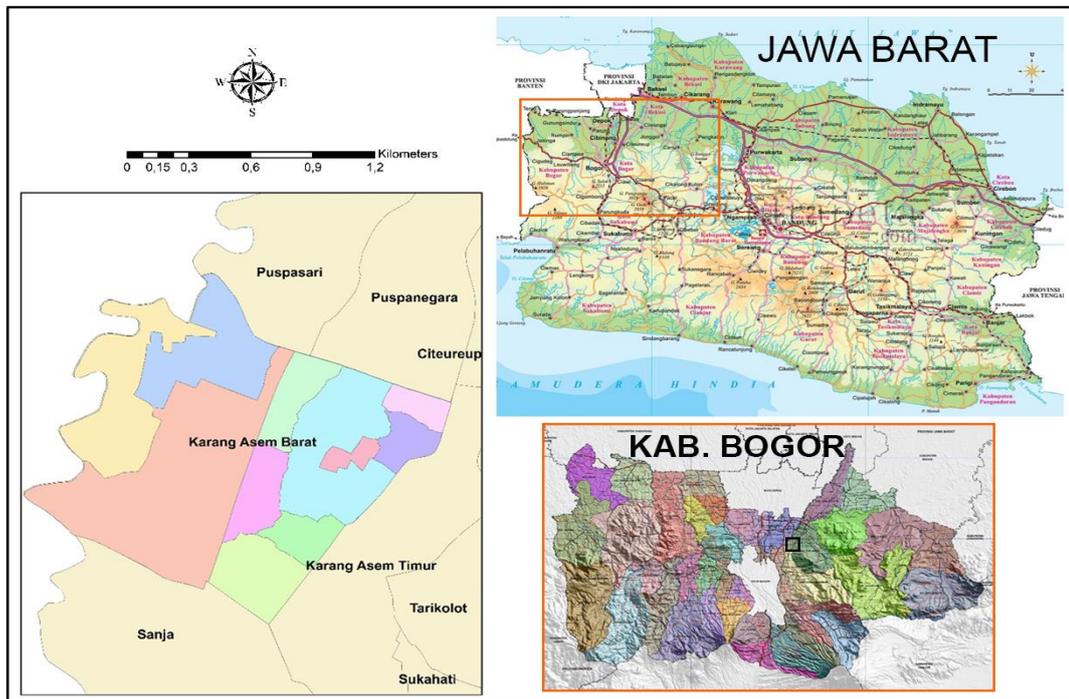
Pembeli dapat dengan mudah mencari, membandingkan, dan membeli produk secara online tanpa harus datang langsung ke toko fisik. Menggunakan pemasaran digital seperti iklan online, kampanye media sosial, dan konten berbasis web untuk meningkatkan visibilitas produk.

Menciptakan kampanye iklan yang ditargetkan secara geografis atau demografis agar lebih sesuai dengan kebutuhan pasar lokal. Pengembangan aplikasi mobile memudahkan konsumen untuk menjelajahi dan membeli produk dari ponsel mereka. Aplikasi juga dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan, mengirimkan notifikasi tentang penawaran khusus, atau menyediakan layanan pelanggan. Sensor dan Internet of Things (IoT) dapat digunakan untuk memantau persediaan, kualitas, atau keamanan produk. Menyediakan informasi real-time kepada konsumen atau pedagang tentang kondisi barang dan membantu meningkatkan kepercayaan dalam pembelian (Sunarya D, Sutoyo E, 2023; Siradz S, Rulhendri R, 2023; Maulani D dkk, 2023; Rahmah R, Rulhendri R, 2023).

Memanfaatkan platform media sosial untuk berinteraksi dengan pelanggan, mendengar umpan balik, dan membangun hubungan dengan komunitas. Menggunakan fitur-fitur seperti testimoni atau ulasan pelanggan untuk meningkatkan kepercayaan konsumen. Menganalisis data penjualan, perilaku konsumen, dan tren pasar menggunakan analitik dan big data untuk membuat keputusan pemasaran yang lebih baik. Memahami preferensi pelanggan dan mengoptimalkan strategi pemasaran berdasarkan wawasan yang diperoleh (Fiqih M dkk, 2023; Komalasari A, Riani D, 2023).

Menyediakan opsi pembayaran elektronik dan menggunakan teknologi pembayaran seperti dompet digital atau sistem pembayaran online. Mempermudah proses pembayaran dan meningkatkan kenyamanan konsumen. Membuat konten multimedia yang menarik seperti foto, video, atau infografis untuk mempromosikan produk. Menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh konsumen. Penggunaan teknologi ini bukan hanya memfasilitasi kegiatan pemasaran, tetapi juga dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memperkuat hubungan dengan konsumen. Namun, perlu diingat bahwa teknologi harus digunakan dengan bijak, dan strategi pemasaran harus disesuaikan dengan karakteristik pasar dan kebutuhan masyarakat yang dilayani (Jaenudin J dkk, 2023; Bastian R, Rulhendri R, 2023; Novianto D dkk, 2023).

Dalam kenyataan dilapangan bahwa pengabdian masyarakat dari berbagai kajian dan disiplin Ilmu membutuhkan strategi sesuai dengan konsep yang jelas. Konsep ini berkaitan dengan pembentukan karakter setiap individu dalam melaksanakan setiap aktivitas menggunakan bentuk yang tepat dan mencerminkan pengabdian yang sesungguhnya. Konsep ini berkaitan dengan pembentukan karakter yang dapat meningkatkan kecintaan Masyarakat dalam menciptakan suasana yang baik dan berjalan normal (Oktavia M, Rulhendri R, 2023; Maulani D dkk, 2023).



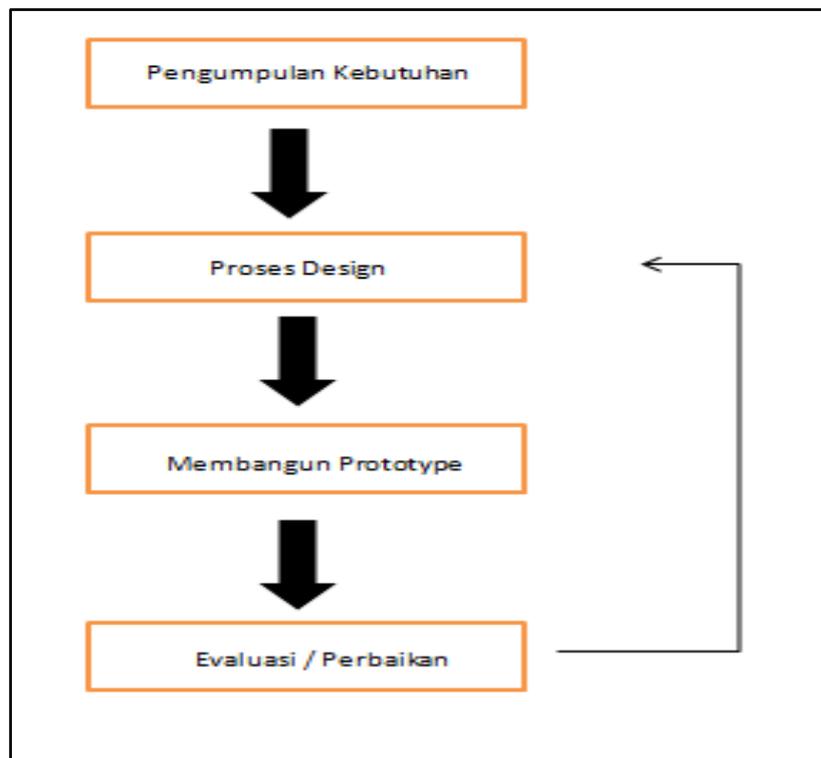
Gambar 1. Peta Kelurahan Karang Asem Barat

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Metode pengabdian yang dilakukan yaitu dengan cara: 1) Studi Pustaka; 2) Pengumpulan Data; 3) Perancangan Aplikasi.

1. Studi Pustaka, dengan cara mendapatkan referensi dari berbagai sumber seperti makalah, jurnal dan lain sebagainya, seperti: dengan adanya aplikasi informasi harga produk pangan dan sembako ini dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan informasi harga sembako (Hananto & Priyatna, 2018), metode prototype dapat membantu dalam perancangan aplikasi yang menarik dan memberikan kenyamanan para pengguna sesuai dengan kebutuhan (Muhyidin et al., 2020); dan pembangunan Aplikasi Penjualan Hasil Panen Kelompok Tani untuk Konsumen Berbasis Android dengan Metode Prototyping. Berdasarkan hasil, aplikasi ini dapat membantu produktivitas petani dalam penjualan hasil panen (Surya et al., 2019).
2. Pengumpulan Data yang dilakukan adalah metode wawancara, dengan cara mendatangi langsung Warung Sayur Ibu Ecih dan melakukan observasi yang disertai wawancara.
3. Perancangan Aplikasi, menggunakan metode *prototype* dengan tahapan (Gambar 2):

- a. Pengumpulan kebutuhan diperlukan untuk menentukan tujuan keseluruhan dibuatnya aplikasi Warung Sayur Ibu Ecih.
- b. Proses *design* diperlukan untuk merancang seperti apa tampilan dan cara kerja aplikasi Warung Sayur Ibu Ecih.
- c. Membangun *prototype* dilakukan setelah proses *design*.
- d. Evaluasi atau Perbaikan diperlukan untuk menyesuaikan kebutuhan aplikasi yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk menyesuaikan apakah telah sesuai atau perlu adanya perbaikan.



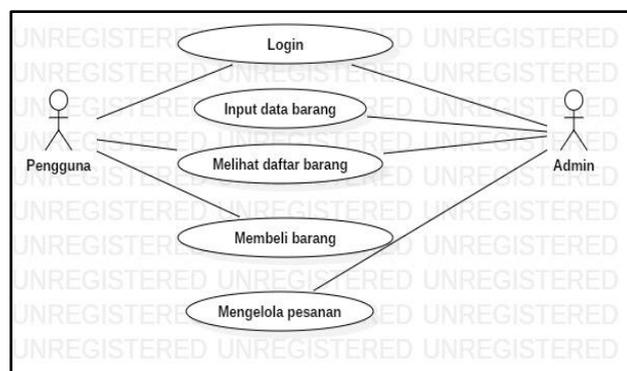
Gambar 2. Metode *Prototype*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan perancangan digitalisasi e-commerce Warung sayur Ibu Ecih dihasilkan desain sistem dalam bentuk Use case Diagram (Gambar 3). Diagram ini menjelaskan, pada aplikasi ini pengguna dapat *login*, melihat daftar barang, membeli barang, dan admin memiliki akses *login*, input data barang, melihat daftar barang dan mengelola pesanan.

Digitalisasi e-commerce Warung sayur Ibu Ecih ini juga menghasilkan diagram aktifitas, meliputi:

1. *Activity Diagram Login*, menjelaskan proses saat akan masuk ke menu utama pengguna diminta untuk *login* dengan memasukkan *email* dan *password*. Jika pengguna belum memiliki akun maka pengguna akan diarahkan untuk masuk ke menu daftar. Pada menu daftar ini pengguna diminta untuk memasukkan data pengguna seperti nama, *email* dan *password*. Setelah itu data tadi akan tersimpan dan akun pun berhasil dibuat dan pengguna pun bisa login untuk masuk ke menu utama.
2. *Activity Diagram Belanja*, menjelaskan proses pengguna membeli barang yang tersedia pada sistem aplikasi ini. Pada menu belanja pengguna akan ditampilkan oleh sistem daftar barang yang tersedia dan pengguna pun dipersilahkan memilih barang yang akan dibeli. Setelah pengguna memilih barang sistem akan menyimpan data barang yang telah dipilih oleh pengguna.
3. *Activity Diagram Pesanan*, menjelaskan proses pengguna melakukan pembayaran dan melihat rincian barang yang telah dipesan sebelumnya. Pada menu pesanan ini pengguna akan ditampilkan oleh sistem daftar barang dan total harga dari barang yang telah dipesan oleh pengguna di menu belanja. Setelah itu pengguna memilih menu bayar kemudian sistem menampilkan pilihan metode pembayaran dan setelah itu pengguna memilih menu pembayaran yang tersedia pada sistem.
4. *Activity Diagram Tambah Barang*, pada menu tambah barang ini admin menambahkan daftar barang yang akan di pasarkan. Admin menginput data barang dari mulai nama barang, harga, jenis. Setelah proses input selesai sistem akan menyimpan data barang dalam aplikasi.



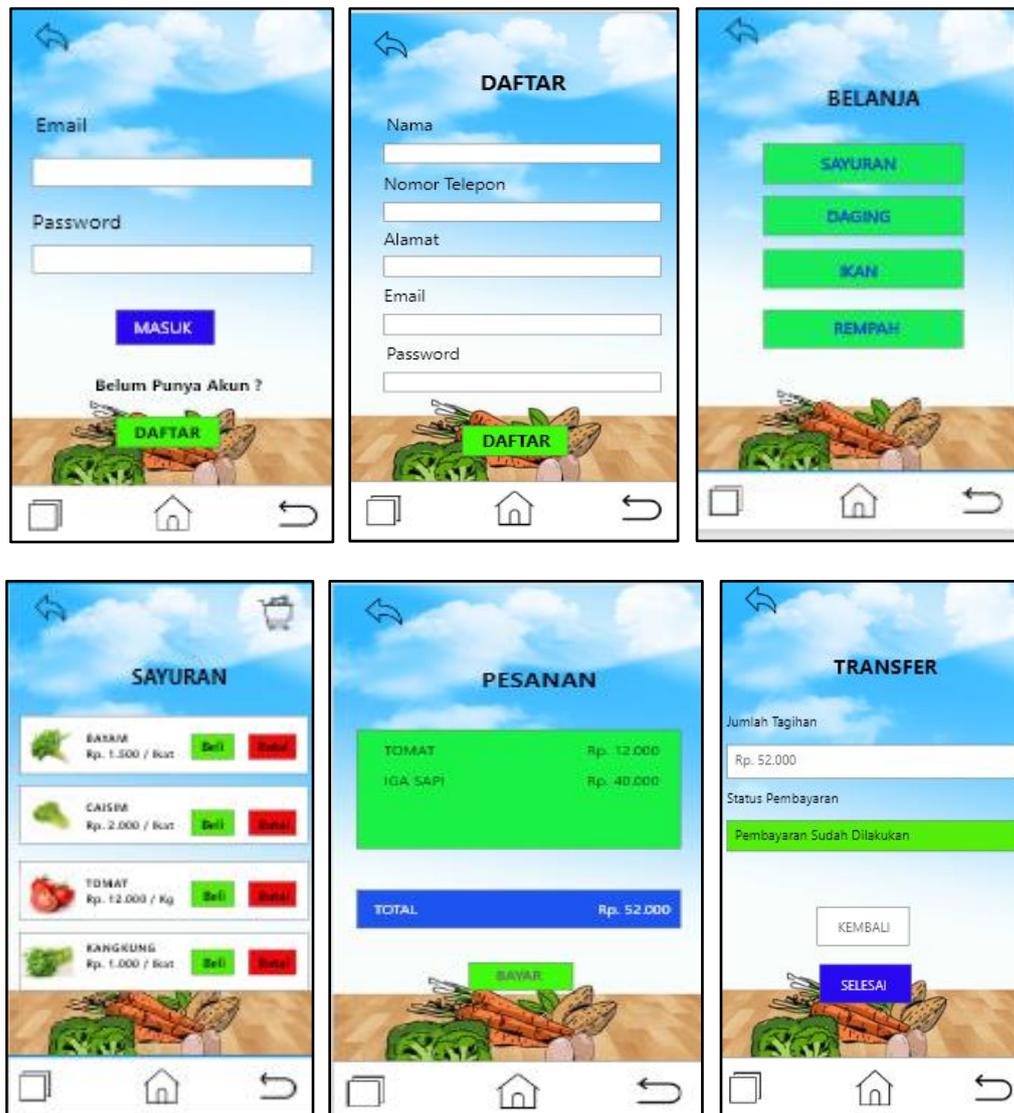
Gambar 3. *Usecase Diagram* Dijitalisasi Warung sayur Ibu Ecih

Selain itu, diijitalisasi e-commerce Warung sayur Ibu Ecih menghasilkan diagram aktifitas, meliputi: *Sequence* diagram *login* pengguna, *Sequence* diagram registrasi pengguna, *Sequence* diagram *login admin*, *Sequence* diagram registrasi *admin*, *Sequence* diagram tambah barang, *Sequence* diagram belanja, *Sequence* diagram pesanan.

Hasil implementasi digunakan untuk menunjukkan tampilan sistem yang berfungsi untuk menghubungkan secara langsung antara pengguna dengan sistem (Gambar 4), terdiri dari:

1. Halaman Awal, pengguna dapat langsung untuk klik opsi “Masuk” untuk beralih ke tampilan *login*.
2. Halaman *Login*, pengguna atau *admin* diminta untuk memasukkan *email* dan *password* untuk masuk ke menu utama pada aplikasi ini.
3. Halaman Daftar, Pengguna yang belum memiliki akun bisa masuk ke halaman daftar ini dengan klik “Daftar” yang ada pada halaman *login*. pengguna diminta memasukkan data berupa nama, nomor telepon, alamat, *email* dan *password*.
4. Halaman Menu Utama, terdapat menu Tambah Barang, Belanja, Pesanan dan Keluar.
5. Halaman Tambah Barang, *admin* menambahkan barang seperti sayuran, daging, ikan, rempah, dan lain-lain untuk di perjualbelikan pada aplikasi ini.
6. Halaman Belanja, terdapat beberapa kategori yaitu sayuran, daging, ikan, rempah.
7. Halama Kategori Belanja, pengguna dapat memilih barang yang akan dibeli. Pada halaman ini terdapat foto, nama, harga dan satuan barang. Untuk membeli dapat memilih opsi “beli” yang berwarna hijau dan jika ingin membatalkan kan pembelian pilih opsi “batal” untuk membatalkan pembelian barang.
8. Halaman Pesan, pengguna dapat melihat barang apa saja yang telah dipesan dan total harga yang harus dibayarkan. Untuk melakukan pembayaran klik menu “Bayar” yang ada pada halaman ini.
9. Halaman Pilih Pembayaran, pengguna dapat memilih untuk metode pembayaran ada 2 (dua) cara pembayaran yang ditawarkan yaitu transfer dan bayar ditempat.
10. Halaman Transfer, pengguna ditampilkan nomor rekening untuk melakukan pembayaran dan jumlah tagihan yang harus dibayarkan. Status pembayaran juga ditampilkan pada halaman ini.

11. Halaman Status Pembayaran, pengguna dapat melihat apakah pembayaran via transfer sudah berhasil atau belum. Jika sudah dibayar, indikasi status pembayaran berwarna hijau dan jika belum, indikasi status pembayaran berwarna merah.
12. Halaman Bayar Ditempat, sistem hanya menampilkan total bayar yang harus dibayarkan oleh pengguna.



Gambar 4. Tampilan Dijitalisasi e-commerce Warung sayur Ibu Ecih

KESIMPULAN

Dengan demikian dapat dipahami bahwa kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi Warung Sayur Ibu Ecih adalah adanya gagasan digitalisasi e-commerce ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penjualan dan menarik daya minat pembeli untuk berbelanja di Warung Sayung

Ibu Ecih, dan aplikasi ini memudahkan masyarakat sekitar Warung Sayur Ibu Ecih untuk berbelanja sayuran, daging, rempah dan lain-lain tanpa harus keluar rumah dan tidak berkerumun di satu tempat.

DAFTAR PUSTAKA

Hananto, A. L., & Priyatna, B. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Informasi Harga Produk Pangan Dan Sembako Di Pasar Kab. Karawang. *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.36805/technoxplore.v2i1.214>

Kelurahan Asem Barat. (2021). *Laporan Kerja Tahunan 2020*.

M Teguh Prihandoyo. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Surya, I. M. R. A., Tolle, H., & Brata, A. H. (2019). Tampilan Pembangunan Aplikasi Penjualan Hasil Panen Kelompok Tani untuk Konsumen Berbasis Android dengan Metode Prototyping (Studi Kasus_ Kelompok Tani Langgeng Mandiri).pdf. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(7), 6378–6385.

Syarifudin, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 8(2), 149–158. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.641>

Trulline, P. (2021). Pemasaran produk UMKM melalui media sosial dan e-commerce. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 5(2), 259. <https://doi.org/10.24198/jmk.v5i2.32746>

Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>

Budiman, B., Aminda, R., & Syaiful, S. (2023). PEMANFAATAN AIR HUJAN BERSIH DAN LAYAK MENGGUNAKAN ALAT FILTRASI SEDERHANA DI TAMAN PEGELARAN CIOMAS BOGOR. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(1), 1-9. doi:10.32832/jpmuj.v1i1.1668

Syamsurizal, A., & Sutoyo, E. (2023). PEMANFAATAN PUPUK ORGANIK UNTUK MENINGKATKAN HASIL PANEN TANAMAN JAGUNG DI DESA CAMPA KECAMATAN MADAPANGGA. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(1), 10-17. doi:10.32832/jpmuj.v1i1.1669

Ariyanti, R., & Lutfi, M. (2023). PENGEMBANGAN BANGUNAN INFRASTRUKTUR AIR BERSIH DESA CINANGKA KECAMATAN CIAMPEA KABUPATEN BOGOR. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(1), 18-30. doi:10.32832/jpmuj.v1i1.1670

Alhadi, A., Riani, D., & Afrianto, Y. (2023). SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN BARANG SEDERHANA PT. WISEMAN MULIA SEJAHTERA DENGAN APLIKASI BARANG DAN PERSEDIAAN BERBASIS ANDROID. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(1), 31-39. doi:10.32832/jpmuj.v1i1.1671

Sunarya, D., & Sutoyo, E. (2023). STRATEGI PENANGANAN BANJIR DI KAMPUNG BABAKAN BANDUNG DESA LEUWISADENG KECAMATAN LEUWISADENG. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(1), 40-45. doi:10.32832/jpmuj.v1i1.1672

Siradz, S., & Rulhendri, R. (2023). PERENCANAAN DINDING PENAHAN TANAH UNTUK JALUR IRIGASI. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(2), 46-52. doi:10.32832/jpmuj.v1i2.1677

Maulani, D., Wulandari, A., Octaviani, N., & Sukaesih, P. (2023). PENDAMPINGAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK USAHA KECIL MENENGAH (UKM) DESA SUKAJADI. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(2), 53-63. doi:10.32832/jpmuj.v1i2.1905

Rahmah, R., & Rulhendri, R. (2023). PERENCANAAN BANGUNAN MCK UNTUK KEBUTUHAN MASYARAKAT DI KAMPUNG SETU TONGGOH. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(2), 64-70. doi:10.32832/jpmuj.v1i2.1906

Fiqih, M., Syaiful, S., & Aminda, R. (2023). PENEMPATAN BAK SAMPAH ORGANIK, ANORGANIK, DAN B3 DENGAN KONSEP GO GREEN PERUMAHAN BUDI AGUNG RW 03/RT 05. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(2), 71-81. doi:10.32832/jpmuj.v1i2.1907

Komalasari, A., & Riani, D. (2023). EDUKASI MANFAAT LITERASI MEMBACA DAN MENULIS DI SMK PGRI 3 BOGOR. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(2), 82-92. doi:10.32832/jpmuj.v1i2.1909

Jaenudin, J., Afrianto, Y., & Firdaus, Y. (2023). LAYANAN PEMERIKSAAN DAN PENGUMPULAN DATA KESEHATAN SISWA-SISWI KELAS VI BERBASIS SISTEM INFORMASI MENGGUNAKAN METODE FUZZY TSUKAMOTO. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(3), 93-105. doi:10.32832/jpmuj.v1i3.1914

Bastian, R., & Rulhendri, R. (2023). PERENCANAAN PELEBARAN JEMBATAN DESA TAMANSARI. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(3), 106-112. doi:10.32832/jpmuj.v1i3.1915

Novianto, D., Syaiful, S., & Aminda, R. (2023). DAMPAK PEMBANGUNAN HOTEL CIBINONG CITY MALL TERHADAP PERUBAHAN KONDISI SOSIAL DAN EKONOMI MASYARAKAT RW 04 PAKANSARI CIBINONG. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(3), 113-123. doi:10.32832/jpmuj.v1i3.1917

Oktavia, M., & Rulhendri, R. (2023). ANALISA PERMASALAHAN DAN RENCANA PELEBARAN SALURAN DRAINASE DI DAERAH JALAN CIMAHPAR. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(3), 124-132. doi:10.32832/jpmuj.v1i3.1918

Maulani, D., Ristianti, D., & Yasfa, M. (2023). SOSIALISASI BULAN IMUNISASI ANAK NASIONAL DAN EDUKASI PENTINGNYA IMUNISASI DASAR LENGKAP PADA ANAK DI DESA CIBANTENG. SINKRON: Jurnal Pengabdian Masyarakat UIKA Jaya, 1(3), 133-141. doi:10.32832/jpmuj.v1i3.1920