

## **Penerapan Shuffle Random dan Finite State Machine Untuk Pengembangan Aplikasi Permainan Pengenalan Komputer**

Wahyu Eko Wibowo  
Teknologi Informasi  
wahyuekow@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian untuk membangun Game Edutainment “Pengenalan Komputer” untuk anak tunagrahita ringan ini merupakan penelitian yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa SLB berkebutuhan khusus. Pada game ini pemain akan disuguhkan berbagai menu pembelajaran tentang “Perangkat Komputer” dan menu game yang terdiri dari kuis tebak gambar untuk melatih daya ingat, kemudian ada game mengetik dan game maze untuk mengembangkan gerak motorik serta meningkatkan respon dan minat siswa. Algoritma pengacakan Shuffle dan Finite State Machine akan diterapkan pada penelitian ini, dengan tujuan untuk mengacak posisi gambar pada menu pembelajaran dan permainan mengetik serta mengacak posisi karakter utama dan musuh dalam permainan labirin yang dibuat dalam tiga level. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan daya belajar dan rasa ingin tahu siswa. Teknologi yang diterapkan adalah sistem cerdas yang memiliki karakter game agent yang akan menemani anak-anak belajar dan bermain.

**Kata kunci** : Aplikasi, Shuffle Random, Finite State Machine

---

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka diperlukan guru yang profesional yang dapat melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, pengajar, pembimbing dan pelatih anak-anak bangsa di masa depan yang dapat memberikan arah pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif (Dewi et al., 2021b; Hakim & Darwis, 2016; Oktavia, 2017; A. D. Saputra & Borman, 2020). Pada saat ini penggunaan teknologi komputer dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang asing bagi para pengajar, siswa-siswi maupun masyarakat luas (Puspitasari & Budiman, 2021; R. P. Setiawan & Muhaqiqin, 2021; Sinaga, 2017). Berkaitan dengan hal tersebut, semakin berkembangnya teknologi informasi di era digital saat ini, mengharuskan sekolah-sekolah bersaing dalam memberikan informasi dan pemberdayaan teknologi komputer, tujuannya untuk memperkuat persaingan di bidang ilmu teknologi maka dibutuhkan sarana pendidikan untuk menunjang ilmu pengetahuan para pelajar agar memaksimalkan metode pengajaran yang diterapkan (Ariyanti et al., 2020; Ria & Budiman, 2021; Vidiasari & Darwis, 2020).

Perkembangan teknologi informasi saat ini sejalan dengan perkembangan game yang beragam, mulai dari game strategy, adventure, arcade, puzzle, sport yang dikemas dalam playstation game maupun PC game dan akan sangat menarik bagi setiap orang khususnya bagi anak-anak (Manalu & Setyadi, 2010; Rahmansyah & Darwis, 2020; M Ramdhani Yanuarsyah et al., 2021). Meskipun banyak game yang telah dibuat atau berkembang di masyarakat umum masih banyak yang tidak atau jarang ada yang membuat game yang bertemakan edutainment (game edukasi yang menghibur) (Ariyanti, 2020; Rahmadani et al., 2020; Reza & Putra, 2021). Edutainment

penting bagi semua kalangan pada saat mereka bermain game bertemakan edutainment pada platform apa saja, disitu dengan tidak sengaja mereka akan mempelajari pengetahuan dalam bentuk permainan (Audrilia & Budiman, 2020; Jasmin, 2021; D. Setiawan, 2018).

Edutainment sangat menarik untuk dikembangkan, salah satu jenis yang paling populer adalah game dengan genre simulasi yang didukung oleh kecerdasan buatan yang menggunakan Shuffle Random (SR) dan Finite State Machine (FSM) untuk mendukung interaksi dengan pemain (Novitasari et al., 2021; Pratiwi et al., 2021; Yusmaida et al., 2020). FSM terdiri dari keadaan yang menentukan keputusan. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh permainan, pemain dituntut untuk belajar agar dapat memecahkan masalah yang ada. Saat ini sudah banyak game yang bersifat mendidik dan menghibur, sehingga memberikan inspirasi bagi terciptanya Edutainment “Pengenalan Komputer” sebagai media pembelajaran dengan teknik pengacakan dan pengembangan agen cerdas menggunakan Finite State Machine (Hamidy & Octaviansyah, 2011; Nisa & Samsugi, 2020; M R Yanuarsyah et al., 2021).

Dengan dibangunnya edutainment ini diharapkan para guru dapat terbantu dengan menarik minat anak tunagrahita ringan untuk belajar tentang perangkat komputer sambil bermain dengan menerapkan shuffle logic dalam permainan (Abidin et al., 2022; Nugroho et al., 2016; Wantoro, 2020). Sementara itu, agen cerdas akan merespons, bertindak dalam kondisi tertentu sehingga terlihat seperti dirinya sendiri dalam permainan labirin yang diimplementasikan dengan metode mesin keadaan terbatas (Anggraini et al., 2020; Ismatullah & Adrian, 2021; Suri & Puspaningrum, 2020).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Edutainment**

Penerapan edutainment bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran jenis game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis game dan juga hiburan. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Arbiansyah & Kristianto, 2010; A. Saputra & Puspaningrum, 2021; M. P. Sari et al., 2021).

### **Shuffle Random**

Merupakan pengacakan urutan indeks dari sebuah record atau array, diibaratkan pengocokan pada dek kartu, dimana semua kartu dikocok sehingga susunannya teracak. Dalam bahasa pemrograman fungsi pengacakan shuffle tidak hanya dapat mengacak angka, tetapi juga dapat mengacak array string atau campuran string dan angka (Damayanti, 2019; Fitriyana & Sucipto, 2020; Sulastio et al., 2021).

### **Finite State Machine (FSM)**

Dalam perancangan AI untuk game, state machine merupakan teknik yang paling banyak dipergunakan untuk permasalahan decision making dan, sekaligus dengan scriptingnya, dipergunakan secara luas untuk merancang sistem decision making dalam game (Pratama &

Priandika, 2020; Rauf & Prastowo, 2021; Sofa et al., 2020). State machine dikenal secara luas sebagai teknik untuk pemodelan fenomena atau kondisi berbasis event, termasuk penguraiannya, serta desain interface. Prinsip dari komponen- komponen yang terintegrasi dalam FSM ditunjukkan dalam gambar 2 (Dewi et al., 2021a; Dinasari et al., 2020; R. Sari et al., 2021).

### **Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan)**

Definisi Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan) merupakan cabang dari ilmu komputer yang dalam merepresentasi pengetahuan lebih banyak menggunakan bentuk simbol-simbol daripada bilangan, dan memproses informasi berdasarkan metode heuristic atau dengan berdasarkan sejumlah aturan. Ada tiga tujuan kecerdasan buatan, yaitu, membuat komputer lebih cerdas, mengerti tentang kecerdasan, dan membuat mesin yang lebih (Hidayat, 2014; Rahmanto et al., 2020; Rasyid, 2017).

### **Tunagrahita**

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata (Huda & Fernando, 2021; Ichsan et al., 2020; Kumala et al., 2020). Dalam kepustakaan bahasa asing digunakan istilah-istilah mental retardation, mentally retarded, mental deficiency, mental defective, dan lain-lain. Istilah tersebut sesungguhnya memiliki arti yang sama yang menjelaskan kondisi anak yang kecerdasannya jauh di bawah rata-rata dan ditandai oleh keterbatasan intelegensi dan ketidak cakapan dalam interaksi sosial” (Anestiviya et al., 2021; Handoko & Neneng, 2021; Suryani & Ardian, 2020; Tristiaratri et al., 2017).

## **METODE**

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari lokasi pengkajian secara langsung, yang dilakukan melalui wawancara maupun kuisioner di Sekolah Luar Biasa Negeri Bontang, Jalan Kapten Piere Tandean, Bontang Kuala, Bontang Kalimantan Timur. Sedangkan data sekunder diperoleh dengan mempelajari studi literatur yang berupa aturan-aturan tertulis atau dokumen yang ada kaitannya judul penelitian.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif merupakan suatu analisa yang dilakukan dengan cara mencari hubungan ataupun pola dari sumber data yang telah ada untuk menjawab hipotesis kemudian disajikan deskriptif. Analisis data kualitatif merupakan suatu analisa yang dilakukan dengan cara mencari hubungan ataupun pola dari sumber data yang telah ada untuk menjawab hipotesis serta menyajikannya secara deskriptif.

Dalam mengembangkan hasil penelitian kualitatif maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah mendeskripsikan fenomena berdasarkan data yang didapatkan. Disini peneliti menggunakan analisa statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data

yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 3 Tampilan Beranda



Gambar 4 Tampilan Perangkat Komputer



Gambar 5 Tampilan Nilai



Gambar 6 Tampilan Utama

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Edutainment penting bagi semua kalangan pada saat mereka bermain game bertemakan edutainment pada platform apa saja, disitu dengan tidak sengaja mereka akan mempelajari pengetahuan dalam bentuk permainan. Edutainment sangat menarik untuk dikembangkan, salah satu jenis yang digemari adalah game dengan genre simulasi yang didukung dengan kecerdasan buatan yang menggunakan Shuffle Random (SR) dan Finite State Machine (FSM) untuk mendukung interaksi dengan pemain. FSM terdiri dari serangkaian state yang menentukan keputusan. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain diharuskan untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Saat ini, ada banyak permainan yang mengedukasi sekaligus menghibur, sehingga memberikan inspirasi dalam pembuatan Edutainment “Pengenalan Komputer” sebagai media pembelajaran dengan teknik pengacakan Shuffle dan pengembangan agen cerdas menggunakan Finite State Machine. Dengan dibangunnya edutainment ini diharapkan para guru dapat terbantu dengan menarik minat anak tunagrahita ringan untuk belajar tentang perangkat komputer sambil bermain dengan menerapkan logika shuffle dalam permainan. Sedangkan intelligent agent akan memberikan respon, bertindak pada suatu kondisi tertentu sehingga terlihat seperti diri sendiri pada permainan labirin yang diimplementasikan dengan metode finite state machine.

## **REFERENSI**

- Abidin, Z., Amelia, D., & Aguss, R. M. (2022). *PELATIHAN GOOGLE APPS UNTUK MENAMBAH KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI GURU SMK PGRI 1 LIMAU*. 3(1), 43–48.
- Anestiviya, V., Ferico, A., & Pasaribu, O. (2021). Analisis Pola Menggunakan Metode C4.5 Untuk Peminatan Jurusan Siswa Berdasarkan Kurikulum (Studi Kasus : Sman 1 Natar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(1), 80–85. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Anggraini, Y., Pasha, D., & Damayanti, D. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN SEPEDA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Arbiansyah, G., & Kristianto, D. (2010). Pemetaan Model Tata Kelola Teknologi Informasi Yang Menunjang Strategi Dan Visi Organisasi Di Indonesia Pada Bank Swasta Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Ariyanti, L. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 90–96.
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 90–96.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12.
- Damayanti, N. N. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja

- Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 6(4).
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021a). Dashboard Interaktif Untuk Sistem Informasi Keuangan Pada Pondok Pesantren Mazroatul'Ulum. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Dewi, R. K., Ardian, Q. J., Sulistiani, H., & Isnaini, F. (2021b). DASHBOARD INTERAKTIF UNTUK SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PONDOK PESANTREN MAZROATUL'ULUM. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 116–121.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ABSENSI GURU BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: SD NEGERI 3 TANGKIT SERDANG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Fitriyana, F., & Sucipto, A. (2020). SISTEM INFORMASI PENJUALAN OLEH SALES MARKETING PADA PT ERLANGGA MAHAMERU. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 105–110.
- Hakim, U. P., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi (Emis) Menggunakan Framework Cobit 5 Pt Tdm Bandarlampung. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 14–19.
- 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)*.
- Handoko, M. R., & Neneng, N. (2021). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT SELAMA KEHAMILAN MENGGUNAKAN METODE NAIVE BAYES BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 50–58.
- Hidayat, R. (2014). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *Sisfotek Global*.
- Huda, A. M. S., & Fernando, Y. (2021). E-TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARCISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 96–103.
- Ichsan, A., Najib, M., & Ulum, F. (2020). Sistem Informasi Geografis Toko Distro Berdasarkan Rating Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 71–79.
- 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>
- Jasmin, M. (2021). Analisis Sistem Informasi Pemasaran Pada Komunitas Barbershops Menggunakan Framework Cobit 5 Domain Deliver Service And Support (DSS) (Studi Kasus : Kec, Tanjung Bintang). *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 66–80.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-Delivery Makanan Berbasis Mobile (Studi Kasus: Okonomix Kedaton Bandar Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Manalu, N. J., & Setyadi, M. A. (2010). Analisa Nilai Guna Teknologi Informasi Dalam Perbaikan Proses Penyediaan Barang Pada PT Xyz. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*.
- Nisa, K., & Samsugi, S. (2020). Sistem Informasi Izin Persetujuan Penyitaan Barang Bukti Berbasis Web Pada Pengadilan Negeri Tanjung Karang Kelas IA. *Seminar Nasional*

- Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 13–21.
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nugroho, R., Suryono, R. R., & Darwis, D. (2016). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Untuk Integritas Data Menggunakan Framework Cobit 5 Pada Pt Kereta Api Indonesia (Persero) Divre Iv Tnk. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 20–25.
- Oktavia, S. (2017). *AUDIT TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI MENGGUNAKAN FRAMEWORK COBIT 5 (Studi Kasus: PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang)*. Perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia.
- Pratama, B., & Priandika, A. T. (2020). SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE SENTRA KERIPIK KOTA BANDAR LAMPUNG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 81–89.
- Pratiwi, B. P., Handayani, A. S., & Sarjana, S. (2021). Pengukuran Kinerja Sistem Kualitas Udara Dengan Teknologi Wsn Menggunakan Confusion Matrix. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 66–75. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6552>
- 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>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- Rahmanto, Y., Ulum, F., & Priyopradono, B. (2020). Aplikasi pembelajaran audit sistem informasi dan tata kelola teknologi informasi berbasis Mobile. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 62–67.
- Rasyid, H. Al. (2017). Pengaruh Kualitas Layanan Dan Pemanfaatan Teknologi Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Pelanggan Go-Jek. *Jurnal Ecodemica: Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Bisnis*, 1(2), 210–223. <https://doi.org/10.31311/jeco.v1i2.2026>
- 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 (JTISI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Reza, F., & Putra, A. D. (2021). Sistem Informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile)(Studi Kasus: Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 56–65. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/909>
- Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(1), 122–133.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.

- 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.
- Sari, 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.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Setiawan, R. P., & Muhaqiqin, M. (2021). Sistem Informasi Manajemen Presensi Siswa Berbasis Mobile Studi Kasus SMAN 1 Sungkai Utara Lampung Utara. ... *Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 119–124. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/898>
- Sinaga, I. (2017). KETERAMPILAN APLIKASI TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN TAHUN, GENDER DAN JURUSAN SIA (STUDI KASUS DI STMIK PERGURUAN TINGGI TEKNOKRAT). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 28–43.
- Sofa, K., Suryanto, T. L. M., & Suryono, R. R. (2020). Audit Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Kerja COBIT 5 Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Tanggamus. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 39–46.
- 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.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14.
- Suryani, A. D., & Ardian, Q. J. (2020). Rancang Bangun Identifikasi Kebutuhan Kalori Dengan Aplikasi Go Healthy Life. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 47–56.
- Tristiaratri, A., Brata, A. H., & Fanani, L. (2017). Perbandingan User Interface Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Pesawat Online dengan Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548(6), 964X.
- Vidiasari, A., & Darwis, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Buku Cetak (Studi Kasus: CV Asri Mandiri). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 13–24.
- Wantoro, A. (2020). Penerapan Logika Fuzzy dan Profile Matching pada Teknologi Informasi Kesesuaian Antibiotic Berdasarkan Diare Akut Anak. *SENASTER" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"*, 1(1).
- Yanuarsyah, M R, Muhaqiqin, M., & ... (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/869>

- Yanuarsyah, M Ramdhani, 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.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Sistem Informasi Pencarian Kos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Hill Climbing. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.