

APLIKASI MOBILE PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG TINGKAT SEKOLAH DASAR

Dea Ayu Muthaharah
Informatika
deaayu@gmail.com

Abstrak

Aksara Lampung merupakan salah satu budaya dari Lampung yang di era teknologi saat ini ditinggalkan oleh kalangan masyarakat khususnya kalangan muda dikarenakan telah terpengaruh akan kemajuan teknologi saat ini sehingga kurangnya ketertarikan untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya aksara Lampung, maka pentingnya mengenal aksara Lampung mulai dari sekolah dasar. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah memberikan media pembelajaran aksara Lampung tingkat sekolah dasar berbasis mobile. Metode pengembangan sistem menggunakan waterfall model, serta untuk bahasa pemrograman menggunakan Java Mobile. Evaluasi kesimpulan dengan menggunakan pengujian Black Box dan Kuisisioner. Dimana aplikasi yang diterapkan untuk tingkat sekolah dasar, sederhana, dan mudah diimplementasikan.

Kata Kunci: aksara Lampung, *java mobile*, *Black Box*.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan budaya. Di setiap penjuru tanah air di Indonesia memiliki bahasa daerah yang dihormati, dipelihara, dan dijaga kelestariannya (Lestari et al., 2018);(Mustopa et al., 2022);(Rizki & Op, 2021). Namun seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran bahasa daerah sudah mulai ditinggalkan oleh kalangan masyarakat. Secara tidak langsung membuat aksara Lampung tidak menjadi pilihan masyarakat (Putri, 2022);(Nurhandayani & Rivai, 2019);(Susanto et al., 2019). Hal ini terjadi karena masih banyak masyarakat yang tidak mengenal aksara Lampung dan kebanyakan masyarakat sulit menuliskan aksara Lampung karena dengan bentuk huruf yang tidak familiar dan sulit untuk dihafalkan (Wantoro et al., 2021);(Rahman, 2020). Masyarakat saat ini khususnya kalangan muda telah terpengaruh akan kemajuan teknologi sehingga mengakibatkan kurangnya ketertarikan untuk mempelajari budaya Indonesia khususnya aksara Lampung. Munculnya smartphone yang berbasis android, mengakibatkan menurunnya ketertarikan manusia terhadap buku sebagai media pembelajaran (Murniyati et al., 2021);(Ahdan & Setiawansyah, 2021);(Puspaningrum, Firdaus, et al., 2020). Dibutuhkan adanya aplikasi berbasis android yang mampu menjadi media pembelajaran (Megawaty & Putra, 2020);(Puspaningrum, Suaidah, et al., 2020);(Ahmad et al., 2020). Menyelamatkan, melestarikan serta membudayakan kembali aksara Lampung kepada masyarakat, melalui PERDA (2008) menyatakan “Pengenal dan

pengajaran bahasa dan aksara Lampung mulai jenjang kanak-kanak, sekolah dasar dan sekolah menengah yang pelaksanaannya disesuaikan dengan ketentuan yang diberlakukan di daerah, kondisi dan keperluan”. Dinas pendidikan memasukkan pembelajaran bahasa dan aksara Lampung kedalam muatan lokal bahasa daerah pada pendidikan tingkat sekolah dasar. Di Tingkat Sekolah Dasar pembelajaran mengenal aksara Lampung (Riski Anggraini, 2021);(Herison et al., 2019);(Sulistiani et al., 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Aksara Lampung

Aksara Lampung disebut Had Lampung adalah bentuk penulisan yang memiliki hubungan dengan aksara Pallawa dari India Selatan. Macam tulisannya fonetik berjenis suku kata yang merupakan huruf hidup seperti dalam huruf Arab, dengan menggunakan tanda-tanda kasrah pada baris bawah, tetapi tidak menggunakan tanda dammah pada baris depan, melainkan menggunakan tanda di belakan, dimana masing-masing tanda mempunyai nama tersendiri (Munandar & Assuja, 2021);(Busro, 2018);(Ningsih & Saniati, 2018). Had Lampung terdiri dari huruf induk, anak huruf, anak huruf ganda dan gugus konsonan, juga terdapat lambang, angka, dan tanda baca. Had Lampung disebut dengan istilah Kaganga ditulis dan dibaca dari kiri ke kanan dengan huruf induk berjumlah 20 buah.

Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan (Penggunaan, 2021);(Rulyana & Borman, 2014);(Megawaty et al., 2021). Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program computer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Istilah aplikasi berasal dari bahasa Inggris “*application*” yang berarti penerapan, lamaran atau penggunaan (Sari et al., 2020);(Anissa & Prasetio, 2021);(Rauf & Prastowo, 2021).

Aplikasi Mobile

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari suatu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon dapat berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi (Styawati et al., 2022);(Alfiah & Damayanti, 2020);(Ahdan et al., 2018). Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari suatu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau

terputusnya komunikasi (Lukman et al., 2021);(Juliyanto & Parjito, 2021);(Hendrastuty et al., 2021).

Aplikasi Edukasi

Aplikasi adalah software yang terasosiasi dengan dokumentasi perangkat lunak seperti dokumentasi kebutuhan, model desain, dan cara penggunaan. Sebuah perangkat lunak disebut juga sebagai sistem perangkat lunak (Borman et al., 2020);(Rahmanto et al., 2021);(Styawati et al., 2020). Edukasi atau pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Anita et al., 2020);(Ramadhan et al., 2021).

Perangkat Lunak adalah perintah program komputer yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan . Struktur data memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional dan dokumen menggambarkan operasi dan kegunaan program.

Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar “ajar” yang bermakna petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Sedangkan kata “pembelajaran” sendiri memiliki arti proses, perbuatan, cara mengajar agar peserta didik mau belajar (Eka Saputri, 2018);(Fatimah et al., 2021);(Parnabhakti & Puspaningtyas, 2020). Pengertian pembelajaran adalah suatu proses yang muncul akibat komunikasi dan hubungan pendidik dan anak didik. Pengertian pembelajaran dimaknakan bertujuan untuk mempermudah anak didik dalam belajar dengan metode transfer dan aplikasi ilmu dari pendidik. Ilmu yang diberikan tidak hanya materi dalam buku pelajaran, namun berupa penanaman ilmu pengetahuan, nilai-nilai kehidupan, konsep-konsep penting, bahkan keterampilan dan kecakapan diri untuk bekal hidup bermasyarakat.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Penyusunan proposal penelitian ini tentu membutuhkan berbagai keterangan-keterangan lengkap dari instansi baik lisan maupun tulisan. Peneliti mengumpulkan data-data tersebut dengan berbagai metode, yaitu:

1. Wawancara (*Interview*)

Peneliti mengadakan wawancara atau *interview* secara langsung kepada salah satu guru SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung. Data- data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi mobile pembelajaran bahasa lampung tingkat sekolah dasar ini meliputi tabel aksara, menulisa aksara, konversi aksara, dan kuis.

2. Pengamatan (*Observation*)

Peneliti menganalisa dilapangan dengan mengamati secara langsung untuk mengetahui metode pembelajaran aksara lampung..

3. Tinjauan Pustaka (*Library Research*)

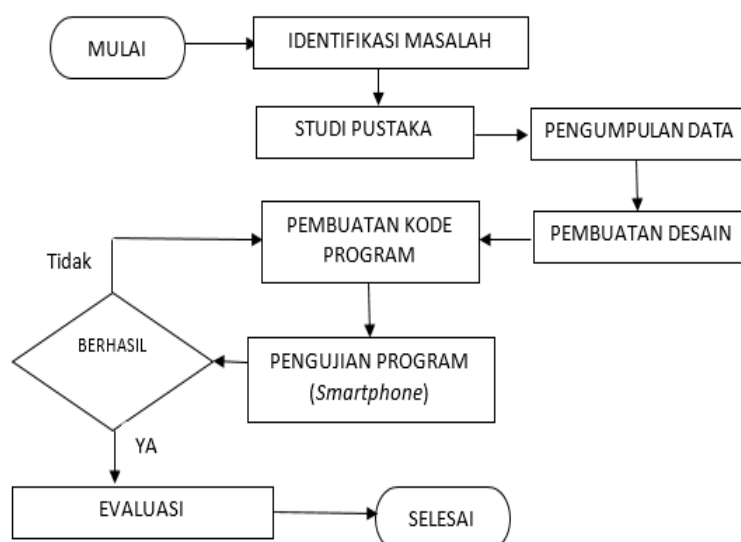
Peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan referensi dari buku-buku dan jurnal untuk menunjang dalam pembuatan proposal skripsi.

4. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca dokumen-dokumen serta buku-buku yang berhubungan dengan data yang diperlukan dalam penulisan proposal skripsi.

Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilalui oleh peneliti, kerangka penelitian ini dapat dilihat pada alur diagram berikut



Gambar 2. Kerangka Penelitian

Keterangan :

1. Tahap yang pertama dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah melakukan identifikasi masalah.
2. Kemudian tahapan selanjutnya yaitu Studi pustaka
3. Tahap yang ketiga adalah mengumpulkan data berupa literatur, buku-buku yang berkaitan dengan metode pembuatan aplikasi mobile pembelajaran aksara lampung tingkat sekolah dasar ini.
4. Tahap selanjutnya melakukan pembuatan desain yang akan di implementasikan di dalam aplikasi mobile pembelajaran aksara lampung tingkat sekolah dasar.
5. Setelah itu melakukan pembuatan kode program.
6. Selanjutnya ke tahap pengujian program, dalam tahapan ini program akan diuji melalui smartphone dengan cara transfer program melalui kabel data dan selanjutnya dilakukan pengujian setelah terinstal di smartphone tersebut. jika YA maka ke tahapan berikutnya, dan jika tidak maka kembali ke pembuatan kode program.
7. Terakhir pada tahap evaluasi sistem yang sudah di bangun.
8. Selesai.

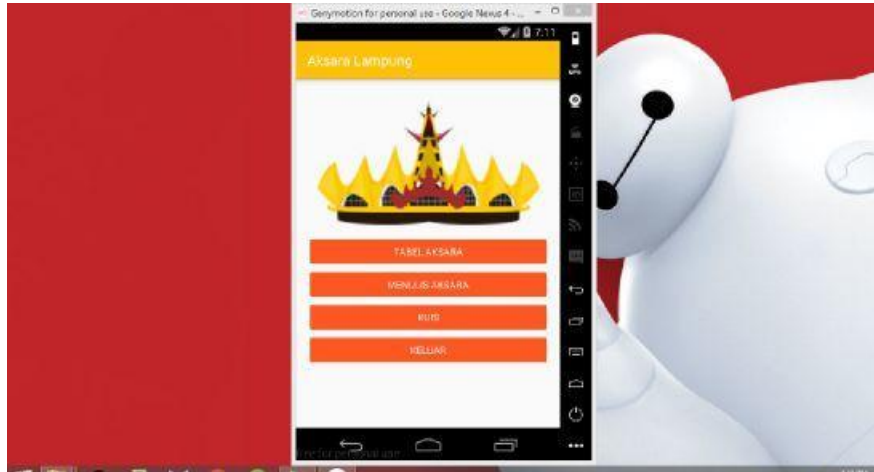
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Program

Pada bab ini merupakan hasil akhir dalam pembuatan sebuah sistem aplikasi mobile pembelajaran aksara lampung tingkat sekolah dasar yang akan di *implemetasi*-kan pada SD Negeri 1 PELITA Bandar Lampung. Setelah melakukan penelitian, evaluasi, perancangan dan pembuatan aplikasi yang telah jadi. Adapun hasil pengujian aplikasi sebagai berikut:

Menu Utama

Form Menu Utama merupakan menu pertama yang tampak dalam aplikasi bergambar dan berhitung karena berfungsi untuk mengakses menu-menu lainnya yang terdapat pada aplikasi. Adapun tampilan menu utamanya sebagai berikut:



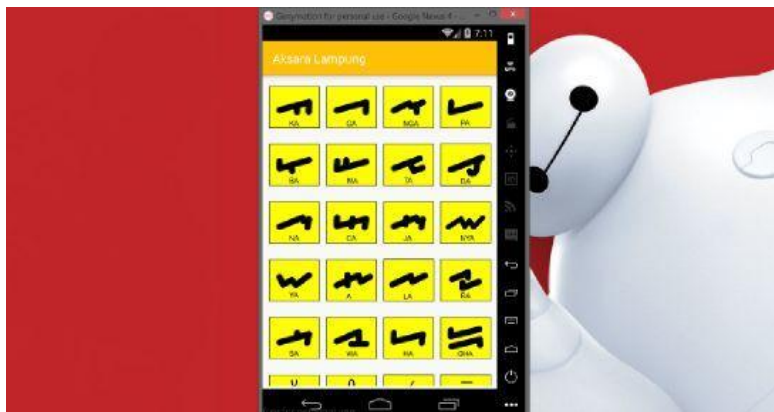
Gambar 1. Menu Utama

Dalam menu utama ini terdapat empat menu pilihan, adapun keterangan menu pilihan sebagai berikut :

1. Tabel Aksara : Menampilkan tabel aksara lampung
2. Menulis Aksara : Menampilkan latihan menulis aksara lampung
3. Kuis : Menampilkan evaluasi aksara lampung
4. Keluar : Menampilkan pesan apakah ingin keluar dari aplikasi pembelajaran aksara lampung

Form Tabel Aksara Lampung

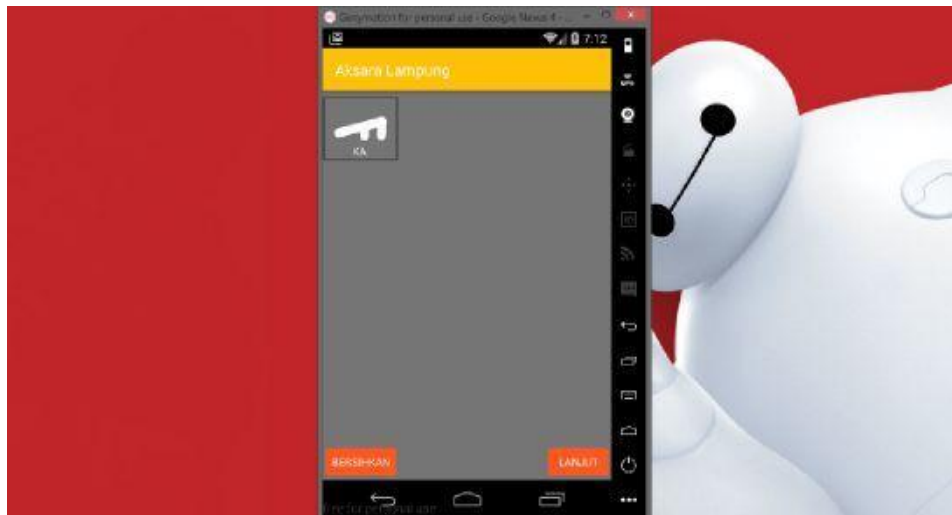
Form Tabel Aksara Lampung berfungsi sebagai pengenalan huruf induk dan anak huruf aksara lampung yang diberi tambahan sound jika di klik salah satu aksara lampung maka akan mengeluarkan cara membaca aksara lampung. Adapun tampilan *form* aksara lampung sebagai berikut:



Gambar 2. *Form* Tabel Aksara Lampung

Form Menulis Aksara

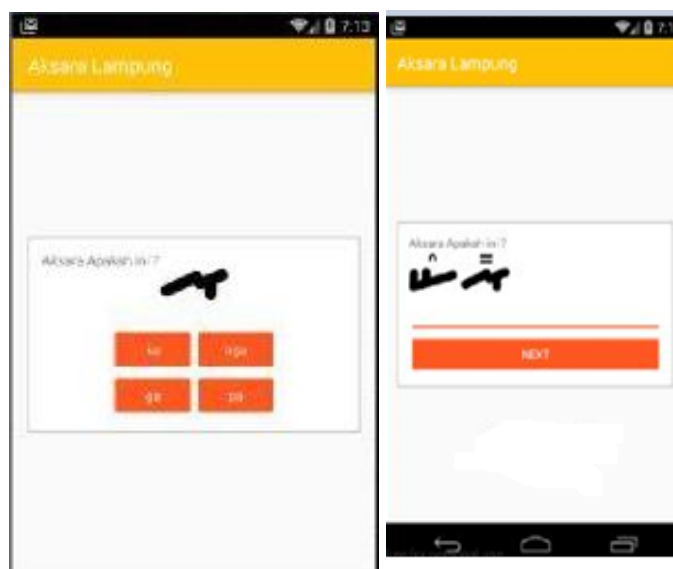
Form Menulis Aksara berfungsi untuk latihan menulis aksara lampung yang disertai animasi bergerak cara penulisannya pada pojok kiri atas *form*, dan terdapat butom hapus dan lanjut pada *form* menulis aksara, adapun fungsi dari butom hapus untuk menghapus aksara lampung yang telah ditulis di canvas dan butom lanjut untuk belajar menulis aksara yang berbeda. Adapun tampilan *form* menulis aksara sebagai berikut:



Gambar 3. *Form* Menulis Aksara

Form Kuis

Form kuis berfungsi untuk mengevaluasi dari pembelajaran aksara lampung yang terdiri dari pilihan ganda dan uraian. Adapun tampilan *form* pada kuis sebagai berikut:



Gambar 4. *Form* Kuis

Form Keluar

Form keluar difungsikan untuk menanyakan kepada pengguna apakah yakin ingin keluar dari aplikasi pembelajaran aksara lampung. Adapun tampilan *form* soal gambar sebagai berikut:



Gambar 5. *Form* Keluar

Pengujian

Pengujian yang dilakukan merupakan tahapan untuk mencari kesalahan-kesalahan dan kekurangan-kekurangan pada perangkat yang dibangun sehingga bisa diketahui apakah perangkat tersebut sudah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Pengujian Menggunakan Black Box .

Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* yang dilakukan terhadap cara kerja sistem secara internal, bagaimana sistem dibangun, dan bagaimana mengidentifikasi masalah didalam fungsi maupun tampilan antarmuka ketika program dijalankan oleh user sebagai pengguna. Hasil pengujian sistem terlampir.

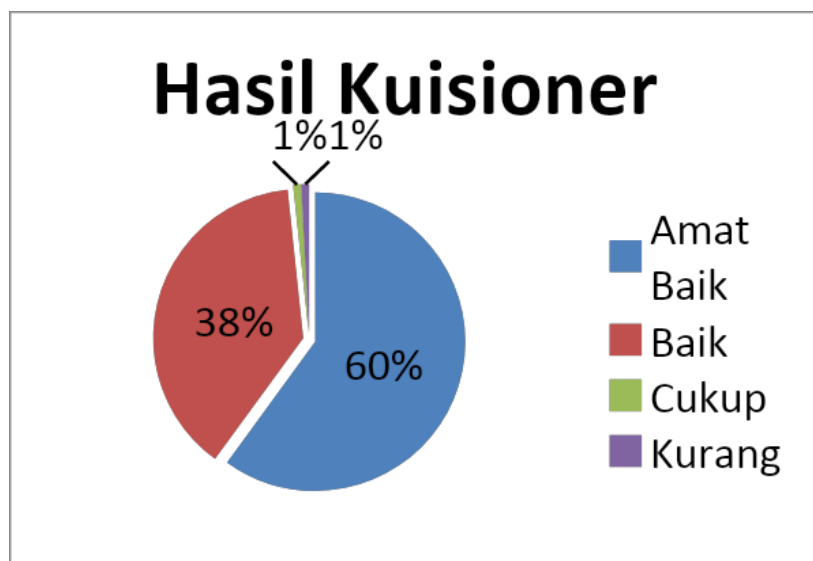
Pengujian Kuisisioner

Pengujian kuisisioner yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan sisitem yang telah dibuat dengan cara menyebarkan kertas berupa pertanyaan tentang

sistem kepada siswa SD Negri 1 Pelita sejumlah 10 siswa dari 12 pertanyaan. Hasil pengujian dengan kuisisioner adalah sebagai berikut :



Gambar 6. Diagram Batang



Gambar 7. Diagram Pie

SIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diurai sebelumnya maka disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi pembelajaran lampung tingkat sekolah dasar berbasis android mudah digunakan.
2. Hasil Aplikasi yang dibangun dapat diterapkan sebagai media pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar.

REFERENSI

- 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., & Setiawansyah, S. (2021). Android-Based Geolocation Technology on a Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm. *IJAIT (International Journal of Applied Information Technology)*, 1–15.
- 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.
- Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 111–117. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Anissa, R. N., & Prasetyo, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 75–80.
- 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.
- Busro, M. (2018). Manajemen Sumber Daya Manusia In Manajemen Sumber Daya Manusia. *Edisi Revisi Jakarta: Bumi Aksara*, 391.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Herison, A., Romdania, Y., Akbar, D., & Pramanda, D. (2019). PERAN AESTHETIC EXPERENTIAL QUALITIES DAN PERCEIVED VALUE UNTUK KEPUASAN DAN LOYALITAS PENGUNJUNG WISATA BAHARI DI PROVINSI LAMPUNG. *Pariwisata Pesona*, 04(1), 1–10.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal*

Teknologi Dan Sistem Informasi, 2(1), 43–49.

- Lestari, F., Purba, A., & Zakaria, A. (2018). Komparasi Pembangunan Kereta Cepat di Indonesia Dengan Kereta Cepat di Negara Lain dari Sudut Pandang Ekonomi. *Prosiding Semnas SINTA FT UNILA Vol. 1 Tahun 2018*, 1(1), 266–272.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- 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>
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Munandar, V. H., & Assuja, M. A. (2021). Denoising citra tulisan tangan aksara lampung menggunakan convolutional autoencoder 1. 9(2), 96–105.
- Murniyati, M., Jupriyadi, J., & Rikendry, R. (2021). ANDROID-BASED VILLAGE HEAD ELECTION APPLICATION USING FACE RECOGNITION. *The 1st International Conference on Advanced Information Technology and Communication (IC-AITC)*.
- Mustopa, Y., Astuti H, M., & Sukmasari, D. (2022). Pengaruh Pengendalian Internal Dan Tunjangan Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pengadilan Tata Usaha Negara Bandar Lampung. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 27(1), 47–54. <https://doi.org/10.23960/jak.v27i1.299>
- Ningsih, S., & Saniati, S. (2018). Eksperimen Pengenalan Ucapan Aksara Lampung Dengan CMU Sphinx 4. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 33–37.
- Nurhandayani, K., & Rivai, M. (2019). Sistem Kontrol Pengereng Makanan Berbasis LED Inframerah. *Jurnal Teknik ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v7i2.30921>
- 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.
- Penggunaan, D. A. N. S. (2021). ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING. *November*, 321–329.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- 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>
- Putri, R. H. (2022). Pengaruh Kebijakan Subsidi, Foreign Direct Investment (Fdi) Dan Tata Kelola Pemerintahan Terhadap Pertumbuhan Ekonomi (Studi Kasus Negara – Negara Di Asean). *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 3(1), 129–144. <https://doi.org/10.24042/revenue.v3i1.11621>
- Rahman, Y. A. (2020). Manajemen Sumber Daya Manusia. *Tsaqofah; Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–23.
- 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>
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Riski Anggraini, D. (2021). Dampak Sektor Pariwisata Pada Pertumbuhan Ekonomi Daerah Lampung. *Jurnal Bisnis Darmajaya*, 07(02), 116–122. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalBisnis/article/download/3089/1373>
- Rizki, M. A. K., & Op, F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. *Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta*.
- 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>
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2).
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & Ismail, I. (2022). PENERAPAN APLIKASI ADMINISTRASI DESA PADA DESA MUKTI KARYA MESUJI. 3(1), 123–131.

- Sulistiani, H., Wardani, F., & Sulistyawati, A. (2019). Application of Best First Search Method to Search Nearest Business Partner Location (Case Study: PT Coca Cola Amatil Indonesia, Bandar Lampung). *Proceedings - 2019 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering, ICOMITEE 2019*, 1(April), 102–106. <https://doi.org/10.1109/ICOMITEE.2019.8920905>
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- 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.