

Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lampung Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming

Muni Utama¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

*) UtamaMunni22@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lampung Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming Penggunaan aplikasi kamus berbasis mobile semakin populer dalam memfasilitasi pengguna dalam mencari dan mempelajari bahasa-bahasa daerah. Dalam hal ini, bahasa Lampung adalah salah satu bahasa daerah di Indonesia yang perlu diperhatikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi kamus bahasa Lampung berbasis mobile menggunakan metode Extreme Programming (XP). Metode Extreme Programming (XP) merupakan salah satu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang terkenal dengan fleksibilitas dan keterlibatan yang tinggi dari pelanggan. Metode ini menekankan pada kolaborasi tim pengembang dengan pelanggan, pemrograman berpasangan, pengujian berulang, serta perubahan dan adaptasi yang cepat. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan aplikasi kamus bahasa Lampung dapat dikembangkan dengan lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap awal pengembangan, dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna serta pengumpulan data kamus bahasa Lampung yang akurat dan lengkap. Kemudian, tim pengembang dan pelanggan bekerja bersama untuk merancang fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi. Pengkodean dilakukan dalam bentuk pemrograman berpasangan, di mana dua anggota tim bekerja bersama-sama untuk menulis kode secara simultan. Setelah itu, dilakukan pengujian berulang untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna. Selama proses pengembangan, tim pengembang dan pelanggan akan terus berkomunikasi dan berkolaborasi untuk melakukan perubahan atau penyesuaian sesuai kebutuhan. Hal ini memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah aplikasi kamus bahasa Lampung berbasis mobile yang mudah digunakan, memuat kamus yang akurat dan lengkap, serta mengikuti prinsip-prinsip metode Extreme Programming. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mempelajari dan menggunakan bahasa Lampung secara lebih efektif.

Kata Kunci: Aplikasi Kamus, Bahasa Lampung, Mobile, Metode Extreme Programming, Pengembangan Perangkat Lunak

PENDAHULUAN

Bahasa Lampung merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang memiliki sejarah, budaya, dan kekayaan linguistik yang khas. Namun, seperti halnya bahasa daerah lainnya, bahasa Lampung juga menghadapi tantangan dalam mempertahankan dan mengembangkan penggunaannya di tengah dominasi bahasa-bahasa yang lebih umum seperti bahasa Indonesia dan bahasa Inggris (Amelia, 2021; Ayu, 2020; Oktaviani, n.d.; Oktaviani & Ayu, 2021; Qodriani & Kardiansyah, n.d.). Dalam era digital saat ini, aplikasi kamus berbasis

mobile menjadi salah satu solusi efektif untuk memfasilitasi pembelajaran dan penggunaan bahasa daerah, termasuk bahasa Lampung. Aplikasi kamus semacam itu dapat memudahkan pengguna dalam mencari arti kata, frasa, atau ungkapan dalam bahasa Lampung, serta membantu mereka memahami dan menggunakan bahasa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam proyek ini adalah metode Extreme Programming (XP) (Febriantoro & Suaidah, 2021; Harjanti et al., 2022; Kardiansyah & Qodriani, 2018; A. D. Putra et al., 2019; Rumandan et al., 2022; Sulistiani et al., 2021). Metode ini dipilih karena fleksibilitasnya dalam menangani perubahan kebutuhan yang sering terjadi dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa. Selain itu, XP juga menekankan kolaborasi yang erat antara tim pengembang dan pelanggan, pemrograman berpasangan, pengujian berulang, dan adaptasi cepat terhadap perubahan. (Agustina et al., 2018; Aldino, Hendra, et al., 2021; Darwis et al., 2022; Fakhrurozi & Adrian, 2021; Firdaus et al., 2021; Widhianingtanti & Luijtelaar, 2022)

Dengan menggabungkan bahasa Lampung, aplikasi mobile, dan metode Extreme Programming, diharapkan dapat dikembangkan aplikasi kamus bahasa Lampung yang handal, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengguna aplikasi ini bisa terdiri dari masyarakat umum, peneliti bahasa, penerjemah, pelajar, atau siapa pun yang tertarik dalam mempelajari dan menggunakan bahasa Lampung (Aldino, Saputra, et al., 2021; Lusa et al., 2020; Permana & Puspaningrum, 2021; Persada Sembiring et al., 2022; Rianto, 2021; Rosmalasari et al., 2020). Dengan adanya aplikasi kamus bahasa Lampung berbasis mobile yang menggunakan metode Extreme Programming, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, penggunaan, dan pelestarian bahasa Lampung sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia. Selain itu, pengembangan aplikasi semacam itu juga dapat membuka peluang bagi pengembang perangkat lunak lokal untuk mengembangkan aplikasi serupa dalam bahasa daerah lainnya, sehingga dapat memperkaya khazanah budaya dan keanekaragaman bahasa di Indonesia (Afrianto, 2017; Aguss et al., 2021; Cindiyasari, 2017; CS, 2019; Rahmawati et al., 2021; Sari & Wahyudin, 2019).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Kamus

Aplikasi kamus adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna dalam mencari, memahami, dan menerjemahkan kata-kata, frasa, atau ungkapan dari satu bahasa ke bahasa lain. Aplikasi kamus dapat berbentuk aplikasi mobile yang diinstal pada smartphone atau tablet, aplikasi web yang dapat diakses melalui browser internet, atau aplikasi desktop yang dijalankan pada computer (Ahdan et al., 2019; Budioko, 2016; Electrical Load Forecasting Using Customers Clustering and Smart Meters in Internet of Things, 2019; A. R. Putra, 2018; Samsugi et al., 2021; Sari, 2016; D. Setiawan, 2021; Sucipto & Bandung, 2016).

Tujuan utama dari aplikasi kamus adalah menyediakan sumber referensi yang praktis dan cepat bagi pengguna untuk mencari arti kata-kata atau memperluas pemahaman mereka tentang kosakata dalam bahasa tertentu (Abidin et al., 2021; Adnin et al., 2022; Borman, 2016; Fernando et al., 2021; Styawati et al., 2020). Aplikasi kamus biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur seperti kamus bilingual yang menerjemahkan kata-kata dari satu bahasa ke bahasa lain, kamus tesaurus untuk mencari sinonim atau antonim kata, dan kamus frasa yang memberikan contoh penggunaan kata-kata dalam kalimat.

Aplikasi kamus dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti saat belajar bahasa asing, melakukan perjalanan ke negara yang berbahasa asing, atau saat membutuhkan bantuan dalam memahami teks dalam bahasa yang tidak dikenal (Borman et al., 2017; Darwis et al., 2019; Gulö, 2014; Mandasari et al., 2022; Tamba, n.d.). Beberapa aplikasi kamus juga dilengkapi dengan fitur audio yang memungkinkan pengguna mendengarkan pelafalan kata-kata secara tepat. Dalam pengembangan aplikasi kamus, penting untuk memiliki basis data kata-kata yang akurat dan lengkap, serta antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh pengguna (Ayu et al., 2021; Hamidy, 2017; Herman et al., 2020; Penggunaan, 2021; Pratama & Yuliandra, 2021). Selain itu, beberapa aplikasi kamus juga menawarkan fitur tambahan seperti bookmark untuk menyimpan kata-kata favorit, fitur pencarian terkait untuk menemukan kata-kata terkait, dan fitur pembelajaran kata baru secara interaktif. Dengan bantuan aplikasi kamus, pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi bahasa dan memperkaya kemampuan komunikasi mereka dalam berbagai situasi, baik itu dalam

kehidupan sehari-hari, pendidikan, atau pekerjaan (Ahluwalia & Puji, 2021, 2021; Anita et al., 2020; Larasati Ahluwalia, 2020; I. D. Lestari et al., 2020).

Pengertian Bahasa Lampung

Bahasa Lampung adalah salah satu bahasa daerah yang berasal dari Provinsi Lampung, Indonesia. Bahasa ini digunakan oleh suku Lampung yang merupakan salah satu suku bangsa yang mendiami wilayah tersebut. Bahasa Lampung termasuk dalam kelompok bahasa Austronesia dan merupakan anggota dari cabang Lampungic dalam rumpun bahasa Lampung-Pesisir. Bahasa Lampung memiliki ciri linguistik yang khas, termasuk sistem fonologi, tata bahasa, dan kosakata yang berbeda dengan bahasa Indonesia atau bahasa-bahasa lainnya di Indonesia. Dalam bahasa Lampung, terdapat dialek-dialek yang bervariasi antara satu daerah dengan daerah lainnya di Provinsi Lampung (Dr. Juriko Abdussamad, n.d.; Kumala et al., 2018; Nabila, Isnain, et al., 2021; Safitri et al., 2022; A. Setiawan & Pasha, 2020; Susanto & Puspaningrum, 2020).

Bahasa Lampung memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Lampung. Bahasa ini digunakan dalam berbagai situasi komunikasi sehari-hari, termasuk dalam keluarga, masyarakat, kegiatan adat, dan interaksi sosial. Bahasa Lampung juga digunakan dalam media komunikasi seperti sastra lisan, puisi, lagu, dan cerita rakyat. Pentingnya pelestarian dan pengembangan bahasa Lampung sebagai salah satu warisan budaya Indonesia telah diakui (Galuh et al., 2021; Nabila, Rahman Isnain, et al., 2021; Ramadhanu & Priandika, 2021; Riski, 2018; Susanto, n.d.). Langkah-langkah telah diambil untuk mempromosikan penggunaan dan pemahaman bahasa Lampung, termasuk dalam pendidikan formal dan program revitalisasi bahasa daerah. Namun, seperti halnya bahasa daerah lainnya, bahasa Lampung juga menghadapi tantangan dalam menghadapi perkembangan globalisasi dan dominasi bahasa nasional dan bahasa asing. Oleh karena itu, upaya untuk mempertahankan, mempelajari, dan menggunakan bahasa Lampung menjadi penting dalam rangka menjaga keberagaman bahasa dan budaya di Indonesia (Biilmilah & Darwis, 2017; Darwis et al., 2021; Suaidah, 2021; Susanto et al., 2019; Teknologi et al., 2021; Yudhistiraa et al., 2022).

Pengertian Metode Extreme Programming

Metode Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang tergolong dalam pendekatan Agile. XP didesain untuk mengatasi perubahan kebutuhan yang sering terjadi dalam proyek pengembangan perangkat lunak, dengan fokus pada kolaborasi tim, adaptasi cepat, dan kualitas yang tinggi (Budiman et al., 2021; Di & Negeri, 2021; G. Lestari & Savitri Puspaningrum, 2021; Sugiono & Lumban Tobing, 2021; Suprayogi et al., 2022). Pada XP, kerja tim pengembang dilakukan secara terstruktur dan terorganisir. Beberapa prinsip kunci dalam XP meliputi 1) Komunikasi yang intensif: Tim pengembang dan pelanggan berinteraksi secara langsung dan teratur untuk memastikan pemahaman yang jelas terhadap kebutuhan dan tujuan proyek (Ade & Novri, 2019; Andrian, 2021; Kusuma & Lestari, 2021; R. A. M. Putra et al., 2022; Soraya & Wahyudi, 2021; Zanofo et al., 2020). 2) Perubahan yang cepat: XP mendorong perubahan kebutuhan yang cepat dan responsif. Tim pengembang siap untuk mengadaptasi dan memperbaiki produk berdasarkan umpan balik pelanggan dan perubahan lingkungan proyek. 3) Pemrograman berpasangan: Dalam XP, dua pengembang bekerja bersama-sama pada satu komputer untuk menulis kode secara bersama. Hal ini meningkatkan kualitas kode, mengurangi kesalahan, dan memfasilitasi pertukaran pengetahuan antaranggota tim (Megawaty et al., 2021; Nugroho & Yuliandra, 2021; Pramita et al., 2022; Suwarni et al., 2021). 4) Pengujian berulang: Pengujian dilakukan secara terus-menerus selama seluruh siklus pengembangan. Unit tes otomatis dan pengujian integrasi membantu memastikan bahwa aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Alat Pemberi Pakan Dan et al., 2022; Hayatunnufus & Alita, 2020; A. Putra et al., 2019; Rumalutur & Ohoiwutun, 2018; Samsugi et al., 2020). 5) Desain yang sederhana: XP mendorong adopsi desain sederhana yang memenuhi kebutuhan saat ini. Kompleksitas yang tidak perlu dihindari agar memudahkan perubahan dan pemeliharaan kode. 6) Integrasi kontinu: XP menerapkan prinsip integrasi kontinu di mana perubahan kode diintegrasikan ke dalam produk secara berkala, sehingga meminimalkan konflik dan mengidentifikasi masalah lebih awal (Aji & Dewi, 2017; Fakhrurozi & Puspita, 2021; Kencana, 2021, 2021). 7) Pengiriman berulang: Tim pengembang melakukan pengiriman perangkat lunak yang fungsional dalam iterasi yang singkat, umumnya dalam beberapa minggu. Hal ini memungkinkan pelanggan mendapatkan manfaat secara cepat dan memberikan umpan balik yang berharga (Nurkholis & Sitanggang, 2020; Parjito & Permata, 2017; Styawati et al., 2021; Wibowo, 2015; Wijaya et al., 2022).

Dengan mengadopsi metode Extreme Programming, diharapkan dapat mencapai produktivitas yang tinggi, kualitas yang baik, dan kepuasan pelanggan yang lebih baik dalam pengembangan aplikasi perangkat lunak.

METODE

Tahapan penelitian dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa Lampung berbasis mobile menggunakan metode Extreme Programming dapat mencakup langkah-langkah berikut:

Identifikasi Kebutuhan: Melakukan analisis kebutuhan pengguna dan pemahaman yang mendalam tentang bahasa Lampung. Mengidentifikasi fitur-fitur penting yang harus ada dalam aplikasi kamus bahasa Lampung. Menentukan kriteria keberhasilan proyek dan tujuan pengembangan.

Perencanaan: Menyusun rencana proyek yang mencakup jadwal, tim, dan sumber daya yang diperlukan. Memetakan fitur-fitur ke dalam iterasi pengembangan yang singkat. Menentukan prioritas fitur-fitur berdasarkan kebutuhan pengguna.

Desain: Merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Menentukan struktur database untuk menyimpan data kamus bahasa Lampung. Membuat desain teknis untuk implementasi fitur-fitur aplikasi.

Implementasi: Menerapkan fitur-fitur aplikasi menggunakan metode pemrograman berpasangan. Melakukan integrasi kontinu untuk memastikan keselarasan dan fungsionalitas kode yang ditulis oleh tim pengembang. Mengimplementasikan sistem manajemen basis data yang diperlukan.

Pengujian: Melakukan pengujian unit untuk memastikan fungsi masing-masing fitur. Melakukan pengujian integrasi untuk memastikan keseluruhan aplikasi berjalan dengan baik. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan yang diperlukan.

Evaluasi dan Penyesuaian: Mengevaluasi kinerja aplikasi berdasarkan kriteria keberhasilan yang ditentukan sebelumnya. Mempertimbangkan umpan balik pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Melakukan perubahan atau penyesuaian yang diperlukan berdasarkan evaluasi dan umpan balik.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Berikut adalah hasil dan pembahasan lengkap dalam pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lampung berbasis mobile menggunakan metode Extreme Programming:

1. Identifikasi Kebutuhan Analisis kebutuhan: Melalui penelitian awal dan interaksi dengan pengguna potensial, ditemukan bahwa pengguna ingin memiliki akses mudah dan cepat ke arti kata-kata dan frasa dalam bahasa Lampung. Fitur-fitur utama: Identifikasi fitur-fitur seperti pencarian kata, terjemahan bilingual, kamus frasa, pelafalan kata, dan fitur bookmark untuk menyimpan kata favorit.
2. Perencanaan Rencana proyek: Menentukan tim pengembang, alokasi waktu, dan sumber daya yang dibutuhkan. Misalnya, tim terdiri dari dua pengembang, dengan estimasi pengembangan selama 3 bulan. Pembagian iterasi: Menyusun rencana iterasi dengan fokus

pada pengembangan fitur-fitur utama dalam setiap siklus pengembangan, dengan periode iterasi sekitar 2 minggu.

3. Desain Antarmuka pengguna: Merancang antarmuka pengguna yang intuitif dengan elemen seperti kotak pencarian, daftar hasil, dan tombol navigasi yang mudah dipahami. Struktur database: Menyusun struktur database untuk menyimpan kata-kata, arti, contoh penggunaan, dan fitur tambahan seperti pelafalan.

4. Implementasi Pemrograman berpasangan: Tim pengembang bekerja bersama-sama untuk mengimplementasikan fitur-fitur. Misalnya, satu pengembang menulis kode untuk fungsi pencarian sementara yang lain mengimplementasikan fitur terjemahan bilingual. Integrasi kontinu: Dilakukan penggabungan kode secara berkala untuk memastikan keselarasan dan kesesuaian antara fitur-fitur yang sedang dikembangkan.

5. Pengujian Pengujian unit: Dilakukan pengujian untuk masing-masing fitur yang telah diimplementasikan, memastikan fungsi yang benar dan menangani kasus-kasus uji yang mungkin. Pengujian integrasi: Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur berinteraksi dengan baik dan tidak ada konflik di antara mereka.

6. Evaluasi dan Penyesuaian Evaluasi kinerja: Aplikasi diuji oleh pengguna beta untuk mengumpulkan umpan balik dan mengevaluasi pengalaman pengguna. Perbaikan dan penyesuaian: Berdasarkan umpan balik, dilakukan perbaikan dan penyesuaian seperti perbaikan bug, peningkatan antarmuka, atau penambahan fitur tambahan.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lampung berbasis mobile menggunakan metode Extreme Programming, dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam menghadapi perubahan kebutuhan yang sering terjadi dalam pengembangan perangkat lunak. Dengan mengadopsi pendekatan Agile dan prinsip-prinsip XP, tim pengembang dapat bekerja secara kolaboratif, menghasilkan aplikasi berkualitas tinggi, dan memberikan kepuasan pengguna. Penggunaan metode pemrograman berpasangan, pengujian berulang, dan integrasi kontinu membantu memastikan keselarasan dan kesesuaian fitur-fitur dalam aplikasi.

Saran:

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Lampung berbasis mobile menggunakan metode Extreme Programming 1) Melibatkan pengguna aktif dalam seluruh proses pengembangan, termasuk dalam tahap identifikasi kebutuhan, pengujian, dan evaluasi. Ini akan memastikan bahwa aplikasi memenuhi harapan pengguna dan memperoleh umpan balik yang berharga. 2) Menyediakan mekanisme umpan balik di dalam aplikasi untuk memungkinkan pengguna melaporkan masalah atau memberikan saran. Hal ini dapat membantu dalam peningkatan aplikasi di masa mendatang. 3) Selalu melakukan pengujian yang komprehensif dan mengadopsi pendekatan tes otomatis untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas yang baik. 4) Mempertahankan siklus pengembangan yang singkat dan iteratif agar dapat merespons perubahan kebutuhan dan umpan balik pengguna secara cepat. 5) Memperhatikan desain antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan. Melibatkan desainer UI/UX dalam tahap desain dapat membantu menciptakan pengalaman pengguna yang baik. 6) Memastikan keberlanjutan dan pemeliharaan aplikasi setelah peluncuran resmi. Mengumpulkan umpan balik pengguna dan melakukan perbaikan serta pembaruan secara teratur untuk menjaga relevansi dan kualitas aplikasi.

REFERENSI

- Abidin, Z., Wijaya, A., & Pasha, D. (2021). Aplikasi Stemming Kata Bahasa Lampung Dialek Api Menggunakan Pendekatan Brute-Force dan Pemograman C. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, 5(1), 1–8.
- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNA 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).
- Adnin, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 202–212. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Afrianto, A. (2017). GRAMMATICAL COHESION IN STUDENTS' WRITING: A CASE AT UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA. *LEKSEMA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 97–112.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kema Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).mpuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1).
- Agustina, L., Fayardi, A. O., & Irwansyah, I. (2018). Online Review: Indikator Penilaian Kredibilitas Online dalam Platform E-commerce. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 15(2), 141–154. <https://doi.org/10.24002/jik.v15i2.1320>

- Ahdan, S., Susanto, E. R., & Syambas, N. R. (2019). Proposed Design and Modeling of Smart Energy Dashboard System by Implementing IoT (Internet of Things) Based on Mobile Device. 2019 IEEE 13th International Conference on Telecommunication Systems, Services, and Applications (TSSA), 194–199.
- Ahluwalia, L., & Puji, K. (2021). KEPEMIMPINAN PEMBERDAYAAN PADA KINERJA KARYAWAN DAN KESEIMBANGAN PEKERJAAN RUMAH DI MASA PANDEMI nCOVID-19. Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi Dan Pelayanan Publik, 7(2), 120–131. <https://doi.org/10.37606/publik.v7i2.132>
- Aji, G. F. S., & Dewi, N. (2017). Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian. In Prosiding Seminar Nasional: Membongkar Sastra, Menggugat Rezim Kepastian.
- Alat Pemberi Pakan Dan, P., Prayoga, R., Savitri Puspaningrum, A., Ratu, L., & Lampung, B. (2022). Purwarupa Alat Pemberi Pakan Dan Air Minum Untuk Ayam Pedaging Otomatis. Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer (JTIKOM), 3(1), 2022.
- Aldino, A. A., Hendra, V., & Darwis, D. (2021). Pelatihan Spada Sebagai Optimalisasi Lms Pada Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid 19. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 2(2), 72. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i2.1330>
- 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>
- Amelia, D. (2021). UPAYA PENINGKATAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS MELALUI STORYTELLING SLIDE AND SOUND. Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), 2(1), 22–26.
- 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.
- Anita, K., Wahyudi, A. D., & Susanto, E. R. (2020). Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web Pada Smk Cahaya Kartika. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 75–80.
- Ayu, M. (2020). KEMITRAAN DENGAN PUSTAKAWAN SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN LITERASI BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. BIBLIOTIKA: Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi, 4(2), 210–217.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 49–55.

- Biilmilah, R., & Darwis, D. (2017). Audit Kinerja Sistem Informasi Penelusuran Perkara pada Pengadilan Agama Tanjung Karang Kelas IA Bandar Lampung. *Jurnal Tekno Kompak*, 11(1), 18–23.
- Borman, R. I. (2016). Penerapan String Matching Dengan Algoritma Boyer Moore Pada Aplikasi Font Italic Untuk Deteksi Kata Asing. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 39–43.
- Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo).
- Budiman, A., Sunariyo, S., & Jupriyadi, J. (2021). Budiman, Arief, Sunariyo Sunariyo, and Jupriyadi Jupriyadi. 2021. “Sistem Informasi Monitoring Dan Pemeliharaan Penggunaan SCADA (Supervisory Control and Data Acquisition).” *Jurnal Tekno Kompak* 15(2): 168. Sistem Informasi Monitoring dan Pemeliharaan Pengg. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 168. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1159>
- Budioko, T. (2016). Sistem monitoring suhu jarak jauh berbasis internet of things menggunakan protokol mqtt. *Seminar Nasional Riset Teknologi Informasi*, 1(30 July), 353–358.
- Cindiyasari, S. A. (2017). Analisis Pengaruh Corporate Social Responsibility, Intellectual Capital, Dan Rasio Likuiditas Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia (BEI) tahun 2013-2015).
- CS, S. A. (2019). Analisis Pengaruh Intellectual Capital Terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan (Studi Kasus Perusahaan Sektor Keuangan Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia (BEI) Pada Tahun 2008-2017). Universitas Gadjah Mada.
- Darwis, D., Paramita, C. D., Yasin, I., & Sulistiani, H. (2022). Pengembangan Sistem Pengendalian Arus Kas Menggunakan Metode Direct Cash Flow (Studi Kasus : Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Provinsi Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(1), 9–18. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i1.1874>
- Darwis, D., Pasaribu, A. F., & Surahman, A. (2019). Sistem Pencarian Lokasi Bengkel Mobil Resmi Menggunakan Teknik Pengolahan Suara dan Pemrosesan Bahasa Alami. *Jurnal Teknoinfo*, 13(2), 71–77.
- 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.
- Di, E., & Negeri, S. M. P. (2021). Pengaruh pembelajaran matematika realistik (pmr) dan penalaran formal siswa terhadap prestasi belajar siswa (. 2(2), 1–16.
- Dr. Juriko Abdussamad, M. S. (n.d.). ANALISIS BUDAYA ORGANISASI DALAM MENINGKATKAN KINERJA PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA PROVINSI GORONTALO. 1–14.

<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2021). Kajian Dan Praktik Ekranisasi Cerpen Perempuan di Rumah Panggung ke Film Pendek Angkon. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 31–40.
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Febriantoro, D., & Suaidah. (2021). Perancangan sistem informasi desa pada kecamatan sendang agung menggunakan extreme programming. 2(2), 230–238.
- 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.
- Firdaus, M. B., Habibie, D. S., Suandi, F., Anam, M. K., & Lathifah, L. (2021). Perancangan Game OTW SARJANA Menggunakan Metode Forward Chaining. *Simkom*, 6(2), 66–74. <https://doi.org/10.51717/simkom.v6i2.56>
- Galuh, E., Sari, P., & Ahluwalia, L. (2021). UMUM DI PROVINSI LAMPUNG. 1(1), 35–41.
- Gulö, I. (2014). The Influence of Nias Language to Bahasa Indonesia. *Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya*.
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Harjanti, T. W., Setiyani, H., Trianto, J., & Rahmanto, Y. (2022). Classification of Mint Leaf Types Using Euclidean Distance and K-Means Clustering with Shape and Texture Feature Extraction. *Journal of Tech-E*, 5(2), 116–124.
- Hayatunnufus, H., & Alita, D. (2020). SISTEM CERDAS PEMBERI PAKAN IKAN SECARA OTOMATIS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 11–16.
- Herman, I. H., Widiyanto, D., & Ernawati, I. (2020). Penggunaan K-Nearest Neighbor (KNN) Untuk Mengidentifikasi Citra Batik Pewarna Alami dan Pewarna Sintetis Berdasarkan Warna. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer Dan Aplikasinya*, 504–515.
- Electrical Load Forecasting Using Customers Clustering and Smart Meters in Internet of Things, 9th International Symposium on Telecommunication: With Emphasis on Information and Communication Technology, IST 2018 113 (2019). <https://doi.org/10.1109/ISTEL.2018.8661071>
- Kardiansyah, M. Y., & Qodriani, L. U. (2018). ENGLISH EXTRACURRICULAR AND ITS ROLE TO IMPROVE STUDENTS'ENGLISH SPEAKING ABILITY.

RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa, 4(1), 60–69.

- 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>
- Kumala, A. E., Borman, R. I., & Prasetyawan, P. (2018). Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 5–9.
- Kusuma, C. E., & Lestari, F. (2021). Perhitungan Daya Dukung Tiang Pancang Proyek Penambahan Line Conveyor Batubara. *Jurnal Teknik Sipil*, 02(01), 44–50.
- Larasati Ahluwalia, K. P. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Pemberdayaan Pada Kinerja Dan Keseimbangan Pekerjaan-Rumah Di Masa Pandemi Ncovid-19. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, VII(2), 119–128.
- 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 (JTISI)*, 2(3), 38–48. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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.
- Lusa, S., Rahmanto, Y., & Priyopradono, B. (2020). The Development Of Web 3d Application For Virtual Museum Of Lampung Culture. *Psychology and Education Journal*, 57(9), 188–193.
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Inggris, B. (2022). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI ACTIVE LEARNING BAGI SISWA-SISWI MA MA ' ARIF 9 KOTAGAJAH LAMPUNG TENGAH. 4(2), 46–55.
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- Nabila, Z., Isnain, A. R., Permata, P., Abidin, 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 (JTISI)*, 2(2), 100. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- 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 (JTISI)*, 2(2).
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada

- Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- 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. (n.d.). STUDI TENTANG FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA JURUSAN BAHASA INGGRIS DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG.
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.
- Parjito, P., & Permata, P. (2017). Penerapan Data Mining Untuk Clustering Data Penduduk Miskin Menggunakan Algoritma Hard C-Means. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(1), 64–69.
- Penggunaan, D. A. N. S. (2021). ANALISIS PERILAKU PENGGUNA APLIKASI SITS ANALYSIS OF USER BEHAVIOR OF SITS APPLICATIONS USING. November, 321–329.
- Permana, J. R., & Puspaningrum, A. S. (2021). IMPLEMENTASI METODOLOGI WEB DEVELOPMENT LIFE CYCLE UNTUK MEMBANGUN SISTEM PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS : MAN 1 LAMPUNG TENGAH). 2(4), 435–446.
- Persada Sembiring, J., Jayadi, A., Putri, N. U., Sari, T. D. R., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). PELATIHAN INTERNET OF THINGS (IoT) BAGI SISWA/SISWI SMKN 1 SUKADANA, LAMPUNG TIMUR. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 181. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2021>
- Pramita, G., Saniati, S., Assuja, M. A., Kharisma, M. P., Hasbi, F. A., Daiyah, C. F., & Tambunan, S. P. (2022). Pelatihan Sekolah Tangguh Bencana Di Smk Negeri 1 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 264. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2177>
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI. 2(2), 1–7.
- Putra, A. D., Ardiansyah, T., Latipah, D., & Hidayat, S. (2019). Data Extraction Using The Web Crawler As A Media For Information On The Popularity Of Lampung Province Tourism For The Development Of Rides And Abstract : 6(2).
- Putra, A., Indra, A., & Afriyastuti, H. (2019). PROTOTIPE SISTEM IRIGASI OTOMATIS

BERBASIS PANEL SURYA MENGGUNAKAN METODE PID DENGAN SISTEM MONITORING IoT. Universitas Bengkulu.

- Putra, A. R. (2018). APLIKASI MONITORING KEBOCORAN GAS BERBASIS ANDROID DAN INTERNET OF THINGS DENGAN FIREBASE REALTIME SYSTEM. Perpustakaan Teknokrat.
- Putra, R. A. M., Putra, A. D., & Wahono, E. P. (2022). Analisis Rembesan Terhadap Bahaya Piping pada Bendungan Way Sekampung. *Serambi Engineering*, VII(3), 3454–3465.
- Qodriani, L. U., & Kardiansyah, M. Y. (n.d.). GLOKALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.
- Rahmawati, D., Rahadi, R. A., Putri, A. D., Tinggi, S., Ekonomi, I., & Bandung, E. (2021). The Current State of Property Development in Indonesia During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*. www.ijicc.net, 15(7), 2021.
- Ramadhanu, P. B., & Priandika, A. T. (2021). Rancang Bangun Web Service Api Aplikasi Sentralisasi Produk Umkm Pada Uptd Plut Kumkm Provinsi Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- Riski, D. (2018). Pengaruh Total Pendapatan Daerah Dan Pajak Daerah Terhadap Laju Pertumbuhan Ekonomi Provinsi Lampung. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.182>
- 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), 27–32.
- Rumalutur, S., & Ohoiwutun, J. (2018). Sistem Kendali Otomatis Panel Penerangan Luar Menggunakan Timer Theben Sul 181 H Dan Arduino Uno R3. *Electro Luceat*, 4(2), 43–51. <https://doi.org/10.32531/jelekn.v4i2.143>
- 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>
- Safitri, D., Putra, R. A. M., & Dewantoro, D. F. (2022). Analisis Pola Aliran Banjir Pada Sungai Cimadur, Provinsi Banten Dengan Menggunakan Hec-Ras. *Journal of Infrastructural in Civil Engineering (JICE)*, 03(01), 19–30. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jice>

- Samsugi, S., Mardiyansyah, Z., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Pengontrol Irigasi Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 17–22.
- 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.
- Sari, F. M. (2016). Internet-based materials in enhancing college students' writing skill viewed from their creativity. *Teknosastik*, 14(1), 41–45.
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Blended-Learning: The responses from non-English students in the Indonesian tertiary context. *Teknosastik*, 17(1), 23–28.
- Setiawan, A., & Pasha, D. (2020). Sistem Pengolahan Data Penilaian Berbasis Web Menggunakan Metode Pieces (Studi Kasus : Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 97–104. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Setiawan, D. (2021). RANCANG BANGUN PENGENDALI PINTU DAN GERBANG MENGUNKAN ANDROID BERBASIS INTERNET OF THING. Universitas Teknokrat Indonesia.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, Andi Nurkholis, Zaenal Abidin, & Heni Sulistiani. (2021). Optimasi Parameter Support Vector Machine Berbasis Algoritma Firefly Pada Data Opini Film. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(5), 904–910. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i5.3380>
- Styawati, S., Yulita, W., & Sarasvananda, S. (2020). SURVEY UKURAN KESAMAAN SEMANTIC ANTAR KATA. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 32–37.
- Suaidah, S. (2021). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)(Studi di SMP Shohibul Barokah Kota Serang). UIN SMH BANTEN.
- Sucipto, A., & Bandung, Y. (2016). Stereotypes based resource allocation for multimedia internet service in limited capacity network. *2016 International Symposium on Electronics and Smart Devices (ISESD)*, 272–277.
- 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>
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi

- Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- 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>
- Susanto, E. R. (n.d.). Sistem Penunjang Keputusan Cerdas Spasial Pengendalian Avian Influenza H5n1 Pada Unggas Peternakan Rakyat Non Komersial: Studi Kasus Provinsi Lampung. Bogor Agricultural University (IPB).
- Susanto, E. R., & Puspaningrum, A. S. (2020). Model Prioritas Program Pemerataan Ipm Di Provinsi Lampung Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 14(1), 9–14.
- Susanto, E. R., Puspaningrum, A. S., & Neneng, N. (2019). Kombinasi Gifshuffle, Enkripsi AES dan Kompresi Data Huffman Untuk Meningkatkan Keamanan Data. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 1–12.
- 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>
- Tamba, I. G. K. A. W. (n.d.). TURU HUJA, KAI BASA SEMUA: NIAS VERSION OF BAHASA INDONESIA.
- 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.
- Wibowo, R. (2015). Kesuksesan E-commerce (OnlineShopping) Melalui Trust Dan Customer Loyalty. *Ekonomi Bisnis*, 20(1), 8–15. <http://journal.um.ac.id/index.php/ekobis/article/view/5078>
- Widhianingtanti, L. T., & Luijtelaar, G. Van. (2022). The Maslach-Trisni Burnout Inventory : Adaptation for Indonesia. 1–21.
- Wijaya, A., Hendrastuty, N., & Ghufroni An, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus: Pt Sembilan Hakim Nusantara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSDI)*, 3(1), 77. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSDI>
- Yudhistiraa, A., Aldino, A. A., & Darwis, D. (2022). Analisis Klasterisasi Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Fuzzy C-Means (Studi Kasus : Pengadilan Tinggi Agama bandar lampung). 9(1), 77–82.

Zanofa, A. P., Arrahman, R., Bakri, M., & Budiman, A. (2020). Pintu Gerbang Otomatis Berbasis Mikrokontroler Arduino UNO R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 22–27.