

RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI ERA DIGITAL NATIVE

Priscilla Oktavia S¹⁾, M. Hafizd Mustaqim²⁾
^{1,2)} Teknologi Informasi
¹⁾ priscillaokta88@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Inggris di era digital native saat ini menduduki posisi yang Sangat penting dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan akan menghasilkan individu-individu Indonesia yang mampu berkomunikasi Internasional dengan berbagai bangsa di dunia. Penguasaan Bahasa Inggris di Indonesia dibutuhkan demi membuka cakrawala bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi dari negara-negara lain. Pembelajaran bahasa inggris di indonesia masih menghadapi persoalan .Hal ini terbukti dari beberapa hasil penelitian dan laporan yang menunjukkan bahwa penguasaan bahasa inggris pelajar /masyarakat di Indonesia secara umum masih rendah. Penguasaan bahasa asing menjadi sebuah keharusan di zaman globalisasi seperti ini. .Dengan sistem ini membantu masyarakat dalam memahami kosa kata bahasa inggris,dan cara pengucapannya dengan baik dan benar dan meningkatkan daya saing dalam masyarakat global dengan mempelajari Bahasa Inggris.

Kata Kunci: Pembelajaran, Teknologi, Globalisasi, Aplikasi.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris di era digital native saat ini menduduki posisi yang Sangat penting dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Melalui pembelajaran Bahasa Inggris diharapkan akan menghasilkan individu-individu Indonesia yang mampu berkomunikasi Internasional dengan berbagai bangsa di dunia (Apriyanti & Ayu, 2020), (Ria & Budiman, 2021), (Rahmanto, 2021a). Penguasaan Bahasa Inggris di Indonesia dibutuhkan demi membuka cakrawala bagi bangsa Indonesia untuk menyerap perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi dari negara-negara lain. Pembelajaran bahasa inggris di indonesia masih menghadapi persoalan (V. H. Saputra & Pasha, 2021), (Aguss, 2021), (Dita et al., 2021). Hal ini terbukti dari beberapa hasil penelitian dan laporan yang menunjukkan bahwa penguasaan bahasa inggris pelajar /masyarakat di Indonesia secara umum masih rendah (Yuliana et al., 2021), (M. A. Pratama et al., 2021), (Arnis et al., 2020). Penguasaan bahasa asing menjadi sebuah keharusan di zaman globalisasi seperti ini. Mengapa? karena hal itu disebabkan bahasa merupakan suatu

instrumen terpenting untuk berkomunikasi dengan orang lain atau juga bisa disebut dengan alat untuk berkomunikasi (Pajar et al., 2017), (Erya & Pustika, 2021), (Lestari & Puspaningrum, 2021). Misalnya di dalam kehidupan pekerjaan, salah satu persyaratan yang wajib di lakukan adalah menguasai bahasa asing, atau di dalam pembelajaran banyak buku buku yang berbahasa asing, dan banyak sekali produk - produk dari luar negeri yang berbahasa asing terutama semenjak adanya pasar global (Aminatun, 2021), (Puspitasari & Budiman, 2021), (Nurkholis et al., 2022). Maka secara tidak langsung kita semua dituntut untuk bisa berbahasa asing supaya bisa mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju. Jadi dapat kita simpulkan bahwa menguasai bahasa asing itu sangat penting di era modern ini untuk bertahan hidup mengikuti perkembangan zaman. Setiap negara mempunyai bahasa yang berbeda beda, misalnya Negara Jepang menggunakan Bahasa Jepang, Negara Korea menggunakan Bahasa korea atau Hangul dll, maka dari itu untuk mengatasi solusi perbedaan bahasa dalam berkomunikasi antar negara digunakanlah Bahasa Inggris menjadi sebuah bahasa Internasional (Megawaty et al., 2021), (W. U. Pratama & Yuliandra, 2021), (Firma Sahrul B, 2017). Bahasa inggris telah digunakan oleh beberapa negara dan menjadi bahasa penghubung antar bangsa. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa terpenting untuk dikuasai, karena bahasa inggris merupakan sebuah alat untuk 2 berkomunikasi baik lisan maupun tulisan (Ahdan et al., 2021), (Novawan et al., 2020), (Pranoto, 2021). Bahasa inggris merupakan salah satu bahasa yang bisa membantu kita di segala kehidupan seperti sarana berkomunikasi, perdagangan, sosial budaya, ilmu pengetahuan, pendidikan, hiburan dan teknologi. Bahasa asing dapat digunakan sebagai bahasa pengantar pada satuan pendidikan tertentu untuk mendukung kemampuan berbahasa asing peserta didik. Itulah salah satu alasan terpenting mengapa kita harus mempelajari bahasa inggris di sekolah dan dimanapun.

KAJIAN PUSTAKA

Pembangunan

Rancang bangun (design) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut mengkonfirmasi

dari komponen- komponen perangkat keras dan perangkat lunak dari semua system (Rahmanto, 2021b), (Ria & Budiman, 2021), (Mahmuda et al., 2021), (Novitasari et al., 2021).

Sistem

Sistem merupakan jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan (Dewi et al., 2021), (R. Sari et al., 2021), (Herdiansah et al., 2021). Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu. Sedangkan unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (input), pengolahan (processing), keluaran (output) (Yanuarsyah et al., 2021), (Tantowi et al., 2021), (Yolanda & Neneng, 2021).

Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Widodo et al., 2020), (Damayanti et al., 2020), (Nurkholis, Damayanti, et al., 2021). Aplikasi juga adalah penerapan rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Nurkholis et al., 2022), (Putra et al., 2022), (Ahmad et al., 2022).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati (V. Yasin et al., 2022), (Firdaus et al., 2022), (M. P. Sari et al., 2021). Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimaannya (Sulistiani et al., 2021), (Ayunandita & Riskiono, 2021), (Budiman, David, et al., 2021). Jadi informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Budiman, Sunariyo, et al., 2021), (Ismatullah & Adrian, 2021), (I. Yasin et al., 2021).

Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman–halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing–masing dihubungkan dengan jaringan halaman (Setiawansyah et al., 2021), (Nuh, 2021), (Damayanti et al., 2021). Hubungan antara satu halaman web yang lainnya disebut dengan Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext.

UML (Unifed Model Language)

Menurut UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu diagram interchange specification, UML infrastructure, UML Superstructure, dan objek constraint language. Secara besar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Darwis et al., 2021), (Rusliyawati et al., 2021a), (Bagus Gede Sarasvananda & Komang Arya Ganda Wiguna, 2021). Class diagram merupakan gambaran dari stuktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (A. Saputra & Puspaningrum, 2021), (Sulastio et al., 2021), (Nurkholis, Susanto, et al., 2021). Menurut Activity Diagram adalah diagram aktivitas yang menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Rusliyawati et al., 2021b), (Tanthowi, 2021), (Qadafi & Wahyudi, 2021).

METODE

Metode Pengembangan

Sistem pembelajaran bahasa inggris ini dikembangkan dengan model pengembangan perangkat lunak waterfall dengan alur mulai dari rekayasa kebutuhan, perancangan, implementasi, hingga pengujian sistem.

Analisis Kebutuhan

Sistem pembelajaran bahasa inggris yang dikembangkan memiliki empat tipe materi pembelajaran. Pembelajaran vocabulary, reading, writing, dan interrogative.

Menu vocabulary melatih siswa untuk memperkaya kosakata bahasa Inggris dari berbagai macam topik. Menu reading melatih siswa dalam memahami sebuah bacaan dengan diberikan pertanyaan-pertanyaan seputar bacaan yang ditampilkan. Menu writing melatih siswa dalam memahami penulisan kosakata dan ejaan bahasa Inggris yang tepat.

Membangun Prototype

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan pembuatan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun. Tahap ini berguna untuk mengetahui kebutuhan klien pada sistem. Pada tahap ini menggunakan aplikasi Balsamiq untuk membangun model MockUp dari website yang akan dibangun.

Evaluasi Prototype

Tahap ini merupakan tahap negosiasi antara pembangun sistem dan klien, guna mengetahui apakah fungsi yang dibuat oleh pengembang telah sesuai dengan keinginan klien. Pada tahap ini, pengembang harus mengerti dan mengetahui apa saja kebutuhan dan keinginan klien terhadap sistem.

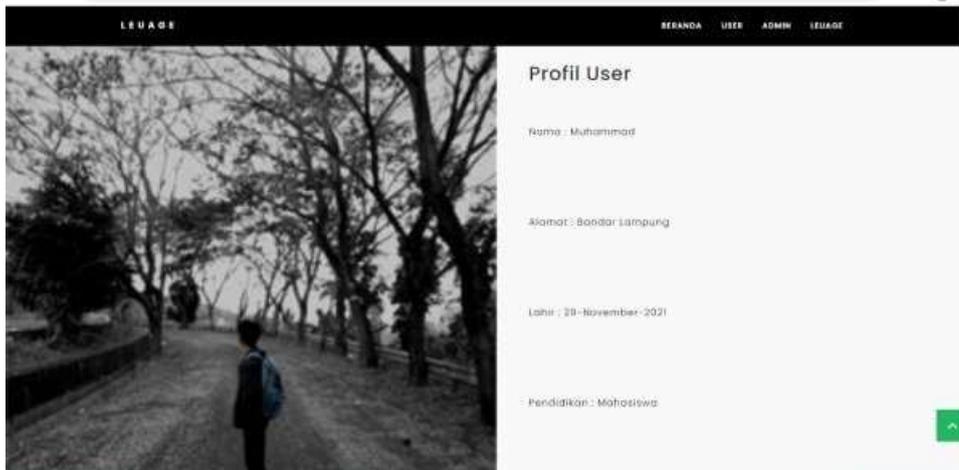
Pengkodean Sistem

Setelah diketahui kebutuhan dan fungsi dari client, maka tahapan selanjutnya pembangun mengimplementasikan dalam sebuah coding hingga menjadi sistem yang dibutuhkan. Pada sistem ini, menggunakan framework Laravel dan database MySQL.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan data user

Pada tampilan ini terlihat sebuah identitas user yang sudah terdaftar pada sistem bisa dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Data User

Tampilan pembelajaran

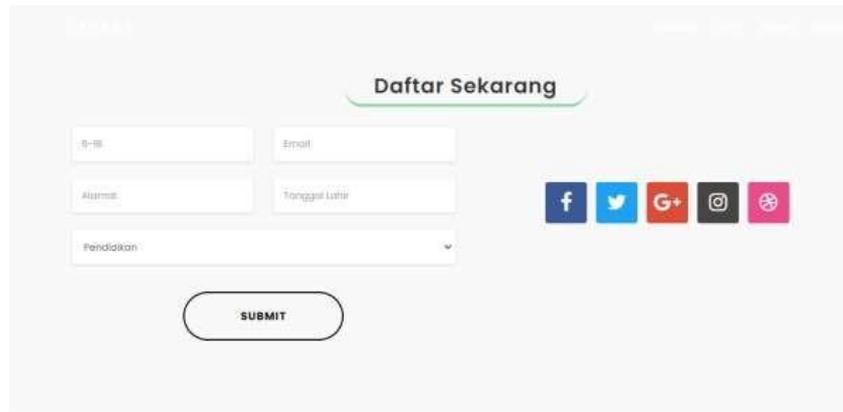
Halaman ini akan menampilkan sebuah materi pembelajaran singkat, yang mempelajari tentang kosa kata dan vocabulary bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Pembelajaran

Tampilan halaman daftar

Halaman daftar akan tampil jika user telah mencoba melihat isi dari sistem yang terletak pada bagian footer ketika di klik akan tampil halaman daftar yang user harus wajib isi, diantaranya nama, alamat, pendidikan dan lain-lain. Terdapat sebuah icon icon sosial media yang dapat digunakan untuk login dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman Daftar

SIMPULAN

Dengan pembangunan aplikasi ini dapat membantu masyarakat dalam memahami kosa kata bahasa Inggris, dan cara pengucapannya dengan baik dan benar dan meningkatkan daya saing dalam masyarakat global dengan mempelajari Bahasa Inggris.

REFERENSI

- Aguss, R. M. (2021). ANALISIS PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS USIA 5-6 TAHUN PADA ERA NEW NORMAL. *SPORT SCIENCE AND EDUCATION JOURNAL*, 2(1).
- Ahdan, S., Gumantan, A., & Sucipto, A. (2021). *Program Latihan Kebugaran Jasmani*. 2(2), 102–107.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Aminatun, D. (2021). *STUDENTS ' PERSPECTIVE TOWARD THE USE OF DIGITAL COMIC*. 2(2), 90–94.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1),

13–19. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.246>

Arnis, Zubainur, C. M., & Abidin, Z. (2020). The metacognitive ability of mathematics education program's students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012040>

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

Bagus Gede Sarasvananda, I., & Komang Arya Ganda Wiguna, I. (2021). Pendekatan Metode Extreme Programming untuk Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Surat Menyurat pada LPIK STIKI. 6(2), 258–267. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika258>

Budiman, A., David, I., & Sucipto, A. (2021). Pemberdayaan Aplikasi Mobile dalam Peningkatan Kegiatan dan Informasi pada Dewan Dakwah Lampung. 2(2), 157–168. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v2i2.41>

Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition). *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>

Damayanti, D., Sulistiani, H., Permatasari, B., Umpu, E. F. G. S., & Widodo, T. (2020). Penerapan Teknologi Tabungan Untuk Siswa Di Sd Ar Raudah Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 25–30.

Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50.

Darwis, D., Solehah, N. Y., & Dartnono, D. (2021). PENERAPAN FRAMEWORK COBIT 5 UNTUK AUDIT TATA KELOLA KEAMANAN INFORMASI PADA KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI LAMPUNG. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(2), 38–45.

- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Dita, P. E. S., Al Fahrezi, A., Prasetyawan, P., & Amarudin, A. (2021). Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Sensor Sidik Jari Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 121–135.
- Erya, W. I., & Pustika, R. (2021). STUDENTS'PERCEPTION TOWARDS THE USE OF WEBTOON TO IMPROVE READING COMPREHENSION SKILL. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 51–56.
- Firdaus, M. B., Budiman, E., Pati, F. E., Tejawati, A., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2022). Penerapan Metode Marker Based Tracking Augmented Reality Pesut Mahakam. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 20. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1270>
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Herdiansah, A., Borman, R. I., & Maylinda, S. (2021). Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 13. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1091>
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa* ..., 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Lestari, F., & Puspaningrum, S. (2021). *Pengembangan Denah Sekolah untuk Peningkatan Nilai Akreditasi pada SMA Tunas Mekar Indonesia*. 2(2), 1–10.
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 14–23.

- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). *Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi*. 2(2), 121–127.
- Novawan, A., Aisyiyah, S., Miqawati, A. H., Wijayanti, F., & Indrastana, N. S. (2020). Exploring the Teachers' Perspective on Morality in an English as a Foreign Language Pedagogy. *Journal of ELT Research: The Academic Journal of Studies in English Language Teaching and Learning*, 5(1), 80–93. <https://doi.org/10.22236/JER>
- 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 (JTSI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Nuh, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Barang*, 53(9), 1689–1699.
- Nurkholis, A., Anggela, Y., & Octaviansyah P, A. F. (2022). Web-Based Geographic Information System for Lampung Gift Store. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 34. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1486>
- Nurkholis, A., Damayanti, D., Samsugi, S., Fitratullah, M., Permatasari, B., Widodo, T., & Meilisa, L. (2021). Pelatihan Customer Service Untuk Tenaga Kependidikan Smkn 2 Kalianda. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 167–172.
- 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.
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pranoto, B. E. (2021). Insights from Students' Perspective of 9GAG Humorous Memes Used in EFL Classroom. *Thirteenth Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2020)*, 72–76.

- Pratama, M. A., Sidhiq, A. F., Rahmanto, Y., & Surahman, A. (2021). Perancangan Sistem Kendali Alat Elektronik Rumah Tangga. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 2(1), 80–92.
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). *PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI*. 2(2), 1–7.
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 69–77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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/ijiems.v1i1.693>
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2021). SISTEM INFORMASI INVENTORY GUDANG DALAM KETERSEDIAAN STOK BARANG MENGGUNAKAN METODE BUFFER STOK. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 174–182. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.557>
- Rahmanto, Y. (2021a). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- Rahmanto, Y. (2021b). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOPERASI MENGGUNAKAN METODE WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Primkop Kartika Gatam). *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 2(1), 24–30.
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021a). Penerapan Metode Garis Lurus dalam

- Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap pada PO Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13.
- Rusliyawati, R., Putri, T. M., & Darwis, D. (2021b). Penerapan Metode Garis Lurus Dalam Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Pada Po Puspa Jaya. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/jimasia/article/view/864>
- Saputra, A., & Puspaningrum, A. S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI HUTANG MENGGUNAKAN MODEL WEB ENGINEERING (Studi Kasus: Haanhani Gallery). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 1–7.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Comics as Learning Medium During the Covid-19 Pandemic. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 4, 330–334.
- Sari, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSASTI, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING)(STUDI KASUS: SMAN 1 NEGERI KATON). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 69–77.
- Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65–73.
- Setiawansyah, S., Adrian, Q. J., & Devija, R. N. (2021). Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 24–36. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>
- 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.

- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Tanthowi, A. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus : SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(2), 188–195. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Tantowi, A., Pasha, D., & Priandika, A. T. (2021). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN BERBASIS SMS GATEWAY (Studi Kasus: SMK NEGERI 1 Bandar Lampung). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(2).
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 61–68.
- Yasin, I., Yolanda, S., & Studi Sistem Informasi Akuntansi, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 1(1), 24–34.
- Yasin, V., Peniarsih, P., Gozali, A., & Junaedi, I. (2022). Application of expert system diagnosis of color blindness with ishihara method with microsoft vb 6.0. *International Journal of Informatics, Economics, Management and Science*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.52362/ijiems.v1i1.678>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.

Yuliana, Y., Paradise, P., & Kusrini, K. (2021). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ispa Menggunakan Metode Naive Bayes Classifier Berbasis Web. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 10(3), 127. <https://doi.org/10.22303/csrid.10.3.2018.127-138>