

PENERAPAN XP(EXTREME PROGRAMING) PADA APLIKASI SEPEDA SMP : SISTEM PEMBELAJARAN DARING SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS MOBILE

Rido Febryansyah
Sistem Informasi
Rido Febryansyah@gmail.com

Abstrak

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) adalah usaha sadar, terencana, sistematis, dan berlangsung terus menerus dalam suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan segenap potensi manusia baik jasmani maupun rohani dalam tingkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aplikasi SEPEDA SMP dirancang secara khusus sehingga siswa dapat dengan mudah melihat materi, mengisi presensi, berdiskusi dengan teman dan guru, mengumpulkan tugas, melakukan konferensi video, dan melaksanakan ujian. Selain itu, aplikasi sepeda SMP memiliki fitur e-perpustakaan sehingga mahasiswa dapat mengakses e-book dengan mudah yang sudah dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori seperti Buku sekolah, dongeng, cerita rakyat dan pengetahuan umum. Aplikasi sepeda SMP juga dilengkapi dengan fitur game edukasi yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika belajar karena dalam fitur ini siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga dapat melihat jadwal kelas mereka melalui fitur jadwal kelas

Kata Kunci : Game edukasi, Pendidikan, Aplikasi, pengetahuan umum, dan siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) adalah usaha sadar, terencana, sistematis, dan berlangsung terus menerus dalam suatu proses pembelajaran untuk mengembangkan segenap potensi manusia baik jasmani maupun rohani dalam tingkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendidikan merupakan hak semua warga negara, tidak hanya untuk sekolah dasar dan menengah melainkan sekolah dengan jenjang yang lebih tinggi (Aguss, 2020; Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021; Dan, 2021; Isnain et al., 2022; Margiati & Puspaningtyas, 2021; Melyza & Aguss, 2021; G. Y. Saputra et al., 2021; Suaidah, 2021; Sudibyoy & Nugroho, 2020; Sugama Maskar, 2020). Negara memiliki kewajiban untuk memberi

pendidikan dan memenuhi keperluan pendidikan baik dari sarana dan prasarana, hal tersebut tertuang dalam Pasal 31 ayat (1) dan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa semua warga Indonesia mempunyai hak untuk mendapatkan pendidikan serta sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, ekonomi, dan kejiwaan peserta didik disediakan oleh setiap satuan pendidikan (Anderha & Maskar, 2021; Darwis, 2016; Farida & Nurkhin, 2016; Mandasari et al., n.d.; Maskar, 2018; Maskar et al., 2020; Pratomo & Gumantan, 2021; Puspaningtyas, 2019; Ristiandi et al., 2018; Sulistiani & Muludi, 2018). Pendidikan yang dimaksud tersebut termasuk pendidikan jarak jauh yang sedang diterapkan di era new normal. Menurut Permendikbud No. 109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Pandemi Covid-19 membuat siswa yang tinggal di zona merah, oranye dan kuning masih harus melakukan pembelajaran jarak jauh di tahun ajaran 2020/2021 (Aminatun et al., 2021; Fadilah & Kuswoyo, 2021; Fernando et al., 2021; Fitri et al., 2021; Pamungkas & Mahfud, 2020; Phelia et al., 2021; Risten & Pustika, 2021; Suwarni & Handayani, 2021; Syah & Witanti, 2022; Wantoro & Susanto, 2022). Selama survei, UNICEF menerima lebih dari 4.000 tanggapan dari siswa di 34 provinsi Indonesia, melalui kanal U-Report yang terdiri dari SMS, WhatsApp, dan Messenger. Hasil survei menyebut, sebanyak 66% dari 60 juta siswa dari berbagai jenjang pendidikan di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar di rumah selama pandemi Covid-19. Oleh sebab itu, penulis membuat aplikasi SEPEDA SMP yang dapat membantu siswa untuk belajar dari rumah dengan nyaman, kondusif, dan menyenangkan (Aguss, Fahrizqi, & Abiyyu, 2021; Gumantan et al., 2021; Nabila, Isnain, & Permata, 2021; Nabila, Isnain, Permata, et al., 2021; Nadir et al., 2021; Novita et al., 2020; Pramita et al., n.d.; Rohman et al., 2020; Widiyawati, 2022; Yuliansyah & Ayu, 2021). Aplikasi SEPEDA SMP dirancang secara khusus sehingga siswa dapat dengan mudah melihat materi, mengisi presensi, berdiskusi dengan teman dan guru, mengumpulkan tugas, melakukan konferensi video, dan melaksanakan ujian. Selain itu, aplikasi sepeda SMP memiliki fitur e-perpustakaan sehingga mahasiswa dapat mengakses e-book dengan mudah yang sudah dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori seperti Buku sekolah, dongeng, cerita rakyat dan pengetahuan umum. Aplikasi sepeda SMP juga dilengkapi dengan fitur game edukasi yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika belajar karena dalam fitur ini

siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga dapat melihat jadwal kelas mereka melalui fitur jadwal kelas (Ahdan et al., 2018; Ahmad et al., 2019; ALDINO, 2015; Gandhi et al., 2021; Hikmah & Maskar, 2020; Jupriyadi & Aziz, 2021; Munandar & Amarudin, 2017; A. D. Putra, 2020; A. R. Putra, 2018; V. H. Saputra et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Extreme Programming

Extreme Programming (XP) adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan. Jenis pengembangan perangkat lunak semacam ini dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan di mana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi. Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari planning seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, designing seperti perancangan prototype dan tampilan, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing. Unsur-unsur lain dari Extreme Programming meliputi paired programming pada tahapan coding, unit testing pada semua kode, penghindaran pemrograman fitur kecuali benar-benar diperlukan, struktur manajemen yang datar, kode yang sederhana dan jelas, dan seringnya terjadi komunikasi antara programmer dan pelanggan ketika terjadi perubahan kebutuhan pelanggan seiring berlalunya waktu berlalu. Metode ini membawa unsur-unsur yang menguntungkan dari praktek rekayasa perangkat lunak tradisional ke tingkat “ekstrem”, sehingga metode ini dinamai Extreme Programming. Unsur-unsur yang menjadi karakteristik metodologi adalah kesederhanaan, komunikasi, umpan balik, dan keberanian (Ahmad et al., 2020; Ariyanti et al., 2020; Ayunandita & Riskiono, 2021; Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021; Borman et al., 2020; Febriantoro & Suaidah, 2021; Mersita et al., 2022; Nugroho et al., 2021; Rumandan et al., 2022; Sulistiani et al., 2021).

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat

siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Ahdan et al., 2020; Dewi, 2021; Febriza et al., 2021; Nurkholis & Susanto, 2020; Permata & Rahmawati, 2018; Riskiono et al., n.d.; V. H. Saputra & Permata, 2018; Sucipto et al., 2021; Sulistiani, Rahmanto, et al., 2020; Very et al., 2021). Pembelajaran sendiri berarti segala upaya pendidikan yang dilakukan secara sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan. Apabila media-media itu sebagai pembawa atau pengantar pesan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka disebut media pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua alat dan bahan bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada siswa sehingga dapat membangun kondisi yang mendorong perhatian dan kemauan siswa untuk belajar (Borman, n.d.; Harahap et al., 2020; Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020; Puspaningrum et al., 2020; A. D. Putra et al., 2009; Putri & Dewi, 2020; V. H. Saputra & Febriyanto, 2019; V. H. Saputra & Pasha, 2021; Sulistiani, Darwis, et al., 2020; Yasin et al., 2021).

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Secara garis besar, istilah sistem informasi sendiri mengacu pada interaksi yang terjadi antara manusia, proses dan teknologi. Secara khusus sistem informasi juga dapat dideskripsikan sebagai sekumpulan komponen, yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer, database, sistem komunikasi, sumber daya manusia dan prosedur yang di integrasikan untuk dapat digunakan dalam pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, serta komunikasi antarinformasi, sehingga dapat mendukung berbagai aktifitas yang ada di dalam suatu organisasi (Damayanti & Sumiati, 2018; Fitriyana & Sucipto, 2020; Pratama & Priandika, 2020; Qomariah & Sucipto, 2021; Rahmanto & Fernando, 2019; Ria & Budiman, 2021; Rusliyawati et al., 2021; A. Saputra & Puspaningrum, 2021; Surahman & Nursadi, 2019; Suri & Puspaningrum, 2020). Selain itu interaksi yang ada juga dapat terjadi didalam maupun melintasi batasan-batasan organisasi.

Sehingga dapat disimpulkan sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan, yaitu untuk menyajikan informasi dan juga berguna untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu komponen-komponen (Componen), batasan sistem (Boundary), lingkungan luar sistem (environments), penghubung (Interface), masukan (Input), keluaran (Output), pengolahan sistem (Proses), dan sasaran (Objectives), atau tujuan (Goal)(An'ars, 2022; Hamidy & Octaviansyah, 2011; Lestari et al., 2020; Monica & Borman, 2017; Priandika, 2021; Rahmanto, 2021; M. P. Sari et al., 2021; Vidiasari & Darwis, 2020; Wantoro et al., 2021; Yunita et al., 2022).

Prototype

Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna yang memberikan gambaran bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memproduksi suatu prototipe disebut Prototyping(Abidin et al., 2021; Anisa Martadala et al., 2021; Darwis et al., 2022; Fariyanto et al., 2021; Ismatullah & Adrian, 2021; Prabowo & Damayanti, 2021; I. P. Sari et al., 2020; Setiawansyah et al., 2021; Wantoro, 2018; Yulianti et al., 2021). Ada empat tahapan dalam pengembangan sistem model Evolutionary Prototype, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan pemakai

Pengembang mengidentifikasi terhadap pemakai untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem yang akan digunakan.

2. Mengembangkan prototype

Pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas prototyping untuk mengembangkan satu prototype. Contoh perkakas prototyping adalah integrated application generator (perangkat pembuat aplikasi terintegrasi), yaitu sistem perangkat lunak prewritten yang mampu memproduksi semua fasilitas-fasilitas yang diharapkan ada dalam sistem baru serta dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pemakai (misalnya dengan membuat input dan format output).

3. Menentukan apakah prototype bisa diterima atau tidak

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem apakah prototyping yang sudah dikembangkan bisa diterima atau tidak. Jika sudah sesuai maka langkah empat akan diambil, jika tidak Prototyping direvisi dengan mengulangi langkah satu, dua, dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.

4. Gunakan prototype

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem untuk menggunakan sistem yang telah dibangun.

UML

UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. “Use case diagram atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat”. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. use case diagram membantu anda menentukan fungsi dan fitur dari perangkat lunak (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, 2021; Herdiansah et al., 2021; Yanuarsyah et al., 2021).

Testing

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black-box memungkinkan perekrutan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program”. Black-box testing bertujuan untuk menunjukkan fungsi software tentang cara beroperasinya. input dan output data telah berjalan sebagaimana yang diharapkan dan apakah informasi yang disimpan secara eksternal selalu dijaga kemutakhirannya. Pengujian black-box bertujuan pada sistem fungsional dari perangkat lunak atau aplikasi. Pengujian ini melakukan analisis terhadap sistem dengan memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

Teknik yang digunakan dalam Black-box Testing adalah dengan menggunakan teknik Equivalence Partitioning yang dipergunakan untuk melakukan test terhadap masukan serta membagi masukan tersebut kedalam beberapa kelompok yang berdasar pada fungsinya. Sehingga didapatkan beberapa kasus uji yang layak dan akurat. Beberapa tahapan dilakukan pada tahapan ini, tahap pertama dilakukan dengan menentukan Test Case terhadap perangkat lunak yang akan diuji dengan metode Equivalence Partitions kemudian membuat standar grade partition input dan output (Pengujian sistem bisa menggunakan black box testing yaitu merupakan pendekatan komploter dari teknik white box testing, karena pengujian black box testing mampu mengungkap kesalahan-kesalahan yang lebih luas. Black box testing berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program.

Pendekatan pengujian Black-Box adalah metode pengujian di mana data tes berasal dari persyaratan fungsional yang ditentukan tanpa memperhatikan struktur program akhir. Karena hanya fungsi dari modul perangkat lunak yang menjadi perhatian, pengujian Black-Box juga mengacu pada uji fungsional, metode pengujian menekankan pada menjalankan fungsi dan pemeriksaan inputan dan data output, Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

- a) Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang,
- b) Kesalahan interface

- c) Kesalahan dalam struktur data atau akses eksternal
- d) Kesalahan kinerja
- e) Inisialisasi dan kesalahan terminasi

Skala Likert

Rensis Likert mengembangkan sebuah metode skala yang disebut Skala likert pada tahun 1932. Skala Likert adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan seorang pengguna dengan penskalaan. Skala likert memiliki empat atau lebih dari pertanyaan sehingga membentuk sebuah skor atau nilai yang merepresentasikan persepsi masing-masing individu. Berikut merupakan rumus dari perhitungan skala likert.

$$Total\ Poin = T \times Pn$$

T merupakan dari jumlah responden dan Pn merupakan pilihan angka skor likert. Setelah itu dilakukan perhitungan poin akhir dari setiap poin yang didapat dengan cara menambahkan setiap total poin. Kemudian poin akhir dibagi dengan nilai maksimum poin lalu dikalikan dengan 100%.

$$Hasil\ Persentase = \frac{Total\ Poin\ Akhir}{Nilai\ Maksimum\ Poin} \times 100\%$$

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian pada tugas akhir yang diusulkan ini, ada beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan, yaitu:

1. Pengamatan (Observation)

Observasi dilakukan dengan mengamati sistem pembelajaran sekolah alam lampung selama pandemic ini yang masih kurang efisien dan efektif, hanya mengandalkan google classroom sebagai platform pembelajaran saja. Sehingga para siswa terkadang tidak mengerti materi pembelajaran yang sudah guru sediakan.

2. Wawancara (Interview)

Penulis melakukan pengumpulan data melalui wawancara secara langsung dengan cara tanya jawab kepada pihak yang berkaitan seperti bagian staff sekolah, Kepala Sekolah, Guru, Orang tua murid dan Siswa. Tujuan dari wawancara adalah untuk menemukan permasalahan/kesulitan apa yang dialami pada masing-masing narasumber berkaitan dengan proses pembelajaran selama covid-19 ini.

3. Dokumentasi (Documentation)

Dalam penelitian ini mengumpulkan data dengan cara mempelajari dan mengambil gambar/foto atau data-data yang diperlukan

4. Pustaka (Library Research)

Penulis menggunakan referensi seperti jurnal, e-book, dan buku pengetahuan guna melihat landasan teori yang digunakan oleh penulis dan jurnal pengetahuan yang melakukan penelitian sebelumnya yang dilakukan/dikembangkan di tempat yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Form Login

Form login akan tampil ketika admin mengakses sistem pertama kali. Pada form login terdapat username dan password serta tombol login. Jika data username dan password ada pada database, maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman utama aplikasi. Yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Implementasi Form Login

Implementasi Tampilan Halaman Utama

Tampilan setelah pengguna memilih masuk sebagai admin. Pada tampilan ini pengguna sudah masuk sebagai admin dan pengguna dapat mengelola data guru, data siswa, data perpustakaan, dan data kelas. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 2 Tampilan Utama

Implementasi data Guru

Pada tampilan ini pengguna yang sudah masuk sebagai admin dapat menambah, melihat, mengubah, dan menghapus data siswa. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan Data Guru

Tampilan pemilihan kelas

Pada tampilan ini tersedia beberapa fitur dalam kelas daring yaitu materi, presensi, direktori tugas, forum diskusi, konferensi video, dan ujian. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4 Implementasi Pemilihan kelas

Implementasi Tampilan Detail kelas

Pada tampilan ini pengguna dapat melihat jadwal kelas daring (konferensi video) yang sudah dijadwalkan oleh admin. Pengguna juga dapat melihat detail jadwal tersebut seperti

nama guru, waktu, tanggal, mata pelajaran, kelas, dan dapat menghubungi guru yang mengajar. Adapun tampilannya sebagai berikut.



Gambar 5 Halaman Detail Kelas

SIMPULAN

Dari Hasil Penerapan Xp (Extreme Programing) Pada Aplikasi Sepeda SMP : Sistem Pembelajaran Daring Sekolah Menengah Pertama Berbasis Mobile. Maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

- Dengan Penerapan Aplikasi SEPEDA SMP yang dirancang secara khusus yaitu bertujuan agar siswa dapat dengan mudah melihat materi, mengisi presensi, berdiskusi dengan teman dan guru, mengumpulkan tugas, melakukan konferensi video, dan melaksanakan ujian. Selain itu, aplikasi sepeda SMP memiliki fitur e-perpustakaan sehingga mahasiswa dapat mengakses e-book dengan mudah yang sudah dikelompokkan berdasarkan beberapa kategori seperti Buku sekolah, dongeng, cerita rakyat dan pengetahuan umum. Aplikasi sepeda SMP juga dilengkapi dengan fitur game edukasi yang membuat siswa tidak merasa bosan ketika belajar karena dalam fitur ini siswa dapat belajar sambil bermain. Siswa juga dapat melihat jadwal kelas mereka melalui fitur jadwal kelas.

REFERENSI

Abidin, Z., Permata, P., & Ariyani, F. (2021). Translation of the Lampung Language Text Dialect of Nyo into the Indonesian Language with DMT and SMT Approach. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 5(1), 58–71. <https://doi.org/10.29407/intensif.v5i1.14670>

- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Aguss, R. M. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEM Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Abiyyu, F. F. A. (2021). ANALISIS DAMPAK WABAH COVID-19 PADA PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS ANAK USIA 3-4 TAHUN. *Jurn. Jurnal Penjaskesrek*, 8(1), 46–56.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kema Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).mpuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Ahdan, S., Latih, H. S., & Ramadona, S. (2018). Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 29–33.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Ahmad, I., Borman, R. I., Fakhrurozi, J., & Caksana, G. G. (2020). Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 5(2), 297–307.
- Ahmad, I., Prasetyawan, P., & Sari, T. D. R. (2019). Penerapan Algoritma Rekomendasi Pada Aplikasi Rumah Madu Untuk Perhitungan Akuntansi Sederhana Dan Marketing Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian*, 1, 38–45.

ALDINO, A. A. R. I. (2015). *STUDI TENTANG DIMENSI METRIK PADA SUATU GRAF DAN BEBERAPA APLIKASINYA*.

Aminatun, D., Ayu, M., & Mulyah, P. (2021). ICT Implementation during Covid-19 Pandemic: How Teachers Deal with a New Style of Teaching. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.

An'ars, M. G. (2022). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Key Performance Indicator (KPI) dalam Mengukur Kinerja Guru. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 3(1), 8–18.

Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>

Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Ariyanti, L., Satria, M. N. D., Alita, D., Najib, M., Satria, D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 90–96. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>

Ayunandita, N., & Riskiono, S. D. (2021). PERMODELAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING PADA MADRASAH ALIYAH (MA) MAMBAUL ULUM TANGGAMUS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).

Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). *Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI*. 6(2), 258–267.

<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>

Borman, R. I. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*.

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.

Damayanti, D., & Sumiati, S. (2018). Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.

Dan, M. S. (2021). *PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341*.

Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 4.1 sebagai Upaya Peningkatan Keamanan Data pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Pesawaran. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).

Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>

Dewi, P. S. (2021). E-Learning : Penerapan Project Based Learning pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Prisma*, 10(1), 97. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1012>

Fadilah, R., & Kuswoyo, H. (2021). Transitivity Analysis of News Reports on Covid-19 of Jakarta Post Press. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLLE)*.

- Farida, S., & Nurkhin, A. (2016). Pengaruh Pendidikan Kewirausahaan, Lingkungan Keluarga, Dan Self Efficacy Terhadap Minat Berwirausaha Siswa Smk Program Keahlian Akuntansi. *Economic Education Analysis Journal*, 5(1), 273–289. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj/article/view/10003>
- Fariyanto, F., Ulum, 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. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). *Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sendang agung menggunakan extreme programming*. 2(2), 230–238.
- Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung, 2 *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)* 15 (2021). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.
- Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. Fernando, J., Mahfud, I., & Indonesia, U. T. (2021). *SURVEY MOTIVASI ATLET FUTSAL SMKN 2 BANDAR LAMPUNG DIMASA PANDEMI COVID-19*. 2(2), 39–43. 2(2), 39–43.
- Fitri, A., Rossi, F., Suwarni, E., & Rosmalasari, D. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru MA Matha ' ul Anwar Lampung Pada Masa Pandemi COVID-19*. 2(3), 189–196. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i3.50>
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- 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.
- Gumantan, A., Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Learning During the Covid-19 Pandemic: Analysis of E-Learning on Sports Education Students. *Journal Sport Area*, 6(1), 66–75. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6\(1\).5397](https://doi.org/10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5397)
- Hamidy, F., & Octaviansyah, A. F. (2011). Rancangan Sistem Informasi Ikhtisar Kas Berbasis Web Pada Masjid Ulul Albaab Bataranila Di Lampung Selatan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- 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.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi microsoft powerpoint pada siswa smp kelas viii dalam pembelajaran koordinat kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15–19.
- 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>
- Isnain, A. R., Prasticha, D. A., & Yasin, I. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Biaya Pendidikan (Studi Kasus : Smk Pangudi Luhur Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 28–36. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1876>
- Jupriyadi, & Aziz, A. (2021). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Sumatera Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *Telefortech*, 1(2), 46–54.

- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Mandasari, B., Suprayogi, M., Maskar, S., Mat, M. P., Mahfud, I., & Oktaviani, L. (n.d.). *FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN*.
- Margiati, D. P., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Sidodadi. *Journal of Arts and Education*, 1(1), 39–44.
- Maskar, S. (2018). Alternatif Penyusunan Materi Ekspresi Aljabar untuk Siswa SMP/MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Prisma*, 7(1), 53–69.
- Maskar, S., Indonesia, U. T., & Ability, N. (2020). *Materi Bilangan Bulat dan Pecahan untuk Siswa SMP / MTs dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik*. July 2016.
- 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.
- Mersita, R., Darwis, D., Surahman, A., & Programming, E. (2022). *Sistem Informasi Pembayaran SPP pada Sekolah di Kecamatan Gedung Tataan dengan Metode Extreme Programming*. 2(2), 45–53.
- Monica, T., & Borman, R. I. (2017). Implementasi Konsep Media Sosial Dalam Sistem Informasi Kegiatan Kesiswaan (Studi Kasus: SMK XYZ). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(2), 33–37.
- Munandar, G. A., & Amarudin, A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Pegawai Negeri Sipil Dan Pegawai Honorer pada Badan Kepegawaian dan Diklat Kabupaten. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 54–58.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., & Permata, P. (2021). Mining Data Analysis for Clustering of Covid-19 Case in Lampung Province Using K-Means Algorithm. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication*

(IC-AITC).

- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., Abidin, 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>
- Nadir, R. D. A., Athaya, H., Sensuse, D. I., & Suryono, R. R. (2021). Factors Influencing E-learning System Success During COVID-19 Pandemic (Case Study: Faculty of Computer Science, Universitas Indonesia). *2021 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems (ICACISIS)*, 1–6.
- Novita, D., Husna, N., Azwari, A., Gunawan, A., & Trianti, D. (2020). *Behavioral Intention Toward Online Food delivery (The Study Of Consumer Behavior During Pandemic Covid-19)*. 17(1), 52–59.
- Nugroho, N., Napianto, R., & Adithama, G. (2021). Pengembangan Sistem E-Procurement Pada SMK Yadika Baturaja Dengan Pendekatan Extreme Programming. *Ainet: Jurnal Informatika*, 3(1), 1–10.
- Nurkholis, A., & Susanto, T. (2020). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(5), 978–987.
- Pamungkas, D., & Mahfud, I. (2020). Tingkat Motivasi Latihan Ukm Taekwondo Satria Teknokrat Selama Pandemi Covid 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 6–9.
- 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.
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- ~~Phelia, A., Pramita, G., Misdalena, F., & Kunci, K. (2021). *JURNAL PENGABDIAN*~~
Teknologiterkini.org

KEPADA Pemanfaatan Limbah Minyak Jelantah Menjadi Sabun Sebagai Upaya Pengendalian Limbah Domestik Masa Pandemi Covid-19. 1(3), 181–187.

Prabowo, & Damayanti. (2021). E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 1–6.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>

Pramita, G., Lestari, F., & Bertarina, B. (n.d.). Study on the Performance of Signaled Intersections in the City of Bandar Lampung (Case Study of JL. Sultan Agung-Kimaja Intersection durig Covid-19. *Jurnal Teknik Sipil*, 20(2).

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.

Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.

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. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.150>

Puspaningtyas, N. D. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80–86.

Putra, A. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Helm. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 17–24.

- Putra, A. D., Suryono, R. R., & Darmini, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Putra, A. R. (2018). *APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM*. Perpustakaan Teknokrat.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2(1), 32–39.
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- 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.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203.
- Risten, R., & Pustika, R. (2021). Exploring students' attitude towards english online learning using Moodle during COVID-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung [Actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje en línea del inglés usando Moodle durante la pandemia de COVID-19]. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 8–15. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language->

teaching/index

- Ristiandi, B., Suyono, R. S., & Ym, S. (2018). *ANALISIS DAMPAK AKTIVITAS SEKOLAH TERHADAP KINERJA RUAS JALAN (Studi Kasus Yayasan Pendidikan Kalimantan SD – SMP – SMA Katolik Santu Petrus Jalan Karel Satsuit Tubun No . 3 Pontianak). 3*, 1–11.
- Rohman, M., Marji, D. A. S., Sugandi, R. M., & Nurhadi, D. (2020). Online learning in higher education during covid-19 pandemic: students' perceptions. *Journal of Talent Development and Excellence*, *12*(2s), 3644–3651.
- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). *Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine*. *4*(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- Rusliyawati, R., Putri, T. M. M., & Darwis, D. 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>
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, *2*(1), 1–7.
- Saputra, G. Y., Agus, R. M., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, *2*(1), 17–25. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index>
- Saputra, V. H., Darwis, D., & Febrianto, E. (2020). Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, *15*(1), 171–181.
- Saputra, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(1), 15–23.

Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 4(1), 89–100.

Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.

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>

Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUS
Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.

Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>

Suaidah, S. (2021). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi di SMP Shohibul Barokah Kota Serang)*. UIN SMH BANTEN.

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.

Sudiby, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survei sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada sekolah menengah pertama di

- kabupaten pringsewu tahun 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Sugama Maskar, V. H. S. (2020). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*. April, 113–120.
- 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.
- Sulistiani, H., & Muludi, K. (2018). Penerapan metode certainty factor dalam mendeteksi penyakit tanaman karet. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1).
- 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/teknobdimas>
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Surahman, A., & Nursadi, N. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Gaji Karyawan Dengan Metode Topsis Berbasis Web. *JTKSI (Jurnal Teknologi Komputer Dan Sistem Informasi)*, 2(3), 82–87.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Suwarni, E., & Handayani, M. A. (2021). Development of Micro, Small and Medium Enterprises (MSME) to Strengthen Indonesia's Economic Post COVID-19. *Business Management and Strategy*, 12(2), 19. h. *Business Management and Strategy*, 12(2), 19. <https://doi.org/10.5296/bms.v12i2.18794>

- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>
- Very, V. H. S., Pasha, D., 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>
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11–15.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wantoro, A., & Susanto, E. R. (2022). *PENERAPAN LOGIKA FUZZY DAN METODE PROFILE MATCHING PADA SISTEM PAKAR MEDIS UNTUK DIAGNOSIS COVID-19 DAN PENYAKIT LAIN IMPLEMENTATION OF FUZZY LOGIC AND PROFILE MATCHING METHOD IN MEDICAL EXPERT SYSTEMS FOR DIAGNOSIS OF COVID-19*. 9(5), 1075–1083. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202295406>
- Widiyawati, Y. (2022). Analisis Pengaruh Belanja Online Terhadap Perilaku Perjalanan Belanja Dimasa Pandemi Covid-19. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(02), 25–31. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice/article/view/2151>
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., ..., & Napianto, R. (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap

Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68.
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>

Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.

Yuliansyah, A., & Ayu, M. (2021). The Implementation of Project-Based Assignment in Online Learning during Covid-19. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 32–38.

Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). PENGEMBANGAN DIGITALISASI PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.

Yunita, L., Isnain, A. R., & Dellia, P. (2022). *Analisis Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pencatatan Dan Pengelolaan Keuangan Pada Yayasan Panti Asuhan Harapan Karomah*. 2(2), 62–68.