

Media Interaktif Siswa Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Kesenian Dan Kebudayaan Jawa Barat

M Putra Wicaksana
Teknologi Informasi
*)putra@gmail.com

Abstrak

Multimedia bertujuan menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, mengasyikkan, mudah dipahami dan jelas. Kemudian dengan menggunakan aplikasi animasi interaktif sebagai media informasi, budaya Indonesia dapat tersampaikan dengan cara yang mudah dan menarik. Model pembelajaran multimedia interaktif sangat efektif. Hal ini terlihat karena banyaknya unsur animasi. Model pembelajaran multimedia interaktif ini akan membuat siswa tidak bosan karena siswa akan merasakan bagaimana bermain dan belajar bersama dengan siswa dan mereka akan lebih cepat mengikuti pembelajaran yang berlangsung khususnya untuk mengenal seni dan budaya yang ada di Jawa Barat. Dalam aplikasi animasi interaktif ini juga dapat menambah pengetahuan anak-anak agar lebih mengenal seni dan budaya yang ada di Jawa Barat. Aplikasi ini berisi informasi tentang seni dan budaya Jawa Barat, agar para pelajar dapat meningkatkan rasa bangga dan cinta tanah air Indonesia.

Kata Kunci: Multimedia, Sekolah, Kebudayaan

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak keragaman etnik, seni dan budaya. Jawa Barat merupakan salah satu kepulauan Indonesia yang memiliki banyak sekali seni dan budaya, sehingga perlu kita jaga kelestariannya. Tapi kebanyakan dari kita kekurangan tahu tentang itu. Oleh karena itu, kita perlu menanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air sejak dini, khususnya anak-anak usia sekolah dasar melalui pembelajaran budaya dan seni Jawa Barat. Pembelajaran animasi interaktif mengenal budaya Jawa Barat ini khusus untuk kelas 5 SD. (Hendrastuty, Ihza, et al., 2021), (Hendrastuty, Rahman Isnain, et al., 2021), (Sari et al., 2021b) Karena banyak siswa yang belum mengetahui seni dan budaya Jawa Barat. Jika kita melihat dunia pendidikan khususnya di tingkat sekolah dasar, semua siswa pasti mendapatkan materi pembelajaran tentang kebudayaan. Kebanyakan sekolah hanya menggunakan media buku untuk mempelajarinya sehingga siswa cepat bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media buku. Masih banyak cara lain yang harus dilakukan oleh guru, salah satunya dengan menggunakan media komputer, atau biasa disebut multimedia interaktif. (Sari et al., 2021a), (Puspitasari & Budiman, 2021), (Nabila, Rahman Isnain, et al., 2021)

Perkembangan media interaktif yang merupakan bagian dari media penyajian informasi merupakan metode alternatif baru yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi. Secara sederhana, multimedia didefinisikan sebagai lebih dari satu media. Definisi multimedia yang umum dikenal adalah berbagai kombinasi grafik, teks, suara,

video, dan animasi. (Nabila, Isnain, et al., 2021), (I. D. Lestari et al., 2020), (Abidin, 2013) Penggabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dipahami, dan jelas. Sehingga dengan memanfaatkan aplikasi animasi interaktif sebagai media informasi, budaya Indonesia dapat tersampaikan dengan cara yang mudah dan menarik. (Purnama et al., 2018), (Arpiansah et al., 2021b), (Arpiansah et al., 2021a)

Model pembelajaran multimedia interaktif ini sangat efektif. Hal ini terlihat karena banyaknya unsur animasi. Model pembelajaran multimedia interaktif khususnya bidang seni budaya Indonesia ini dibuat sebagai solusi agar siswa tertarik dan tidak mudah bosan saat belajar, selain itu juga memudahkan siswa untuk mengenal dan mengenal seni budaya dari Barat. (Firzatullah, 2021), (Sangha, 2022), (Nurkholis et al., 2021) Jawa sangat beragam. Hal ini juga dapat membuat siswa semakin cinta dan bangga dengan budaya yang dimiliki oleh Jawa Barat. (Nurkholis & Saputra, 2021), (Aldino et al., 2021), (Yulianti & Sulistyawati, 2021)

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

Adapun aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dirancang dengan mempertimbangkan beberapa hasil jurnal penelitian yang telah penulis pelajari sebelumnya, yakni yang pertama adalah jurnal yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 4 SD Dengan Metode Learning The Actual Object”. yang membahas mengenai metode "learning by seeing the actual object" yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran interaktif IPA pada kelas IV SD. (Sulistiyawati et al., 2013), (Warsela et al., 2021), (Teknologi, Jtsi, Sari, et al., 2021) Dari hasil yang ingin dicapai oleh penulis adalah diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang menarik, dapat memotivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPA yang disampaikan dan secara tidak langsung juga akan meningkatkan prestasi belajar para siswa. Penulis juga mengharapkan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu para pendidik dalam memberikan pendidikan IPA yang menarik, menyenangkan dan mudah dipahami untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD. (Ningsih et al., 2017), (Agustina & Isnaini, 2020), (Mindhari et al., 2020)

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”. Multi berarti banyak dan media adalah merupakan sarana untuk penerapan., bahwa Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, gambar atau grafik, animasi, audio dan video (dapat disebut juga gabungan dari berbagai media yang terintegrasi). (Dewi et al., 2021b), (Dewi et al., 2021a), (Teknologi, Jtsi, Rahmadhani, et al., 2021) Dalam pembelajaran multimedia dirancang secara sistematis untuk meningkatkan minat dan motivasi pembelajar agar mutu dan kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, sehingga nantinya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. (Rahmadani et al., 2020), (Aditya et al., 2017), (Hamidy & Octaviansyah, 2011)

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah, karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. (Hamidy, 2016), (Anisa Martadala et al., 2021), (Yuliana et al., 2021) Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyajikan seribu kata tetapi ini berlaku hanya ketika kita biasa menampilkan gambar yang diinginkan saat kita memerlukannya. (Qomariah & Sucipto, 2021), (Cahya, 2021), (Saputra & Puspaningrum, 2021)

Suara atau sound dalam PC multimedia, khususnya dalam aplikasi bidang bisnis dan game sangat bermanfaat. PC multimedia tanpa bunyi hanya disebut unimedia, bukan multimedia. Suara atau sound dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara, seperti halnya pada grafik, kita dapat memilih koleksi sound disamping itu, kita juga dapat menciptakannya sendiri. (G. Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021), (Teknologi, Jtsi, Wahyuni, et al., 2021), (Setiawan & Muhaqiqin, 2021) Ada tiga belas jenis obyek bunyi yang biasa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format wave from audio, aiff, dat, ibf, mod, rmi, sbi, snd, voc, au, MIDI sound track, compact disc audio dan MP3 file. (Yolanda & Neneng, 2021), (Yasin et al., 2021), (Neneng et al., 2021)

METODE

Desain yang dimaksud bukan hanya tampilan atau interface saja, tetapi yang dimaksud dengan desain dalam model ini adalah desain sistem yang meliputi, alur kerja sistem, cara sistem beroperasi, keluaran dengan menggunakan metode yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan pada tahap awal untuk memecahkan masalah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini. (Puspaningrum et al., 2020), (Irawan & Neneng, 2020), (Abidin & Permata, 2021) Sehingga pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dimudahkan karena sudah diarahkan seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa aliran di dalam sistem dan di luar sistem. (Abidin, 2021), (Suaidah, 2021), (Ramadhan et al., 2021)

Bagian coding adalah bagian programmer untuk memasukkan kode script yang ada pada program macromedia flash 8.0 untuk menghasilkan aplikasi yang telah dirancang, kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah masih terdapat error pada aplikasi yang akan dibuat. (Surahman et al., 2021a), (Surahman et al., 2021b)

Tahap ini merupakan tahap testing atau pengujian yang berarti sistem yang telah dibuat dari hasil analisis masalah yang telah melalui tahap perancangan, pengkodean kemudian masuk ke tahap pengujian sistem, sehingga akan diketahui apa hasil akhir dari performansi sistem yang baru dibuat dibandingkan dengan sistem yang lama, kemudian dapat juga diketahui apakah pada sistem yang baru masih terdapat kelemahan atau tidak.

Tahap ini tidak menutup kemungkinan adanya perubahan perangkat lunak ketika telah dikirimkan kepada pengguna. Ubah bisa terjadi karena kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi selama pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap support atau maintenance ini dapat mengulang proses pengembangan mulai dari tahap analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Storyboard Opening

VISUAL	SKETSA	AUDIO
loading masuk halaman dengan "Wilujeng"	Gambar Wilujeng Sumping !	Pembuka.wav

Tabel 2 Storyboard Utama

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Menampilkan menu utama yang berisi beberapa button yaitu sejarah, seni dan budaya, soal latihan, permainan, keluar.	Sejarah Seni dan Budaya Soal Latihan Permainan Keluar Gambar Gambar	Music: Buttomangkat.mp3, Mousedown.wav, Pembuka.wav



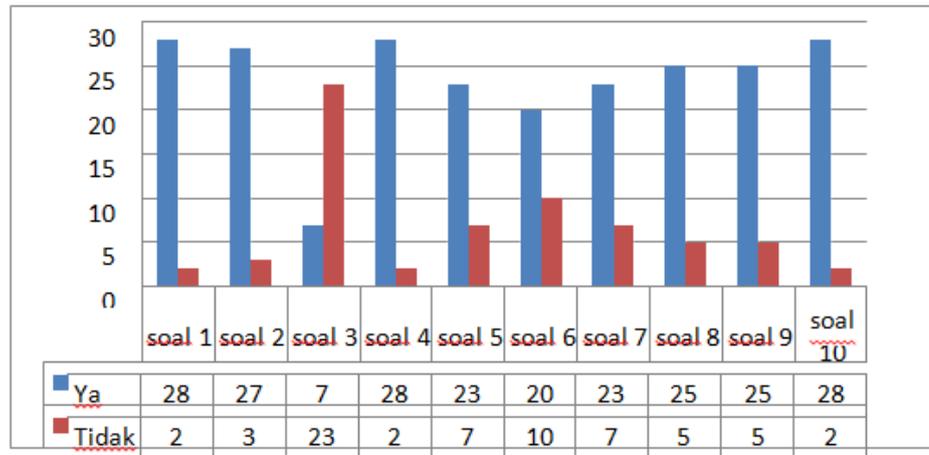
Gambar 1 Halaman pembuka



Gambar 2 Menu Utama



Gambar 3 Halaman Seni Budaya



Gambar 4 Tampil Grafik Kuesioner para siswa/siswa

SIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan animasi membuat anak tidak merasa bosan dan bosan, karena disajikan dalam bentuk tampilan yang menarik.

Aplikasi ini diperlihatkan kepada anak-anak SD agar mudah memahami budaya Jawa Barat.

Latihan yang terdapat dalam program ini adalah cara mengukur tingkat pemahaman siswa dalam menerima dan memahami materi yang telah disampaikan.

Dengan metode pembelajaran menggunakan animasi seperti ini akan menarik minat anak-anak untuk mau mempelajari budaya Jawa Barat.

Aplikasi animasi interaktif ini dapat disajikan dengan mudah untuk.

REFERENSI

Abidin, Z. (2021). PENGARUH PENAMBAHAN KORPUS PARALEL PADA MESIN PENERJEMAH STATISTIK BAHASA INDONESIA KE BAHASA LAMPUNG DIALEK NYO. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13–19.

Abidin, Z. (2013). Model Evaluasi Performa Mahasiswa Tahun Pertama Melalui Pendekatan Fuzzy Inference System dengan Metode Tsukamoto. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 1(1).

Abidin, Z., & Permata, P. (2021). Pengaruh Penambahan Korpus Paralel Pada Mesin Penerjemah Statistik Bahasa Indonesia Ke Bahasa Lampung Dialek Nyo. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 13. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.889>

Aditya, A., Efendi, S. O., & Hamidy, F. (2017). Sistem Pengendalian Internal Persediaan Bahan Habis Pakai (Studi Kasus: PT Indokom Samudra Persada). *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 14–17.

- Agustina, I., & Isnaini, F. (2020). Sistem Perhitungan dan Pelaporan Pajak Penghasilan Pasal 21 pada Universitas XYZ. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi (JIITI)*, 1(2), 24–29.
- Aldino, A. A., Saputra, A., & Nurkholis, A. (2021). *Application of Support Vector Machine (SVM) Algorithm in Classification of Low-Cape Communities in Lampung Timur*. 3(3), 325–330. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1041>
- Anisa Martadala, D., Redi Susanto, E., & Ahmad, I. (2021). Model Desa Cerdas Dalam Pelayanan Administrasi (Studi Kasus: Desa Kotabaru Barat Kecamatan Martapura Kabupaten Oku Timur). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 40–51. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021a). Game Edukasi VR Pengenalan Dan Pencegahan Virus Covid-19 Menggunakan Metode MDLC Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021b). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Cahya, T. N. (2021). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE*. 2(1), 110–121.
- 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.
- Firzatullah, R. M. (2021). Menggunakan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Uang Kuliah Tunggal Universitas XYZ Menggunakan Algoritma Backpropagation. *Petir*, 14(2), 170–180. <https://doi.org/10.33322/petir.v14i2.996>
- Hamidy, F. (2016). Pendekatan Analisis Fishbone Untuk Mengukur Kinerja Proses Bisnis Informasi E-Koperasi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 11–13.
- 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)*.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Hendrastuty, N., Rahman Isnain, A., & Yanti Rahmadhani, A. (2021). *Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Program Kartu Prakerja Pada Twitter Dengan Metode*

- Support Vector Machine*. 6(3), 150–155. <http://situs.com>
- Irawan, A. A., & Neneng, N. (2020). SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMA FATAHILLAH SIDOHARJO JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN). *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 245–253.
- Lestari, G., & Savitri Puspaningrum, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Tunjangan Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Studi Kasus: Pt Mutiara Ferindo Internusa. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Lestari, I. D., Samsugi, S., & Abidin, Z. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung. *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 1(1), 18–21.
- Mindhari, A., Yasin, I., & Isnaini, F. (2020). PERANCANGAN PENGENDALIAN INTERNAL ARUS KAS KECIL MENGGUNAKAN METODE IMPREST (STUDI KASUS: PT ES HUPINDO). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 58–63.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., & Abidin, Z. (2021). ANALISIS DATA MINING UNTUK CLUSTERING KASUS COVID-19 DI PROVINSI LAMPUNG DENGAN ALGORITMA K-MEANS. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 100–108.
- Nabila, Z., Rahman Isnain, A., & Abidin, Z. (2021). Analisis Data Mining Untuk Clustering Kasus Covid-19 Di Provinsi Lampung Dengan Algoritma K-Means. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Neneng, N., Putri, N. U., & Susanto, E. R. (2021). Klasifikasi Jenis Kayu Menggunakan Support Vector Machine Berdasarkan Ciri Tekstur Local Binary Pattern. *CYBERNETICS*, 4(02), 93–100.
- Ningsih, N., Isnaini, F., Handayani, N., & Neneng, N. (2017). Pengembangan sistem perhitungan shu (sisa hasil usaha) untuk meningkatkan penghasilan anggota pada koperasi manunggal karya. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 10–13.
- Nurkholis, A., & Saputra, E. (2021). *E-Health Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Layanan Klinik*. 15(2), 127–133.
- 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.
- Purnama, S., Megawaty, D. A., & Fernando, Y. (2018). Penerapan Algoritma A Star Untuk Penentuan Jarak Terdekat Wisata Kuliner di Kota Bandarlampung. *Jurnal teknoinfo*, 12(1), 28–32.
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). PENGEMBANGAN E-RAPORT KURIKULUM 2013 BERBASIS WEB PADA SMA TUNAS MEKAR INDONESIA. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101.

- 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>
- Qomariah, L., & Sucipto, A. (2021). Sistem Infomasi Surat Perintah Tugas Menggunakan Pendekatan Web Engineering. *JTISI-Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1), 86–95.
- 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.
- 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.
- Sangha, Z. K. (2022). *PENERAPAN SISTEM INFORMASI PROFIL BERBASIS WEB DI DESA BANDARSARI*. 3(1), 29–37.
- 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. (2021a). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PERPUS
- 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, M. P., Setiawansyah, S., & Budiman, A. (2021b). 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.
- 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>
- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi dan Sistem Tertanam*, 02(02). <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jtst/article/view/1341>
- Sulistiyawati, A., Hasyim, A., & Suyanto, E. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Cd Tutorial Desain Grafis. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan (Old)*, 1(7).
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021a).

- Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021b). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 2, 296–301.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Rahmadhani, T., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Sistem Informasi Akuntansi Pendapatan Perusahaan (Studi Kasus : Pt Mutiara Ferindo Internusa)*. 2(4), 16–21.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Sari, D. D., Isnaini, F., Informasi, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA KELEMBAGAAN MADRASAH (STUDI KASUS : KEMENTERIAN AGAMA PESAWARAN)*. 2(4), 74–80.
- Teknologi, J., Jtsi, I., Wahyuni, D. S., Megawaty, D. A., Informasi, S., Teknik, F., Universitas, K., Indonesia, T., Teknik, F., Universitas, K., & Indonesia, T. (2021). *Web Untuk Pemilihan Perumahan Siap Huni Menggunakan Metode Ahp (Studi Kasus : Pt Aliquet and Bes)*. 2(4), 22–28.
- Warsela, M., Wahyudi, A. D., & Sulistiyawati, A. (2021). PENERAPAN CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT UNTUK Mendukung Marketing Credit Executive (STUDI KASUS: PT FIF GROUP). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 78–87.
- 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.
- 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., & Kusriani, 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>
- Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2021). *Online Focus Group Discussion (OFGD) Model Design in Learning*.