

## Perancangan Sistem Edukasi Aksara Dan Bahasa Lampung Berbasis *Website*

Erma Riyani  
Teknik Informatika  
Email : ermar1y4n1@gmail.com

### Abstrak

Bahasa Lampung yang merupakan faktor pendukung dalam perkembangan ajaran Lampung khususnya di Bandar Lampung. Disamping itu perkembangan teknologi informasi khususnya Web pun semakin pesat. Dan media pembelajaran bahasa Lampung saat ini yang masih secara tradisional yaitu dengan menggunakan buku dan kursus yang sifatnya terbatas. Berdasarkan hal tersebut maka penulis membuat aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa Lampung menggunakan HTML5. Sehingga pembelajaran bahasa Lampung dapat lebih menarik dan mudah dilakukan dimana saja.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah media aplikasi pembelajaran Aksara dan Bahasa Lampung menggunakan HTML 5 sehingga dimana dan siapa saja dapat menggunakan aplikasi ini selama terdapat koneksi internet. Fitur yang terdapat pada website aplikasi pembelajaran Aksara dan Bahasa Lampung ini adalah seperti daftar huruf Aksara Lampung dan kamus bahasa Lampung. Terdapat juga kuis pilihan ganda dapat dikerjakan oleh *user*.

Penelitian ini menggunakan metode mulai dari pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara dan studi kepustakaan. Pengujian dilakukan melalui praktek secara langsung dan pengisian *questioner* yang dilakukan di kampus TEKNOKRAT. Hasil pengujian menunjukkan 80% mahasiswa menyatakan sangat bermanfaat, 80% sangat mudah mengoperasikan dan 40% menyatakan materi yang terdapat di dalam website pembelajaran aksara dan bahasa Lampung.

**Kata Kunci:** *Website*, HTML 5, Aplikasi Pembelajaran, Aksara Lampung.

---

### PENDAHULUAN

Bahasa pada umumnya memiliki peranan yang sangat penting sebagai alat komunikasi antar individu, karena bahasa berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari seseorang kepada orang lain (Yanuarsyah et al., 2021);(Rachmatullah et al., 2020);(Kurniawati & Ahmad, 2021). Berdasarkan hal tersebut, penguasaan bahasa terutama bahasa asing sangat diperlukan sebagai salah satu faktor penunjang kehidupan. Pada era globalisasi, dimana setiap negara seolah-olah tidak memiliki batas, sehingga peran bahasa pun semakin berkembang menjadi pertukaran informasi antar negara tentang budaya, teknologi, dan bidang keilmuan lainnya (Bararah et al., 2017);(Samsudin et al., 2019);(Giovani et al., 2020).

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat (Yeremia et al., 2019);(Sari et al., 2020);(Noviansyah, 2017). Maka perlu ada alternatif yang mendukung cara belajar aksara dan bahasa lampung agar mampu menarik daya belajar (Fadilah et al., 2015);(Rahman Isnain et al., 2021);(Naimah et al., 2019). Salah satu alternatif yang ditawarkan teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana web untuk menyampaikan informasi (Dewi, 2021);(Sulistiyawati & Supriyanto, 2021);(Rahmasari & Yanuarsari, 2017). Informasi yang disampaikan dapat menjadi lebih menarik melalui web pembelajaran. Kemampuan web untuk menyamapaikan informasi tidak hanya sebatas pada gambar dan teks saja. Melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti suara (Nasution & Hayaty, 2019);(Alifah et al., 2021);(Ulfa & Puspaningtyas, 2020).

Banyak para pengembang memilih sarana web, hal tersebut yang memberi inspirasi pada peneliti untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran Aksara dan Bahasa Lampung. Dengan adanya aplikasi pembelajaran ini, diharapkan para pengguna web lebih mudah mengenal dan menguasai aksara dan bahasa lampung serta akan semakin senang untuk mempelajari aksara dan bahasa lampung tanpa harus membeli buku.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Definisi HTML5**

Html5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari *Waring Wera Wanua*, sebuah teknologi inti dari internet (Tansir et al., 2021);(Putri, 2020);(Priandika & Widiantoro, 2021). Html5 adalah revisi dari kelima dari html (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan fersi keempatnya, html4 pada tahun 1997). Dan hingga bulan juni 2011 masih dalam pengembangan (Hidayat, 2014);(Indrayuni, 2019);(Erri et al., 2016). Html5 didesain untuk memenuhi hampir semua kebutuhan *user* tanpa *plugin* tambahan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut menampilkan animasi, menjalankan aplikasi, memutar musik dan film. Itu artinya anda dapat menjalankannya di berbagai *platform* dan *device* seperti *tablet*, *smartphone*, *netbook*, *laptop* bahkan *smart tv* (Qomariah & Sucipto, 2021);(Ariyanti, 2020);(Fakhrurozi et al., 2021). Html5 juga *cross-platform* antara lain tujuan utama pengembangan html5 adalah untuk memperbaiki teknologi html agar mendukung teknologi multimedia terbaru, mudah dibaca oleh manusia dan juga mudah dimengerti oleh mesin. Saat ini html5 masih dalam pengembangan, namun hanya sudah beberapa *browser* sudah mendukung html5. Beberapa *browser* tersebut seperti *safari*,

*chrome, firefox dan opera* (Yulianti et al., 2021);(Suprayogi et al., 2021);(Ramadhanu & Priandika, 2021).

### **MySQL**

MySQL adalah sistem manajemen *database* yang digunakan untuk menyimpan data dalam tabel terpisah dan menempatkan semua data dalam satu gudang besar. Struktur database disusun dalam *file* fisik dioptimalkan untuk kecepatan (Yumarlin MZ, 2016);(Oktaviani et al., 2021);(Novitasari et al., 2021). Model logis, dengan benda-benda seperti *database*, tabel, baris, dan kolom, menawarkan lingkungan pemrograman yang fleksibel (Ayu et al., 2021a);(Ayu et al., 2021b);(Riskiono & Pasha, 2020). SQL bagian dari Mysql singkatan dari "*Structured Query Language*". SQL adalah bahasa standar yang paling umum digunakan untuk mengakses *database* (Ulum & Muchtar, 2018);(Mastra & Dharmawan, 2018);(Nuriman et al., 2019).

### **Web Browser**

Merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen web dalam format HTML (A. D. Putra, 2020);(Surahman et al., 2021);(Alita et al., 2021). Bagaimana halaman web yang dibuat ditampilkan sangat tergantung pada *web engine* yang digunakan oleh masing-masing *browser* (Ramadhan et al., 2021);(Borman et al., 2018);(S. D. Putra et al., 2022). Semua jenis *web browser* yang ada saat ini mengikuti standarisasi yang dibuat oleh *World Wide Web Consortium* (W3C) yang merupakan badan independen yang mengurus semua hal yang berkaitan dengan web di dunia (A. D. Putra et al., 2009);(Sulastio et al., 2021).

### **Pembelajaran Aksara Lampung**

Kata pembelajaran biasanya dikaitkan dengan proses belajar mengajar. Kata mengajar mempunyai arti: berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu; berlatih; berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Munandar & Assuja, 2021);(Abidin, 2017). Aksara lampung yang disebut dengan Had lampung adalah bentuk tulisan yang memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India selatan (Ningsih & Saniati, 2018). Macam tulisannya fonetik berjenis suku kata yang merupakan huruf hidup seperti dalam huruf Arab, dengan menggunakan tanda-tanda fathah pada baris atas dan tanda-tanda kasrah pada baris bawah, tetapi tidak menggunakan tanda dammah pada baris depan, melainkan menggunakan tanda di belakang, dimana masing-masing tanda

mempunyai nama tersendiri (Abidin & Permata, 2021);(Permata & Abidin, 2020). Huruf aksara terdiri dari 20 huruf.



Gambar 1. Aksara lampung

## METODE

### Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem adalah metode atau prosedur yang digunakan dalam mengembangkan suatu sistem informasi. Pengembangan sebuah sistem informasi berbasis komputer dapat menggunakan beberapa metode sebagai acuan. Setiap metode akan dibagi menjadi tahapan-tahapan yang akan memudahkan dalam pembangunan sistem informasi.

Metode yang akan digunakan oleh penulis dalam mengembangkan sistem adalah metode “*Waterfall*” atau “*clasic life cycle*” ini menggunakan pendekatan yang sistematis dan *sekuensial* dalam membangun perangkat lunak yang dimulai pada *level* sistem dan pengembangan melalui tahap analisis, perancangan, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. *Waterfall model* atau yang biasa disebut juga *linear sequential model*. Model ini adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*.

### Metode Pemodelan Sistem

Dengan memodelkan sistem yang akan dibuat, dapat memudahkan pengembang dalam memenuhi kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat, serta pengembang dapat lebih mudah melakukan pengkodean ketika melakukan pembaharuan sistem. Pemodelan juga banyak digunakan untuk merencanakan suatu hal agar kegagalan dan resiko yang mungkin terjadi dapat diminimalisir.

Pembangunan perangkat lunak sistem informasi juga diperlukan pemodelan. Pemodelan perangkat lunak untuk mempermudah langkah berikutnya dari pengembangan sebuah sistem informasi sehingga lebih terencana. Pemodelan dalam pembuatan sistem dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan pemodelan terstruktur dan pemodelan berorientasi objek. Untuk memodelkan pemodelan terstruktur menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) sedangkan untuk pemodelan berorientasi objek menggunakan UML (*Unified modeling language*).

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML merupakan sebuah bahasa visual yang digunakan untuk membuat model sebuah jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun.

### **Mekanisme Penelitian**

Dalam melakukan penelitian prosedur atau metode yang digunakan adalah metode penelitian *eksperimen* (menguji coba). *Eksperimen* yang dilakukan dengan cara mencari data yang dibutuhkan dalam melakukan *eksperimen*, kemudian dengan data tersebut dilakukan *eksperimen* menggunakan beberapa *software* dan *hardware* untuk membuat sebuah aplikasi yang menjadi tujuan akhir dari *eksperimen* yang dilakukan.



Gambar 2. Mekanisme eksperimen aplikasi

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Prinsip Kerja Sistem**

Sistem ini dibuat menggunakan aplikasi pemrograman *web* dan *computer* sebagai *tools* yang digunakan untuk pengujian. Sistem terkomputerisasi ini dibuat untuk mengantisipasi

permasalahan yang ada, yaitu sulitnya melakukan pembelajaran aksara dan bahasa Lampung secara intensif karena terbatasnya media pembelajaran.

Setelah melakukan *browser* ke alamat web, maka aplikasi sudah dapat digunakan dengan beberapa kategori pembelajaran yang tersedia pada menu utama, dan setiap menu berisi materi pembelajaran yang berupa gambar serta belajar pengucapan untuk mendengarkan suaranya. Dengan demikian dapat lebih mempermudah pengguna dalam pengoperasiannya.

## Implementasi Sistem

Tampilan dari sistem yang telah peneliti buat dapat dilihat pada gambar berikut ini:

### 1. Tampilan *form login*



Gambar 3. Tampilan *login*

### 2. Tampilan menu

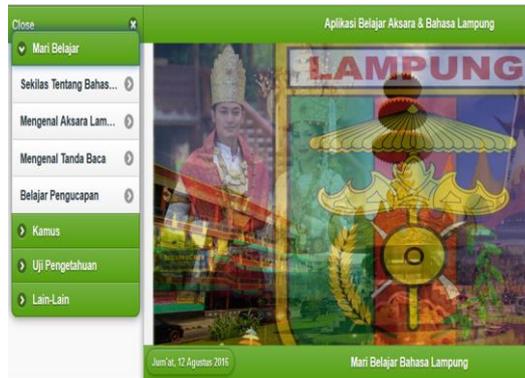
Menu berisi tampilan beberapa kategori pembelajaran yang dapat dipilih dengan mengklik setiap kategori. Di setiap kategori berisi materi pembelajaran yang sudah dikelompokkan berdasarkan jenisnya.



Gambar 4. Tampilan menu

### 3. Tampilan mari belajar

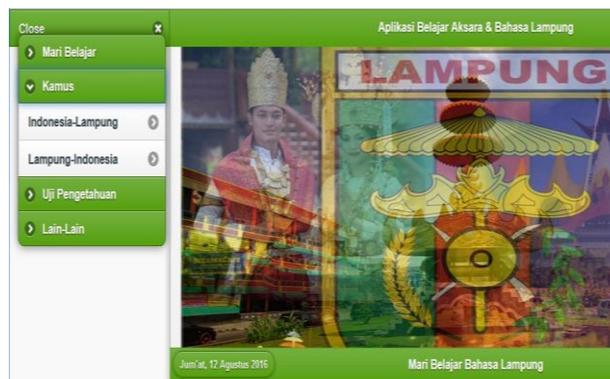
Tampilan mari belajar berisi tentang materi belajar tentang bahasa lampung dan mengenal aksara beserta anak hurufnya. Serta belajar pengucapan menggunakan bahasa lampung yang sudah terkategoriikan berdasarkan jenisnya.



Gambar 5. Tampilan mari belajar

### 4. Tampilan menu kamus

Tampilan menu kamus terdiri dari daftar lampung-Indonesia dan Indonesia-lampung.



Gambar 6. Tampilan menu kamus

### 5. Tampilan uji pengetahuan

Tampilan ini berisikan soal-soal bahasa lampung dan aksara untuk menambah pengetahuan tentang pembelajaran aksara dan bahasa lampung.



Gambar 7. Tampilan uji pengetahuan

## 6. Tampilan lain-lain

Berisi kategori yaitu petunjuk penggunaan aplikasi dan tentang aplikasi yang dibuat.



Gambar 8. Tampilan lain-lain

## Hasil Pengujian

Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak (selain tahap perancangan atau desain). Tabel pengujian *blackbox* yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Pengujian *blackbox*

No.	Nama <i>Form</i>	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1.	<i>Form Menu</i>	Berisi kategori pembelajaran aksara dan bahasa lampung dalam bentuk web yang berupa gambar, teks dan suara.	Setiap tombol kategori dapat menampilkan <i>form</i> selanjutnya sesuai dengan kategori yang diinginkan.	Sesuai Harapan

2	<i>Form</i> mari belajar	Berisi kategori belajar tentang bahasa lampung , mengenal aksara beserta anak hurufnya dan pelajar pengucapan.	Setiap kategori dapat menampilkan materi kosakata dalam bahasa lampung dan aksara berupa teks gambar dan keterangan serta dapat mengeluarkan suara.	Sesuai Harapan
3.	<i>Form</i> Kamus	Berisi kategori daftar kamus lampung-indonesia, dan Indonesia-lampung. yang berupa gambar dan sekaligus berfungsi sebagai tombol.	Setiap tombol kategori dapat menampilkan <i>form</i> selanjutnya sesuai dengan yang diinginkan.	Sesuai harapan
4.	<i>Form</i> Uji pengetahuan	Berisi kategori soal-soal bahasa lampung dan aksara untuk menambah pengetahuan.dalambentuk pilihan ganda. yang berupa gambar dan teks.	Setiap pertanyaan dapat menampilkan teks bahasa lampung dan aksara. Dan keterangan yang sesuai serta dapat memberikan jawaban ketika jaban benar atau salah.	Sesuai Harapan
5.	<i>Form</i> Lain-lain	Berisi kategori petunjuk penggunaan aplikasi dan tentang aplikasi yang dibuat.	Setiap kategori dapat digunkan sesuai dengan aplikasi yang ada.	Sesuai Harapan

## SIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pembahasan mengenai aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Aksara dan bahasa lampung merupakan bahasa yang khas digunakan kususnya untuk profinsi lampung. Bahasa lampung dan akasara Digunakan dalam perkembangan guna untuk menjaga kelestarian budaya lampung, Sehingga wajib untuk kita tetap mempertahankan dan melestarikan kebudayaan lampung.
2. Penggunaan web ini ini dikarenakan web merupakan salah satu sarana yang cukup populer saat ini khususnya di Indonesia, dan penyebarannya pun sudah mulai merata yaitu dari kalangan menengah atas sampai bawah sudah banyak yang menggunakannya. Bahkan mulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa sudah banyak yang menggunakannya. Dengan begitu maka lebih memudahkan dalam pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa lampung dan aksara selanjutnya.
3. Pembelajaran aksara dan bahasa lampung saat ini masih sulit dilakukan secara intensif karena medianya yang terbatas. Selain itu, memerlukan biaya lebih untuk melakukan pembelajaran yaitu harus membeli buku ataupun khursus. Dalam hal ini

menunjukkan bahwa masih adanya kekurangan dalam media pembelajaran yang ada saat ini karena sifat media yang terbatas seperti buku yang membutuhkan ruang yang cukup besar dan rusak apabila terkena air. Sehingga pembelajaran hanya dapat dilakukan diwaktu tertentu saja.

### **Saran**

Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti memiliki saran untuk membuat aplikasi pembelajaran aksara dan bahasa lampung menggunakan html5, yaitu sebagai berikut:

1. Berkaitan dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran bahasa lampung dan aksara ini diharapkan dapat lebih membantu seseorang yang ingin mempelajari bahasa lampung dan aksara khususnya bagi pemula.
2. Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa lampung dan aksara yang masih terbatas pada tingkat dasar ini, maka diharapkan untuk dapat lebih dikembangkan lagi menjadi sebuah aplikasi yang lebih luas cakupannya. Sehingga dapat lebih memudahkan seseorang yang ingin melakukan pembelajaran bahasa lampung dan aksara secara mendalam.

### **REFERENSI**

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Neural Machine Translation untuk Eksperimen Penerjemahan secara Otomatis pada Bahasa Lampung–Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Metode Kuantitatif, 1*.
- Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pengaruh Penambahan Korpus Paralel Pada Mesin Penerjemah Statistik Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Nyo. *Jurnal Teknoinfo, 15*(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.889>
- 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., Putra, A. D., & Darwis, D. (2021). Analysis of classic assumption test and multiple linear regression coefficient test for employee structural office recommendation. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems), 15*(3), 1–5.
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI), 1*(1), 90–96.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021a). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(1), 49–55.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021b). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah:*

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 49–55.
- Bararah, A. S., Ernawati, & Andreswari, D. (2017). Implementasi Case Based Reasoning. *Jurnal Rekursif*, 5(1), 43–54.
- Borman, R. I., Putra, Y. P., Fernando, Y., Kurniawan, D. E., Prasetyawan, P., & Ahmad, I. (2018). Designing an Android-based Space Travel Application Trough Virtual Reality for Teaching Media. *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, 1–5.
- 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>
- Erri, W. P., Dian, W. P., & A, P. N. (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Fadilah, S., Rahmawati, R., & Pkim, M. (2015). *Pembuatan Biomaterial dari Limbah Kulit Pisang ( Musa Paradisiaca )*. 2015(Snips), 45–48.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- 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>
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- 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>
- Kurniawati, R. D., & Ahmad, I. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Usaha Mikro Kecil Menengah Dengan Menggunakan Metode Profile Matching Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(1), 74–79.
- Mastra, K. N. L., & Dharmawan, R. F. (2018). Tinjauan User Interface Design Pada Website E-Commerce Laku6. *Narada*, 5(1), 83–94.
- Munandar, V. H., & Assuja, M. A. (2021). *Denoising citra tulisan tangan aksara lampung menggunakan convolutional autoencoder 1*. 9(2), 96–105.
- 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>
- Nasution, M. R. A., & Hayaty, M. (2019). Perbandingan Akurasi dan Waktu Proses Algoritma K-NN dan SVM dalam Analisis Sentimen Twitter. *Jurnal Informatika*, 6(2), 226–235. <https://doi.org/10.31311/ji.v6i2.5129>
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan CMU Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- Noviansyah, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17791>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147.

- <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTTSI>
- Nuriman, M. L., Mayesti, N., Beny, B., Yani, H., Ningrum, G. M., Darma, U. B., Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. *Bina Darma Conference on Computer Science*, 2(1), 29–37. <http://jti.respati.ac.id/index.php/jurnaljti/article/view/213>
- Oktaviani, L., Fernando, Y., Romadhoni, R., & Noviana, N. (2021). Developing a web-based application for school counselling and guidance during COVID-19 Pandemic. *Journal of Community Service and Empowerment*, 2(3), 110–117. <https://doi.org/10.22219/jcse.v2i3.17630>
- Permata, P., & Abidin, Z. (2020). Statistical Machine Translation Pada Bahasa Lampung Dialek Api Ke Bahasa Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 4(3), 519–528.
- Priandika, A. T., & Widiatoro, W. (2021). *PENERAPAN METODE DESAIN SPRINT PADA SISTEM MOBILE*. 15(2), 121–126.
- 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., & Darmi, D. (2009). Rancang bangun media pembelajaran TOEFL berbasis web. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Putra, S. D., Borman, R. I., & Arifin, G. H. (2022). Assessment of Teacher Performance in SMK Informatika Bina Generasi using Electronic-Based Rating Scale and Weighted Product Methods to Determine the Best Teacher Performance. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 55. <https://doi.org/10.52362/ijiem.v1i1.693>
- 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>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTTSI-Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- 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>
- Rahmasari, E. A., & Yanuarsari, D. H. (2017). Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User Experience Pada Game “Eabc Kids-Tracing and Phonics” • Sebagai Media Edukasi Universal Untuk Anak. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 49. <https://doi.org/10.25124/demandia.v2i01.770>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahan, 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 (JTTSI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTTSI>

- Riskiono, S. D., & Pasha, D. (2020). Analisis Metode Load Balancing Dalam Meningkatkan Kinerja Website E-Learning. *Jurnal TeknoInfo*, 14(1), 22–26.
- Samsudin, M., Abdurahman, M., & Abdullah, M. H. (2019). Sistem Informasi Pengkreditan Nasabah Pada Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Baru Kota Ternate Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah ILKOMINFO - Ilmu Komputer & Informatika*, 2(1), 11–23. <https://doi.org/10.47324/ilkominfo.v2i1.16>
- 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>
- 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.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- Suprayogi, S., Pranoto, B. E., Budiman, A., Maulana, B., & Swastika, G. B. (2021). Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa SMAN 1 Semaka Melalui Web Sekolah. *Madaniya*, 2(3), 283–294. <https://doi.org/10.53696/27214834.92>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Tansir, F. A., Megawati, D. A., & Ahmad, I. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM KEHADIRAN KARYAWAN PARUH WAKTU BERBASIS RFID ( STUDI KASUS : PIZZA HUT ANTASARI, LAMPUNG ). 2, 40–52.
- Ulfa, M., & Puspaningtyas, N. D. (2020). The Effectiveness of Blended Learning Using A Learning System in Network (SPADA) in Understanding of Mathem. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 47–60.
- Ulum, F., & Muchtar, R. (2018). Pengaruh E-Service Quality Terhadap E-Customer Satisfaction Website Start-Up Kaosyay. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(2), 68–72.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & ... (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>
- 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>
- 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.
- Yumarlin MZ. (2016). Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing. *Informasi Interaktif*, 1(1), 34–43.