

# PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI BELAJAR BAHASA LAMPUNG MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM)

Intan Purnama Sari<sup>1\*)</sup>, Afifudin<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Informatika

<sup>2</sup>Teknologi Informasi

\*) intanpurnamas77@gmail.com

## Abstrak

Bahasa daerah merupakan simbol nilai sosial budaya yang mencerminkan dan berhubungan dengan budaya masyarakat yang menggunakannya. Bahasa Lampung juga merupakan identitas daerah milik masyarakat Lampung. Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di lokasi yang sangat strategis. Letaknya yang berada di ujung pulau Sumatera membuat provinsi Lampung dihuni oleh dua kelompok masyarakat adat dan pendatang. Bahasa Lampung terbagi menjadi dua dialek. Pertama, dialek A digunakan oleh Adat yang terpinggirkan atau memiliki sai internal. Dialek O lainnya digunakan sebagai pepadun. Orang Lampung juga memiliki bentuk tulisan yang disebut aksara Lampung. Anak-anak generasi penerus harus melestarikan budaya lokal karena hampir punah, salah satunya budaya Lampung.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Android, Metode LCM, Bahasa Lampung

---

## PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan simbol nilai sosial budaya yang mencerminkan dan berhubungan dengan budaya masyarakat yang menggunakannya (Amelia, 2021), (Fakhrurozi & Puspita, 2021), (Sucipto et al., 2021). Bahasa Lampung juga merupakan identitas daerah milik masyarakat Lampung. Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terletak di lokasi yang sangat strategis. Letaknya yang berada di ujung pulau Sumatera membuat provinsi Lampung dihuni oleh dua kelompok masyarakat adat dan pendatang (Fadly & Alita, 2021), (Zulkarnais et al., 2018). Oleh karena itu, negara tersebut tergambar dalam lambang daerah Lampung yang dikenal dengan “Sang Bumi Ruwai Jurai” yang berarti rumah bangsawan dua kelompok masyarakat yang berbeda asal usulnya (Putra et al., 2021), (Fernando et al., 2021), (Priandika & Wantoro, 2017).

Bahasa Lampung terbagi menjadi dua dialek. Pertama, dialek A digunakan oleh Adat yang terpinggirkan atau memiliki sai internal (Hamidy & Octaviansyah, 2011), (Abidin et al., 2021). Dialek O lainnya digunakan sebagai pepadun. Orang Lampung juga memiliki bentuk tulisan yang disebut aksara Lampung. Anak-anak generasi penerus harus

melestarikan budaya lokal karena hampir punah, salah satunya budaya Lampung (Megawaty et al., 2021), (Pramono et al., 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Linear Congruent Method**

Linear Congruence Method (LCM) adalah metode pembangkitan bilangan acak yang banyak digunakan dalam program komputer. LCM menggunakan model linier untuk menghasilkan bilangan acak (Hendrastuty et al., 2021), (Rusliyawati & Sinaga, 2017).

Karakteristik LCM adalah berulang setelah waktu tertentu atau beberapa generasi, ini adalah salah satu karakteristik metode ini dan generator pseudorandom pada umumnya (Agustina & Bertarina, 2022), (Nurdiansyah et al., 2020). Penentuan konstanta KPK ( $a$ ,  $c$ , dan  $m$ ) sangat menentukan apakah bilangan acak yang dihasilkan diperoleh dalam arti bilangan acak diperoleh seolah-olah tidak ada pengulangan. Angka acak sangat penting untuk menentukan arah atau posisi dalam aplikasi game (Firdaus et al., 2021), (Sari & Pranoto, 2021), (Oktaviani, 2018). dari objek kita membutuhkan nomor untuk menyelesaikan mendefinisikan pertanyaan dalam permainan yang diusulkan (Damayanti et al., 2020), (*Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2*, 2021). Salah satu algoritma untuk membangkitkan nilai pseudorandom adalah metode linear matching (LCM). Metode pencocokan linier adalah salah satu generator bilangan acak tertua dan paling terkenal (Tuhuteru & Iriani, 2018), (Borman et al., 2018).

### **Dekomposisi LZW**

Algoritma decoding bekerja dengan membaca nilai input yang dikodekan dan mencetak kamus format string. Pada saat yang sama, dapatkan nilai berikutnya dari input dan tambahkan kamus gabungan ke string hasil, dan karakter pertama dari string hasil akan diekstraksi ke nilai input berikutnya (Setiawansyah et al., 2021), (Rahmanto et al., 2021).

### **Pengertian Edukasi**

Edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik peserta untuk

memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan(Borman & Purwanto, 2019), (Kusniyati, 2016), (Yulianto et al., 2019). Edukasi lebih dikenal dan diucapkan dengan kata pendidikan atau edukasi adalah upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Edukasi ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas-tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akilbalik, dan bertanggung jawab secara susila. Edukasi adalah usaha mencapai penentuandiri-susila dan tanggung jawab(Ahdan et al., 2021),(Jayadi et al., 2021) .

### **Pengertian Budaya**

Budaya adalah cara hidup yang berkembang, dimiliki bersama oleh sekelompok orang dan diturunkan dari generasi ke generasi. Budaya terdiri dari banyak elemen kompleks, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, peralatan, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa(Aldino et al., 2021), (Susanto & Puspaningrum, 2019), (Priandika, 2016), seperti halnya budaya, merupakan bagian integral dari manusia, sehingga banyak yang menganggapnya diwariskan secara genetik. Mencoba berkomunikasi dengan orang-orang dari budaya yang berbeda dan beradaptasi dengan perbedaan tersebut membuktikan bahwa budaya itu dipelajari(Surahman et al., 2014), (Harto Wiratomo et al., n.d.).

### **Bahasa Lampung**

Bahasa Lampung merupakan bagian dari rumpun bahasa Austronesia dari cabang Melayu-Polinesia, walaupun posisi tepatnya dalam Melayu-Polinesia sulit ditentukan. Kontak bahasa selama berabad-abad telah mengaburkan batas antara bahasa Lampung dan bahasa Melayu(Abidin & Permata, 2021), (Sujatna et al., 2020), (Fakhrurozi & Adrian, 2021), sehingga keduanya sempat digolongkan ke dalam subkelompok yang sama dalam kajian-kajian lama, seperti misalnya dalam klasifikasi linguistik Isidore Dyen pada 1965, yang menempatkan bahasa Lampung ke dalam "Malayic Hesion" bersama bahasa-bahasa Malayan (mencakup bahasa Melayu, Minangkabau, dan Kerinci), Aceh dan Madura(Nurkholis et al., 2021), (Wantoro et al., 2021).

## **METODE**

### **Rencana Perancangan Bahasa Lampung**

Untuk mempermudah pembuatan sistem game diperlukan perancangan struktur menu yang mendefinisikan deskripsi yang menjelaskan tentang game edukasi tebak kata bahasa Lampung yang akan dibangun. perancangan struktur menu game ini membantu dalam merancang bagian-bagian dari sistem yang sebenarnya dan untuk mengetahui bagian mana yang terlebih dahulu nantinya yang akan diakses setelah program game tersebut selesai. Perancangan game edukasi tebak kata ini digunakan untuk mempermudah pembelajaran bahasa Lampung.

### **Diagram Alir game**

Dibawah ini merupakan arsitektur yang ada pada game. Pada menu utama ada 4 menu, yaitu menu mari bermain, bantuan, skor nilai, dan keluar. Berikut penjelasannya pada setiap menu:

1. Setelah pemain memilih “menu mari bermain” maka pemain akan menginputkan nama untuk memulai permainan, setelah itu baru pemain memulai proses bermain menjawab pertanyaan yang sudah disediakan. jika pemain belum berhasil menjawab kata sebelumnya maka pemain belum bisa membuka pertanyaan selanjutnya, contohnya seperti soal yang pertama sebelum berhasil ditebak maka soal nomor dua dan seterusnya belum dapat terbuka/dimainkan.
2. “Menu bantuan” berisi tentang cara bermain dan aturan yang ada dalam game tersebut. Cara bermain dan aturan dalam game ini yaitu pemain harus menebak kata yang diberikan, pemain hanya diberikan 2 kali kesalahan dalam memilih kata yang benar, jika pemain melebihi kesalahan yang sudah ditetapkan maka permainan dihentikan dan kembali ke menu skor yang didapatkan.
3. “Menu skor” berisi informasi tentang skor juara.
4. “Menu keluar” yaitu menu untuk keluar dari aplikasi.

## Materi Game

Berikut ini adalah topik materi yang akan di sampaikan pada Game Edukasi Tebak kata bahasa Lampung yang didapatkan dari buku "Pandai Berbahasa Lampung" untuk anak kelas 2 SD :

No	Bahasa Indonesia	Bahasa Lampung	Aksara Lampung
1	Makan	Mengan	ᵐᵐᵐᵐ
2	Minum	Nginum	ᵐᵐᵐᵐ
3	Duduk	Mejong	ᵐᵐᵐᵐ
4	Bermain	Begurau	ᵐᵐᵐᵐ
5	Nyuci baju	Moppoh kawai	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
6	Tidur	Pedom	ᵐᵐᵐᵐ
7	Piring	Pinggau	ᵐᵐᵐᵐ
8	Sendok	Sudu	ᵐᵐᵐᵐ
9	Baju	Kawai	ᵐᵐᵐᵐ
10	Nangis	Miwang	ᵐᵐᵐᵐ
11	Rusak	Cadang	ᵐᵐᵐᵐ
12	Rumah	Nua	ᵐᵐᵐᵐ
13	Takut	Khabai	ᵐᵐᵐᵐ
14	Lari	Cekellang	ᵐᵐᵐᵐ
15	Pintu	Ranguk	ᵐᵐᵐᵐ
16	Api besar	Apui balak	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
17	Air panas	Wai panas	ᵐᵐᵐᵐ
18	Kamu gila	Niku lawang	ᵐᵐᵐᵐ
19	Jendela	Tikkap	ᵐᵐᵐᵐ
20	Anak kecil	Sanak lunak	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
21	Keponakan	Kemenakan	ᵐᵐᵐᵐ
22	Orang tua	Ulun tuha	ᵐᵐᵐᵐ
23	Minta maaf	Kilu mahhap	ᵐᵐᵐᵐ
24	Ngerumpi	Ngopok	ᵐᵐᵐᵐ
25	Rambut panjang	Buwok tijang	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
26	Ngerumput	Ngejukuk	ᵐᵐᵐᵐ
27	Pergi sama saudara	Lapah jama sekelik	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
28	Bangun tidur	Minjak pedom	ᵐᵐᵐᵐ ᵐᵐᵐᵐ
29	Sore	Dibi	ᵐᵐᵐᵐ
30	Malam	Debingi	ᵐᵐᵐᵐ
31	Minta tolong	Kilu tulung	ᵐᵐᵐᵐ
32	Baju basah	Kawai basoh	ᵐᵐᵐᵐ
33	Sembunyi	Bujamuk	ᵐᵐᵐᵐ
34	Didalam	Delom	ᵐᵐᵐᵐ
35	Diluar	Diluah	ᵐᵐᵐᵐ
36	Sakit kepala	Sakik hulu	ᵐᵐᵐᵐ
37	Petir	Gotto	ᵐᵐᵐᵐ
38	Banyak	Nayah	ᵐᵐᵐᵐ
39	Selesai	Khadu	ᵐᵐᵐᵐ
40	Kepala pusing	Hulu podo	ᵐᵐᵐᵐ
41	Baju sempit	Kawai pelik	ᵐᵐᵐᵐ
42	Kaki patah	Kukut patoh	ᵐᵐᵐᵐ
43	Motong ayam	Messol manuk	ᵐᵐᵐᵐ

44	Beli ikan	Ngubeli iwa	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪
45	Kamu cantik	Niku sekop	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪
46	Pintu	Ranguk	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪
47	Sedikit	Cutik	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪
48	Sekarang	Ganta	ᮘᮞ᮪
49	Besok sore	Jemoh ibi	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪
50	Mau kemana	Haga humpa	ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪ ᮘᮞ᮪

## Rancangan Interface

Perancangan antarmuka sangat diperlukan untuk mempermudah pengguna menggunakan Game Edukasi ini.



**Gambar 1** Desain Menu Utama



**Gambar 2** Desain Menu Permainan

Form mari bermain ini pertama harus menginputkan nama, setelah itu baru memulai permainan.



**Gambar 3** Desain Mari Bermain

### **Impelemtasi**

Implementasi dilakukan untuk membangun aplikasi sistem pakar pendeteksi kerusakan pada motor Honda tipe CBR250R berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman php.

### **Pengujian dan Evaluasi**

Hasil dari implementasi akan diuji coba dengan beberapa rangkaian uji coba setelah tahap pengujian selesai sistem akan dievaluasi dan dianalisis hasil akhirnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Implementasi Sistem**

Tahapan implementasi adalah tahap dimana sistem telah digunakan oleh pengguna, tujuan implementasi adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem sehingga user dapat memberi masukan demi berkembangnya sistem yang telah dibangun. Setelah melakukan implementasi, maka anak dilanjutkan dengan pengujian sistem pada aplikasi game android edukasi tebak kata bahasa Lampung menggunakan.

### **Pengujian**

Pengujian adalah proses yang bertujuan untuk memastikan apakah semua fungsi sistem bekerja dengan baik dan menganalisis kesalahan yang mungkin terjadi di dalam sistem.

### **Pengujian Kuesioner**

Pengujian kuesioner terhadap Aplikasi Game Android Edukasi Tebak Kata Bahasa Lampung Menggunakan LCM telah dilakukan oleh guru wali kelas dan siswa Sekolah Dasar dengan mengisi kuesioner yang berbeda.

### **Pengujian Kompatibilitas pada Smartphone**

Pengujian Kompatibilitas Aplikasi Dengan Perangkat terhadap Aplikasi Game Android Edukasi Tebak Kata Bahasa Lampung telah dilakukan pada tiga smartphone berbeda

### **SIMPULAN**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian terhadap Aplikasi Game Android Edukasi Tebak Kata Bahasa Lampung menggunakan metode LCM, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Rancangan gameplay menggunakan alir dan diimplementasikan pada Platform Android yang berjudul Game Android Edukasi Tebak Kata Bahasa Lampung menggunakan metode LCM (Linear Congruent Method).
2. Materi yang dikandung dalam Aplikasi Game Edukasi Tebak Kata Bahasa Lampung memuat 50 soal yang bersumber pada buku Pandai Berbahasa Lampung untuk Anak Kelas 2 SD.
3. Evaluasi Game menggunakan pengujian kuesioner, hasil dari kuisoner menunjukkan bahwa game yang dibangun termasuk ke dalam kategori “baik” dengan hasil persentase yang diperoleh adalah 86%.

### **REFERENSI**

- 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>
- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Agustina, A., & Bertarina, B. (2022). ANALISIS KARAKTERISTIK ALIRAN SUNGAI

PADA SUNGAI CIMADUR, PROVINSI BANTEN DENGAN MENGGUNAKAN HEC-RAS. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 3(01), 31–41.

- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- Amelia, D. (2021). UPAYA PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI STORYTELLING SLIDE AND SOUND. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 22–26.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- 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.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Fadly, M., & Alita, D. (2021). *Optimalisasi pemasaran umkm melalui E-MARKETING MENGGUNAKAN MODEL AIDA PADA MISS MOJITO LAMPUNG*. 4(3), 416–422.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- 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), 39–43.19. 2(2), 39–43.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- 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)*.

- Harto Wiratomo, G., Kristiono, N., Isdaryanto, N., & Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas, P. (n.d.). *Pemantapan Ketahanan Ideologi Pancasila Bagi Warga Negara Muda Melalui Sekolah Politik Pancasila*. 61–70.
- Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., & Yanti Rahmadhani, A. (2021). *Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode Support Vector Machine*. 6(3), 150–155. <http://situs.com>
- Jayadi, A., Susanto, T., & Adhinata, F. D. (2021). Sistem Kendali Proporsional pada Robot Penghindar Halangan (Avoider) Pioneer P3-DX. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 20(1), 47. <https://doi.org/10.24843/mite.2021.v20i01.p05>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- 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>
- Nurdiansyah, M., Sinurat, E. C., Bakri, M., & Ahmad, I. (2020). Sistem Kendali Rotasi Matahari Pada Panel Surya Berbasis Arduino UNO. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 7–12.
- 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.
- Oktaviani, L. (2018). ETHNIC SNAKE GAME: A STUDY ON THE USE OF MULTIMEDIA IN SPEAKING CLASS FOR ELECTRICAL ENGINEERING STUDENTS. *Section Editors*.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penemuan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 57–67. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2, 1 *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak* 234 (2021). <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Priandika, A. T. (2016). MODEL PENUNJANG KEPUTUSAN PENYELEKSIAN PEMBERIAN BEASISWA BIDIKMISI MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 10, Issue 2).
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*

(*Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika*), 8(2).

- 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.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>
- Sari, K., & Pranoto, B. E. (2021). *Representation of Government Concerning the Draft of Criminal Code in The Jakarta Post : A Critical Discourse Analysis*. 11(2), 98–113.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT SELAMA KEHAMILAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36.
- 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.
- Sujatna, E. T. S., Darmayanti, N., Ariyani, F., & Cooke-Plagwitz, J. (2020). Clause and predicative constituents in an Austronesian language: Lampung language. *Topics in Linguistics*, 21(2).
- Surahman, A., Prastowo, A. T., & Aziz, L. A. (2014). *RANCANG ALAT KEAMANAN SEPEDA MOTOR HONDA BEAT BERBASIS SIM GSM MENGGUNAKAN METODE RANCANG BANGUN*.
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2019). *Rancang Bangun Rekomendasi Penerima Bantuan Sosial Berdasarkan Data Kesejahteraan Rakyat*. 15(1), 1–12.
- Tuhuteru, H., & Iriani, A. (2018). Analisis Sentimen Perusahaan Listrik Negara Cabang Ambon Menggunakan Metode Support Vector Machine dan Naive Bayes Classifier. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(3), 394–401. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.977>
- Wantoro, A., Rusliyawati, R., & Wantoro, A. (2021). *Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban Decision support system model using FIS Mamdani for determining tire*. 9(November 2020), 56–63. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13776>
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*:

*JANAPATI*, 7(3), 242–251.

Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102.