

GAME EDUKASI PENGENALAN RAGAM BUDAYA LAMPUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBASIS ANDROID DENGAN CONSTRUCT 2

Galih Firman Aryadi
Informatika
galihfirmanaryadi@gmail.com

Abstrak

Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi yang memiliki keanekaragaman budaya yang perlu dilestarikan. Masyarakat khususnya anak-anak saat ini telah terpengaruh dengan kemajuan teknologi seperti bermain game yang berasal dari negara lain. Hal ini menyebabkan kurang tertariknya minat anak untuk mempelajari kebudayaan daerahnya sendiri, sehingga anak kurang memahami berbagai macam keanekaragaman budaya Lampung. Tujuan penelitian ini adalah membangun game edukasi pengenalan ragam budaya Lampung sebagai media pembelajaran anak berbasis android dengan construct 2 yang memuat konten edukasi budaya Lampung yang menarik dan menyenangkan dengan konsep bermain dan belajar yang dapat beroperasi pada sistem operasi android. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang terdiri dari enam tahap yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan cara Observasi, Tinjauan pustaka dan Dokumentasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan angket kuesioner dan berpedoman pada standar ISO 9126 dengan empat aspek yaitu Functionality, Usability, Efficiency, Portability. Hasil dari pengujian game edukasi pengenalan ragam budaya Lampung sebagai media pembelajaran anak berbasis android dengan construct 2 diperoleh nilai aspek Functionality 100% (sangat baik), aspek Usability 94% (sangat baik), aspek Efficiency menunjukkan tidak adanya kekurangan memory dan CPU, aspek Portability 87,5% (sangat baik).

Kata Kunci: *Game, Edukasi, Budaya Lampung, ISO 9126*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki keanekaragaman suku bangsa dan budaya. Keanekaragaman budaya Indonesia ini dapat dilihat dari kebudayaan yang berbeda-beda di setiap provinsi yang ada di Indonesia. Budaya merupakan salah satu warisan leluhur yang perlu dilestarikan. Berpendapat bahwa budaya terdiri dari 7 (tujuh) unsur kebudayaan yang dapat ditemukan pada semua bangsa di dunia yaitu Bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup, sistem mata pencaharian, sistem religi, dan kesenian [1]–[5]. Provinsi Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya [6]–[10]. Masyarakat khususnya anak-anak saat ini telah terpengaruh dengan kemajuan teknologi seperti bermain game yang berasal dari negara lain [11]–[16]. Hal ini menyebabkan kurangnya minat anak untuk mempelajari kebudayaan daerahnya sendiri, sehingga anak kurang memahami tentang keanekaragaman budaya Lampung. Berdasarkan dari hasil kuesioner penelitian pada 30 responden dengan

usia antara 8-12 tahun, menunjukkan 100% responden pernah bermain game, 67% suka bermain game, 44% suka bermain game daripada membaca buku, serta hanya 36% responden yang mengetahui berbagai macam budaya lampung seperti macam-macam senjata, tapis, dan alat musik tradisional Lampung. Oleh karena itu untuk mengatasi kurangnya minat belajar budaya pada generasi muda khususnya anak-anak, maka diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat belajar anak salah satunya dengan permainan atau game mengenai keanekaragaman budaya yang ada di provinsi Lampung.

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang banyak diminati orang karena selain sebagai sarana hiburan, game edukasi juga bertujuan untuk menarik minat belajar seseorang terhadap materi pelajaran tertentu, sehingga seseorang lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan [17]–[21]. Game edukasi saat ini telah berkembang ke perangkat berbasis mobile Smartphone sehingga dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun. Menurut hasil kuesioner pada 30 responden, 100% menjawab pernah menggunakan Smartphone. Android adalah suatu sistem operasi berbasis Linux dimana sistem operasi ini bersifat open source [22]–[26]. Open source disini memiliki arti yaitu setiap orang berhak dan dapat melakukan modifikasi atau perubahan sesuai dengan keinginan masing-masing [27]–[30]. Android adalah platform open source dirancang untuk perangkat mobile, android menyediakan semua tools dan framework untuk mengembangkan aplikasi mobile dengan cepat dan mudah [31]–[34].

KAJIAN PUSTAKA

Permainan (*Game*)

Game adalah kompetisi antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula [23], [35]–[38]. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah [33], [34], [39]–[41]. Pemain harus bisa menemukan strategi atau cara untuk memecahkan masalah sehingga dapat memenangkan *game* tersebut [42]–[46]. Game adalah suatu aktivitas yang melibatkan interaksi antara pemain dengan aturan-aturan tertentu, dengan tujuan untuk mencapai kemenangan atau pencapaian tertentu [47]–[51].

Permainan Pendidikan (*Game* Edukasi)

Game edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah [52]–[55]. *Game* edukasi merupakan salah satu cara yang baik bagi seorang pendidik untuk menyajikan materi dan menilai materi belajar, dengan cara yang menarik bagi semua siswanya [56]–[60]. *Game* edukasi dapat melibatkan berbagai subjek dan topik, seperti matematika, sains, bahasa, sejarah, dan lainnya [61]–[63]. Mereka sering kali menyediakan tantangan, teka-teki, simulasi, dan aktivitas interaktif yang dapat mendorong pemain untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengembangkan keterampilan lainnya [64]–[68]. Dengan pendekatan yang kreatif dan menarik, *game* edukasi berusaha untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan terlibat [69]–[73].

Budaya Lampung

Budaya Lampung adalah bagian dari dinamika budaya nasional yang berkembang seiring dengan perjalanan waktu dan ruang yang melingkupinya [74]–[78]. Dalam perkembangannya budaya Lampung mempunyai warna sendiri dan ciri-ciri lokal jenius. Secara *histories cultural* ciri budaya masa lalu tersebut memiliki peninggalan, salah satu peninggalannya adalah benda hasil budaya [79], [80]. Budaya Lampung terus hidup dan berkembang seiring waktu, tetapi tetap menjaga akar budayanya yang kaya dan beragam. Masyarakat Lampung secara aktif melestarikan budaya mereka melalui berbagai kegiatan budaya, festival, dan acara tradisional, serta berpartisipasi dalam upaya pelestarian warisan budaya [81], [82].

Android

Android adalah suatu sistem operasi yang berbasis *Linux* dimana sistem operasi ini bersifat *open source*. *Open source* disini memiliki arti yaitu setiap orang berhak dan dapat melakukan modifikasi atau perubahan sesuai dengan keinginan masing-masing [83]–[85]. Android adalah *platform open source* dirancang untuk perangkat mobile, android menyediakan semua tools dan *framework* untuk mengembangkan aplikasi *mobile* dengan cepat dan mudah [86]–[88]. Sistem operasi ini dirancang khusus untuk perangkat mobile seperti smartphone, tablet, dan smartwatch. Android memiliki antarmuka pengguna yang intuitif, serta menyediakan berbagai fitur dan layanan yang mendukung fungsi-fungsi perangkat mobile [89]–[92].

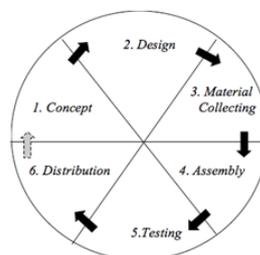
Multimedia

Multimedia adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kombinasi dari beberapa bentuk media, seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan interaksi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengalami dan berinteraksi dengan informasi atau konten melalui berbagai saluran sensorik [93]–[96]. Multimedia sebagai kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video, dan sebagainya [97]–[100]. Penggunaan multimedia sangat luas dan melibatkan berbagai bidang, seperti pendidikan, hiburan, periklanan, desain grafis, komunikasi, dan lainnya . Keberadaan multimedia telah mengubah cara kita memperoleh, memproses, dan berinteraksi dengan informasi, memberikan pengalaman yang lebih menarik dan berdaya guna.

METODE

Perancangan Game

Dalam perancangan *game* ini memiliki tahap-tahap yang dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan multimedia Luther-Sutopo metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu: *Concept* (Pengonsepan), *Design* (Pendesainan), *Material collecting* (Pengumpulan materi), *Assembly* (Pembuatan) *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Penyebaran). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Tahap pengembangan multimedia dapat dilihat pada Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia



Gambar 1. Tahap Pengembangan Multimedia

Concept (Pengonsepan)

Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah *game* dengan konsep *game* edukasi menggunakan *platform* Android dengan tampilan dua dimensi (2D) untuk anak usia 8-12 tahun. *Game* Pengenalan Ragam Budaya Lampung ini termasuk dalam genre *edugames*

karena *game* ini di spesifikasikan pada unsur pendidikan yang memuat nilai-nilai budaya Lampung sebagai sarana hiburan yang bersifat mendidik, serta sebagai alternatif meningkatkan dan memperluas pengetahuan pemain dalam mengenal keanekaragaman budaya Lampung.

Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan tahap perancangan arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Tahap perancangan yang dibuat meliputi menentukan *gameplay*, perancangan *flowchart game*, dan *storyboard*.

Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi atau bahan berupa audio, gambar-gambar budaya yang ada di museum Lampung, gambar-gambar background dan lain-lain. Berikut ini merupakan tabel bahan yang digunakan pada dalam pembuatan aplikasi, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Material *Collecting*

No.	Bahan	Sumber
1.	<i>Backsound (Ambler)</i>	Kevin Mcleod (www.youtube.com)
2.	Pengisi suara	Doni setiawan (12 Tahun)
3.	<i>Sound Effect</i>	www.youtube.com
4.	<i>Button</i>	www.gameart2d.com
5.	Gambar Budaya dan Aksara Lampung	Katalog Museum Lampung, dan Buku Aksara Lampung (SD).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap translasi desain yang telah dirancang ke dalam kode program, implementasi yang dilakukan meliputi implementasi rancangan antar muka (*user interface*). Sesuai dengan rancangan *storyboard* yang sudah dibuat, maka hasil implementasi rancangan *interface* adalah sebagai berikut:

Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Menu Kategori



Gambar 3. Tampilan Menu Kategori Bermain

Menu Pemilihan Level



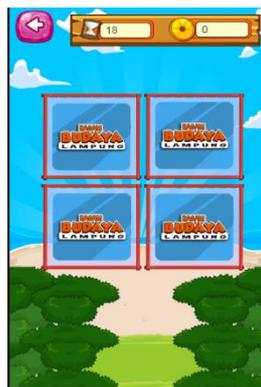
Gambar 4. Tampilan Menu Pemilihan Level

Soal Tebak Gambar



Gambar 5. Tampilan Soal Tebak Gambar

Soal *Matching*/Penyesuaian Gambar



Gambar 6. Tampilan *Game Matching* Gambar

Soal Acak Aksara



Gambar 7. Tampilan Soal *Game Acak Aksara*

Menu Belajar



Gambar 8. Tampilan Menu Belajar

Menu Informasi



Gambar 9. Tampilan Menu Info

Tampilan Perolehan skor



Gambar 10. Tampilan Perolehan Skor

Pengujian Aplikasi (*Testing*)

Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan ISO 9126 yang meliputi 4 aspek pengujian yaitu: *Functionality*, *Usability*, *Portability* dan *Efficiency*.

1. Aspek *Functionality*

Pengujian aspek *functionality* Kuisioner diisi oleh orang yang memiliki keahlian dalam bidang *software engineering* untuk mengetahui apakah fungsi - fungsi pada game dapat berjalan dengan benar. Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase untuk pengujian aspek *functionality* yaitu sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentase } \textit{Functionality} &= \text{Skor Hasil Pengujian} / \text{Skor Tertinggi} \times 100\% \\ &= 5656 / 5656 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Dari perhitungan aspek *Functionality* di atas dapat disimpulkan bahwa *Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2* memperoleh penilaian 100%. Dari skor tersebut dengan interpretasi *Skala Likert* dan artinya aplikasi ini berfungsi dengan “Sangat Baik”.

2. Aspek *Usability*

Pengujian aspek *usability* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengukur kualitas aplikasi dari segi penggunaan aplikasi antara lain: kemudahan, tampilan, serta kenyamanan. Pengujian ini dilakukan terhadap siswa kelas 5 SD IT Baitul Jannah, Bandarlampung, terdiri dari 29 responden yang menilai aplikasi game, responden mencoba aplikasi *game* Ragam Budaya Lampung pada *device* yang sudah disediakan kemudian responden mengisi angket kuesioner. Jumlah pernyataan dalam kuesioner tersebut yaitu 14 pernyataan dengan menggunakan *Skala Likert* untuk penilaian, dengan merujuk pada penelitian yang telah dilakukan oleh [11] skor penilaian yang digunakan yaitu 1 sampai dengan 5. Berikut merupakan tabel skor penilaian *Skala Likert* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Skor Penilaian *Skala Likert*

STS	TS	N	S	SS
1	2	3	4	5

Berdasarkan skor penilaian *Skala Likert* di dapat hasil pengujian aspek usability dari 29 responden. Berikut merupakan hasil pengujian aspek usability dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian *Usability*

Responden (Siswa)	Hasil				
	SS	S	N	TS	STS
1	7	6	1	0	0
2	10	4	0	0	0
3	5	7	2	0	0
4	10	4	0	0	0
5	12	2	0	0	0
6	12	2	0	0	0
7	12	2	0	0	0
8	9	3	2	0	0
9	4	9	1	0	0
10	12	2	0	0	0
11	9	3	2	0	0
12	7	4	3	0	0
13	7	5	2	0	0
14	10	4	0	0	0
15	6	5	3	0	0
16	12	0	2	0	0
17	1	12	1	0	0
18	11	2	1	0	0
19	11	3	0	0	0
20	12	2	0	0	0
21	6	5	3	0	0
22	14	0	0	0	0
23	10	4	0	0	0
24	9	4	1	0	0
25	14	0	0	0	0
26	6	6	2	0	0
27	9	5	0	0	0
28	7	4	3	0	0
29	7	6	1	0	0
Total	261	115	30	0	0

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase untuk pengujian aspek *usability* yaitu sebagai berikut:

$$SS = 261 \times 5 = 1305$$

$$S = 115 \times 4 = 460$$

$$N = 30 \times 3 = 90$$

$$TS = 0 \times 2 = 0$$

$$STS = 0 \times 1 = 0$$

$$\text{Skor Hasil pengujian} = 1855.$$

$$\text{Persentase Usability} = \frac{\text{Skor Hasil Pengujian}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

$$= \frac{1855}{2030} \times 100\%$$

$$= 91\%$$

Dari perhitungan aspek *usability* di atas dapat disimpulkan bahwa *Game* Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2 memperoleh penilaian 91% layak. Dari skor tersebut dengan interpretasi *Skala Likert*, maka artinya aplikasi ini dapat diterima oleh *user* (pengguna) dengan “Sangat Baik”.

3. Aspek *Efficiency*

Pengujian aspek *efficiency* merupakan pengujian yang mengukur kualitas aplikasi dengan mengamati penggunaan penggunaan memory (RAM) dan CPU. Dalam pengujian aspek *efficiency* ini digunakan *device* yang sudah disediakan oleh Testdroid yaitu menggunakan *device* LG Google Nexus 5 D820 5.0. Berikut ini hasil pengujian aspek *efficiency* dengan tools Testdroid:

1. **Memory (RAM)**, dalam pengujian penggunaan *memory* diukur setiap 6 detik eksekusi pengujian. Untuk penggunaan *memory*, hal yang paling penting untuk diingat yaitu *memory* yang ditampilkan kepada pengguna merupakan jumlah dari *memory* yang dikonsumsi oleh aplikasi. *Shared memory* tidak disertakan dalam grafik penggunaan *memory* yang disediakan oleh Testdroid. Hanya jumlah maksimum *memory* yang diperbolehkan untuk aplikasi akan ditampilkan dalam grafik penggunaan *memory*. Grafik penggunaan *memory* oleh aplikasi dapat dilihat pada Gambar 4.10.
2. **CPU**, dalam pengujian penggunaan CPU diukur setiap 6 detik eksekusi pengujian. Persentase CPU yang ditunjukkan merupakan ukuran dari seberapa sering proses tunggal dimuat oleh kernel untuk berjalan di CPU, rata-rata selama periode waktu. Grafik penggunaan CPU oleh aplikasi.

4. Pengujian *Portability*

Pengujian aspek *portability* dilakukan dengan menjalankan aplikasi pada beberapa *device* (*smartphone*) dengan sistem operasi android versi *Kitkat*, *Lollipop* dan *Marshmallow*. Hasil pengujian aspek *portability* dapat dilihat pada tabel 4..

Tabel 4. Hasil Pengujian *Portability*

No.	Jenis Device	Jenis Android	Proses Instalasi	Proses Running Aplikasi
1.	Xiaomi Redmi Note 3	5.1 (<i>Lollipop</i>)	Berhasil	Berjalan baik tanpa ada error.
2.	Asus Zenfone Go	5.1 (<i>Lollipop</i>)	Berhasil	Berjalan baik tanpa ada error.
3.	Xiaomi Redmi 3S	6.0 (<i>Marshmallow</i>)	Berhasil	Berjalan baik tanpa ada error.
4.	Sony Xperia E2	4.4.4 (<i>Kitkat</i>)	Berhasil	Berjalan baik, error (<i>Sound</i>)

Hasil pengujian aspek *portability* tersebut kemudian dibuat dalam perhitungan persentase. Perhitungan persentase dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Perhitungan Nilai pada pengujian Aspek *Portability*

No.	Pengujian	Sukses	Gagal
1.	Instalasi Aplikasi pada Device	4	-
2.	Menjalankan Aplikasi pada Device	4	-
3.	Memutar <i>Back Sound</i>	3	1
4.	Memutar <i>Sound Effect</i>	3	1
Total		14	2

Dari hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui persentase penilaiannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Persentase } Portability &= \frac{\text{Skor Hasil Pengujian}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\% \\ &= \frac{14}{16} \times 100\% \\ &= 87.5\%\end{aligned}$$

Dari perhitungan aspek *Portability* di atas dapat disimpulkan bahwa *Game* Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2 memperoleh penilaian 87.5%, maka aplikasi ini dapat dikatakan berjalan dengan “Sangat Baik”. Aplikasi berjalan sukses pada *Operating System: Lollipop* dan *Marshmallow* sedangkan pada *Operating System Kitkat* aplikasi dapat berjalan namun terdapat kendala yaitu tidak dapat memutar *backsound* dan *sound effect*.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game* Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2 telah berhasil dibangun dan berfungsi sebagai sarana hiburan bermain sambil belajar yang dapat mengenalkan keanekaragaman budaya Lampung dengan lebih menarik, dengan permainan-permainan asah otak yang disertai animasi-animasi, gambar dan suara.
2. *Game* Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2 mengenalkan budaya Lampung seperti Senjata tradisional, Alat musik tradisional, Kain tapis, Aksara Lampung, dan Anak huruf.

3. Hasil pengujian kualitas Game Edukasi Pengenalan Ragam Budaya Lampung Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android Dengan Construct 2 yang meliputi aspek *Functionality*, *Usability*, *Efficiency*, dan *Portability* sebagai berikut:
 - a. Hasil pengujian aspek *Functionality* yang dilakukan terhadap 2 (dua) orang ahli di bidang *software engineering* menunjukkan *game* dapat berjalan dengan baik dan dapat melakukan semua fungsi dengan benar dan didapat nilai persentase 100%, artinya aplikasi ini berfungsi dengan “Sangat Baik”.
 - b. Hasil pengujian aspek *Usability* yang dilakukan terhadap 29 responden siswa SD IT Baitul Jannah diperoleh nilai persentase pengujian 91% dan artinya aplikasi dapat diterima dengan “Sangat Baik” oleh *user* (pengguna).
 - c. Hasil pengujian aspek *Efficiency* dilakukan menggunakan aplikasi *testdroid* menunjukkan aplikasi *game* tidak menyebabkan kekurangan *memory* maupun CPU sehingga tidak menyebabkan terjadinya *memory leak* dan aplikasi terhenti.
 - d. Hasil pengujian aspek *Portability* pada berbagai perangkat *Smartphone* menunjukkan *game* dapat di install dan dijalankan dengan persentase penilaian 87,5% dan dapat dikatakan berjalan dengan “Sangat Baik”, aplikasi berjalan sukses pada *Operating System: Lollipop* dan *Marshmallow* sedangkan pada *Operating System Kitkat* aplikasi dapat berjalan namun terdapat kendala yaitu tidak dapat memutar *backsound* dan *sound effect*.

REFERENSI

- [1] R. I. Borman, “PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN”.
- [2] M. A. Febriza, Q. J. Adrian, and A. Sucipto, “PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI,” *J. BIOEDUIN Progr. Stud. Pendidik. Biol.*, vol. 11, no. 1, p. 11, 2021.
- [3] A. Harahap, A. Sucipto, and J. Jupriyadi, “Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 20–25, 2020.
- [4] H. Sulistiani, D. Darwis, D. S. M. Silaen, and D. Marlyna, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU),” *J. Komput. dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 127–136, 2020.
- [5] S. D. Riskiono, T. Susanto, and K. Kristianto, “Rancangan Media Pembelajaran

- Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality,” *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 199–203.
- [6] I. Ahmad, S. Samsugi, and Y. Irawan, “Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif,” *J. Teknoinfo*, vol. 16, no. 1, p. 46, 2022, doi: 10.33365/jti.v16i1.1521.
- [7] D. Darwis, A. F. O. Pasaribu, and S. D. Riskiono, “Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkwu Subjects,” *Mattawang J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 30–38, 2020, doi: 10.35877/454ri.mattawang213.
- [8] D. Alita, Y. Fernando, and H. Sulistiani, “Implementasi Algoritma Multiclass SVM pada Opini Publik Berbahasa Indonesia di Twitter,” *J. Tekno Kompak*, vol. 14, no. 2, pp. 86–91, 2020.
- [9] R. I. Borman, D. A. Megawaty, and A. Attohiroh, “Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus: PT. Indo Cafco Fajar Bulan Lampung),” *Fountain Informatics J.*, vol. 5, no. 1, pp. 14–20, 2020.
- [10] D. O. Wibowo and A. T. Priandika, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 73–84, 2021.
- [11] P. Permata and W. D. Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus,” *UNION J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 6, no. 3, pp. 277–286, 2018.
- [12] M. Ayu, F. M. Sari, and M. Muhaqiqin, “Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi,” *Al-Mu’awanah J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–55, 2021.
- [13] V. H. S. Very, D. Pasha, V. Hendra Saputra, and D. Pasha, “Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19,” *SJME (Supremum J. Math. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 85–96, 2021, doi: 10.35706/sjme.v5i1.4514.
- [14] A. S. Puspaningrum, S. Suaidah, and A. C. Laudhana, “MEDIA PEMBELAJARAN TENSES UNTUK ANAK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 25–35, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i1.150.
- [15] A. Sucipto, Q. J. Adrian, and M. A. Kencono, “Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. Dan Komputer)*, vol. 10, no. 1, pp. 40–45, 2021.
- [16] I. Yasin, S. Yolanda, P. Studi Sistem Informasi Akuntansi, and N. Neneng, “Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 24–34, 2021.

- [17] A. Rahman Isnain *et al.*, “Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm,” *Jdmsi*, vol. 2, no. 1, pp. 31–37, 2021, [Online]. Available: <https://t.co/NfhmfMjtXw>
- [18] V. H. Saputra and D. Pasha, “Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic,” in *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 2021, vol. 4, pp. 330–334.
- [19] H. Sulistiani, A. Yuliani, and F. Hamidy, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming,” *Technomedia J.*, vol. 6, no. 1 Agustus, 2021.
- [20] A. S. Puspaningrum and E. R. Susanto, “Penerapan Puspaningrum, A. S., & Susanto, E. R. (2021). Penerapan Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN, 2(2), 91–100. Dan Pelatihan e-Learning Pada SMA Tunas Mekar Indonesia,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. TABIKPUN*, vol. 2, no. 2, pp. 91–100, 2021.
- [21] S. Samsugi, A. Nurkholis, B. Permatasari, A. Candra, and A. B. Prasetyo, “Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa,” *J. Technol. Soc. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, p. 174, 2021.
- [22] A. D. Saputra and R. I. Borman, “Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–94, 2020.
- [23] S. Ahdan, T. Pambudi, A. Sucipto, and Y. A. Nurhada, “Game Untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android,” in *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 2020, pp. 554–568.
- [24] R. I. Borman, “Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung,” 2017.
- [25] A. S. Puspaningrum, F. Firdaus, I. Ahmad, and H. Anggono, “Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2,” *J. Teknol. dan Sist. Tertanam*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [26] S. Samsugi, A. Ardiansyah, and D. Kastutara, “Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 12, no. 1, pp. 23–27, 2018.
- [27] F. Irvansyah, S. Setiawansyah, and M. Muhaqiqin, “Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android,” *J. Ilm. Infrastruktur Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 26–32, 2020.
- [28] W. Widodo and I. Ahmad, “Penerapan algoritma A Star (A*) pada game petualangan labirin berbasis android,” *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, pp. 57–63, 2017.
- [29] S. Ahdan and S. Setiawansyah, “Android-Based Geolocation Technology on a

- Blood Donation System (BDS) Using the Dijkstra Algorithm,” *IJAIT (International J. Appl. Inf. Technol.*, pp. 1–15, 2021.
- [30] A. F. Ramadhan, A. D. Putra, and A. Surahman, “APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 24–31, 2021.
- [31] I. Kautsar, R. I. Borman, and A. Sulistyawati, “Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo,” *Semnasteknomedia Online*, vol. 3, no. 1, p. 4, 2015.
- [32] S. Samsugi, N. Neneng, and G. N. F. Suprpto, “Otomatisasi Pakan Kucing Berbasis Mikrokontroler Intel Galileo Dengan Interface Android,” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform.*, vol. 5, no. 1, pp. 143–152, 2021.
- [33] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, “Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 275–282, 2020.
- [34] R. R. Pratama and A. Surahman, “Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 234–244, 2020, doi: 10.33365/jatika.v1i2.619.
- [35] V. H. Saputra, D. Darwis, and E. Febrianto, “Rancang bangun aplikasi game matematika untuk penyandang tunagrahita berbasis mobile,” *J. Komput. Dan Inform.*, vol. 15, no. 1, pp. 171–181, 2020.
- [36] R. I. Borman and A. S. Putra, “Game Pengenalan Huruf Hijaiyah Untuk Anak Autis Dengan Penerapan Pendekatan Edukasi Multisensori,” *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 6, no. 1, pp. 1–6, 2018.
- [37] R. I. Borman and I. Erma, “Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK),” *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 3, no. 1, 2018.
- [38] Q. J. Adrian, “Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android,” *J. Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, pp. 51–54, 2019.
- [39] Damayanti, D. A. Megawaty, M. G. Rio, R. Rubiyah, R. Yanto, and I. Nurwanti, “Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game,” *JSI J. Sist. Inf.*, vol. 12, no. 2, 2020.
- [40] R. I. Borman and Y. Purwanto, “Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak,” *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 119–124, 2019.

- [41] A. Zulkarnais, P. Prasetyawan, and A. Sucipto, "Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 96–102, 2018.
- [42] F. Yulianto, Y. T. Utami, and I. Ahmad, "Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C untuk Anak Usia Dini," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 7, no. 3, pp. 242–251, 2019.
- [43] Y. Palendera and S. D. Rizkiono, "GAME DETEKTIF RESIMEN MAHASISWA BATALYON 209 TEKNOKRAT GAJAH LAMPUNG," *J. Teknoinfo*, vol. 13, no. 1, pp. 46–50, 2019.
- [44] R. Arpiansah, Y. Fernando, and J. Fakhrurozi, "Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 88–93, 2021.
- [45] D. A. Megawaty, D. Damayanti, Z. S. Assubhi, and M. A. Assuja, "Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar," *J. Komputasi*, vol. 9, no. 1, pp. 58–66, 2021, doi: 10.23960/komputasi.v9i1.2779.
- [46] D. Handoko and A. Gumantan, "Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu," *J. Phys. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021.
- [47] Y. Rahmanto, "Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D," *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 13–19, 2021.
- [48] A. D. Wahyudi, A. Surahman, and ..., "Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek," *J. Inform. ...*, vol. 6, no. 1, pp. 35–40, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/2304>
- [49] K. Dheara, Saniati, and Neneng, "APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR," vol. 3, no. 1, pp. 83–89, 2022.
- [50] A. Gumantan, R. A. Nugroho, and R. Yuliandra, "Learning During the Covid-19 Pandemic: Analysis of E-Learning on Sports Education Students," *J. Sport Area*, vol. 6, no. 1, pp. 66–75, 2021, doi: 10.25299/sportarea.2021.vol6(1).5397.
- [51] J. D. Gotama, Y. Fernando, and D. Pasha, "Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality," *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2(1):28–38, 2021.
- [52] S. Suaidah, "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, 2021.

- [53] G. Y. Saputra, R. M. Agus, and R. M. Aguss, “Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji,” *J. Phys. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 17–25, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanolahraga/index>
- [54] C. Pratomo and A. Gumantan, “Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung,” *J. Phys. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 26–31, 2021.
- [55] R. R. Anderha and S. Maskar, “PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA,” *J. Ilm. Mat. Realis.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- [56] A. Rahman Isnain, D. Pasha, and S. Sintaro, “Workshop Digital Marketing ‘Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring,’” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, pp. 113–120, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- [57] E. R. Susanto, A. S. Puspaningrum, and N. Neneng, “Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data,” *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 1, pp. 1–12, 2019.
- [58] P. Hana, R. Rusliyawati, and D. Damayanti, “Pengaruh Media Richness Dan Frequently Update Terhadap Loyali Tas Civitas Akademika Perguruan Tinggi,” *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 2, p. 7, 2019, doi: 10.33365/jtk.v13i2.328.
- [59] S. Mutmainnah, “Pemilihan Moda Transportasi Kereta Api Menuju Pelabuhan Bakauheni,” *JICE (Journal Infrastructural Civ. Eng.*, vol. 1, no. 01, p. 33, 2020, doi: 10.33365/jice.v1i01.854.
- [60] A. Wantoro, “KOMPARASI PERHITUNGAN PEMILIHAN MAHASISWA TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PERHITUNGAN KLASIK DENGAN LOGIKA FUZZY MAMDANI & SUGENO,” *J. Pendidik. Teknol. dan Kejur.*, vol. 15, no. 1, 2018.
- [61] J. Fakhrurozi and Q. J. Adrian, “Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon,” *Deiksis J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 8, no. 1, pp. 31–40, 2021.
- [62] N. Shodik, N. Neneng, and I. Ahmad, “Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart),” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. 7, no. 3, pp. 219–228, 2019.
- [63] M. Iqbal, R. A. Gani, S. Ahdan, M. Bakri, and W. Wajiran, “Analisis Kinerja Sistem Komputasi Grid Menggunakan Perangkat Lunak Globus Toolkit Dan MPICH-G2,” *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 2, no. 2, 2018.
- [64] R. Rusliyawati and A. Wantoro, “Model sistem pendukung keputusan menggunakan FIS Mamdani untuk penentuan tekanan udara ban,” *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol.

- 9, no. 1, pp. 56–63, 2021.
- [65] Y. Rahmanto and Y. Fernando, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kegiatan Ekstrakurikuler Berbasis Web (Studi Kasus: Smk Ma’Arif Kalirejo Lampung Tengah),” *J. Tekno Kompak*, vol. 13, no. 2, pp. 11–15, 2019.
- [66] B. Pratama and A. T. Priandika, “SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 81–89, 2020.
- [67] A. Vidiyari and D. Darwis, “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri),” *J. Madani Ilmu Pengetahuan, Teknol. dan Hum.*, vol. 3, no. 1, pp. 13–24, 2020.
- [68] M. Nurdiansyah, E. C. Sinurat, M. Bakri, and I. Ahmad, “Sistem Kendali Rotasi Matahari Pada Panel Surya Berbasis Arduino UNO,” *J. Tek. dan Sist. Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 7–12, 2020.
- [69] D. Alita, I. Tubagus, Y. Rahmanto, S. Styawati, and A. Nurkholis, “Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, 2020.
- [70] N. N. Pusparini, A. Munawar, A. Waluyo, S. Sutarya, and S. Setiawansyah, “Penerapan Desain Interior Dengan Menggunakan Sistem Market Jasa Dekorasi Dan Wordpress,” in *Proceedings of the Informatics Conference*, 2017, vol. 3, no. 4.
- [71] R. D. Kurniawati and I. Ahmad, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KELAYAKAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 74–79, 2021.
- [72] R. Rusliyawati, D. Damayanti, and S. N. Prawira, “IMPLEMENTASI METODE SAW DALAM SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MODEL SOCIAL CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT,” *EduTic-Scientific J. Informatics Educ.*, vol. 7, no. 1, 2020.
- [73] R. K. Sari and F. Isnaini, “PERANCANGAN SISTEM MONITORING PERSEDIAAN STOK ES KRIM CAMPINA PADA PT YUNIKAR JAYA SAKTI,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 151–159, 2021.
- [74] F. Lestari, T. Susanto, and K. Kastamto, “Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru,” *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 2, p. 427, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4447.
- [75] G. Pramita, “Studi Pengaruh Ruang Henti Khusus (RHK) Sepeda Motor Terhadap Arus Jenuh di Pendekat Simpang Bersinyal.” UNIVERSITAS LAMPUNG, 2019.

- [76] F. LESTARI, “KOMPARASI PEMBANGUNAN KERETA CEPAT INDONESIA MENGGUNAKAN PENGALAMAN KERETA CEPAT NEGARA LAIN DARI SUDUT PANDANG EKONOMI.” UNIVERSITAS LAMPUNG, 2018.
- [77] A. A. R. I. ALDINO, “Dimensi Metrik Hasil Operasi Tertentugraf Petersen Diperumum.” UNIVERSITAS LAMPUNG, 2019.
- [78] rusliyawati rusliyawati, A. D. Suryani, and Q. J. Ardian, “Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–56, 2020, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/51>
- [79] H. Ismatullah and Q. J. Adrian, “Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web,” *J. Inform. Dan Rekayasa ...*, vol. 2, no. 2, pp. 3–10, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- [80] S. Nurmala Sari, D. Aminatun, S. N. Sari, D. Aminatun, S. Nurmala Sari, and D. Aminatun, “Students’ Perception on the Use of English Movies to Improve Vocabulary Mastery,” *J. English Lang. Teach. Learn.*, vol. 2, no. 1, pp. 16–22, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- [81] W. Alakel, I. Ahmad, and E. B. Santoso, “Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Polda Lampung),” *J. Tekno Kompak*, 2019.
- [82] H. Sulistiani, E. E. Yanti, and R. D. Gunawan, “Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung),” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–47, 2021.
- [83] P. B. Ramadhanu and A. T. Priandika, “Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 59–64, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [84] S. Ahdan, A. R. Putri, and A. Sucipto, “Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan,” *Sistemasi*, vol. 9, no. 3, p. 493, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i3.884.
- [85] C. A. Febrina, F. Ariany, and D. A. Megawaty, *Aplikasi E-Marketplace Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung*, vol. 2, no. 1. 2021, pp. 15–22. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [86] B. S. Sulastio, H. Anggono, and A. D. Putra, “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS UNTUK MENENTUKAN LOKASI RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID,” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 104–111, 2021.
- [87] R. I. Borman, Y. P. Putra, Y. Fernando, D. E. Kurniawan, P. Prasetyawan, and I. Ahmad, “Designing an Android-based Space Travel Application Trough Virtual

- Reality for Teaching Media,” in *2018 International Conference on Applied Engineering (ICAE)*, 2018, pp. 1–5.
- [88] P. S. Dewi and S. Sintaro, “Mathematics Edutainment Dalam Bentuk Aplikasi Android,” *Triple S (Journals Math. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2019.
- [89] W. Dinasari, A. Budiman, and D. A. Megawaty, “Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang),” *J. Teknol. Dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 50–57, 2020.
- [90] S. Ahdan, E. R. Susanto, and N. R. Syambas, “Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Device,” in *2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA)*, 2019, pp. 194–199.
- [91] I. D. Lestari, S. Samsugi, and Z. Abidin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung,” *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020.
- [92] S. Ahdan, H. S. Latih, and S. Ramadona, “Aplikasi Mobile Simulasi Perhitungan Kredit Pembelian Sepeda Motor pada PT Tunas Motor Pratama,” *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 1, pp. 29–33, 2018.
- [93] A. Wantoro and I. Alkarim, “Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung),” *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat. (Telekomunikasi, Multimed. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, 2016.
- [94] A. T. Priandika and A. Wantoro, “Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW),” *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat. (Telekomunikasi, Multimed. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, 2017.
- [95] D. Darwis and K. KISWORO, “Teknik Steganografi untuk Penyembunyian Pesan Teks Menggunakan Algoritma End Of File,” *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat. (Telekomunikasi, Multimed. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, 2017.
- [96] D. A. Megawaty and R. Y. Simanjuntak, “Pemetaan Penyebaran Penyakit Demam Berdarah Dengue Menggunakan Sistem Informasi Geografis Pada Dinas Kesehatan Kota Metro,” *Explor. J. Sist. Inf. dan Telemat. (Telekomunikasi, Multimed. dan Inform.*, vol. 8, no. 2, 2017.
- [97] A. Amarudin and F. Ulum, “Analisis Dan Desain Jalur Transmisi Jaringan Alternatif Menggunakan Virtual Private Network (Vpn),” *J. Teknoinfo*, vol. 12, no. 2, pp. 72–75, 2018.
- [98] M. Akbar and Y. Rahmanto, “Desain data warehouse penjualan menggunakan Nine Step Methodology untuk business intelegency pada PT Bangun Mitra Makmur,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 2, pp. 137–146, 2020.
- [99] F. Dewantoro, “Kajian Pencahayaan dan Penghawaan Alami Desain Hotel Resort

Kota Batu Pada Iklim Tropis,” *JICE (Journal Infrastructural Civ. Eng.*, vol. 2, no. 01, pp. 1–7, 2021.

- [100] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, “Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience,” *J. Manaj. Inform.*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: 10.34010/jamika.v11i1.3710.