

PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI DASAR AKUNTANSI DENGAN METODE MDLC

Linda Wati¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾
^{1,2}Sistem Informasi
*)angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan berupa *game* edukasi sebagai media pembelajaran akuntansi. Pengembangan aplikasi *game* edukasi materi dasar-dasar akuntansi menggunakan construct 2 dengan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther-Sutopo. Tahapan pengembang MDLC yaitu *concept*, *design produk*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Dasar-dasar akuntansi salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh SMK (Akuntansi). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk media pembelajaran siswa SMK (Akuntansi) melalui proses belajar sambil bermain dan memotivasi untuk belajar dasar-dasar akuntansi dirumah maupun di sekolah sehingga siswa dapat menguasai kompetensi dasar dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar dan prosedur akuntansi yang benar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan aplikasi *game* edukasi materi dasar-dasar akuntansi menggunakan construct 2 sebagai media pembelajaran untuk SMK (Akuntansi) sangat layak digunakan karena dapat melatih kemampuan kognitif siswa secara interaktif untuk menguasai dasar-dasar akuntansi.

Kata Kunci: Sistem Informasi Akuntansi, Kas, *Waterfall* dan *MySQL*.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai dalam mencapai tujuan pendidikan (Surahman, Wahyudi, et al., 2021a) (Surahman, Wahyudi, et al., 2021b). *Game* edukasi salah satu contoh dari media pembelajaran menggunakan *game* (Widodo et al., 2020) (Pratama et al., 2021). edukasi menerapkan sistem pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing* (Surahman, Aditama, et al., 2021) (Panjaitan et al., 2020). Salah satu jenis *game* yang ada adalah *quiz game* (Fadly et al., 2020) (Wibowo & Priandika, 2021). *Quiz game* merupakan *game* yang pemainnya akan berperan sebagai peserta kuis, dimana 45 siswa menyatakan *game* kuis menarik, 44 siswa menyatakan tertarik untuk bermain *game* kuis (Priandika, 2021) (Warsela et al., 2021). Dari data tersebut dapat dilihat sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap *game* kuis (Maulida et al., 2020) (Isnain et al., 2021). Sehingga kuis dapat diadaptasi dan dijadikan

alternatif dalam mengembangkan *game* yang digunakan sebagai media pembelajaran (Rusliyawati & Wantoro, 2021) (Wantoro et al., 2021). Dasar-Dasar Akuntansi (DDA) salah satu materi yang diajarkan sekolah SMK (Akuntansi) (Alita et al., 2020) (Budiman et al., 2021). Mata pelajaran ini memberikan pemahaman kepada siswa tentang akuntansi akuntansi dan bidang akuntansi (Rahman Isnain et al., 2021) (Nabila et al., 2021), badan usaha dan prinsip akuntansi, persamaan dasar akuntansi, pencatatan transaksi ke dalam akun (Megawaty & Putra, 2020) (Megawaty et al., 2021). Tujuan pembelajaran akuntansi pada SMK (Akuntansi) untuk membekali siswa berbagai kompetensi dasar agar menguasai dan mampu menerapkan konsep-konsep dasar (Nurkholis et al., 2021) (Susanto et al., 2021), dan prosedur akuntansi yang benar (Jupriyadi et al., 2021) (Fariyanto et al., 2021). Construct 2 merupakan *software* canggih fitur HTML5 *Game Creator* dirancang khusus untuk *game* 2 Dimensi. Hal ini memungkinkan *game* tanpa *coding* yang diperlukan (Yasin et al., 2021) (Paraswati et al., 2021), dengan tool Construct 2 memungkinkan siapa saja membuat *game* tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman. Dari latar belakang diatas maka penulis akan membuat “Pengembangan Aplikasi *Game* Edukasi Materi Dasar-Dasar Akuntansi menggunakan Construct 2” yang merupakan metode pembelajaran Dasar-Dasar Akuntansi dalam sebuah *game*. Untuk merangsang daya pikir dan memotivasi untuk belajar dalam mengulang kembali materi dasar-dasar akuntansi yang telah dipelajari disekolah.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Pengembangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan kegiatan untuk mengetahui adanya masalah, peluang, kesempatan yang memicu pengembangan sistem informasi (Arpiansah et al., 2021) (Teknologi et al., 2021). Kemudian menetapkan ruang lingkup pengembangan sistem dan kendala-kendala yang akan berdampak pada pengembangan sistem Mendefinisikan kebutuhan data dan informasi yang diperlukan dilakukan dengan mengkomunikasikan dengan pihak terkait yaitu kepala bengkel, toolman, dan guru/instruktur di Bengkel Kerja SMK yang bersangkutan (Windane & Lathifah, 2021) (Lathifah et al., 2021).

Pengertian Pembelajaran Akuntansi

Pengertian akuntansi adalah proses identifikasi, pengukuran (Riski et al., 2021) (Yolanda & Neneng, 2021), dan komunikasi informasi ekonomi untuk memungkinkan dibuatnya perimbangan-pertimbangan dan keputusan-keputusan ekonomi oleh pemakai informasi tersebut (Juliyanto & Parjito, 2021) (Saputra et al., 2020).

Pengertian Kompetensi Dasar Akuntansi

Kompetensi Dasar (KD) diartikan sebagai pengetahuan kerampilan (Septilia et al., 2020), dan sikap yang minimal harus dikuasai peserta didik untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang ditetapkan (Rusliyawati et al., 2021) (Nugroho et al., 2021).

Pengertian *Game*

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin (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) (Alita et al., 2021). *Game* berasal dari kata dasar permainan (Styawati & Mustofa, 2019) (Puspaningrum et al., 2020). Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual playbility*) (Rahmanto & Hotijah, 2020) (Rahmanto, 2021).

Pengertian *Game* Edukasi

Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan (mendukung pengajaran dan pembelajaran), menggunakan teknologi multimedia interaktif dan mempunyai kesempatan yang baik dengan berbasis *game* (Rahmanto & Fernando, 2019) (Gunawan & Fernando, 2021).

Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Dalam proses pembelajaran, media diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Huda & Fernando, 2021) (Anestiviya et al., 2021).

Pengertian Construct 2

Construct 2 adalah *tool* pembuatan *game* berbasis HTML 5 yang dikhususkan untuk *platform 2D* yang dikembangkan oleh Scirra. Construct 2 tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada *game* diatur dalam *EventSheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action* (Swasono & Prastowo, 2021).

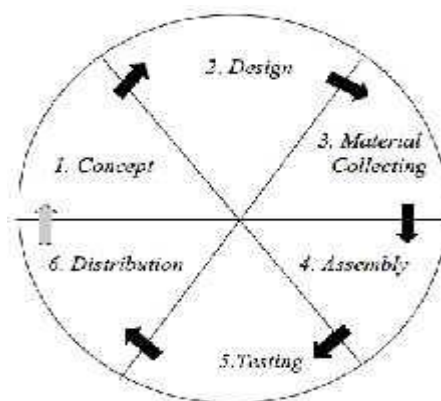
Pengertian Adobe Photoshop

Pengertian Photoshop adalah program atau aplikasi yang khusus untuk membuat dan memanipulasi/mengedit objek atau gambar. Adobe Photoshop ini biasanya banyak digunakan oleh para photographer digital dan perusahaan iklan (Styawati et al., 2021).

METODE

Metode Multimedia Development Life Cycle

Penelitian ini, menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing distribution* (Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).



Gambar 1 Tahapan Model *Multimedia Development Life Cycle*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan utama dari aplikasi ini. Tampilan ini memuat beberapa elemen penting dari multimedia *teks*, gambar, suara dan tombol-tombol navigasi. Adapun tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan Menu Utama

Tampilan *Form* Menu Materi

Pada tampilan menu materi berisi empat tombol utama yaitu tombol akuntansi dan bidang kegiatannya, Badan usaha dan prinsip akuntansi, persamaan dasar akuntansi. Adapun tampilan halaman menu materi dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Menu Materi

Tampilan *Form* Materi Akuntansi

Pada halaman materi ini menampilkan penjelasan tentang pengertian akuntansi dan bidang kegiatan akuntansi yang meliputi pengertian akuntansi, peranan akuntansi, tujuan akuntansi berupa *slide* materi dan *video*. Adapun tampilan halaman materi akuntansi dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form* Materi Akuntansi

Tampilan *Form* Materi Badan Usaha

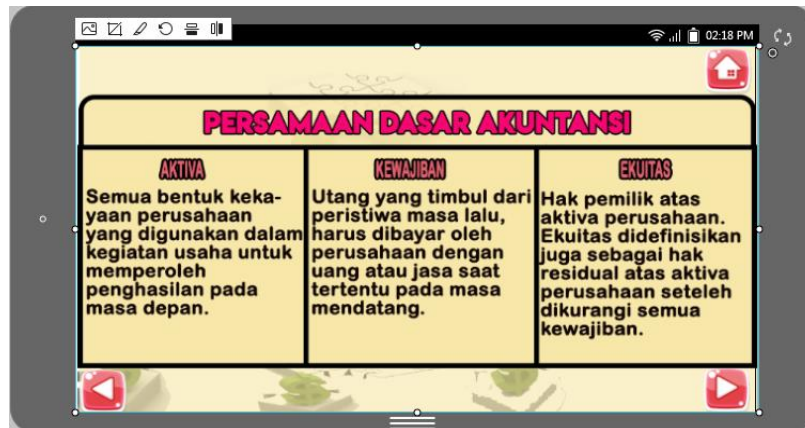
Pada halaman materi ini menampilkan penjelasan tentang pengertian badan usaha dan prinsip akuntansi berupa *slide* materi dan *video*. Pada tampilan materi terdapat tombol untuk melihat materi selanjutnya dan tombol untuk melihat materi sebelumnya sebagai navigasi *slide*. Adapun tampilan halaman materi badan usaha dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form* Materi Badan Usaha

Tampilan *Form* Materi Persamaan Dasar Akuntansi

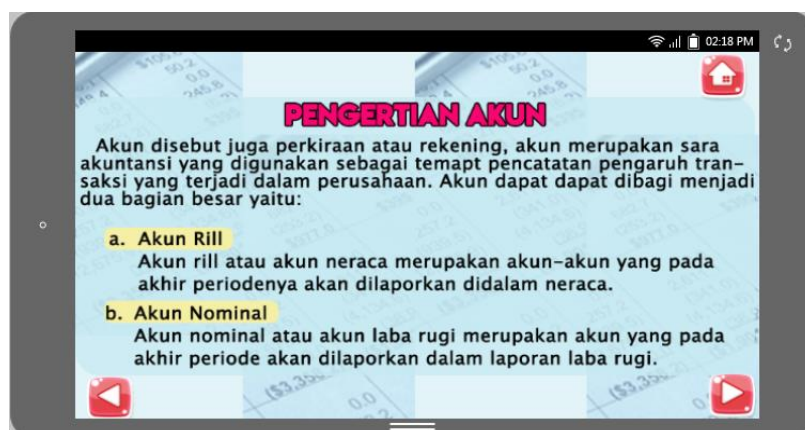
Pada halaman materi ini menampilkan penjelasan tentang pengertian persamaan dasar akuntansi berupa *slide* materi dan *video*. Adapun tampilan halaman materi persamaan dasar akuntansi dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan *Form* Materi Persamaan Dasar Akuntansi

Tampilan *Form* Materi Akun-akun

Pada halaman materi ini menampilkan penjelasan tentang akun-akun terkait dalam menganalisis transaksi berupa *slide* dan *video* materi. Pada tampilan materi terdapat tombol untuk melihat materi selanjutnya dan tombol untuk melihat materi sebelumnya sebagai navigasi *slide*. Adapun tampilan *form* materi akun-akun dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan *Form* Materi Akun-akun

SIMPULAN

Berdasarkan uraian pada pembahasan yang penulis ajukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan game edukasi materi dasar-dasar akuntansi melewati enam tahapan pengembangan yaitu *concept*, *design* prduk, *material collecting*, *aisembly*, *testing* dan *distribution*. Uji coba produk dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi di SMKN 1 Banjit, Way Kanan.
2. Berdasarkan hasil kuisioner hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai media pembelajaran dalam bentuk aplikasi game edukasi dengan *genre* kuis.

REFERENSI

- Alita, D., Sari, I., Isnain, A. R., & Styawati, S. (2021). Penerapan Naïve Bayes Classifier Untuk Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 17–23.
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(2).
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(1), 80–85. [Http://Jim.Teknokrat.Ac.Id/Index.Php/Jtsi](http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi)
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). Game Edukasi Vr Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode Mdlc Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Budiman, A., Pranoto, B. E., & Gus, A. (2021). *Pendampingan Dan Pelatihan Pengelolaan Website Sms Negeri 1 Semaka Tanggamus*. 2(2), 150–159.
- Fadly, M., Muryana, D. R., & Priandika, A. T. (2020). Sistem Monitoring Penjualan Bahan Bangunan Menggunakan Pendekatan Key Performance Indicator. *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service (Jsstcs)*, 1(1), 15–20.
- 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.
- Gunawan, I., & Fernando, Y. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kulit Pada Kucing Menggunakan Metode Naive Bayes Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa*

Perangkat Lunak, 2(2).

- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- 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.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). Rekayasa Aplikasi Manajemen E-Filling Dokumen Surat Pada Pt Alp (Atosim Lampung Pelayaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Jupriyadi, J., Hijriyanto, B., & Ulum, F. (2021). Komparasi Mod Evasive Dan Ddos Deflate Untuk Mitigasi Serangan Slow Post. *Techno. Com*, 20(1), 59–68.
- Lathifah, L., Suaidah, S., Anam, M. K., & Suandi, F. (2021). Pemodelan Enterprise Architecture Menggunakan Togaf Pada Universitas X Palembang. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 7–12.
- Maulida, S., Hamidy, F., & Wahyudi, A. D. (2020). Monitoring Aplikasi Menggunakan Dashboard Untuk Sistem Informasi Akuntansi Pembelian Dan Penjualan (Studi Kasus: Ud Apung). *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1).
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- 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.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (Jtsi)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jtsi>
- 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., 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.
- Panjaitan, F., Surahman, A., & Rosmalasari, T. D. (2020). Analisis Market Basket Dengan Algoritma Hash-Based Pada Transaksi Penjualan (Studi Kasus: Tb. Menara). *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 111–119.

Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Pencatataan Kas Dan Sisa Hasil Usaha*. 1(2), 16–21.

Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.

Priandika, A. T. (2021). Sistem Pengendalian Internal Monitoring Inventory Obat Menggunakan Supply Chain Management. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi Dan Komputer*, 12(1), 36–44.

Puspaningrum, A. S., Suaidah, S., & Laudhana, A. C. (2020). Media Pembelajaran Tenses Untuk Anak Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 25–35.

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>

Rahmanto, Y. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.

Rahmanto, Y., & Fernando, Y. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma'arif Kalirejo Lampung Tengah). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(2), 11–15.

Rahmanto, Y., & Hotijah, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19–25.

Riski, M., Alawiyah, A., Bakri, M., & Putri, N. U. (2021). Alat Penjaga Kestabilan Suhu Pada Tumbuhan Jamur Tiram Putih Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 67–79.

Rusliyawati, Muludi, K., Syarif, A., & Wantoro, A. (2021). Factors Influencing The Extent And Quality Of Corporate Social Responsibility Disclosure In Indonesian Shari'ah Compliant Companies. *Journal Of Physics: Conference Series*, 1751(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012041>

Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). Model Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Fis Mamdani Untuk Penentuan Tekanan Udara Ban. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 9(1), 56–63.

Saputra, R. A., Parjito, P., & Wantoro, A. (2020). Implementasi Metode Jackson Network Queue Pada Pemodelan Sistem Antrian Booking Pelayanan Car Wash (Studi Kasus:

- Autoshine Car Wash Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 80–86.
- Septilia, H. A., Parjito, P., & Styawati, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Dana Bantuan Menggunakan Metode Ahp. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 34–41.
- 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.
- Styawati, Andi Nurkholis, Zaenal Abidin, & Heni Sulistiani. (2021). Optimasi Parameter Support Vector Machine Berbasis Algoritma Firefly Pada Data Opini Film. *Jurnal Resti (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(5), 904–910. <https://doi.org/10.29207/Resti.V5i5.3380>
- Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm For Movie Opinion Data Classification. *Ijccs (Indonesian Journal Of Computing And Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-Means Clustering Dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/Jtk.V15i2.1162>
- Surahman, A., Aditama, B., Bakri, M., & Rasna, R. (2021). Sistem Pakan Ayam Otomatis Berbasis Internet Of Things. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 13–20.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021a). Perbandingan Kualitas 3d Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021b). Perbandingan Kualitas 3d Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Infotekjar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- 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.
- Swasono, M. A., & Prastowo, A. T. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Infomasi Pengendalian Persediaan Barang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 134–143.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wulandari, A., Fakhrurozi, J., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Berita Hasil Liputan Wartawan Berbasis Web (Studi Kasus : Pwi Lampung)*. 2(4), 49–55.

- Wantoro, A., Syarif, A., Muludi, K., & Berawi, K. N. (2021). Fuzzy-Based Application Model And Profile Matching For Recommendation Suitability Of Type 2 Diabetic. *International Journal On Advanced Science, Engineering And Information Technology*, 11(3), 1105–1116. <https://doi.org/10.18517/Ijaseit.11.3.12277>
- 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.
- 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>
- 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.
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada Pt Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.