



ISSN : 2339 - 1871

BETRIK BESEMAH TEKNOLOGI INFORMASI & KOMPUTER

Editor Office : Pusat Penelitian & Pengabdian Pada Masyarakat
(PPPM) ITPA

Phone : 0857-9716-9578

email : betriktpa@itpa.ac.id

Aplikasi Jasa Sewa Papan Bunga Di Pekanbaru.Florist Menggunakan Metode SUS

Irfan Hibatullah¹, Susi Erlinda², Torkis Nasution³, M.Jamaris⁴

Teknik Informatika, Universitas Sains dan Teknologi Indonesia,Pekanbaru,Indonesia^{1,2,3,4}

Sur-el : * imoyeoyee@gmail.com¹, susierlinda@usti.ac.id²,

torkisnasution@usti.ac.id³, mjamaris@usti.ac.id⁴

Penulis Korespondensi: Irfan Hibatullah, imoyeoyee@gmail.com

Abstrak: Perkembangan teknologi digital membuka peluang signifikan bagi usaha mikro, termasuk penyedia jasa sewa papan bunga di Pekanbaru yang masih banyak bergantung pada metode pemesanan konvensional. Penelitian ini bertujuan merancang dan menguji prototype aplikasi jasa sewa papan bunga berbasis Android pada Pekanbaru. Florist untuk meningkatkan efisiensi layanan dan kemudahan akses pengguna. Metode penelitian meliputi observasi, wawancara, serta studi literatur untuk identifikasi kebutuhan, diikuti dengan perancangan menggunakan *React Native* dan *Firebase*, dan evaluasi *usability* melalui System Usability Scale (SUS) yang melibatkan 30 responden. Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 76 dengan kategori “Good” (*grade B*), yang mengindikasikan aplikasi mudah digunakan dan diterima oleh pengguna. Aplikasi ini berhasil mengatasi kendala utama seperti keterbatasan informasi ketersediaan produk, keterlambatan komunikasi, dan kesalahan dalam pemesanan. Kesimpulannya, *prototype* aplikasi yang dikembangkan berpotensi meningkatkan efisiensi operasional dan daya saing usaha florist lokal. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan lanjutan berupa penambahan fitur interaktif seperti *live chat* dan peningkatan desain antarmuka agar pengalaman pengguna semakin optimal.

Kata kunci : Aplikasi Mobile, Papan Bunga,Jasa Sewa, *Usability Testing*, *System Usability Scale*.

Abstract. *The advancement of digital technology offers significant opportunities for micro-enterprises, including flower board rental services in Pekanbaru, which largely rely on conventional ordering methods. This study aims to design and evaluate a prototype Android-based flower board rental application at Pekanbaru.Florist to improve service efficiency and user accessibility. The research employed observation, interviews, and literature studies to identify user needs, followed by system design using React Native and Firebase, and usability evaluation through the System Usability Scale (SUS) involving 30 respondents. The results indicated an average SUS score of 76, categorized as “Good” (grade B), suggesting that the application is user-friendly and well accepted. The prototype effectively addresses major issues such as limited product availability information, slow communication, and ordering errors. In conclusion, the developed application has the potential to enhance operational efficiency and strengthen the competitiveness of local florist businesses. Further development is recommended, particularly by adding interactive features such as live chat and improving the user interface design to optimize user experience.*

Keywords: *Mobile Application, Flower Board, Rental Service, Usability Testing, System Usability Scale.*

Received: 19-08-2025 | Accepted: 22-08-2025 | Published Online: 30-08-2025

All author: Irfan Hibatullah, Susi Erlinda, Torkis Nasution, M. Jamaris

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif dan jasa penyewaan. Salah satunya adalah usaha papan bunga yang berfungsi sebagai media ucapan, simbol sosial, dan sarana informasi dalam kegiatan masyarakat. Di Pekanbaru, sebagian besar penyedia jasa sewa papan bunga masih menggunakan metode pemesanan konvensional, seperti datang langsung ke toko atau melalui telepon. Cara ini sering menimbulkan kendala, seperti keterlambatan respon, informasi ketersediaan produk yang kurang jelas, serta potensi kesalahan dalam pemesanan. Hasil survei awal menunjukkan lebih dari 70% responden mengalami kesulitan memperoleh informasi terkait ketersediaan papan bunga secara cepat dan akurat, sehingga menegaskan perlunya solusi berbasis teknologi.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini merumuskan masalah utama: bagaimana merancang aplikasi jasa sewa papan bunga yang dapat memudahkan proses pemesanan, menyediakan informasi yang akurat, serta diuji dari aspek kegunaan dengan metode *System Usability Scale* (SUS)? Pertanyaan penelitian ini penting untuk dijawab agar aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga diterima oleh pengguna melalui pengalaman yang efisien dan nyaman.

Tujuan penelitian ini adalah membangun prototype aplikasi jasa sewa papan bunga pada Pekanbaru.Florist dengan fitur pemesanan, informasi produk, dan konfirmasi transaksi, kemudian menguji tingkat usability menggunakan metode SUS. Penggunaan SUS memungkinkan peneliti memperoleh gambaran objektif mengenai kemudahan, efektivitas, dan kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi (Wardani et al., 2023).

Penelitian ini memiliki relevansi dalam bidang ilmu komputer dan pengembangan aplikasi berbasis mobile, khususnya terkait penerapan usability testing dalam konteks usaha mikro. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang banyak berfokus pada aplikasi e-commerce secara umum (Rizky et al., 2023; Karo Sekali et al., 2023), penelitian ini berkontribusi pada pengembangan solusi digital untuk sektor florist lokal. Hasil ini juga sejalan dengan temuan Alfatha et al. (2023) yang menekankan pentingnya *usability testing* dalam meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi marketplace, serta penelitian Titan et al. (2023) yang membuktikan bahwa evaluasi SUS efektif dalam menilai antarmuka aplikasi rental mobil. Selain itu, Oktavian et al. (2025) menunjukkan bahwa tanpa evaluasi usability yang memadai, aplikasi cenderung mengalami masalah navigasi dan efektivitas layanan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terkait pengujian usability, tetapi juga kontribusi praktis bagi peningkatan daya saing bisnis florist di era digital.

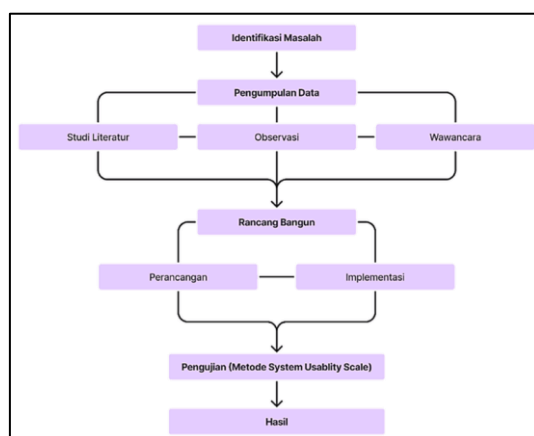
2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan pada tahap awal untuk menggali kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam tahap evaluasi aplikasi melalui penyebaran

kuesioner *System Usability Scale* (SUS). Metode penelitian ini berbentuk studi kasus yang berfokus pada layanan penyewaan papan bunga di Pekanbaru.Florist sebagai objek penelitian.

Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu pemilik usaha Pekanbaru.Florist sebagai informan kunci dan 30 pengguna aplikasi sebagai responden uji coba. Pemilihan responden dilakukan secara purposif dengan kriteria pernah menggunakan jasa sewa papan bunga atau berdomisili di Pekanbaru, sehingga dianggap relevan untuk menilai kegunaan aplikasi.

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi langsung terhadap proses bisnis, wawancara semi-terstruktur dengan pemilik usaha, serta penyebaran kuesioner SUS kepada pengguna setelah mencoba prototype aplikasi. Data kualitatif dianalisis dengan mengekstraksi kebutuhan dan permasalahan utama, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan skor SUS untuk mengukur aspek kemudahan, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menilai keberhasilan aplikasi yang dikembangkan.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

2.1 Identifikasi Masalah

Masalah penelitian ditemukan melalui observasi proses bisnis di Pekanbaru.Florist dan wawancara dengan pemilik usaha. Hasil wawancara menunjukkan adanya kendala serius berupa keterbatasan informasi mengenai ketersediaan produk, lambatnya komunikasi antara pelanggan dan penyedia jasa, serta tingginya risiko kesalahan dalam pemesanan. Kondisi ini mengakibatkan ketidakpuasan pelanggan, keterlambatan layanan, dan potensi kerugian bagi penyedia jasa, sehingga menegaskan perlunya solusi digital yang mampu menghadirkan proses pemesanan yang lebih cepat, akurat, dan terintegrasi.

2.2 Pengumpulan Data

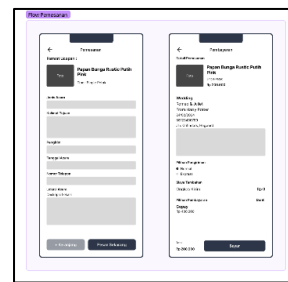
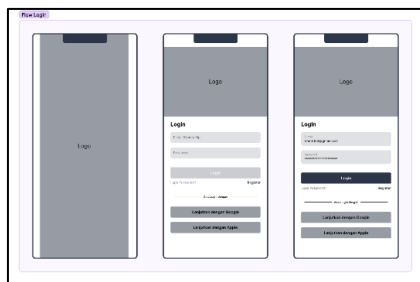
Data penelitian terdiri atas data kebutuhan sistem yang diperoleh melalui observasi proses bisnis dan wawancara semi-terstruktur dengan pemilik usaha Pekanbaru.Florist, serta data evaluasi usability yang dikumpulkan melalui uji coba prototype aplikasi. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 30 responden pengguna yang mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ) setelah menyelesaikan tugas dalam aplikasi.



Gambar 2. Wawancara Pemilik Usaha

2.3 Desain

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dibuat wireframe menggunakan Figma, yang kemudian diimplementasikan ke dalam prototype aplikasi menggunakan framework React Native dan database Firebase.



Gambar 3. Hasil Wireframe Login Gambar 4. Hasil Wireframe Halaman Pemesanan

2.4 Pengujian

Aspek yang diuji dalam penelitian ini berfokus pada tingkat *usability* aplikasi dengan menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS) dan *Single Ease Question* (SEQ). Pengujian meliputi beberapa dimensi, yaitu kemudahan penggunaan, konsistensi fungsi sistem, efektivitas dalam menyelesaikan tugas, efisiensi waktu, serta tingkat kepuasan pengguna. Atribut yang menjadi sampel penelitian terdiri atas 30 orang responden yang dipilih dengan kriteria pernah menggunakan layanan penyewaan papan bunga, memiliki pengalaman menggunakan aplikasi mobile, serta bersedia mengikuti uji coba prototype aplikasi. Setiap responden diminta menilai tampilan antarmuka, navigasi sistem, proses pemesanan, konfirmasi transaksi, dan pengalaman penggunaan secara keseluruhan setelah menyelesaikan tugas dalam aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan *Prototype*

Prototype aplikasi jasa sewa papan bunga pada Pekanbaru. *Florist* berhasil dibangun menggunakan *framework React Native* dan *Firestore*. Aplikasi terdiri dari dua antarmuka, yaitu pengguna dan admin. Pada sisi pengguna, fitur utama mencakup pendaftaran akun, pencarian produk, pemesanan papan bunga, keranjang belanja, dan riwayat pesanan. Sementara itu, pada sisi admin tersedia fitur manajemen produk, konfirmasi transaksi, dan pengelolaan pesanan. Implementasi ini menunjukkan bahwa kebutuhan fungsional yang diperoleh dari observasi dan wawancara berhasil diterjemahkan ke dalam rancangan aplikasi yang operasional.



Gambar 5. Halaman Login



Gambar 6. Halaman Transactions

3.2 Hasil Pengujian Usability

Pengujian usability dilakukan dengan melibatkan 30 responden menggunakan instrumen *System Usability Scale* (SUS). Hasil perhitungan menghasilkan skor rata-rata **76**, yang termasuk kategori “Good” dengan grade **B**. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden menilai aplikasi mudah dipahami, tidak menimbulkan hambatan berarti, serta dapat dioperasikan tanpa memerlukan bantuan teknis. Selain itu, hasil uji *Single Ease Question* (SEQ) mendukung temuan ini, di mana mayoritas responden menyatakan bahwa penyelesaian tugas dalam aplikasi tergolong mudah.

Tabel 1. Data Kuisisioner

No	Nama Reponden	Domisili	Skor Asli Data Pekanbaru.Florist									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Fajar	Pekanbaru	5	2	4	2	4	2	5	2	4	3
2	Yola	Pekanbaru	3	3	3	3	5	3	3	2	4	3
3	Dhiky	Rengat	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
4	bima	pekanbaru	4	2	4	3	5	1	5	2	5	2
5	rizky	pekanbaru	5	1	5	2	5	2	4	1	5	2
6	tia	rengat	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
7	Tasya	Pekanbaru	4	2	5	2	5	1	4	1	4	2
8	dinda	rengat barat	4	2	4	4	4	3	3	2	4	2
9	Putri	Pekanbaru	4	2	5	2	4	1	4	2	4	3
10	dwi	pekanbaru	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
11	Ema	Kampar	4	2	5	2	5	1	5	2	4	3
12	Lusi	Rengat	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
13	Eko	Pekanbaru	4	2	4	2	5	1	5	2	4	2
14	Reztiana	Pekanbaru	4	2	5	4	3	2	4	2	4	2
15	arby putra	pekanbaru	4	1	4	3	3	2	4	2	5	2
16	m akbar malgani	pekanbaru	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
17	M Isyan Hasibuan	Pekanbaru	4	1	4	2	4	2	4	2	4	1
18	ikhshan	pekanbaru	4	2	4	2	5	2	4	2	3	2
19	rika	pekanbaru	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
20	Ragil Naufal	Pekanbaru	4	2	4	2	4	1	4	2	5	2
21	Hari S	Pekanbaru	1	4	3	4	2	3	3	4	3	4
22	ilham wiryadita	pekanbaru	3	2	4	5	5	2	4	3	2	3
23	hardi radhika	pekanbaru	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
24	adeyansyah	pekanbaru	3	1	5	2	4	2	3	2	3	4
25	mr leo	pekanbaru	5	3	4	3	4	2	4	2	4	2
26	Utiirr	Pekanbaru	4	2	4	2	4	1	4	2	4	2

No	Nama Reponden	Domisili	Skor Asli Data Pekanbaru.Florist									
			Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
27	Alyaaa	Pekanbaru	4	2	4	2	4	4	4	2	4	2
28	Ruli	Pekanbaru	5	1	5	1	5	4	5	1	5	1
29	candra	pekanbaru	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
30	Awan	Pekanbaru	5	2	3	3	3	4	4	2	4	2

Tabel 2. Hasil Perhitungan SUS

Skor Hasil Hitung Data Pekanbaru.Florist											
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Nilai	Jumlah x 2,5
4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	31	78
2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	24	60
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	33	83
4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	36	90
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34	85
3	3	3	1	3	2	2	3	3	3	26	65
3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	31	78
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	33	83
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	33	83
3	3	4	1	2	3	3	3	3	3	28	70
3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	80
3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	32	80
0	1	2	1	1	2	2	1	2	1	13	33
2	3	3	0	4	3	3	2	1	2	23	58
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
2	4	4	3	3	3	2	3	2	1	27	68
4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	29	73
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	78
3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	28	70
4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	37	93
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	2	2	2	1	3	3	3	3	26	65
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											76
Total Nilai											
2293											

3.3 Analisis dan Interpretasi

Tabel 3. Hasil Pengujian SUS dan SEQ

Aspek Pengujian	Jumlah Responden	Hasil Utama	Kategori/ Interpretasi
<i>System Usability Scale (SUS)</i>	30	Skor rata-rata 76	<i>Good (Grade B)</i>

Aspek Pengujian	Jumlah Responden	Hasil Utama	Kategori/ Interpretasi
Single Ease Question (SEQ)	30	Mayoritas responden memilih skala 4-5	Aplikasi mudah digunakan

Nilai SUS sebesar 76 menunjukkan aplikasi telah memenuhi standar usability yang dapat diterima secara internasional. Menurut interpretasi standar SUS, skor di atas 68 menandakan kualitas yang baik, sehingga prototype ini dapat dikatakan layak untuk dikembangkan lebih lanjut. Temuan ini juga selaras dengan penelitian terdahulu oleh Rizky et al. (2023) dan Karo Sekali et al. (2023), yang membuktikan bahwa aplikasi layanan berbasis Android dengan uji usability mampu meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna. Kontribusi akademik dari penelitian ini adalah pembuktian bahwa pendekatan usability testing berbasis SUS dapat diterapkan secara efektif pada aplikasi layanan usaha mikro di sektor florist, yang sebelumnya jarang dieksplorasi.

3.4 Implikasi Hasil

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa digitalisasi layanan penyewaan papan bunga dapat mengatasi kendala konvensional seperti keterlambatan komunikasi, kesalahan pencatatan alamat, dan ketidakjelasan informasi ketersediaan produk. Secara akademik, penelitian ini memperkuat literatur tentang pentingnya evaluasi usability dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile. Secara praktis, hasil ini mendukung usaha mikro, khususnya florist lokal, untuk meningkatkan daya saing melalui adopsi teknologi. Dengan penambahan fitur lanjutan seperti *live chat* dan optimalisasi desain antarmuka, aplikasi berpotensi memberikan pengalaman pengguna yang lebih komprehensif dan meningkatkan kepuasan pelanggan secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan menguji prototype aplikasi jasa sewa papan bunga di Pekanbaru.Florist berbasis Android dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil pengujian menunjukkan skor rata-rata 76, yang termasuk kategori **Good (Grade B)**, sehingga aplikasi dinilai mudah digunakan, fungsional, dan dapat diterima oleh pengguna. Temuan ini menjawab tujuan penelitian, yaitu menghadirkan solusi digital yang memudahkan proses pemesanan, menyediakan informasi ketersediaan produk secara jelas, dan mengurangi kesalahan pemesanan.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat literatur mengenai pentingnya *usability testing* dalam pengembangan aplikasi berbasis mobile untuk usaha mikro. Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pemilik usaha florist dengan menyediakan sistem pemesanan yang lebih efisien, meningkatkan kepuasan pelanggan, serta memperluas jangkauan pasar tanpa bergantung pada cara konvensional. Implikasi manajerial dari hasil penelitian ini adalah pentingnya pemilik usaha untuk mulai mengintegrasikan teknologi digital dalam operasional bisnis agar lebih kompetitif di era transformasi digital. Adapun keterbatasan penelitian terletak pada jumlah responden yang terbatas serta fitur aplikasi yang masih

dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menambahkan fitur interaktif seperti *live chat*, memperkaya desain antarmuka, dan memperluas uji coba pada skala pengguna yang lebih besar untuk menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIK Riau, khususnya Program Studi Teknik Informatika, yang telah memberikan dukungan akademik dan fasilitas dalam proses penelitian ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pemilik usaha Pekanbaru.Florist yang telah bersedia menjadi mitra penelitian, serta para responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam uji coba aplikasi dan pengisian kuesioner. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga diberikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan hingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] R. A. Kristi, P. M. Kusumantara, and N. C. Wijoyo, "Perancangan Antarmuka Aplikasi Penyewaan Florist Menggunakan Metode Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, pp. 33–42, 2023.
- [2] I. B. Karo Sekali, C. E. J. Montolalu, and S. A. Widiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking," *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, vol. 2, no. 2, pp. 53–64, 2023.
- [3] H. F. Rizky, A. Putra Kharisma, and A. Pinandito, "Pengembangan Aplikasi Manajemen Penyewaan Alat Pesta dan Tenda Berbasis Android pada Cipta Wahana Karya," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, pp. 2238–2248, 2023.
- [4] I. K. Wardani, P. Utomo, A. Budiman, and D. N. Amadi, "Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android," *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, vol. 4, no. 2, pp. 106–125, 2023.
- [5] T. P. Y. Titan, Budiman, and J. H. F. E. Putra, "Perancangan Prototype User Interface dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Trans Berjaya Khatulistiwa)," *Nuansa Informatika*, vol. 17, no. 2, pp. 48–65, 2023.
- [6] S. D. Oktavian, R. Rasmila, and R. Amalia, "Analisis Aplikasi Agrosan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika (JATI)*, vol. 9, no. 1, pp. 1730–1735, 2025.
- [7] M. S. Damayanti and W. A. Dewa, "Implementasi Metode SUS dan HE dalam Evaluasi Aplikasi SI PAWANG di Kecamatan Ngajum Kabupaten Malang," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 11, no. 1, pp. 44–55, 2025.
- [8] Y. H. Alfatha, S. A. Wicaksono, and M. C. Saputra, "Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) pada Aplikasi Marketplace OLX Menggunakan Usability Testing," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 960–970, 2023.
- [9] M. A. Karim and A. R. Adriansyah, "Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile untuk Donasi menggunakan Metode Hybrid berbasis React Native," *Jurnal Informatika Terpadu*, vol. 8, no. 1, pp. 26–34, 2022.
- [10] N. L. Anggreini and I. P. Putra, "Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile," *Jurnal Informasi dan Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 44–49, 2022.