

# Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Perpajakan Daerah Berbasis Multimedia

Nurhanisa  
Sistem Informasi  
nurhanisa@gmail.com

## Abstrak

Pembelajaran perpajakan merupakan hal yang sangat penting untuk program keahlian akuntansi. Hal ini perlu mendapat perhatian khususnya guru perpajakan, karena dengan adanya media pembelajaran perpajakan daerah berbasis multimedia dapat membantu siswa untuk memahami dengan mudah apa yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif audio dan visual menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif. Pembuatan Aplikasi menggunakan Adobe flash CS6 adalah agar dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian pembelajaran perpajakan daerah. Penelitian ini berbentuk penelitian kualitatif. Dari berbagai media pembelajaran yang berbasis multimedia, media menggunakan Adobe flash CS6 ini sangat diminati oleh siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung dengan pengujian sistem menggunakan Blackbox testing. Perkembangan teknologi juga dapat mendukung dan meningkatkan minat belajar. Sehingga Aplikasi media pembelajaran perpajakan daerah berbasis multimedia diharapkan dapat membantu siswa untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, Perpajakan Daerah, Adobe flash CS6

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tolak ukur untuk mengetahui kecerdasan sebuah bangsa, dengan pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan dan dapat berkembang sebagai mana mestinya (Syaifulloh & Aguss, 2021), (Suaidah, 2021). Pendidikan saat ini telah mengalami perubahan bentuk dan cara penyampaian, dikarenakan adanya kemajuan sebuah teknologi, dengan adanya perkembangan teknologi maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas dan dapat dipahami, dengan cara memanfaatkan media yang mampu menjembatani proses belajar mengajar sehingga dapat dipahami dengan mudah (Syaifulloh & Aguss, 2021; Ulfa, 2021).

Media adalah alat bantu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi seperti memanfaatkan LCD proyektor, dan slide presentasi, sedangkan pembelajaran merupakan suatu aktivitas mengorganisasikan lingkungan kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar (Giovani et al., 2020; Nuh, 2021). Proses pembelajaran mempunyai beberapa komponen yang mencakup kurikulum, metode, media, dan fasilitas pembelajaran. Interaksi antar komponen sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (Hendra Saputra & Pasha, 2021; Sari et al., 2020). Media pembelajaran sendiri berfungsi untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan sehingga siswa-siswi dapat memahami dengan jelas materi yang disampaikan (Sengkey et al., 2020), (Puspaningrum et al., 2020).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat (Febriza et al., 2021; Permana & Puspaningrum, 2021). SMK diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok yang diantaranya adalah SMK Bisnis dan Manajemen, dengan beberapa program keahlian, dan salah satunya adalah Akuntansi

(Firdaus et al., 2021; Larasati Ahluwalia, 2020). Program keahlian akuntansi mempelajari pelajaran administrasi pajak yang didalamnya terdapat materi perpajakan daerah (Neneng et al., 2021), (Oktaviani & Ayu, 2021). Administrasi pajak adalah salah satu pelajaran yang wajib ada untuk program keahlian akuntansi keuangan, akan tetapi cara penyampaian materi perpajakan dirasa kurang, dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang belum optimal dalam kegiatan pembelajaran Administrasi Pajak (Agustina & Isnaini, 2020). Media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Administrasi Pajak hanya berupa buku teks Administrasi Pajak (Anggarini et al., 2021; Rusliyawati et al., 2021). Siswa biasanya mendengarkan penjelasan mengenai materi Administrasi Pajak oleh guru. Hal tersebut dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi saat kegiatan belajar mengajar [19].

Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung mengenai perpajakan (Dewi, 2021; Melyza & Aguss, 2021). Dengan demikian maka diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang baik dan tepat dapat membantu guru dan siswa. Siswa SMK Negeri 4 Bandar sendiri memiliki perbedaan daya tangkap pada setiap individunya sehingga membutuhkan perlakuan khusus dengan metode pembelajaran yang berbeda (Utami & Dewi, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas maka akan di buat “Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Perpajakan Daerah Berbasis Multimedia” yang diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi administrasi pajak, sehingga siswa SMK Negeri 4 Bandar Lampung dapat memahami dengan baik mengenai materi administrasi perpajakan (Haq, 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Sistem**

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama (Susanto & Puspaningrum, 2019), (Putri, 2020). tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya (Al-Ayyubi et al., 2021). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programming and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Rachmatullah et al., 2020), (Alifah et al., 2021).

### **Informasi**

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan (Putri, 2020), (Maskar et al., 2021). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi (Indrayuni, 2019), (Ramadona et al., 2021).

### **Pembelajaran**

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku organisasi akibat pengalaman (Kusumah et al., 2020), (Ahdan et al., 2020). belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Kardiansyah, 2021), (Maskar et al., 2020). Belajar adalah proses berubahnya tingkah laku akibat dari interaksi atau pengalaman individu dengan lingkungannya. Tidak semua tingkah laku dikategorikan sebagai aktivitas belajar (Harahap et al., 2020).

## **Media Pembelajaran**

Definisi Media Pembelajaran Kata “Media” adalah bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar (Ayu et al., 2021). Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan, media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Fatimah et al., 2021), (Wayan, 2022).

## **Perpajakan**

Pajak adalah iuran rakyat kepada kas negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksakan) dengan tiada mendapat jasa timbal (kontraprestasi) yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membayar pengeluaran umum [37]. Pajak merupakan kontribusi wajib kepada negara yang terutang oleh orang pribadi atau badan yang bersifat memaksa berdasarkan Undang-Undang, dengan tidak mendapatkan imbalan secara langsung dan digunakan untuk keperluan negara bagi sebesar-besarnya kemakmuran rakyat (Panggungrejo & Pringsewu, 2022; Yana et al., 2020).

## **Multimedia**

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau kombinasi dari yang sedikit dua media input atau output dari data yang berupa audio (suara dan musik) (Abidin, 2021). Multimedia berasal dari kata multi dan media (Ahluwalia, 2020; Arpiansah et al., 2021). Multi berarti banyak dan media berarti perantara. Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari teks, gambar atau foto, animasi, video, maupun audio yang disampaikan melalui komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital lainnya (Rahman, 2021), (Karnawan et al., 2020). Selain itu, istilah multimedia juga dapat diartikan sebagai kumpulan teknologi yang beragam yang mengkombinasikan media visual (pengelihatan) dan audio (pendengaran) dengan cara-cara yang baru atau modern untuk tujuan komunikasi (Sulistiani et al., 2020).

## **Adobe Flash**

Adobe Flash merupakan software pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan piranti lunak dari Amerika Serikat yaitu Adobe System Incorporated (Ismatullah & Adrian, 2021). Sebelum menjadi Adobe Flash, dahulu bernama Macromedia Flash. Jadi, Adobe Flash sudah sangat dikenal sejak dahulu. Flash memiliki banyak kelebihan-kelebihan dibanding software lain (Indonesia, 2022). Kelebihan-kelebihan yang dimiliki Flash.

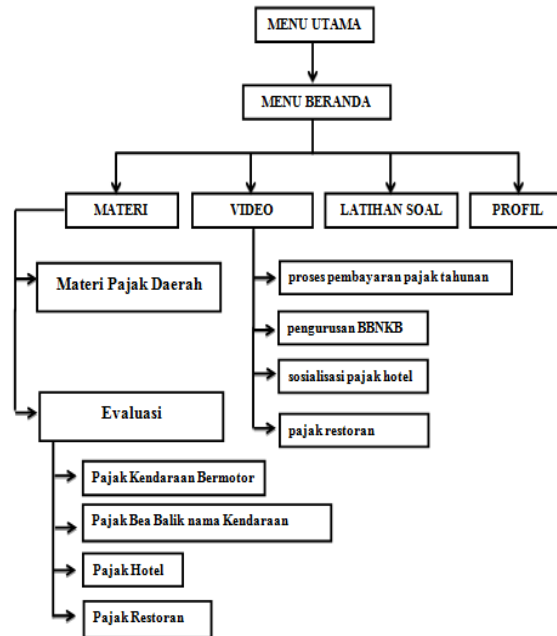
## **METODE**

### **Objek Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 bandar lampung, yang beralamat di jalan Hos Cokroaminoto No.102, Enggal, Kota Bandar Lampung, 35118. SMK Negeri 4 Bandar Lampung dibuka dan didirikan pada tahun pelajaran 1989/1990 melalui Program Voctec dengan luas lahan 10.425 M<sup>2</sup>, dan masuk pertama kali pada tanggal 17 Juli 1989 dan saat itu bernama SMEA Negeri 2 Tanjungkarang.

## Struktur Navigasi

Struktur navigasi yang merupakan rancangan hubungan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen aplikasi dengan pemberian perintah dan pesan. Berikut ini adalah rancangan struktur navigasi dari Aplikasi Media Pembelajaran Perpajakan Daerah Berbasis Multimedia.



Gambar 1 Struktur Navigasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Implementasi

### Tampilan Interface



Gambar 2 Tampilan Utama



Gambar 3 Tampilan Beranda



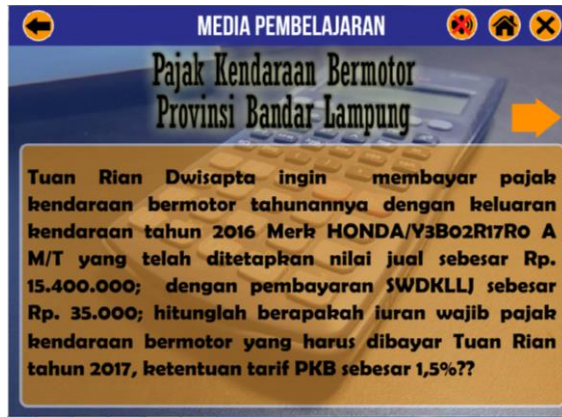
Gambar 4 Tampilan Halaman Materi



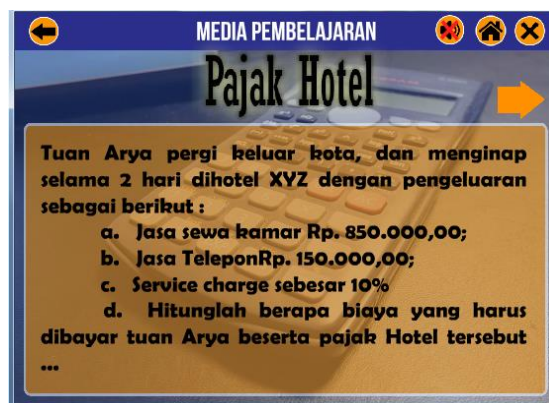
Gambar 5 Tampilan Halaman Materi Pajak Daerah



Gambar 6 Tampilan Halaman Evaluasi



Gambar 7 Tampilan Pajak Kendaraan Bermotor



Gambar 8 Tampilan Pajak Hotel



Gambar 9 Tampilan Pajak Restoran



Gambar 10 Tampilan Form Video



Gambar 11 Tampilan Latihan Soal

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Aplikasi media pembelajaran perpajakan daerah berbasis multimedia pada SMK Negeri 4 Bandar Lampung dirancang menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS4, Coreldraw GraphicsSuite X4 dan bahasa Pemrograman *ActionScript.3.0*. dengan metode pengembangan multimedia versi Luther - Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu Konsep (*Concept*), konsep sendiri adalah tahapan dimana menentukan pengguna, tujuan penelitian dan spesifikasi umum, dasar aturan untuk perancangan ditentukan pada tahapan konsep. Perancangan (*Design*), adalah tahapan membuat spesifikasi pembuatan arsitektur program dengan beberapa tahapan yaitu perancangan *storyboard* dan desain struktur navigasi. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), adalah tahapan dimana mengumpulkan semua bahan yang diperlukan untuk membangun media pembelajaran seperti : buku, *file text*, gambar, suara, animasi, video, dan *software*. Pembuatan (*Assembly*), adalah tahapan pembuatan aplikasi dilengkapi dengan tombol-tombol interaktif untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Tahap Pengujian (*Testing*), dan Distribusi (*Distribution*).

## REFERENSI

- Abidin, Z. (2021). Pelatihan Dasar-Dasar Algoritma Dan Pemrograman Untuk Membangkitkan Minat Siswa-Siswi Smk Pada Dunia Pemrograman. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 54. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1326>
- Agustina, I., & Isnaini, F. (2020). Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(2), 24–29.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493–509.
- Ahluwalia, L. (2020). EMPOWERMENT LEADERSHIP AND PERFORMANCE: ANTECEDENTS. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 283. [http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in\\_specie.asp%0Ahttp://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-](http://www.nostarch.com/javascriptforkids%0Ahttp://www.investopedia.com/terms/i/in_specie.asp%0Ahttp://dSPACE.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-)

- content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOL
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alifah, R., Megawaty, D. A., & ... (2021). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Koleksi Kain Tapis (Study Kasus: Uptd Museum Negeri Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 1–7. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/831>
- Anggarini, D. R., Nani, D. A., & Aprianto, W. (2021). Penguatan Kelembagaan dalam Rangka Peningkatan Produktivitas Petani Kopi pada GAPOKTAN Sumber Murni Lampung (SML). *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 2(1), 59–66. <https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>
- 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.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1332–1340. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/572>
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.
- 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>
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). Analisis Sentimen Aplikasi Ruang Guru Di Twitter Menggunakan Algoritma Klasifikasi. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 115. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Haq, N. M. (2020). AUGMENTED REALITY SEJARAH PAHLAWAN PADA UANG KERTAS RUPIAH DENGAN TEKNOLOGI FACIAL MOTION CAPTURE BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Hendra Saputra, V., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 85–96. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>
- Indonesia, U. T. (2022). PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR. 3(1), 132–137.
- Indrayuni, E. (2019). Klasifikasi Text Mining Review Produk Kosmetik Untuk Teks Bahasa Indonesia Menggunakan Algoritma Naive Bayes. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.1>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan*



- Rekayasa* ..., 2(2), 3–10.  
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17.
- Kusumah, R. G. T., Walid, A., Pitaloka, S., Dewi, P. S., & Agustriana, N. (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas IV SD Seluma. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 142–153.
- Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, VII(2), 119–128.
- Maskar, S., Dewi, P. S., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Online Learning & Blended Learning: Perbandingan Hasil Belajar Metode Daring Penuh dan Terpadu. *PRISMA*, 9(2), 154–166.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493.  
<https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342.  
<https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.
- Panggungrejo, P., & Pringsewu, K. (2022). *MERK PRODUK DAN PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DI*. 3(1), 38–42.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). *IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB ( STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH )*. 2(4), 435–446.
- 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.
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Putri, S. eka Y. (2020). Penerapan Model Naive Bayes Untuk Memprediksi Potensi Pendaftaran Siswa Di Smk Taman Siswa Teluk Betung Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 93–99.  
<https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.228>

- Rachmatullah, R., Kardha, D., & Yudha, M. P. (2020). Aplikasi E-Commerce Petshop dengan Fitur Petpedia. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(1), 24. <https://doi.org/10.36309/goi.v26i1.120>
- Rahman, Y. A. (2021). Vaksinasi Massal Covid-19 sebagai Sebuah Upaya Masyarakat dalam Melaksanakan Kepatuhan Hukum (Obedience Law). *Khazanah Hukum*, 3(2), 80–86. <https://doi.org/10.15575/kh.v3i2.11520>
- Ramadona, S., Diono, M., Susantok, M., & Ahdan, S. (2021). Indoor location tracking pegawai berbasis Android menggunakan algoritma k-nearest neighbor. *JITEL (Jurnal Ilmiah Telekomunikasi, Elektronika, Dan Listrik Tenaga)*, 1(1), 51–58. <https://doi.org/10.35313/jitel.v1.i1.2021.51-58>
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021). Penerapan Metode Garis Lurus Dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Pada Po Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sengkey, D. F., Kambey, F. D., Lengkong, S. P., Joshua, S. R., & Kainde, H. V. F. (2020). Pemanfaatan Platform Pemrograman Daring dalam Pembelajaran Probabilitas dan Statistika di Masa Pandemi CoVID-19. *Jurnal Informatika*, 15(4), 217–224.
- 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>
- Suaidah, S. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Web Engineering Pelayanan Pengaduan Masyarakat Menggunakan Technology Acceptance Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 299–311. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.600>
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Syaifulloh, M. D., & Aguss, R. M. (2021). Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti. 1(1), 51–57.
- Ulfa, M. (2021). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar Mahasiswa Selama Pembelajaran Online. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, 35–43.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Wayan, I. (2022). *PENERAPAN APLIKASI WEB UNTUK ADMINSTRASI DI DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN*. 3(1), 70–78.
- Yana, S., Gunawan, R. D., & Budiman, A. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN DISTRIBUSI KEUANGAN DESA UNTUK PEMBANGUNAN (STUDY KASUS: DUSUN SRIKAYA). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 254–263.