

Strategi Pemanfaatan Jaringan Multimedia untuk Mendukung Pengembangan Aplikasi Sosial di Lingkungan Kantor

Nadine Uyainah

Teknologi Informasi

*) NadineUyainahSomber@gmail.com

Abstrak

Pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor memerlukan strategi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna. Pemanfaatan jaringan multimedia dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Penelitian ini menggunakan metode analisis kasus untuk mengidentifikasi strategi pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan jaringan multimedia dapat meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna, namun memerlukan infrastruktur yang memadai dan kebijakan keamanan yang ketat. Melibatkan pengguna dalam proses pengembangan juga penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Penggunaan metode analisis kasus memungkinkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Oleh karena itu, organisasi atau perusahaan perlu mempertimbangkan pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial guna meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna.

Kata Kunci: pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial, jaringan multimedia, strategi, efektivitas kerja, produktivitas pengguna, metode analisis kasus.

PENDAHULUAN

Penggunaan perangkat lunak sosial di lingkungan kantor menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan bisnis yang semakin kompleks (Hendrastuty et al., 2022; Maskar et al., 2022; Pengetahuan et al., 2021; Yuliana et al., 2021). Perangkat lunak sosial dapat membantu meningkatkan kolaborasi, komunikasi, dan produktivitas di tempat kerja (Jismin et al., 2022; Kharis et al., 2019; Sugiono & Lumban Tobing, 2021; Suprayogi et al., 2022). Namun, pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial yang efektif memerlukan strategi yang tepat untuk memanfaatkan jaringan multimedia (Borman, n.d.; Oktaviani, 2018; V. H. Saputra & Febriyanto, 2019; Sulistiani, Darwis, et al., 2020).

Jaringan multimedia memungkinkan pengiriman dan penerimaan informasi dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, video, dan suara (Darwis, 2016; Jayadi, 2022b; Napianto et al., 2017; Suhendri et al., 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan jaringan multimedia dapat

membantu meningkatkan kinerja perangkat lunak sosial di lingkungan kantor (Al-Ayyubi et al., 2021; Darwis et al., 2021; Jayadi, 2022a; Rahmanto et al., 2020).

Namun, dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial, tidak semua strategi penggunaan jaringan multimedia sama efektifnya (Alfian & Phelia, 2021; Lestari & Susanto, 2022; Maskar & Dewi, 2020; Pratomo & Gumantan, 2021; Sari et al., 2020). Oleh karena itu, perlu dilakukan review terhadap literatur yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial dengan memanfaatkan jaringan multimedia (Anars et al., 2018; Ghufroni, 2018; Syarifah, 2022; Wardany et al., 2021).

Artikel ini akan membahas beberapa strategi pemanfaatan jaringan multimedia yang dapat mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor (Damayanti et al., 2020; Lina & Permatasari, 2020; A. D. Putri, 2021; Tamara & Sasana, 2017).

Pertama-tama, artikel ini akan membahas keuntungan penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial. Selanjutnya, artikel ini akan membahas beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih strategi penggunaan jaringan multimedia, seperti jenis informasi yang disampaikan dan ketersediaan infrastruktur jaringan (Borman et al., 2022; Kasih, 2022; Oktaviani, 2021; Siswa et al., 2022; Sulistiani, Rahmanto, et al., 2020).

Selain itu, artikel ini juga akan membahas beberapa teknologi jaringan multimedia yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial, seperti video konferensi dan live streaming. Selain itu, artikel ini akan membahas beberapa masalah yang mungkin timbul dalam penggunaan jaringan multimedia, seperti masalah keamanan dan privasi (Borman; Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra, 2021; Borman & Purwanto, 2019; Oktaviani, 2017; Permata & Rahmawati, 2018).

Artikel ini juga akan membahas beberapa contoh penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial, seperti penggunaan video untuk pelatihan karyawan dan penggunaan gambar dan suara untuk meningkatkan kolaborasi (Damuri et al., 2021; Darwis, 2015; Eka Saputri, 2018; Surahman et al., 2021).

Selain itu, artikel ini juga akan membahas beberapa tips dan trik untuk mengoptimalkan penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial. Misalnya, bagaimana memilih teknologi jaringan multimedia yang tepat dan bagaimana mengatasi masalah jaringan yang mungkin timbul (Darwis et al., 2020; Setiawansyah et al., 2020; Yasin & Shaskya, 2020, 2020).

Terakhir, artikel ini akan memberikan kesimpulan tentang strategi pemanfaatan jaringan multimedia yang dapat mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan yang berguna bagi para pengembang aplikasi perangkat lunak sosial dalam memilih strategi yang tepat untuk memanfaatkan jaringan multimedia (Aprianty & Basuki, 2021; R. W. Putri et al., 2022; Suwarni et al., 2021; Syah & Witanti, 2022).

Keuntungan Penggunaan Jaringan Multimedia

Penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial memiliki beberapa keuntungan yang signifikan. Pertama-tama, penggunaan jaringan multimedia memungkinkan pengiriman informasi dalam berbagai format, termasuk teks, gambar, video, dan suara. Hal ini dapat membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan efektivitas komunikasi (An'ars et al., 2022; Marsheilla Aguss et al., 2022; Pajar et al., 2018; Yasin et al., 2021).

Selain itu, penggunaan jaringan multimedia juga dapat meningkatkan partisipasi pengguna. Dalam lingkungan kantor, partisipasi aktif pengguna sangat penting untuk meningkatkan kolaborasi dan produktivitas (Anggarini et al., 2021; Az zuhri & Permanasari, 2019; Nurkholis & Sitanggang, 2020; Pasha & Suryani, 2017; L. Tengah et al., 2022). Dengan menggunakan jaringan multimedia, pengguna dapat berpartisipasi dalam diskusi dan proyek secara real-time, bahkan jika mereka berada di tempat yang berbeda (Ade & Novri, 2019; Andrian, 2021; Arrahman, 2022; Kusuma & Lestari, 2021; K. L. Tengah et al., 2022).

Faktor yang Perlu Dipertimbangkan

Namun, dalam memilih strategi penggunaan jaringan multimedia, perlu dipertimbangkan beberapa faktor. Pertama-tama, jenis informasi yang disampaikan harus diperhatikan. Jika

informasi yang ingin disampaikan terdiri dari banyak teks atau data, maka penggunaan jaringan multimedia mungkin tidak diperlukan (Maskar, 2020; Pasha, 2020; Sangam & Om, 2018; Winarta & Kurniawan, 2021; Wulantina & Maskar, 2019). Namun, jika informasi tersebut lebih mudah dipahami dalam format multimedia, maka penggunaan jaringan multimedia dapat meningkatkan efektivitas komunikasi (Ismaulidina et al., 2020; Kusnadi et al., 2021; Kuswandy & Aulia, 2022; Paramesti & Setyanto, 2022; Parinata et al., 2022).

Selain itu, ketersediaan infrastruktur jaringan juga perlu dipertimbangkan. Jika jaringan tidak cukup stabil atau memiliki keterbatasan bandwidth, penggunaan jaringan multimedia dapat mengakibatkan gangguan atau keterlambatan dalam pengiriman informasi (Dinasari et al., 2020; Qadafi & Wahyudi, 2020; Rosmalasari et al., 2020; A. D. Saputra & Borman, 2020; Sulistiani et al., 2022). Oleh karena itu, sebelum memilih strategi penggunaan jaringan multimedia, perlu dipastikan bahwa infrastruktur jaringan sudah memadai (Amarudin & Ulum, 2018; Riskiono et al., 2018; Rumandan et al., 2022; Samsugi et al., 2022).

Teknologi Jaringan Multimedia

Ada beberapa teknologi jaringan multimedia yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor (Aini, 2018; Darwis et al., 2022; Paraswati et al., 2021; Reza & Putra, 2021; Suri & Puspaningrum, 2020). Salah satu teknologi yang sering digunakan adalah video konferensi. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi dalam waktu nyata melalui video dan suara. Dengan menggunakan teknologi ini, pengguna dapat berdiskusi dan bekerja sama dari jarak jauh (Akhir et al., 2016; Amarudin et al., 2014; Rahman Isnain et al., 2021; Yasin & Shaskya, 2020).

Selain video konferensi, live streaming juga dapat menjadi pilihan yang baik untuk pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor (Bangun et al., 2018; Fernando et al., 2021; Kencana, 2021; Putra et al., 2021; Wantoro et al., 2021). Dengan menggunakan live streaming, pengguna dapat menyaksikan acara atau presentasi dalam waktu nyata melalui internet. Hal ini dapat membantu meningkatkan partisipasi dan interaksi pengguna, bahkan jika mereka berada di lokasi yang berbeda (Guru et al., 2021; Kurniawan, 2019; Pratiwi et al., 2022; Samsugi et al., 2021; Spi & Bencana, 2019).

Masalah yang Mungkin Timbul

Meskipun penggunaan jaringan multimedia memiliki banyak keuntungan, namun terdapat beberapa masalah yang mungkin timbul. Salah satu masalah yang paling umum adalah masalah keamanan dan privasi. Penggunaan jaringan multimedia dapat membuka celah bagi serangan cyber dan kebocoran data. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah untuk mengamankan informasi dan melindungi privasi pengguna.

METODE

Dalam penelitian ini, digunakan metode analisis kasus untuk mengevaluasi strategi pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Metode analisis kasus digunakan untuk mengumpulkan data yang detail dan mendalam tentang fenomena tertentu, dalam hal ini adalah penggunaan jaringan multimedia di lingkungan kantor. Metode ini dapat membantu dalam memahami konteks yang lebih luas dan memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti.

Langkah pertama dalam metode analisis kasus adalah memilih kasus yang relevan. Dalam penelitian ini, kasus yang dipilih adalah pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor yang memanfaatkan jaringan multimedia. Penggunaan jaringan multimedia ini dipilih karena dapat membantu meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna.

Setelah kasus dipilih, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data. Data dapat diperoleh melalui berbagai sumber, seperti wawancara dengan pengguna, analisis dokumen, atau observasi. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan beberapa pengguna yang telah menggunakan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor.

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Dalam analisis kasus, peneliti melakukan analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan. Analisis ini dilakukan dengan memeriksa data dari berbagai sudut pandang dan mencari pola atau temuan penting.

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan mencari pola terkait penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor.

Temuan dari analisis ini dapat membantu dalam mengidentifikasi strategi yang efektif untuk pemanfaatan jaringan multimedia.

Setelah analisis selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah membangun kesimpulan. Kesimpulan dibangun berdasarkan temuan dan analisis yang telah dilakukan. Kesimpulan ini dapat membantu dalam mengidentifikasi manfaat dan tantangan penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor.

Langkah terakhir dalam metode analisis kasus adalah melakukan generalisasi. Generalisasi dilakukan dengan mengidentifikasi temuan yang dapat diterapkan pada kasus lain yang serupa. Dalam penelitian ini, generalisasi dapat dilakukan dengan mengidentifikasi strategi yang efektif dalam pemanfaatan jaringan multimedia yang dapat diterapkan pada lingkungan kantor yang berbeda.

Dalam penelitian ini, metode analisis kasus digunakan untuk mengevaluasi strategi pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Dalam mengumpulkan data, wawancara dengan pengguna yang telah menggunakan jaringan multimedia dilakukan. Setelah data terkumpul, analisis dilakukan untuk mencari pola terkait penggunaan jaringan multimedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode analisis kasus yang telah dilakukan, ditemukan beberapa temuan terkait strategi pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Temuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan jaringan multimedia dapat meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Dengan adanya jaringan multimedia, pengguna dapat dengan mudah berbagi informasi dan kolaborasi dengan tim pengembang.
2. Penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor memerlukan infrastruktur yang memadai. Hal ini meliputi jaringan komputer yang cepat dan stabil, perangkat keras dan lunak yang memadai, serta personel teknologi informasi yang terlatih.

3. Penggunaan jaringan multimedia juga memerlukan kebijakan keamanan yang ketat. Hal ini bertujuan untuk melindungi informasi penting dari akses yang tidak sah dan mencegah kebocoran data.
4. Dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor, penting untuk melibatkan pengguna dalam proses pengembangan. Hal ini dapat membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan tersebut.
5. Pemanfaatan jaringan multimedia juga dapat membantu dalam memfasilitasi komunikasi antara tim pengembang dan pengguna. Dengan adanya komunikasi yang efektif, pengguna dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan membantu meningkatkan kualitas aplikasi yang dikembangkan.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan jaringan multimedia dapat membantu dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Namun, penggunaan jaringan multimedia ini memerlukan infrastruktur yang memadai dan kebijakan keamanan yang ketat. Selain itu, melibatkan pengguna dalam proses pengembangan juga penting untuk memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Penggunaan metode analisis kasus dalam penelitian ini memungkinkan untuk mendapatkan data yang detail dan mendalam tentang penggunaan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor. Dengan metode ini, peneliti dapat memahami konteks yang lebih luas dan memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang fenomena yang diteliti. Analisis kasus juga memungkinkan untuk mengidentifikasi pola dan temuan penting yang dapat membantu dalam mengembangkan strategi yang efektif untuk pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan jaringan multimedia dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial di lingkungan kantor, asalkan dilakukan dengan infrastruktur yang memadai dan kebijakan keamanan yang ketat serta melibatkan

pengguna dalam proses pengembangan. Dengan demikian, penting bagi organisasi atau perusahaan untuk mempertimbangkan pemanfaatan jaringan multimedia dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak sosial guna meningkatkan efektivitas kerja dan produktivitas pengguna.

REFERENSI

- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1),. *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Aini, Z. (2018). Pengaruh Service Quality Dan Customer Trust Terhadap Customer Satisfaction Serta Dampaknya Pada Customer Loyalty Perbankan Syariah. *Kolegial*, 6(P-ISSN 2088-5644; E-ISSN 2614-008X), 11.
- Akhir, T., Kuliah, M., Informasi, K., Najib, M., & Satria, D. (2016). *Bentuk Serangan DoS (Denial of Service) dan DDoS (Distributed Deal of Service) pada Jaringan NDN (Named Data Network)*. 5241.
- Al-Ayyubi, M. S., Sulistiani, H., Muhaqiqin, M., Dewantoro, F., & Isnain, A. R. (2021). Implementasi E-Government untuk Pengelolaan Data Administratif pada Desa Banjar Negeri, Lampung Selatan. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(3), 491–497. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6704>
- Alfian, R., & Phelia, A. (2021). EVALUASI EFEKTIFITAS SISTEM PENGANGKUTAN DAN PENGELOLAAN SAMPAH DI TPA SARIMUKTI KOTA BANDUNG. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 2(01), 16–22.
- Amarudin, A., & Ulum, F. (2018). Analisis Dan Desain Jalur Transmisi Jaringan Alternatif Menggunakan Virtual Private Network (Vpn). *Jurnal Teknoinfo*, 12(2), 72–75.
- Amarudin, A., Widyawan, W., & Najib, W. (2014). Analisis Keamanan Jaringan Single Sign On (SSO) Dengan Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Menggunakan Metode MITMA. *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, 2(1), 1–7.
- An'ars, M. G., Wahyudi, A. D., Hendrastuty, N., Damayanti, D., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Menulis Opini Bagi Siswa Di Smk Negeri 2 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 331. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2235>
- Anars, M. G., Munaris, M., & Nazaruddin, K. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya)*, 6(3 Jul).
- Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 85–93.
- Anggarini, D. R., Nani, D. A., & Aprianto, W. (2021). Penguatan Kelembagaan dalam Rangka Peningkatan Produktivitas Petani Kopi pada GAPOKTAN Sumber Murni Lampung (SML). *Sricommerce: Journal of Sriwijaya Community Services*, 2(1), 59–

66. <https://doi.org/10.29259/jscs.v2i1.59>
- Aprianty, R. D., & Basuki, K. (2021). *PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH TERHADAP PURCHASE INTENTION MELALUI CONSUMER TRUST PADA ONLINE SHOP FASHION WANITA DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (STUDI PADA GENERASI MILENIAL DI DKI JAKARTA)*. 24(1), 4810–4814.
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Az zuhri, F. M., & Permanasari, K. I. P. (2019). Analisis Budaya Organisasi Terhadap Motivasi Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Fis Universitas Negeri Malang. *Ekonomi Bisnis*, 24(2), 93. <https://doi.org/10.17977/um042v24i2p93-103>
- Bangun, R., Monitoring, S., Gunung, A., Krakatau, A., & Iot, B. (2018). *Rancang Bangun Sistem Monitoring Aktivitas Gunung Anak Krakatau Berbasis IoT*. 31(1), 14–22.
- Borman;Imam Ahmad; Yuri Rahmanto; Devin Pratama; Rohmat Indra. (2021). Development of augmented reality application for introducing tangible cultural heritages at the lampung museum using the multimedia development life cycle. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 13(2), 187–194.
- Borman, R. I. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*.
- Borman, R. I., Ahmad, I., & Rahmanto, Y. (2022). Klasifikasi Citra Tanaman Perdu Liar Berkhasiat Obat Menggunakan Jaringan Syaraf Tiruan Radial Basis Function. *Bulletin of Informatics and Data Science*, 1(1), 6–13.
- Borman, R. I., & Purwanto, Y. (2019). Impelementasi Multimedia Development Life Cycle pada Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bahaya Sampah pada Anak. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 5(2), 119–124.
- Damayanti, Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Damuri, A., Riyanto, U., Rusdianto, H., & Aminudin, M. (2021). Implementasi Data Mining dengan Algoritma Naïve Bayes Untuk Klasifikasi Kelayakan Penerima Bantuan Sembako. *Jurnal Riset Komputer*, 8(6), 219–225. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3655>
- Darwis, D. (2015). Implementasi Steganografi pada Berkas Audio Wav untuk Penyisipan Pesan Gambar Menggunakan Metode Low Bit Coding. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 5(1).
- Darwis, D. (2016). Implementasi Teknik Steganografi Least Significant Bit (LSB) Dan Kompresi Untuk Pengamanan Data Pengiriman Surat Elektronik. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 32–38.
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai Solusi Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36–45.
- 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.

- Darwis, D., Sulistiani, H., Isnain, A. R., Yasin, I., Hamidy, F., & Mega, E. D. (2022). *Pelatihan pengarsipan secara elektronik (e-filling) bagi perangkat desa di pekon sukanegeri jaya*. 3(1), 108–113.
- 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.
- Eka Saputri, R. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3(4), 93–102.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 5(1), 62–71.
- Ghufroni. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binasa Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., April, 10–27.
- Guru, P., Staff, D. A. N., Mathla, M. A., & Anwar, U. L. (2021). *Pelatihan Pembuatan Dan Pengeditan Web-Blog Bagi*. 2(2), 82–88.
- Hendrastuty, N., An'Ars, M. G., Damayanti, D., Samsugi, S., Paradisiaca, M., Hutagalung, S., & Mahendra, A. (2022). Pelatihan Jaringan Komputer (Microtik) Untuk Menambah Keahlian Bagi Siswa Sman 8 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 209. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2105>
- Ismaulidina, I., Hasibuan, E. J., & Hidayat, T. W. H. W. (2020). Strategi Komunikasi Public Relation Dalam Membangun Citra Dan Kepercayaan Calon Jemaah Haji dan Umroh. *Jurnal Ilmu Pemerintahan, Administrasi Publik, Dan Ilmu Komunikasi (JIPIKOM)*, 2(1), 12–17. <https://doi.org/10.31289/jipikom.v2i1.175>
- Jayadi, A. (2022a). Pelatihan Aplikasi Administrasi Perangkat Desa Sidosari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 85. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1770>
- Jayadi, A. (2022b). *Rancang Bangun Protokol dan Algoritma Untuk Pengiriman Citra Jarak Jauh Pada Saluran Nirkabel Non Reliabel*. 2(8), 1–9.
- Jismin, J., Nurdin, N., & Rustina, R. (2022). Analisis Budaya Organisasi Dalam Meningkatkan Prestasi Kerja Pegawai Administrasi UIN Datokarama Palu. *Jurnal Integrasi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 20–29. <https://doi.org/10.24239/jimpi.v1i1.899>
- Kasih, E. N. E. W. (2022). *Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan : Google Sites*. 3(4), 776–783.
- Kencana, D. T. (2021). Pengaruh Manajemen Laba Terhadap Return Saham Dengan Variabel Kontrol Return on Equity Pada Perusahaan Manufaktur Dalam Bursa Efek Indonesia. *TECHNOBIZ: International Journal of Business*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.33365/tb.v4i2.1390>
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). Evaluasi Usability pada Sistem

- Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Prosiding SNST Ke-10*, 241–245.
- Kurniawan, A. H. (2019). Layanan Bibliometrika Untuk Memudahkan Dalam Pengembangan Koleksi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 5(1), 805. <https://doi.org/10.20961/jpi.v5i1.33962>
- Kusnadi, N. S., Oktavia, R., Sukmasari, D., & Yuliansyah, Y. (2021). Pengaruh Partisipasi Penganggaran terhadap Kesenjangan Anggaran dengan Komunikasi sebagai Variabel Moderasi: Studi Perusahaan di Batam. *Jurnal Akuntansi, Keuangan, Dan Manajemen*, 3(1), 31–49. <https://doi.org/10.35912/jakman.v3i1.647>
- Kusuma, C. E., & Lestari, F. (2021). Perhitungan Daya Dukung Tiang Pancang Proyek Penambahan Line Conveyor Batubara. *Jurnal Teknik Sipil*, 02(01), 44–50.
- Kuswandy, J., & Aulia, S. (2022). Strategi Komunikasi Pemasaran Instagram Online Shop (Studi Kasus Online Shop Mishalot Florist). *Kiwari*, 1(3), 415–423. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i3.15752>
- Lestari, F., & Susanto, T. (2022). Pengembangan Vidio Profil Sekolah Sebagai Media Promosi Efektif SMA Negeri 1 Pagelaran. 1(2), 38–43.
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Social Media Capabilities dalam Adopsi Media Sosial Guna Meningkatkan Kinerja UMKM. *Jembatan : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 17(2), 227–238. <https://doi.org/10.29259/jmbt.v17i2.12455>
- Marsheilla Aguss, R., Ameraldo, F., Reynaldi, R., & Rahmawati, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Kapasitas Manajemen Olahraga SMAN 1 RAJABASA LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 306. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2182>
- Maskar, S. (2020). Maximum Spanning Tree Graph Model: National Examination Data Analysis of Junior High School in Lampung Province. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 3, 375–378.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., & Puspita, D. (2022). Linguistik Matematika: Suatu Pendekatan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Non-Rutin Secara Matematis. *Mathema Journal E-Issn*, 4(2), 118–126. www.oecd.org/pisa/
- Napianto, R., Utami, E., & Sudarmawan, S. (2017). VIRTUAL PRIVATE NETWORK (VPN) PADA SISTEM OPERASI WINDOWS SERVER SEBAGAI SISTEM PENGIRIMAN DATA PERUSAHAAN MELALUI JARINGAN PUBLIK (STUDI KASUS: JARINGAN TOMATO DIGITAL PRINTING). *Respati*, 7(20).
- Nurkholis, A., & Sitanggang, I. S. (2020). Optimization for prediction model of palm oil land suitability using spatial decision tree algorithm. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 8(3), 192–200. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2020.13657>
- Oktaviani, L. (2017). *Developing a multimedia-based ethnic snake game to promote speaking skills for university freshmen*. Universitas Negeri Malang.
- Oktaviani, L. (2018). ETHNIC SNAKE GAME: A STUDY ON THE USE OF

MULTIMEDIA IN SPEAKING CLASS FOR ELECTRICAL ENGINEERING STUDENTS. *Section Editors.*

- Oktaviani, L. (2021). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis Web Pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran. *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 68–75.
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., Darmawan, S., Putra, M. P. K., & Darmawan, S. (2018). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Paramesti, A., & Setyanto, Y. (2022). Strategi Komunikasi PT Indofarma Tbk dalam Membangun Kepercayaan Konsumen di Masa Pandemi. *Kiwari*, 1(1), 62. <https://doi.org/10.24912/ki.v1i1.15508>
- Paraswati, D. A., Yasin, I., Kas, P., Usaha, H., Paraswati, D. A., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2021). *SISTEM INFORMASI PENCATATAAN KAS DAN SISA HASIL USAHA*. 1(2), 16–21.
- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). *STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS*. 3(2), 94–99.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 97–104.
- Pasha, D., & Suryani, E. (2017). Pengembangan Model Rantai Pasok Minyak Goreng Untuk Meningkatkan Produktivitas Menggunakan Sistem Dinamik pada PT XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 3(2), 116–128.
- Pengetahuan, P., Soal, P., & Kotagajah, S. M. A. N. (2021). *Abdi kami*. 4(1).
- Permata, P., & Rahmawati, W. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Kalkulus. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(3), 277–286.
- Pratiwi, D., Fitri, A., Dewantoro, F., Lestari, F., & Pratama, R. (2022). *PEMANENAN AIR HUJAN SEBAGAI ALTERNATIF PENYEDIAAN AIR BERSIH DI DESA BANJARSARI , KABUPATEN TANGGAMUS*. 3(1), 55–62.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26–31.
- Putra, M. W., Darwis, D., & Priandika, A. T. (2021). Pengukuran Kinerja Keuangan Menggunakan Analisis Rasio Keuangan Sebagai Dasar Penilaian Kinerja Keuangan (Studi Kasus: CV Sumber Makmur Abadi Lampung Tengah). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 48–59.
- Putri, A. D. (2021). Maksimalisasi Media Sosial untuk Meningkatkan Pendapatan dan Pengembangan Diri Generasi Z di MAN 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 37. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1180>
- Putri, R. W., Putri, Y. M., Triono, A., & Aida, M. (2022). *Sosialisasi Rogatory Sistem Bagi Calon Kenshushei Perikanan Sebagai Pekerja Migran Indonesia*. 1(2), 58–65.
- Qadafi, A. F., & Wahyudi, A. D. (2020). 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>
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1365>
- Rahmanto, Y., Hotijah, S., & Damayanti, . (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS KEBUDAYAAN LAMPUNG BERBASIS MOBILE. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 19. <https://doi.org/10.33365/jdmsi.v1i1.805>
- 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>
- Riskiono, S. D., Pasha, D., & Trianto, M. (2018). Analisis Kinerja Metode Routing OSPF dan RIP Pada Model Arsitektur Jaringan di SMKN XYZ. *SEMNAS TEKNO MEDIA ONLINE*, 6(1), 1.
- Rosmalasari, T. D., Lestari, M. A., Dewantoro, F., & Russel, E. (2020). Pengembangan E-Marketing Sebagai Sistem Informasi Layanan Pelanggan Pada Mega Florist Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.671>
- Rumandan, R. J., Nuraini, R., Sadikin, N., & Rahmanto, Y. (2022). *Klasifikasi Citra Jenis Daun Berkhasiat Obat Menggunakan Algoritma Jaringan Syaraf Tiruan Extreme Learning Machine*. 4(1). <https://doi.org/10.47065/josyc.v4i1.2586>
- Samsugi, S., Bakri, M., Chandra, A., & ... (2022). Pelatihan Jaringan Dan Troubleshooting Komputer Untuk Menambah Keahlian Perangkat Desa Mukti Karya Kabupaten Mesuji. *Jurnal WIDYA ...*, 2(1), 155–160. <https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/31%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/31/24>
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Sangam, R. S., & Om, H. (2018). An equi-biased k-prototypes algorithm for clustering mixed-type data. *Sadhana - Academy Proceedings in Engineering Sciences*, 43(3). <https://doi.org/10.1007/s12046-018-0823-0>
- 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, V. H., & Febriyanto, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 15–23.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>

- Setiawansyah, S., Sulistiani, H., & Saputra, V. H. (2020). Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(2), 89–95.
- Siswa, K., Smk, D. I., & Bandarlampung, N. (2022). *PELATIHAN JARINGAN MICROTIK UNTUK MENINGKATKAN*. 3(2), 218–223.
- Spi, P., & Bencana, M. (2019). *Persiapan pelaksanaan*. 3(1), 1–3.
- Sugiono, E., & Lumban Tobing, G. I. (2021). Analisis Pengaruh Kepemimpinan, Budaya Organisasi dan Komunikasi Terhadap Kepuasan Kerja Serta Dampaknya Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Strategi Dan Aplikasi Bisnis*, 4(2), 389–400. <https://doi.org/10.36407/jmsab.v4i2.413>
- Suhendri, A., Juniansyah, B. D., Priono, M. J., & Darwis, D. (2018). Implementasi Kombinasi Affine Cipher dan One-time Pad Dalam Pengamanan Pengiriman Pesan. *Jurnal Informatika*, 18(2), 124–129.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M., & Marlyna, D. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI BERBASIS MULTIMEDIA (STUDI KASUS: SMA BINA MULYA GADING REJO, PRINGSEWU). *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 127–136.
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., Wahyuni, E. D., Programming, E., Lembur, P. U., Informasi, S., Labinta, S., Studi, P., Informasi, S., & Indonesia, U. T. (2022). *Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta*. 2(2), 69–76.
- Sulistiani, H., Rahmanto, Y., Dwi Putra, A., & Bagus Fahrizqi, E. (2020). Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Dalam Menghasilkan Siswa 4.0. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 178–183. <https://ejournal.teknokrat.ac.id/index.php/teknobdimas>
- Suprayogi, S., Puspita, D., Putra, E. A. D., & Mulia, M. R. (2022). Pelatihan Wawancara Kerja Bagi Anggota Karang Taruna Satya Wira Bhakti Lampung Timur. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 356–363. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4494>
- Surahman, A., Wahyudi, A. D., Putra, A. D., Sintaro, S., & Pangestu, I. (2021). Perbandingan Kualitas 3D Objek Tugu Budaya Saibatin Berdasarkan Posisi Gambar Fotogrametri Jarak Dekat. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(2), 65–70.
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). Sistem Informasi Manajemen Berita Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Suwarni, E., Rosmalasar, T. D., Fitri, A., & Rossi, F. (2021). Sosialisasi Kewirausahaan Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa Mathla'ul Anwar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 157–163. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.28>
- Syah, H., & Witanti, A. (2022). Analisis Sentimen Masyarakat Terhadap Vaksinasi Covid-19 Pada Media Sosial Twitter Menggunakan Algoritma Support Vector Machine (Svm). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 59–67. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1411>

- Syarifah, I. (2022). Pengaruh Soft Selling dalam Media Sosial Instagram dan Celebrity Endorse Terhadap Keputusan Pembelian. *Jurnal Bisnis Dan Kajian Strategi Manajemen*, 6(1), 48–56. <https://doi.org/10.35308/jbkan.v6i1.5247>
- Tamara, S., & Sasana, H. (2017). ANALISIS DAMPAK EKONOMI DAN SOSIAL AKIBAT KEMACETAN LALU LINTAS DI JALAN RAYA BOGOR-JAKARTA. *Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan)*, 2(2). <https://doi.org/10.31002/rep.v2i3.529>
- Tengah, K. L., Studi, P., Sipil, T., Teknik, F., Indonesia, U. T., Studi, P., Informasi, T., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2022). *PELATIHAN DESAIN GREEN BUILDING PADA SMK NEGERI 1*. 3(2), 317–321.
- Tengah, L., Suwarni, E., Astuti, M., Fernando, Y., & Enjelya, M. (2022). *Membangun Karakter Entrepreneur Bagi Siswa SMK Al-Hikmah* . 2(5), 517–522.
- Wantoro, A., Samsugi, S., & Suharyanto, M. J. (2021). Sistem Monitoring Perawatan dan Perbaikan Fasilitas PT PLN (Studi Kasus : Kota Metro Lampung). *Jurnal TEKNO KOMPAK*, 15(1), 116–130.
- Wardany, K., Pamungkas, M. P., Sari, R. P., & Mariana, E. (2021). Sosialisasi Dasar Teknik Instalasi Listrik Rumah Tangga di Kelurahan Kecamatan Trimurjo. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 3(2), 41–48. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v3i2.394>
- Winarta, A., & Kurniawan, W. J. (2021). Optimasi cluster k-means menggunakan metode elbow pada data pengguna narkoba dengan pemrograman python. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 5(1).
- Wulantina, E., & Maskar, S. (2019). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS LAMPUNGNESE ETNOMATEMATICS PADA MATERI BANGUN DATAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung Tahun*, 793.
- Yasin, I., & Shaskya, Q. I. (2020). Sistem Media Pembelajaran Ips Sub Mata Pelajaran Ekonomi Dalam Jaringan Pada Siswa Mts Guppi Natar Sebagai Penunjang Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i1.96>
- Yasin, I., Yolanda, S., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Neneng, N. (2021). Komik Berbasis Scientific Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (JIMASIA)*, 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>