

Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile

Baktiadi Saptono¹⁾
¹Teknologi Informasi
*) Saptono.bak@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Berbasis Mobile Menggunakan Metode Agile Kamus bahasa daerah merupakan sumber daya penting dalam mempelajari dan memahami kebudayaan serta bahasa yang digunakan oleh suatu komunitas atau daerah. Dalam era teknologi saat ini, penggunaan aplikasi mobile telah menjadi salah satu cara yang populer dalam mengakses informasi. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile merupakan suatu langkah yang relevan dan bermanfaat. Metode Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan kolaborasi tim, adaptabilitas terhadap perubahan, dan pengiriman iteratif dan inkremental. Dalam konteks pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah, metode Agile sangat cocok karena memungkinkan pengembang untuk berinteraksi langsung dengan pengguna dan merespons umpan balik mereka secara cepat. Pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile dimulai dengan perencanaan awal yang melibatkan tim pengembang, pengguna, dan pemangku kepentingan terkait. Tujuan utama adalah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, fitur yang diinginkan, dan kerangka waktu pengembangan. Setelah perencanaan awal, pengembangan aplikasi dilakukan dalam siklus pendek yang disebut sprint. Setiap sprint biasanya berlangsung selama beberapa minggu dan melibatkan serangkaian tugas yang harus diselesaikan. Pada awal setiap sprint, tim pengembang bertemu untuk merencanakan tugas-tugas yang akan dikerjakan dan menetapkan sasaran yang harus dicapai. Selama sprint, tim pengembang secara teratur berinteraksi dengan pengguna dan pemangku kepentingan melalui demo produk yang sedang dikembangkan. Umpan balik dari pengguna dan pemangku kepentingan tersebut menjadi dasar untuk melakukan perubahan atau penyesuaian pada produk yang sedang dikembangkan. Proses ini memungkinkan pengembang untuk merespons perubahan kebutuhan pengguna dengan cepat dan menghasilkan aplikasi yang lebih baik secara bertahap. Keuntungan pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile adalah adanya fleksibilitas dan adaptabilitas terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Selain itu, metode ini juga memungkinkan pengembang untuk mengurangi risiko kesalahan dalam pengembangan dan meningkatkan kualitas produk secara keseluruhan. Secara keseluruhan, pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile memberikan pendekatan yang efektif dan efisien dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan memanfaatkan siklus sprint dan berinteraksi langsung dengan pengguna, tim pengembang dapat menciptakan aplikasi yang bermanfaat dan bernilai bagi pengguna yang ingin mempelajari dan memahami bahasa daerah..

Kata Kunci: Aplikasi Kamus Bahasa Daerah, mobile, Metode Agile

PENDAHULUAN

Latar belakang pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile didasari oleh beberapa faktor yang relevan (Ahdan et al., 2019; Erwanto et al., 2022; Mandasari & Agusty, n.d.; Nur, 2021). Berikut adalah beberapa latar belakang yang

mungkin menjadi pertimbangan: 1) Dukungan terhadap pelestarian dan pengembangan bahasa daerah: Bahasa daerah adalah bagian penting dari warisan budaya suatu daerah. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, bahasa daerah menghadapi ancaman kepunahan karena dominasi bahasa-bahasa global yang lebih populer. Pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile dapat membantu pelestarian dan pengembangan bahasa daerah tersebut (Amelia, 2021; Ayu, 2020; Darwis et al., 2019; Oktaviani, n.d.; Oktaviani & Ayu, 2021; Qodriani & Kardiansyah, n.d.). 2). Permintaan pengguna: Banyak orang yang ingin belajar dan memahami bahasa daerah untuk menghargai budaya lokal. Permintaan akan aplikasi kamus bahasa daerah meningkat, terutama di kalangan masyarakat yang ingin menjaga hubungan dengan warisan budaya mereka (Aloei & Kota, 2018; Dr. Juriko Abdussamad, n.d.; Rahmat et al., 2021; Surahman et al., 2021). 3). Keterbatasan sumber daya: Pengembangan aplikasi berbasis mobile dengan metode Agile memungkinkan pengembang untuk mengelola sumber daya yang terbatas dengan efektif. Agile memungkinkan adanya iterasi cepat, pengujian berulang, dan pembaruan berkala berdasarkan umpan balik pengguna. Ini memberikan fleksibilitas dalam merespons kebutuhan pengguna dan memaksimalkan efisiensi pengembangan (Lestari et al., 2019; Salsabila, 2018; Teknis et al., 2022; Wati & Sholihah, 2021). 4). Perubahan dan adaptasi: Metode Agile menawarkan pendekatan yang adaptif dan responsif terhadap perubahan kebutuhan dan preferensi pengguna. Dalam konteks pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah, kebutuhan pengguna mungkin beragam dan dapat berubah seiring waktu. Metode Agile memungkinkan tim pengembang untuk mengakomodasi perubahan ini secara efisien (Agung Prastowo Tri Nugroho, Bambang Priyono, 2014; Bryllian & Kisworo, 2021; Ismatullah & Adrian, 2021; Soraya & Wahyudi, 2021; Sulistiani et al., 2020). 5). Kolaborasi dan partisipasi pengguna: Metode Agile mendorong kolaborasi yang erat antara pengembang dan pengguna. Dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah, melibatkan pengguna dalam proses pengembangan, seperti pengujian alfa dan beta, dapat membantu memastikan bahwa aplikasi memenuhi kebutuhan dan preferensi mereka (Fabiana Meijon Fadul, 2019; Gusniar, 2022; Kurniawan, 2019; Putra et al., 2021; Utami Putri, 2022). 6). Peningkatan aksesibilitas: Dengan penggunaan perangkat mobile yang semakin meluas, aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile memberikan aksesibilitas yang lebih besar bagi pengguna. Mereka dapat dengan mudah mengakses kamus bahasa daerah ini di mana pun dan kapan pun mereka membutuhkannya. Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile

dapat membantu menjaga keberlanjutan bahasa daerah, memenuhi kebutuhan pengguna, dan memfasilitasi kolaborasi yang efektif antara pengembang dan pengguna (Ayu et al., 2021; Hamidy, 2017; Herman et al., 2020; Penggunaan, 2021; Pratama & Yuliandra, 2021).

Penelitian dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile memiliki beberapa kepentingan yang perlu diperhatikan (Anissa & Prasetio, 2021; Cahya, 2021; Megawaty et al., 2021; Melanda et al., 2023; Sulistiani et al., 2021). Berikut ini adalah beberapa alasan mengapa penelitian penting dalam pengembangan aplikasi tersebut menggunakan metode Agile: 1) Memahami Kebutuhan Pengguna. Penelitian yang dilakukan sebelum memulai pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah sangat penting untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna. Melalui penelitian yang baik, tim pengembang dapat mengidentifikasi pengguna target, memahami kebutuhan pengguna dalam mempelajari dan menggunakan kamus bahasa daerah, serta mengetahui harapan pengguna terhadap fitur-fitur yang diinginkan. Penelitian ini akan membantu merancang dan mengembangkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang spesifik (Didipu, 2013; Hasri & Alita, 2022; Permana & Puspaningrum, 2021; Rifqi et al., 2018; Windane & Lathifah, 2021). 2) Identifikasi Fitur Utama. Melalui penelitian yang cermat, tim pengembang dapat mengidentifikasi fitur-fitur utama yang harus ada dalam aplikasi kamus bahasa daerah. Dengan memahami kebutuhan pengguna dan konteks penggunaan, tim pengembang dapat merumuskan fitur-fitur yang paling penting dan bermanfaat dalam aplikasi. Hal ini akan membantu dalam perencanaan pengembangan dan memastikan bahwa aplikasi fokus pada aspek-aspek yang paling relevan dan berharga bagi pengguna (Budiman et al., 2021; Damayanti et al., 2020; Darwis & Yusiana, 2016; Winarta & Kurniawan, 2021; Yusmaida et al., 2020). 3) Evaluasi Data Bahasa Daerah. Penelitian dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah juga penting untuk melakukan evaluasi dan analisis data bahasa daerah yang akan digunakan dalam aplikasi. Tim pengembang perlu mempelajari dan memahami struktur bahasa daerah, kosa kata yang umum digunakan, aturan tata bahasa, dan aspek-aspek lainnya yang perlu diperhatikan dalam pengembangan kamus bahasa daerah (Borman et al., 2017; Gulö, 2014; Kautsar et al., 2015; Mandasari et al., 2022; Tamba, n.d.). Penelitian ini akan membantu memastikan bahwa data yang digunakan dalam aplikasi akurat dan sesuai dengan penggunaan bahasa daerah yang benar.

Secara keseluruhan, penelitian dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile penting untuk memahami kebutuhan pengguna,

mengidentifikasi fitur-fitur utama, mengevaluasi data bahasa daerah, melakukan pengujian dan validasi, serta mendorong pembaruan dan pengembangan berkelanjutan aplikasi. Penelitian yang baik akan membantu memastikan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah memberikan manfaat yang maksimal bagi pengguna (Anggraini et al., 2022; Kamisa et al., 2022; Kardiansyah, 2021; Megawati, 2017; Nuryani & Darwis, 2021).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi Kamus Bahasa Daerah

Aplikasi kamus bahasa daerah adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna dalam memahami dan menerjemahkan kata-kata, frasa, atau kalimat dari bahasa daerah ke bahasa lain atau sebaliknya (Abidin et al., 2018; Aminatun et al., 2022; Gulö et al., 2021; Indonesia, 2022; Lukman et al., 2021; Mandasari & Oktaviani, 2018; Qodriani, 2021). Aplikasi ini biasanya digunakan untuk mempelajari dan memahami kosakata, tata bahasa, dan ekspresi dalam bahasa daerah yang mungkin tidak dikenal atau dipahami oleh pengguna yang berasal dari luar wilayah tersebut .

Aplikasi kamus bahasa daerah dapat memiliki fitur-fitur berikut:

1. Penerjemahan: Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk memasukkan kata atau frasa dalam bahasa daerah dan mendapatkan terjemahan dalam bahasa yang diinginkan. Penerjemahan dapat dilakukan secara langsung atau dengan memberikan penjelasan tentang arti dan penggunaan kata dalam konteks tertentu (Dan, 2021; Di & Negeri, 2021; Fitranita & Wijayanti, 2020; Larasati Ahluwalia, 2020; Pengetahuan et al., 2021; Sidiq & Manaf, 2020).
2. Kosakata dan makna: Aplikasi kamus bahasa daerah menyediakan daftar kosakata dalam bahasa daerah beserta maknanya dalam bahasa yang dimengerti oleh pengguna. Ini membantu pengguna memperluas kosa kata mereka dan memahami arti kata-kata dalam konteks bahasa daerah (Abidin & Permata, 2021; Borman & Priyopradono, 2018; Oktaviani et al., 2022; Permata et al., 2020; Rahmanto et al., 2021).
3. Pengucapan dan audio: Beberapa aplikasi kamus bahasa daerah menyertakan fitur pengucapan yang memungkinkan pengguna mendengar bagaimana kata-kata atau frasa tersebut diucapkan dalam bahasa daerah. Ini membantu pengguna mempelajari pengucapan

yang benar dan meningkatkan kemampuan bicara mereka dalam bahasa tersebut (Ahdan et al., 2020; Darwis, 2015; Rido et al., 2016; Risten & Pustika, 2021; Series, 2021).

4. Contoh penggunaan: Aplikasi ini sering kali menyediakan contoh penggunaan kata-kata atau frasa dalam kalimat-kalimat contoh. Hal ini membantu pengguna memahami penggunaan kata-kata tersebut dalam konteks dan meningkatkan pemahaman mereka tentang bahasa daerah (Parinata et al., 2022; SAHULATA et al., 2020; Suprayogi et al., 2021; Yoga et al., 2019).

5. Fungsi pencarian: Aplikasi kamus bahasa daerah biasanya memiliki fitur pencarian yang memungkinkan pengguna mencari kata-kata atau frasa yang spesifik. Fitur ini membantu pengguna menemukan terjemahan atau makna kata yang mereka cari dengan cepat. Aplikasi kamus bahasa daerah dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin mempelajari atau memahami bahasa daerah tertentu, baik untuk tujuan pendidikan, wisata, komunikasi, atau penelitian. Aplikasi ini dapat membantu menjaga keberagaman bahasa dan budaya daerah, serta memfasilitasi komunikasi antara orang-orang yang berasal dari latar belakang yang berbeda (Agung et al., 2020; Jafar Adrian et al., 2022; Prayoga et al., 2020; Rulyana & Borman, 2014; Wantoro & Alkarim, 2016).

Pengertian Metode Agile

Metode Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kolaborasi tim yang fleksibel, responsif terhadap perubahan, dan iterative (Adrian Sitinjak & Ghufroni An, 2022; Dheara et al., 2022; Nurhidayah & Indayani, 2020; Styawati et al., 2022). Metode ini didasarkan pada Manifesto Agile yang mencakup empat nilai utama:

1. Individu dan interaksi lebih diutamakan daripada proses dan alat.
2. Perangkat lunak yang berfungsi lebih diutamakan daripada dokumentasi yang lengkap.
3. Kolaborasi dengan pelanggan lebih diutamakan daripada negosiasi kontrak.
4. Respons terhadap perubahan lebih diutamakan daripada mengikuti rencana yang telah ditetapkan.

Metode Agile mempromosikan pengembangan perangkat lunak dalam bentuk iterasi pendek yang disebut "sprint". Setiap sprint biasanya berlangsung selama satu hingga empat minggu, di mana tim pengembangan bekerja untuk menghasilkan perangkat lunak yang dapat berfungsi (Borman & Purwanto, 2019; Rosmalasari et al., 2020; Wahyuni, 2020). Setelah setiap sprint selesai, perangkat lunak yang dihasilkan dievaluasi oleh tim dan pelanggan, kemudian perubahan atau peningkatan yang diperlukan diimplementasikan pada sprint berikutnya. Prinsip dasar dari metode Agile adalah adaptabilitas terhadap perubahan kebutuhan pelanggan dan lingkungan bisnis (Ariyanti et al., 2020; Megawaty & Rahmanto, 2021; Nurkholis & Oktora, 2022; Program & Pendidikan, 2021; Putri & Ghazali, 2021; Qadafi & Wahyudi, 2020; Rahmawati & Ulum, 2022). Tim pengembangan bekerja secara kolaboratif dan berfokus pada pengiriman perangkat lunak yang bermanfaat dan bernilai bagi pelanggan dalam setiap iterasi. Metode ini memungkinkan fleksibilitas dalam mengatasi perubahan kebutuhan dan perbaikan yang diidentifikasi selama pengembangan..

METODE

Tahapan penelitian pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile dapat mencakup langkah-langkah berikut:

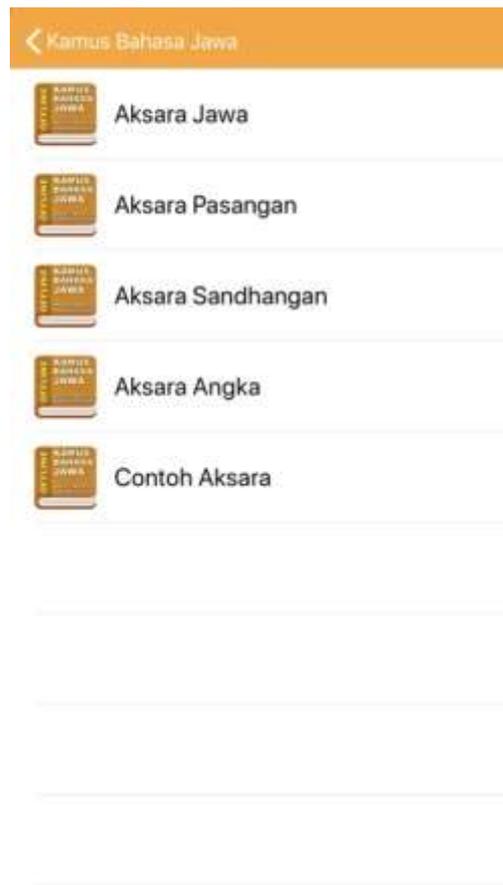
Perencanaan: Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, tujuan penelitian, dan lingkup aplikasi. Buatlah daftar fitur yang diinginkan dalam kamus bahasa daerah berbasis mobile dan prioritasnya. Juga, tentukan tim pengembangan, jadwal proyek, dan sumber daya yang dibutuhkan. **Analisis Kebutuhan:** Dalam tahap ini, lakukan analisis lebih lanjut tentang kebutuhan pengguna dan kebutuhan aplikasi. Lakukan wawancara dengan pengguna potensial atau ahli bahasa daerah untuk memahami persyaratan aplikasi secara mendalam. Hasil analisis ini akan membantu dalam merencanakan iterasi dan menentukan backlog produk. **Desain:** Tahap ini melibatkan perancangan desain keseluruhan aplikasi. Buatlah wireframe atau prototipe kasar untuk menggambarkan antarmuka pengguna dan aliran navigasi. Selain itu, rancang skema basis data dan struktur aplikasi. Desain ini dapat diperbarui dan disesuaikan seiring dengan perkembangan proyek.

Iterasi dan Pengembangan: Metode Agile melibatkan pengembangan secara iteratif dan inkremental. Setiap iterasi memiliki tujuan yang jelas dan waktu tertentu untuk menyelesaikannya. Dalam setiap iterasi, tim pengembangan akan mengimplementasikan

fitur-fitur tertentu, menguji, dan memperbaiki bug jika ditemukan. Iterasi ini akan berlanjut hingga seluruh fitur utama dalam backlog produk selesai dikembangkan. Pengujian: Setelah setiap iterasi, dilakukan pengujian terhadap fitur-fitur yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi persyaratan pengguna. Tes ini dapat mencakup pengujian fungsionalitas, pengujian integrasi, dan pengujian penerimaan pengguna. Hasil pengujian akan membantu dalam menentukan apakah fitur-fitur tersebut siap untuk dirilis atau perlu diperbaiki. Evaluasi dan Umpan Balik: Setelah setiap iterasi, lakukan evaluasi terhadap hasil pengembangan. Libatkan pengguna atau ahli bahasa daerah untuk memberikan umpan balik terkait fitur-fitur yang telah dikembangkan. Umpan balik ini dapat digunakan untuk perbaikan selanjutnya dan untuk menentukan prioritas pengembangan di iterasi berikutnya. Integrasi dan Peluncuran: Setelah seluruh fitur utama selesai dikembangkan dan diuji, tahap integrasi dilakukan untuk menggabungkan semua fitur menjadi satu kesatuan. Setelah integrasi selesai, aplikasi dapat diluncurkan untuk digunakan oleh pengguna. Perbaikan dan Pemeliharaan: Setelah peluncuran, pemeliharaan dan perbaikan rutin harus dilakukan. Tanggapi umpan balik pengguna, perbaiki bug, dan tambahkan fitur baru jika diperlukan. Juga, pastikan agar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan lengkap pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile:



Tahap Perencanaan:

- a. Identifikasi Kebutuhan: Tim pengembang akan berkomunikasi dengan pengguna atau pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan dan persyaratan aplikasi kamus bahasa daerah.
- b. Membuat User Stories: User stories adalah deskripsi singkat dari fitur atau fungsionalitas yang diinginkan oleh pengguna. Contoh user story: "Sebagai pengguna, saya ingin dapat mencari arti kata dalam bahasa daerah dan melihat contoh penggunaannya."
- c. Mengatur Prioritas: Tim akan mengatur prioritas user stories berdasarkan kepentingan dan kompleksitasnya.
- d. Merancang Arsitektur: Tim akan merancang arsitektur aplikasi dan memutuskan teknologi dan platform yang akan digunakan untuk pengembangan.

Tahap Pengembangan Iteratif:

- a. Sprint Planning: Tim akan merencanakan sprint pertama dengan memilih sejumlah user stories yang akan diimplementasikan dalam iterasi tersebut.
- b. Pembangunan dan Pengujian: Tim akan membangun fungsionalitas aplikasi berdasarkan user stories yang dipilih, serta melakukan pengujian untuk memastikan kualitas dan kesesuaian dengan kebutuhan.
- c. Sprint Review: Tim akan mengevaluasi hasil pekerjaan pada akhir sprint dan mendapatkan umpan balik dari pengguna atau pemangku kepentingan.
- d. Sprint Retrospective: Tim akan mengadakan pertemuan retrospektif untuk mengidentifikasi pelajaran yang dipelajari, masalah yang dihadapi, dan cara meningkatkan proses pengembangan ke depan.

Tahap Pengujian dan Penyelesaian:

- a. Pengujian Fungsional: Tim akan melakukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan benar.
- b. Pengujian Keamanan dan Performa: Aplikasi akan diuji untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah keamanan serta untuk memastikan kinerja yang baik saat digunakan.
- c. Penyelesaian dan Peluncuran: Setelah semua masalah teridentifikasi diatasi, aplikasi kamus bahasa daerah akan dipersiapkan untuk peluncuran di toko aplikasi.

Tahap Pemeliharaan:

- a. Perbaikan dan Peningkatan: Tim akan terus melakukan perbaikan dan meningkatkan aplikasi berdasarkan umpan balik pengguna serta untuk memenuhi kebutuhan yang berkembang.
- b. Dukungan Pelanggan: Tim akan menyediakan dukungan teknis dan mengatasi masalah yang dilaporkan oleh pengguna.

Metode Agile digunakan dalam pengembangan aplikasi ini untuk memungkinkan tim pengembang beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan memberikan hasil yang cepat dan iteratif kepada pengguna. Metode ini memungkinkan pengguna atau pemangku kepentingan

terlibat aktif dalam proses pengembangan dan memberikan umpan balik secara teratur untuk memastikan aplikasi memenuhi harapan mereka. Dengan pendekatan ini, pengembang dapat menghadapi tantangan dan memper:

Sprint	Kegiatan	Deliverables	Waktu (Minggu)
1	Perencanaan Sprint, Penentuan Fitur Utama	Daftar backlog sprint pertama, User stories	2
	Analisis dan Perancangan Fitur Utama	Desain antarmuka pengguna	
	Pengembangan Fitur Utama	Implementasi fitur utama pada aplikasi kamus bahasa daerah	
2	Analisis dan Perancangan Fitur Pendukung	Desain antarmuka pengguna untuk fitur pendukung	2
	Pengembangan Fitur Pendukung	Implementasi fitur pendukung pada aplikasi kamus bahasa daerah	
3	Pengujian dan Pembaruan Fitur Utama	Laporan hasil pengujian, pembaruan fitur utama	2
4	Analisis dan Perancangan Fitur Tambahan	Desain antarmuka pengguna untuk fitur tambahan	1
	Pengembangan Fitur Tambahan	Implementasi fitur tambahan pada aplikasi kamus bahasa daerah	
5	Pengujian dan Pembaruan Fitur Pendukung	Laporan hasil pengujian, pembaruan fitur pendukung	1
6	Evaluasi dan Pemeliharaan Aplikasi	Laporan evaluasi, perbaikan dan pemeliharaan aplikasi	2

Tabel di atas merupakan contoh pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile. Proyek dibagi menjadi beberapa sprint dengan durasi waktu tertentu, di mana setiap sprint berfokus pada beberapa kegiatan dan deliverables. Kegiatan meliputi perencanaan, analisis, perancangan, pengembangan, pengujian, pembaruan, evaluasi, dan pemeliharaan. Waktu yang diestimasikan untuk setiap sprint adalah dalam minggu, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan proyek dan tim pengembang.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile menggunakan metode Agile, beberapa kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut: Metode Agile memberikan pendekatan yang adaptif dan kolaboratif dalam pengembangan aplikasi. Tim pengembang bekerja secara terpadu dengan pemangku kepentingan dan pengguna untuk mendapatkan umpan balik secara teratur dan mengakomodasi perubahan kebutuhan. Proses pengembangan aplikasi dengan metode Agile terdiri dari iterasi pendek yang disebut sprint, di mana setiap sprint menghasilkan fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Hal ini memungkinkan pengembang untuk memberikan nilai tambah secara cepat dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Kolaborasi yang erat antara tim pengembang dan pengguna sangat penting dalam metode Agile. Pengguna terlibat dalam pengembangan aplikasi, memberikan masukan dan memvalidasi fitur yang dikembangkan selama setiap sprint. Metode Agile memungkinkan fleksibilitas dalam menghadapi perubahan kebutuhan dan prioritas. Jika ada perubahan atau penemuan baru selama pengembangan, tim dapat menyesuaikan rencana dan prioritas mereka untuk mengakomodasi perubahan tersebut. Metode Agile juga mendorong pengembangan yang berkelanjutan dan peningkatan berkelanjutan. Setiap iterasi memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kelemahan serta mengembangkan fitur baru yang relevan.

Saran Pengembangan:

Meskipun metode Agile dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam pengembangan aplikasi kamus bahasa daerah berbasis mobile, ada beberapa saran untuk meningkatkan proses pengembangan: Bentuk tim yang terdiri dari anggota yang beragam, termasuk pengembang, ahli bahasa daerah, dan pengguna potensial. Kolaborasi antara berbagai pemangku kepentingan akan membantu memastikan bahwa kamus bahasa daerah dikembangkan dengan akurasi dan kegunaan yang tinggi. Gunakan alat manajemen proyek yang sesuai untuk mendukung pengembangan dengan metode Agile, seperti papan Kanban atau alat manajemen sprint. Ini akan membantu tim dalam melacak pekerjaan, mengelola tugas, dan berkomunikasi secara efektif. Gunakan siklus sprint yang singkat agar tim dapat menghasilkan fitur atau perbaikan dalam waktu singkat. Siklus yang lebih pendek memungkinkan tim untuk lebih responsif terhadap umpan balik pengguna dan perubahan kebutuhan. Tetap fokus pada kualitas dan pengujian secara terus-menerus. Setiap fitur atau perubahan harus diuji dengan cermat untuk memastikan bahwa kamus bahasa daerah berfungsi dengan baik dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna. Libatkan

pengguna secara aktif dalam setiap tahap pengembangan. Melakukan uji coba pengguna (user testing) dan menerima umpan balik mereka akan membantu mengidentifikasi kekurangan dan memastikan bahwa aplikasi kamus bahasa daerah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna..

REFERENSI

- 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>
- Abidin, Z., Sucipto, A., & Budiman, A. (2018). Penerjemahan Kalimat Bahasa Lampung-Indonesia Dengan Pendekatan Neural Machine Translation Berbasis Attention Translation of Sentence Lampung-Indonesian Languages With Neural Machine Translation Attention Based. *J. Kelitbangan*, 6(02), 191–206.
- Adrian Sitinjak, P., & Ghufroni An, M. (2022). Arsitektur Enterprise Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru (Studi Kasus: Smp Kristen 2 Bandar Jaya). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(1), 1–11. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Agung, P., Iftikhor, A. Z., Damayanti, D., Bakri, M., & Alfarizi, M. (2020). Sistem Rumah Cerdas Berbasis Internet of Things Dengan Mikrokontroler Nodemcu Dan Aplikasi Telegram. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(1), 8–14.
- Agung Prastowo Tri Nugroho, bambang Priyono, A. W. (2014). *Journal of Physical Education , Sport , Health and Receptions. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- 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.
- Aloei, P. H., & Kota, S. (2018). perawat merupakan salah satu perilaku anggota organisasi yang dipengaruhi budaya organisasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis faktor budaya organisasi dengan perilaku.
- 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.
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. D. (2022). Pelatihan Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Interaktif Di Smk Nurul Huda Pringsewu. *Journal of*

Engineering and Information Technology for Community Service, 1(2), 66–71.

- Anggraini, R., Alvisyahri, A., & Sugiarto, S. (2022). Persepsi Keselamatan Berkendara Pengguna Sepeda Motor di Kota Banda Aceh terhadap Pelanggaran Lalu Lintas dan Kelengkapan Atribut. *Jurnal Teknik Sipil*, 28(3). <https://doi.org/10.5614/jts.2021.28.3.10>
- Anissa, R. N., & Prasetio, R. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 3(1), 122–128. <https://doi.org/10.51977/jti.v3i1.497>
- Ariyanti, L., Satria, M. N. D., Alita, D., Najib, M., Satria, D., & Alita, D. (2020). Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 1(1), 90–96. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- 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.
- Borman, R. I., Priopradono, B., & Syah, A. R. (2017). Klasifikasi Objek Kode Tangan pada Pengenalan Isyarat Alphabet Bahasa Isyarat Indonesia (Bisindo).
- Borman, R. I., & Priopradono, B. (2018). Implementasi Penerjemah Bahasa Isyarat Pada Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Dengan Metode Principal Component Analysis (PCA). *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 103–108.
- 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.
- Bryllian, D., & Kisworo, K. (2021). Sistem Informasi Monitoring Kinerja Sdm (Studi Kasus: Pt Pln Unit Pelaksana Pembangkitan Tarahan). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 264–273. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.622>
- 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>
- Cahya, T. N. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK PEMILIHAN SUPPLIER FASILITAS RUMAH SAKIT MENGGUNAKAN METODE PROFILE. 2(1), 110–121.

- 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).
- Dan, M. S. (2021). PENERAPAN METODE BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK Universitas Teknokrat Indonesia , Bandar Lampung , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Masyarakat modern berkembang dengan cukup pesat mengikuti perkembangan teknologi . Pendidikan berperan penting dalam mengikuti perke. 10(4), 2330–2341.
- 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., 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., & Yusiana, T. (2016). Penggunaan Metode Analisis Historis Untuk Menentukan Anggaran Produksi. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 6(2).
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR. 3(1), 83–89.
- Di, E., & Negeri, S. M. P. (2021). Pengaruh pembelajaran matematika realistik (pmr) dan penalaran formal siswa terhadap prestasi belajar siswa (. 2(2), 1–16.
- Didipu, N. L. (2013). Pengaruh Lapisan Hybrid Serat Karbon Dan Serat Gelas Pada Kapasitas Lentur Balok Beton Bertulang. *Digilib.Unhas.Ac.Id*, 1–67.
- 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>
- Erwanto, E., Megawaty, D. A., & Parjito, P. (2022). Aplikasi Smart Village Dalam Penerapan Government To Citizen Berbasis Mobile Pada Kelurahan Candimas Natar. *Jurnal Informatika Dan ...*, 3(2), 226–235. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/2029%0Ahttp://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/download/2029/616>
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無No Title No Title No Title. 1–20.
- Fitranita, V., & Wijayanti, I. O. (2020). Journal Accounting and Finance Edisi Vol. 4 No. 1 Maret 2020. *Accounting and Finance*, 4(1), 20–28.
- Gulö, I. (2014). The Influence of Nias Language to Bahasa Indonesia. *Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya*.

- Gulö, I., Setiawan, D. B., Prameswari, S. R., & Putri, S. R. (2021). MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI ANAK-ANAK PANTI ASUHAN DALAM BERBICARA BAHASA INGGRIS. *Adimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 23–28.
- Gusniar, A. (2022). Pengaruh Attractiveness, Trustworthiness, dan Expertise Beauty Vlogger terhadap Minat Beli Produk Kecantikan di Youtube (Studi pada Mahasiswi di Tiga Universitas Yogyakarta). *EXERO: Journal of Research in Business and Economics*, 3(2), 187–210. <https://doi.org/10.24071/exero.v3i2.4297>
- Hamidy, F. (2017). Evaluasi Efikasi dan Kontrol Locus Pengguna Teknologi Sistem Basis Data Akuntansi. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 38–47.
- Hasri, C. F., & Alita, D. (2022). Penerapan Metode Naïve Bayes Classifier Dan Support Vector Machine Pada Analisis Sentimen Terhadap Dampak Virus Corona Di Twitter. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 3(2), 145–160. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- 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.
- Indonesia, U. T. (2022). PELATIHAN SISWA / I UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TATA BAHASA INGGRIS DASAR MELALUI WEBSITE GRAMMAR. 3(1), 132–137.
- Ismatullah, H., & Adrian, Q. J. (2021). Implementasi Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Ikatan Keluarga Alumni Santri Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa ...*, 2(2), 3–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/924>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Kamisa, N., Devita, A., & Novita, D. (2022). Pengaruh Online Customer Review dan Online Customer Rating Terhadap Kepercayaan Konsumen (Studi kasus: Pengguna Shopee di Bandar Lampung) Nur'. 2(1), 21–29. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEB>
- Kardiansyah, M. Y. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 419–426.
- Kautsar, I., Borman, R. I., & Sulistyawati, A. (2015). Aplikasi pembelajaran bahasa isyarat bagi penyandang tuna rungu berbasis android dengan metode bisindo. *Semnasteknomedia Online*, 3(1), 4.
- 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>
- 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, P., Darwis, D., & Damayanti, D. (2019). Komparasi Metode Economic Order Quantity Dan Just In Time Terhadap Efisiensi Biaya Persediaan. *Jurnal Akuntansi*, 7(1), 30–44.
- Lukman, A., Hakim, A., Maulana, I., Wafa, I., & Koswara, Y. (2021). Perancangan Aplikasi Inventaris Gudang Menggunakan Bahasa Program PHP dan Database MySQL Berbasis WEB. 4(1), 7–13. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v4i1.7754>
- Mandasari, B., & Agusty, S. T. P. (n.d.). MOBILE LEARNING: THE IMPACT OF WHATSAPP USAGE IN ENGLISH LANGUAGE LEARNING. Section Editors.
- 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.
- Mandasari, B., & Oktaviani, L. (2018). The Influence of Nias Language to Bahasa Indonesia. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 7(2), 61–78.
- Megawati, D. A. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknoinfo*, 11(1), 10–13.
- Megawaty, D. A., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Penerapan Digital Library Untuk Otomatisasi. 2(2), 121–127.
- Megawaty, D. A., & Rahmanto, Y. (2021). Implementation of The Framework for The Application of System Thinking for School Financial Information Systems. 1, 1–10.
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28–33.
- Nur, A. (2021). Pasien Berbasis Mobile (Studi Kasus : Klinik Bersalin Nurhasanah). 2(2), 1–6.
- Nurhidayah, N., & Indayani, B. (2020). Analisis Kualitatif Hubungan Budaya Kerja Organisasi dengan Opini Audit: (Studi Kasus Pada Pemerintahan Daerah Kabupaten Majene). *Owner: Riset Dan Jurnal Akuntansi*, 4(2), 505–516. <https://app.dimensions.ai/details/publication/pub.1130034973%0Ahttps://owner.polgan.ac.id/index.php/owner/article/download/303/141>
- Nurkholis, A., & Oktora, P. S. (2022). Sistem Persediaan Obat Menggunakan Metode Moving Average Dan Fixed Time Period With Safety Stock. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(2), 1134–1145.

- Nuryani, I., & Darwis, D. (2021). Analisis Clustering Pada Pengguna Brand Hp Menggunakan Metode K-Means. *Proceeding Seminar Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 190–211.
- 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.
- Oktaviani, L., Samsugi, S., Surahman, A., & ... (2022). Pelatihan Tips Dan Trik Mahir Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Siswi Sman 1 Padang Cermin. *Jurnal WIDYA* ..., 2(2), 70–75. <https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/34%0Ahttps://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/download/34/27>
- Parinata, D., Puspaningtyas, N. D., & Indonesia, U. T. (2022). STUDI LITERATUR : KEMAMPUAN KOMUNIKASI METEMATIS. 3(2), 94–99.
- Pengetahuan, P., Soal, P., & Kotagajah, S. M. A. N. (2021). *Abdi kami*. 4(1).
- 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.
- Permata, P., Abidin, Z., & Ariyani, F. (2020). Efek Peningkatan Jumlah Paralel Korpus Pada Penerjemahan Kalimat Bahasa Indonesia ke Bahasa Lampung Dialek Api. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 41–49.
- Pratama, W. U., & Yuliandra, R. (2021). PERSEPSI ANGGOTA EKSTRAKURIKULER BOLA BASKET TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI PAPAN STRATEGI. 2(2), 1–7.
- Prayoga, W. D., Bakri, M., & Rahmanto, Y. (2020). Aplikasi Perpustakaan Berbasis Opac (Online Public Access Catalog) Di Smk N 1 Talangpadang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 183–191.
- Program, J., & Pendidikan, S. (2021). CLUSTERING SUBJECTS IN LAMPUNG PROVINCIAL NATIONAL. 10(4), 2268–2282.
- 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., & Ghazali, A. (2021). ANALYSIS OF COMPANY CAPABILITY USING 7S MCKINSEY FRAMEWORK TO SUPPORT CORPORATE SUCCESSION (CASE STUDY : PT X INDONESIA). 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.22219/mb.v1i1i1>.
- 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>
- Qodriani, L. U. (2021). English interference in bahasa Indonesia: A phonology-to-orthography case in Instagram caption. *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 3, 349–355.
- Qodriani, L. U., & Kardiansyah, M. Y. (n.d.). GLOKALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan. *Jurnal Buana Informatika*, 12(1), 21. <https://doi.org/10.24002/jbi.v12i1.4367>
- Rahmat, M., Akib, H., Muh, R., Sakawati, H., & Aslinda, A. (2021). Hubungan Budaya Organisasi Dengan In ovasi Perusahaan Correlation of Organiz ational Culture with Com. Aslinda Aslinda. *Jurnal Ilmiah, Manajemen Sumber Daya Manusia JENIUS*, 4(2), 145–152.
- Rahmawati, O., & Ulum, F. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI E-AGRIBISNIS UNTUK. 3(3), 354–365.
- Rido, A., Nambiar, R. M. K., & Ibrahim, N. (2016). Teaching and classroom management strategies of Indonesian master teachers: Investigating a vocational English classroom. *3L: Language, Linguistics, Literature®*, 22(3).
- Rifqi, R. M., Himawat, A., & Agung, W. S. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Donasi , Kegiatan , dan Relawan bagi Komunitas Sosial di Kota Malang (Studi Kasus : Komunitas TurunTangan Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(9), 3102–3109.
- Risten, R., & Pustika, R. (2021). Exploring students' attitude towards English online learning using Moodle during covid-19 pandemic at SMK Yadika Bandarlampung. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 2(1), 8–15. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index>
- 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.

- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka. DKI Jakarta.
- SAHULATA, E. R. Y., Wattimanela, H. J., & Noya Van Delsen, M. S. (2020). Penerapan Fuzzy Inference System Tipe Mamdani Untuk Menentukan Jumlah Produksi Roti Berdasarkan Data Jumlah Permintaan Dan Persediaan (Studi Kasus Pabrik Cinderela Bread House Di Kota Ambon). *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 14(1), 079–090. <https://doi.org/10.30598/barekengvol14iss1pp079-090>
- Salsabila, N. (2018). Klasifikasi Barang Menggunakan Metode Clustering K-Means Dalam Penentuan Prediksi Stok Barang. Central Library Of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Of Malang.
- Series, C. (2021). Comparison of Least Significant Bit , Pixel Value Differencing , and Modulus Function on Steganography to Measure Image Quality , Storage Capacity , and Robustness Comparison of Least Significant Bit , Pixel Value Differencing , and Modulus Function on St. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012039>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Soraya, A., & Wahyudi, A. D. (2021). Rancang bangun aplikasi penjualan dimsun berbasis web. *Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(4), 43–48.
- Styawati, S., Samsugi, S., Rahmanto, Y., & ... (2022). Penerapan Perpustakaan Digital Pada SMA Negeri 1 Padang Cermin. ... of Engineering and ..., 1(3), 95–103. <http://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/168>
- Sulistiani, H., Setiawansyah, S., & Darwis, D. (2020). Penerapan Metode Agile untuk Pengembangan Online Analytical Processing (OLAP) pada Data Penjualan (Studi Kasus: CV Adilia Lestari). *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 6(1), 50–56.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). No Title. *JAMU : Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 01. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- 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.
- Tamba, I. G. K. A. W. (n.d.). *TURU HUJA, KAI BASA SEMUA: NIAS VERSION OF BAHASA INDONESIA*.

- Teknis, E., Skala, D., Usahatani, P., Kayu, U., Kabupaten, D., Anggi, W., Cahyaningsih, F., Rahayu, E. S., & Kusnandar, D. (2022). "Digitalisasi Pertanian Menuju Kebangkitan Ekonomi Kreatif." 6(1), 718.
- Utami Putri, N. (2022). Rancang Bangun Perangkat Hama Serangga Pada Padi Dengan Sumber Sel Surya (Studi Kasus: Rama Otama 1, Seputih Raman, Lampung Tengah, Lampung). *Electrician*, 16(1), 123–128. <https://doi.org/10.23960/elc.v16n1.2265>
- Wahyuni, D. sartika. (2020). Pengaruh Beban Kerja, Motivasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang. *Tijarah*, 2(20), 46–53.
- Wantoro, A., & Alkarim, I. (2016). Aplikasi Pengendalian Persediaan Spare Part Traktor dengan Metode Buffer Stock dan Reorder Point (ROP) di Gudang Cabang Tanjung Karang (Studi Kasus CV. Karya Hidup Sentosa Lampung). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 7(2).
- Wati, D. R., & Sholihah, W. (2021). Pengontrol pH dan Nutrisi Tanaman Selada pada Hidroponik Sistem NFT Berbasis Arduino. *Multinetics*, 7(1), 12–20. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v7i1.3504>
- 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).
- Windane, W. W., & Lathifah, L. (2021). E-Commerce Toko Fisago.Co Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 285–303. <https://doi.org/10.33365/jatika.v2i3.1139>
- Yoga, D., Yulianto, A., Indriyani, A., Setiadi, R., & Khojin, N. (2019). Pengaruh Motivasi Kerja , Lingkungan Kerja dan Disiplin Kerja terhadap Kinerja Pegawai pada Badan Pusat Statistik (BPS) Brebes. *Journal Economics and Management (JECMA)*, 1(1), 1–13.
- Yusmaida, Y., Neneng, N., & Ambarwari, A. (2020). Analisis Perbandingan Social Commerce Dari Sudut Pengguna Website. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 68–74.