

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN BERBASIS MULTIMEDIA

Apriansyah<sup>1)</sup>, Angga Bayu Santoso<sup>2)</sup>  
<sup>1,2</sup>Sistem Informasi  
\*)[angga.bayusantoso98@gmail.com](mailto:angga.bayusantoso98@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sistem pendukung keputusan berbasis multimedia dan menerapkan konsep multisensori pada media pembelajaran berbasis multimedia, yang dapat membantu proses belajar pada mata kuliah sistem pendukung keputusan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia. Dan dibangun menggunakan *software* Construct 2. Tahapan pada pengembangan ini meliputi *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sistem pendukung keputusan, mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 83% dan termasuk dalam kategori Baik. Dari angka tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik dan mendapat respon yang bagus dari mahasiswa dan dosen Universitas Teknokrat Indonesia. Selain itu, Penerapan metode multisensori pada media pembelajaran sistem pendukung keputusan berbasis multimedia dilakukan dengan menerapkan unsur-unsur tiga gaya belajar yaitu, Visual, Auditori dan Kinestetik dengan unsur-unsur yang sama pada multimedia seperti, suara, teks, gambar, animasi, dan video.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Sistem Pendukung Keputusan dan *Weight Product*.

---

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam penyampaian materi perkuliahan adalah berbentuk Powerpoint dengan tampilan visual statis yang dapat dilihat mahasiswa pada saat perkuliahan dikelas berlangsung (Putra, 2020) (Ramadhan et al., 2021). Hal ini cenderung mengurangi ketertarikan mahasiswa untuk mempelajari materi sistem pendukung keputusan (Qadafi & Wahyudi, 2021) (Warsela et al., 2021). Kondisi setiap mahasiswa yang tidak selalu siap dalam menerima materi dikelas seringkali membuat mereka tidak mengerti materi yang telah disampaikan khususnya materi pada matakuliah Sistem Pendukung Keputusan (Juniansyah et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021). Penggunaan

media Powerpoint juga diungkapkan juga oleh penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia lebih unggul dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan Powerpoint. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelompok kontrol (menggunakan Powerpoint) sebesar 76,88 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen (menggunakan animasi Flash) sebesar 82,81 (Ramadhanu & Priandika, 2021) (Ahdan et al., 2020). Sistem pendukung keputusan adalah salah satu materi yang diajarkan diperkuliahan (Widodo et al., 2020) (Wantoro et al., 2020). Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang metode-metode yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan (Wantoro & Nurmansyah, 2020) (Wantoro, 2020). Kesulitan mahasiswa dalam mempelajari materi sistem pendukung keputusan adalah banyaknya proses perhitungan pada metode-metode sistem pendukung keputusan (Aldino & Ulfa, 2021) (Teknologi, Jtsi, Amelia, et al., 2021). Sistem pendukung keputusan memang tidak hanya didasarkan dan dihubungkan dengan matematika (Gunawan et al., 2020) (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Pada materi matakuliah Sistem pendukung keputusan ilmu statistik juga digunakan dalam pembelajaran (Setiawansyah et al., 2021) (Budiman, David, et al., 2021). Selain itu, pemodelan sistem pendukung keputusan menggunakan pemodelan matematika (Suprayogi et al., 2021) (Budiman et al., 2019). Pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis multimedia adalah menggunakan perangkat seluler yang lebih bersifat *mobile* (Nurkholis et al., 2022) (Budiman, Pranoto, et al., 2021). Di Indonesia saat ini pengguna aktif ponsel telah mencapai 281,9 juta orang (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021) (Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021). Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memegang ponsel sebanyak 1,13 unit (data Good News From Indonesia) (Isnain et al., n.d.) (Isnain et al., 2021). Perangkat *mobile* yang paling laris dipasaran adalah bersistem operasi Android (Hayatunnufus & Alita, 2020) (Alita et al., 2021). Menurut data yang dilansir *International Data Corporate* (IDC) pada 2012, Android menguasai sekitar 52% dari total sistem operasi *mobile phone* yang dipakai di Indonesia (Nugroho et al., 2021) (Sulistiani et al., 2021). Tingginya penggunaan Android, menjadi tantangan tenaga pendidik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia pada *platform* Android. Berdasarkan latar belakang diatas, maka akan dilakukan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Multimedia.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Pengertian Media**

Media merupakan bentuk jamak dari kata medium yang merupakan kata yang berasal dari dari bahasa latin medius (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021), yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, “pengantar” (Gandhi et al., 2021) (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. media dapat berupa suatu bahan “*software*” atau alat “*hardware*” (Ahdan & Susanto, 2021) (Nurkholis, Susanto, et al., 2021).

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Susanto & Puspaningrum, 2020) (Susanto et al., 2021).

### **Pengertian Sistem Pendukung Keputusan**

Sistem pendukung keputusan (SPK) adalah sebuah sistem berbasis komputer yang membantu dalam proses pengambilan keputusan (Fariyanto et al., 2021) (Rahmadani et al., 2020). SPK sebagai sistem informasi berbasis komputer yang adaptif, interaktif, fleksibel, yang secara khusus dikembangkan untuk mendukung solusi dari permasalahan manajemen yang tidak terstruktur untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan (Darwis et al., 2022) (Puspaningrum et al., 2020).

### **Pengertian Multimedia**

Multimedia, ditinjau dari bahasanya, terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu (Yasin et al., 2021). Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Istilah multimedia sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi (Sulastio et al., 2021).

### **Pengertian *Storyboard***

*Storyboard* adalah kolom teks, audio dan visualisasi denganketerangan mengenai konten dan visualisasi yang digunakan untuk produksi sebuah *course*. Derajat *storyboard* bisa berbeda karena ada berbagai tahap yang harus dilalui sesuai tujuan pembuatan *storyboard* tersebut (Sari et al., 2021).

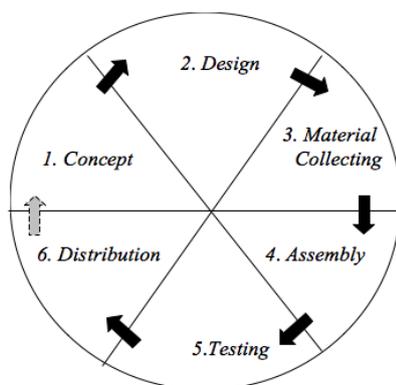
### **Pengertian *Construct 2***

Construct 2 merupakan sebuah *game engine 2D* untuk HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, sebuah perusahaan *start up* yang bermarkas di London. Construct pertama kali dirilis dengan nama Construct Classic pada tahun 2007. Pada tahun 2011, Scirra merilis versi terbaru Construct yaitu Construct 2 (atau biasa dikenal dengan C2) (Fakhrurozi & Adrian, 2021).

## **METODE**

### **Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia**

Dalam penelitian ini, metode yang dipakai adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia (Suri & Puspaningrum, 2020)(Styawati, StyawatiStyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. J. Inform. Univ. Pamulang, 5(4) & Ariany, 2021). Pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution* (Firdaus et al., 2021) (Satria et al., 2020).



**Gambar 1** Tahapan Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan *Form Intro*

Halaman intro merupakan tampilan awal sebelum ke tampilan menu utama program. Intro berisi judul aplikasi, tombol mulai, tombol volume, tombol about, dan tombol keluar. Adapun tampilan halaman *intro* dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Intro

### Tampilan *Form Menu Login*

Tampilan login akan ditampilkan saat pengguna mengklik tombol mulai pada tampilan intro. Terdapat dua jenis *user* yang dapat melakukan proses login, yaitu mahasiswa dan dosen. Adapun tampilan halaman menu *login* dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :

Gambar 3 Tampilan *Form Menu Login*

### Tampilan *Form* Menu Utama

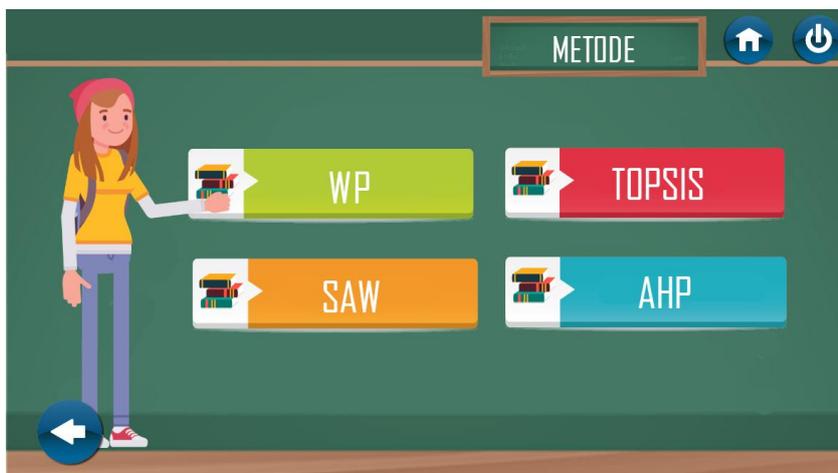
Menu utama merupakan tampilan utama dari media pembelajaran yang dibuat. Tombol navigasi dari tampilan ini terdiri dari 4 tombol menu utama yang menuju halaman materi, video, evaluasi dan petunjuk. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Menu Utama

### Tampilan *Form* Menu Materi

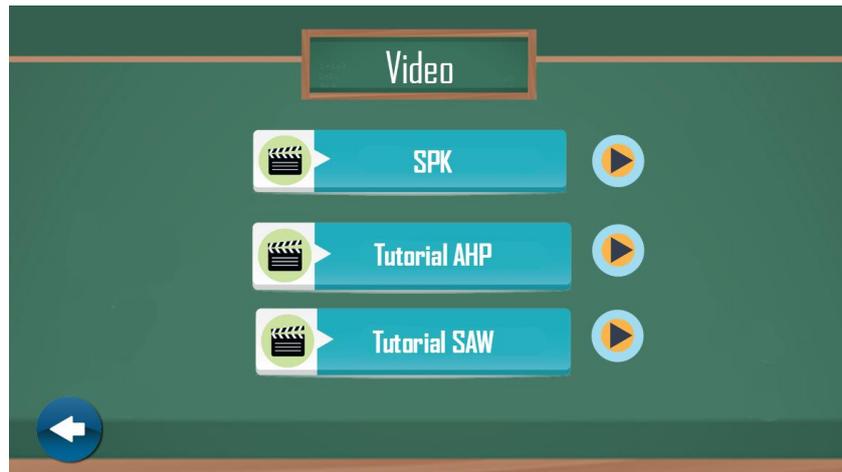
Halaman menu materi digunakan untuk menampilkan menu materi pada tombol materi di menu utama. Terdapat empat tombol utama pada menu materi yaitu judul materi terkait metode sistem pendukung keputusan. Adapun tampilan halaman menu materi dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Menu Materi

### Tampilan *Form* Menu Video

Menu video berisi video-video materi dan video tutorial terkait dengan materi mata kuliah sistem pendukung keputusan. Pada tampilan video terdapat tiga tombol video, yaitu video materi spk. Adapun tampilan halaman menu video dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



**Gambar 6** Tampilan *Form* Menu Video

### Tampilan *Form* Menu Evaluasi

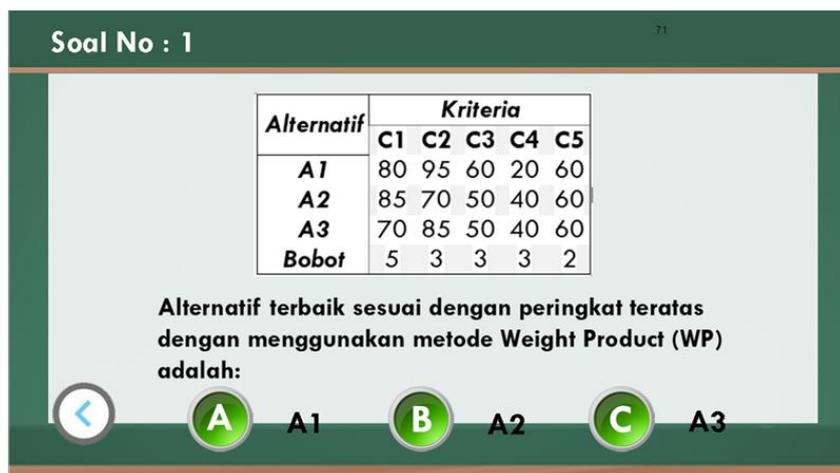
Pada menu evaluasi terdapat tiga menu utama yaitu quiz yang berisi soal-soal SPK, perkembanganku berisi skor soal quiz, kemudian rekap nilai yang berisi rekap dari skor quiz mahasiswa. Menu rekap nilai hanya ditampilkan apabila user login sebagai dosen. Adapun tampilan menu evaluasi dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



**Gambar 7** Tampilan *Form* Menu Evaluasi

### Tampilan *Form* Soal Quiz Evaluasi

Menu quiz pada evaluasi terdapat quiz 1 dan quiz 2, setiap quiz memiliki empat soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban berbentuk tombol. Setiap soal berikutnya memiliki akses yang terbatas atau terkunci, sehingga setiap soal harus bernilai benar untuk dapat melanjutkan ke soal quiz berikutnya. Adapun tampilan soal quiz evaluasi dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form* Soal Quiz Evaluasi

### SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media pembelajaran sistem pendukung keputusan berbasis multimedia meliputi tahap 1) *Concept*. 2) *Design*. 3) *Material collecting*. 4) *Assembly*. 5) *Testing*. 6) *Distribution*. Ditinjau dari tanggapan dan respon pengguna (*user*) terhadap media pembelajaran sistem pendukung keputusan melalui *User Acceptance Test*, mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 83% dan termasuk dalam kategori Baik. Dari angka tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran ini menarik dan mendapat respon yang bagus dari mahasiswa dan dosen Universitas Teknokrat Indonesia.
2. Penerapan metode multisensori pada media pembelajaran sistem pendukung keputusan berbasis multimedia dilakukan dengan menerapkan unsur-unsur tiga gaya belajar yaitu, Visual, Auditori dan Kinestetik dengan unsur-unsur yang sama pada multimedia seperti,

suara, teks, gambar, animasi, dan video. Unsur visual, auditori dan kinestetik diterapkan pada tampilan-tampilan media pembelajaran seperti penggunaan teks materi, karakter animasi, desain tombol, suara narasi materi dan musik latar.

## REFERENSI

- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology.*
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). Implementasi Dashboard Smart Energy Untuk Pengontrolan Rumah Pintar Pada Perangkat Bergerak Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Aldino, A. A., & Ulfa, M. (2021). Optimization Of Lampung Batik Production Using The Simplex Method. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 15(2), 297–304. <https://doi.org/10.30598/Barekengvol15iss2pp297-304>
- Alita, D., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis Of Classic Assumption Test And Multiple Linear Regression Coefficient Test For Employee Structural Office Recommendation. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(3), 1–5.
- Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). *Pemberdayaan Aplikasi Mobile Dalam Peningkatan Kegiatan Dan Informasi Pada Dewan Dakwah Lampung*. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/Jpkmt.V2i2.41>
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sms Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Budiman, A., Samsugi, S., & Indarto, H. (2019). Simulasi Perbandingan Dynamic Routing Protocol Ospf Pada Router Mikrotik Dan Router Cisco Menggunakan Gns3 Untuk Mengetahui Qos Terbaik. *Seminar Nasional Teknik Elektro*, 4(1), 16–20.
- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan Pengarsipan Secara Elektronik (E-Filling) Bagi Perangkat Desa Di Pekon Sukanegeri Jaya*. 3(1), 108–113.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan Di Rumah Panggung Ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fariyanto, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.

- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game Otw Sarjana Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/Simkom.V6i2.56>
- Gandhi, B. S., Megawaty, D. A., & Alita, D. (2021). Aplikasi Monitoring Dan Penentuan Peringkat Kelas Menggunakan Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 54–63.
- Gunawan, I. K. W., Nurkholis, A., & Sucipto, A. (2020). Sistem Monitoring Kelembaban Gabah Padi Berbasis Arduino. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 1–7.
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). Sistem Cerdas Pemberi Pakan Ikan Secara Otomatis. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Isnain, A. R., Gunawan, R. D., Wahyudi, A. D., & Yani, D. C. (2021). Analysis Of The Effect Of Promotion An Technology Acceptance Model On Purchase Interest In Tokopedia. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 141–147.
- Isnain, A. R., Supriyanto, J., & Kharisma, M. P. (N.D.). Implementation Of K-Nearest Neighbor (K-Nn) Algorithm For Public Sentiment Analysis Of Online Learning. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 15(2), 121–130.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Nugroho, N., Rahmanto, Y., Rusliyawati, R., Alita, D., & Handika, H. (2021). Software Development Sistem Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri). *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 328–336.
- Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., & Andika, R. (2022). *Digitalisasi Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa*. 3(1), 21–28.
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 167–172.
- Nurkholis, A., Susanto, E. R., & Wijaya, S. (2021). Penerapan Extreme Programming

- Dalam Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Publik. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 124–134.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). Sistem Informasi Inventory Gudang Dalam Ketersediaan Stok Barang Menggunakan Metode Buffer Stok. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37. <https://t.co/nfhnmjtxw>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jsstcs/article/view/1365>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Satria, M. N. D., Saputra, F., & Pasha, D. (2020). Mit App Invertor Pada Aplikasi Score Board Untuk Pertandingan Olahraga Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 81–88.
- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., Sulistiyawati, A., & Hajizah, A. (2021). Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Komite Menggunakan Web Engineering (Studi Kasus : Smk Negeri 1 Gedong Tataan). *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 10(2), 163–171. <https://doi.org/10.34010/komputika.v10i2.4329>

- Styawati, Styawatistyawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita Di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita Di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Sulastio, B. S., Anggono, H., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi Geografis Untuk Menentukan Lokasi Rawan Macet Di Jam Kerja Pada Kota Bandarlampung Pada Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Alita, D., Yasin, I., Hamidy, F., & Adriani, D. (2021). Implementation Of Certainty Factor Method To Diagnose Diseases In Pineapple Plants. *2021 International Conference On Computer Science, Information Technology, And Electrical Engineering (Icomitee)*, 40–45.
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa Sman 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2021). Model Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Amelia, D. S., Aldino, A. A., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Teks Dan Analisis Sentimen Pada Chat Grup Whatsapp Menggunakan Long Short Term Memory ( Lstm )*. 2(4), 56–61.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp ( Studi Kasus : Pt Aliquet And Bes )*. 2(4), 22–28.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy Dan Profile Matching Pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Wantoro, A., & Nurmansyah, A. (2020). Penerapan Augmented Reality (Ar) Dengan Kombinasi Teknik Marker Untuk Visualisasi Model Rumah Pada Perum Pramuka Garden Residence. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 95–98.
- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Nisa, K. (2020). Implementation Of Fuzzy-Profile Matching In Determining Drug Suitability For Hypertensive Patients. *Iop Conference*

*Series: Materials Science And Engineering, 857(1), 12027.*

- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). Penerapan Customer Relationship Management Untuk Mendukung Marketing Credit Executive (Studi Kasus: Pt Fif Group). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Gedung Pernikahan Pada Wilayah Bandar Lampung Menggunakan Metode Topsis. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (Jimasia)*, 1(1), 24–34.