

## Inovasi Algoritma Perencanaan Sistem Operasi Media Pembelajaran Menggunakan Construct 2

Agus Purwantika  
Sistem Informasi

\*) Email : Purwantika\_agus14@gmail.com

### Abstrak

Banyak mahasiswa sulit memahami sistem operasi algoritma penjadwalan. Dari 20 siswa, media pembelajaran dikatakan membantu mempelajari siswa selama pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia dari Luther Sutopo (2003). Kemudian buat jenis proyek, yaitu apk dengan bantuan konfigurasi 2. Prosedur pengembangan ini berisi 1) konsep. 2) Draf. 3) Mengumpulkan bahan. 4) Merakit. 5) Pengujian. 6) Distribusi. Pada pengujian yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan uji ISO 9126 diperoleh hasil yang dilakukan pada 30 sampel siswa yang memperoleh skor sebesar 80,49% untuk 4 ahli materi, 90 skor, 20 skor ahli untuk 3 media mendapat skor 88,56% . Dihitung, hasil akhir dari aplikasi media pembelajaran ini akan mendapatkan skor sebesar 86,41%. Termasuk dalam kategori “Sangat Bagus” untuk digunakan sebagai media pembelajaran algoritma penjadwalan sistem operasi. Hasil pengujian yang sesuai dengan ISO 9126 menunjukkan bahwa fungsionalitas tombol aplikasi media pembelajaran berfungsi seperti yang diharapkan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah sebuah aplikasi media pembelajaran apk yang dapat diinstal di Android dengan minimal versi 5.1 *Lollipop*.

**Kata Kunci:** Aplikasi pembelajaran, Sistem Operasi, Android, Construct 2.

---

### PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia nomor 12 tahun 2012 tentang pendidikan pada pasal 12 mengatakan bahwa, dosen sebagai anggota Sivitas Akademika memiliki tugas mentransformasikan ilmu pengetahuan dan/ atau teknologi yang dikuasainya kepada mahasiswa dengan mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran, sehingga mahasiswa aktif mengembangkan potensinya (Rachmatullah et al., 2020);(Jasmin, 2021);(Siregar & Hambali, 2020). Berdasarkan pasal 11 Sivitas Akademika berkewajiban memelihara dan mengembangkan budaya akademik dengan memperlakukan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai proses dan produk serta sebagai amal dan paradigma moral (Rizki & Op, 2021);(Ramadhanu & Priandika, 2021);(Febrina Ananta Clara., dkk, 2021).

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Ramadona et al., 2021);(Puspaningrum et al., 2020). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Ramadhan et al., 2021);(Listiono et al., 2021).

Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi (TI), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif (Sarasvananda et al., 2021);(Pratama & Priandika, 2020). Oleh karena itu sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) untuk mengembangkan sistem pendidikan. Sistem operasi adalah salah satu materi yang diajarkan diperkuliahan (Windane & Lathifah, 2021);(Tinambunan & Sintaro, 2021). Mata kuliah ini memberikan pengetahuan kepada mahasiswa tentang fungsi mengatur dan mengontrol sumber daya yang ada, baik dari perangkat keras yang berupa CPU, memori maupun disk storage serta perangkat lunak berupa program komputer, baik yang di buat oleh pabrik pembuat ataupun yang di buat oleh para programmer (Saputra & Borman, 2020);(Sulastio et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dari 20 mahasiswa, peneliti dapat menyimpulkan bahwa banyak mahasiswa yang tidak paham dan lupa dengan materi sistem operasi algoritma penjadwalan. Dari 20 mahasiswa semua mengatakan bahwa perlu dikembangkan media pembelajaran agar lebih membantu dalam pembelajaran dan mempermudah mahasiswa dalam memahami materi sistem operasi algoritma penjadwalan.

Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran, informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa (Ahmad et al., 2022);(Karnawan et al., 2020);(Megawaty et al., 2021). Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut maka sangat dibutuhkan suatu inovasi media pembelajaran interaktif keterampilan komputer dan pengelolaan informasi agar lebih lengkap dan menarik sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi Media Pembelajaran**

pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Rahman Isnain et al., 2021);(Alifah et al., 2021);(Naimah et al., 2019). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Yeremia et al., 2019). Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, Guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikasi) dan tujuan pembelajaran (Giovani et al., 2020);(Giovani et al., 2020);(Febriza & Adrian, 2021). Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kardiansyah, 2021).

### **Definisi Sistem Operasi**

Pengertian sistem operasi secara umum ialah pengelola seluruh sumber daya yang terdapat pada sistem komputer dan menyediakan sekumpulan layanan (*system calls*) yang sering disebut *tools* atau *utility* berupa aplikasi kepemakai sehingga memudahkan dan menyamankan penggunaan ketika memanfaatkan sumber daya sistem komputer tersebut (Utari, 2019);(Febriza et al., 2021);(Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Sistem Operasi merupakan program utama yang menghubungkan Software Aplikasi yang digunakan oleh user dengan *hardware* (Sucipto et al., 2021);(Sulistiani et al., 2020). Sistem Operasi yang sangat populer pada sistem komputer pada milenium sekarang ini yaitu Windows, Linux, dan Mac OS (Adrian, 2019);(Widodo & Ahmad, 2017);(Qoniah & Priandika, 2020). Sedangkan untuk komputer mobile yaitu Symbian, Android, RIM Black Berry, dan Bada.

### **Definisi Android**

Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux (Priandika & Widiyanto, 2021);(Borman et al., 2020). Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak (Pasha et al., 2020);. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Sejak Android dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru (Putra et al., 2021);(Riswanda & Priandika, 2021). Banyak smartphone dan PC Tablet menggunakan sistem operasi dengan versi yang berbeda. Semakin tinggi versi, fiturnya semakin canggih dan banyak. Telepon pertama yang

memakai sistem operasi Android adalah HTC Dream yang dirilis pada tanggal 22 oktober 2008 adhez(Wibowo & Priandika, 2021);(Priandika, 2021).

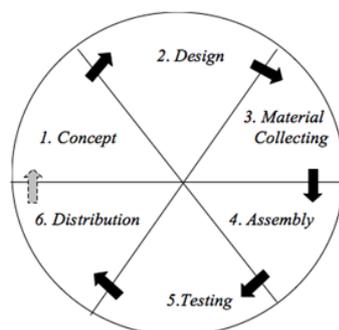
## Definisi Construct 2

Construct 2 merupakan sebuah *game engine* berbasis HTML5 buatan *Scirra* yang berasal dari *London, Inggris* (Styawati et al., 2021);(Nurkholis et al., 2017). Dengan menggunakan *game engine* ini, *prog rammer* pemula maupun *expert* dapat dengan mudah membuat sebuah *game* (Nurkholis, Anggela, et al., 2022);(Gunawan et al., 2020). *Construct 2* dikhususkan pada *game* berbasis 2(dua) dimensi yang menyediakan banyak fitur untuk mempercantik *game* yang ingin dirancang (Styawati et al., 2022);(Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Dalam *Construct 2* tersedia 70 *visual effect* yang menggunakan *engine WebGL*, serta dilengkapi dengan 20 *built-in plugin* dan *behaviours* (Nurkholis, Budiman, et al., 2022);(Nurkholis & Susanto, 2020).

## METODE

### Metode Pengembangan MDLC

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly testing dan distribution*. Dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.

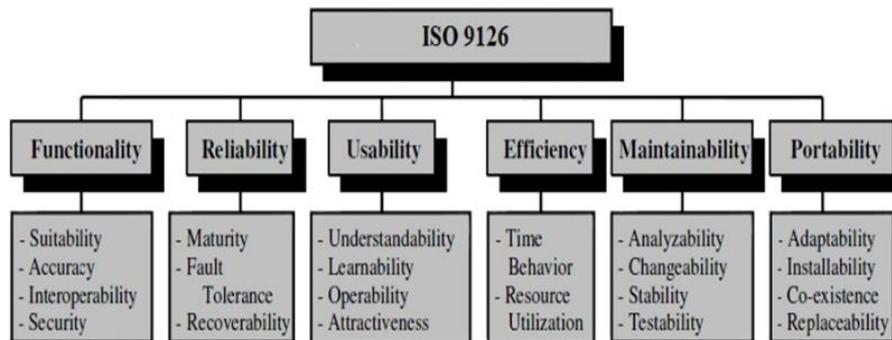


Gambar 1. Diagram Multimedia Development Life Cycle

### ISO 9126

*International Organization of Standardization (ISO)* dan *International Elctrotechnical Commission (IEC)* telah menetapkan satu standar set kualitas dalam mengembangkan suatu perangkat lunak yang mencakup model kualitas dan metric (Nurkholis, Susanto, et al.,

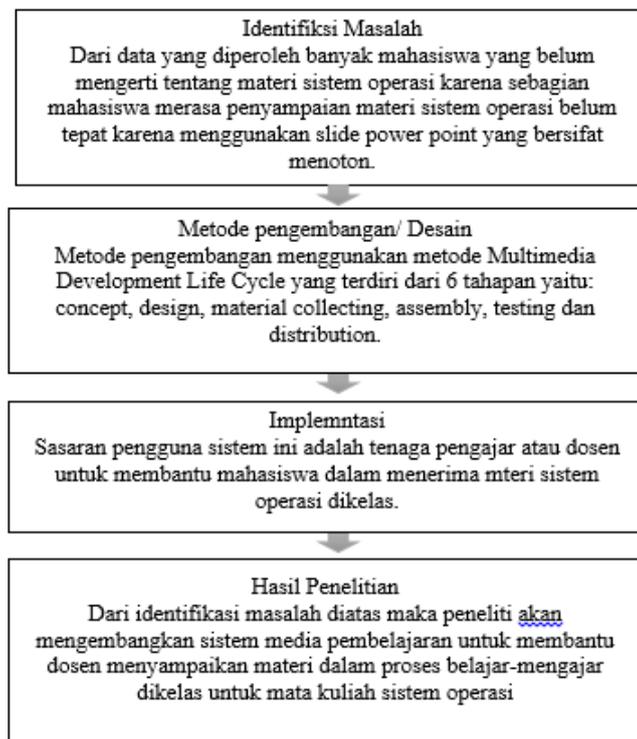
2021);(Alita et al., 2020). *ISO 9162* menyediakan sebuah *framework* yang hirarki untuk menjelaskan kualitas yang terorganisir dalam karakteristik dan sub karakteristik kualitas. Selain *ISO 9162* juga terdapat model kualitas secara terstruktur dan kuantitatif lainnya yaitu *IEEE*, *CMM (Capability Maturity Model)*, *MCCall*, *Boehm*, *Dromer* dan lain-lain. Namun dalam penelitian ini menggunakan beberapa faktor model kualitas *ISO 9126*, karena model tersebut mempunyai seperangkat kriteria yang relevan dengan permasalahan perangkat aplikasi yang peneliti buat.



Gambar 2. ISO 9126 Quality Sub-Characteristics

## Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Kerangka penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tampilan Sistem Android

Berikut ini merupakan hasil dari rancangan yang telah peneliti buat, tampilan sistem media pembelajaran adalah :

#### 1. Halaman 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 pengenalan materi, video, petunjuk dan profile.



Gambar 4. Halaman beranda



Gambar 5. Tampilan menu utama

#### 2. Halaman materi



Gambar 6. Menu materi



Gambar 7. Isi materi



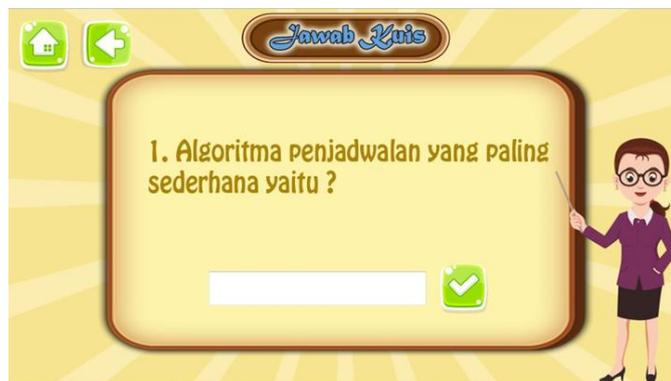
Gambar 8. Menu video materi

### 3. Game evaluasi

Menu *Game* merupakan menu untuk melatih ulang kemampuan mahasiswa dengan soal menggunakan pilihan ganda berisi 10 dan 10 soal *essay* setiap kali *user* membuka menu game juga hasil total pengerjaan soal akan muncul ketika *user* telah mengerjakan ke sepuluh soal tersebut.



Gambar 9. Menu game



Gambar 10. Game lanjutan

#### 4. Informasi aplikasi



Gambar 11. Tampilan informasi aplikasi

### Hasil Kuisisioner

Pada penilaian skor dari masing-masing pertanyaan menggunakan skala *likert* yang menggunakan pola jawaban 1,2,3,4,5. Selanjutnya data diperoleh melalui penyebaran kuisisioner tersebut dengan cara setiap jawaban diberikan nilai dengan skala *likert*. Berikut adalah hasil kuisisioner menggunakan skala *likert*. Perhitungan Skor berdasarkan Kriteria penilaian dan kategori penilaian diperoleh dari:

**Skor** = Jumlah Responden X bobot nilai (per kategori)

**Persentase** = (Jumlah Responden ÷ Total Responden) X 100

Berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan nilai rata-rata untuk semua pertanyaan adalah 86,41%. Sehingga apabila dimasukkan kedalam kategori persentase, yaitu :

**Tabel 1.** Kriteria Presentase Tanggapan Responden

Jumlah Skor %	Kriteria
20,00 % - 36,00 %	Tidak Baik
36,01 % - 52,00 %	Kurang Baik
52,01 % - 68,00 %	Cukup
68,01 % - 84,00 %	Baik
84,01 % - 100 %	Sangat Baik

Maka aplikasi media pembelajaran sistem operasi algoritma penjadwalan nilai kategori **Sangat Baik**, sehingga aplikasi dikatakan **layak** dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengembangan media pembelajaran sistem operasi algoritma penjadwalan sebagai media belajar pada platform Android. Aplikasi dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas teknokrat indonesia sebagai media sarana alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan pengguna tentang materi sistem operasi algoritma penjadwalan.
2. Sistem operasi algoritma penjadwalan dibangun menggunakan construct 2 yang mana merupakan aplikasi pembuatan game yang menggunakan logika tanpa *coding*. Pengujian yang dilakukan terhadap penelitian ini menggunakan Pengujian ISO 9126, dari pengujian tersebut diperoleh hasil yang telah dilakukan terhadap 30 sampel mahasiswa memperoleh skor sebesar 80,49% , terhadap 4 ahli materi memperoleh skor sebesar 90,20% dan terhadap 3 ahli media memperoleh skor sebesar 88,56%. apabila dikalkulasikan maka hasil akhir aplikasi media pembelajaran ini memperoleh skor sebesar 86,41 % yang termasuk kedalam kategori sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran sistem operasi

algoritma penjadwalan. Hasil pengujian menggunakan ISO 9126 menunjukkan bahwa fungsi tombol didalam aplikasi media pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hasil akhir dari pengembangan ini adalah aplikasi media pembelajaran dengan format apk yang dapat di install ke android dengan spesifikasi minimal Android versi 5.1 *Lolipop*.

### **Saran**

Melihat dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan peneliti, saran yang ingin disampaikan peneliti yaitu dilihat dari substansi materi, tampilan, interaktifitas dan masih banyak kekurangan lainnya yang peneliti tidak sadari. Oleh karena itu peneliti selanjutnya dapat menyajikan materi, video, dan *game* evaluasi yang lebih lengkap, dan pembuatan multimedia agar lebih interaktif dan menarik.

### **REFERENSI**

- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51–54.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- 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>
- 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).
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Febrina Ananta Clara., dkk. (2021). Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 15–22.
- Febriza, M. A., & Adrian, Q. J. (2021). PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 10–18.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). Penerapan AR dalam Media Pembelajaran Klasifikasi Bakteri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.
- 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>
- 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.
- Jasmin, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver Service And Support (DSS) (Studi Kasus : Kec, Tanjung Bintang). *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80.
- 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.
- Listiono, E. D., Surahman, A., & Sintaro, S. (2021). ENSIKLOPEDIA ISTILAH GEOGRAFI MENGGUNAKAN METODE SEQUENTIAL SEARCH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS: SMA TELADAN WAY JEPARA LAMPUNG TIMUR. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 35–42.
- 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. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- 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., Riyantomo, A., & Tafrikan, M. (2017). Sistem pakar penyakit lambung menggunakan metode forward chaining. *Jurnal Ilmiah MOMENTUM*, 13(1).
- 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.
- Nurkholis, A., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 8–12.
- Pasha, D., thyo Priandika, A., & Indonesian, Y. (2020). ANALISIS TATA KELOLA IT DENGAN DOMAIN DSS PADA INSTANSI XYZ MENGGUNAKAN COBIT 5. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 7–12.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- 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.
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- 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, 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.
- Qoniah, I., & Priandika, A. T. (2020). ANALISIS MARKET BASKET UNTUK MENENTUKAN ASSOISIASI RULE DENGAN ALGORITMA APRIORI (STUDI KASUS: TB. MENARA). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 26–33.
- 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 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 (JTISI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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>
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website ( Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara ). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 1–13.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- Sarasvananda, I. B. G., Anwar, C., Donaya, P., & Styawati. (2021). ANALISIS SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN PENDEKATAN E-CRM (Studi Kasus: BP3TKI Lampung). ... *Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/1026>
- Siregar, D. A., & Hambali, H. (2020). Alat Pembasmi Hama Tanaman Padi Otomatis Berbasis Mikrokontroler Menggunakan Tegangan Kejut Listrik. *JTEIN: Jurnal*

- Teknik Elektro Indonesia*, 1(2), 55–62. <https://doi.org/10.24036/jtein.v1i2.17>
- Styawati, S., Nurkholis, A., Aldino, A. A., Samsugi, S., Suryati, E., & Cahyono, R. P. (2022). Sentiment Analysis on Online Transportation Reviews Using Word2Vec Text Embedding Model Feature Extraction and Support Vector Machine (SVM) Algorithm. *2021 International Seminar on Machine Learning, Optimization, and Data Science (ISMODE)*, 163–167.
- Styawati, S., Nurkholis, A., & Anjumi, K. N. (2021). Analisis Pola Transaksi Pelanggan Menggunakan Algoritme Apriori. 5(September), 619–626.
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- 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., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknabdimas>
- Tinambunan, M., & Sintaro, S. (2021). Aplikasi Restfull Pada Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Bandar Lampung. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 312–323. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1230>
- Utari, R. S. (2019). Penerapan project based learning pada mata kuliah media pembelajaran di program studi pendidikan matematika. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- 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, W., & Ahmad, I. (2017). Penerapan algoritma A Star (A\*) pada game petualangan labirin berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(2), 57–63.
- 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>
- Yeremia, L., Pangau, D., Tangkawarouw, S., Kaunang, G., Lumenta, A. S. M., Elektro, T., Sam, U., & Manado, J. K. B. (2019). Game Based Education : Pengenalan Peristiwa Sejarah Permesta di Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(2), 203–208. <https://doi.org/10.35793/jti.14.2.2019.23995>