

Pengembangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Fitur Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Perguruan Tinggi

Kania Uyainah¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

*) Kania.uyan234@gmail.com

Abstrak

Peningkatan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi merupakan tujuan yang penting dalam era digital ini. Pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif menjadi solusi yang menjanjikan untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam penelitian ini, kami memfokuskan pada pengembangan aplikasi e-learning yang dapat digunakan oleh perguruan tinggi untuk meningkatkan pembelajaran di lingkungan digital. Aplikasi e-learning yang dikembangkan menggunakan platform berbasis web, sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, atau perangkat mobile dengan koneksi internet. Fitur interaktif yang disertakan dalam aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Beberapa fitur interaktif yang disediakan antara lain forum diskusi, kuis interaktif, tugas online, dan kolaborasi dalam proyek kelompok. Melalui aplikasi e-learning ini, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, menyelesaikan tugas, berpartisipasi dalam diskusi online, dan berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan fitur pelacakan kemajuan belajar, yang memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk memantau perkembangan belajar secara individu. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan aplikasi, pengujian, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan partisipasi mahasiswa dan dosen untuk mengumpulkan umpan balik tentang kegunaan, kinerja, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi e-learning yang dikembangkan. Diharapkan bahwa pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif ini akan memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara mahasiswa dan dosen, serta memberikan akses yang lebih mudah dan fleksibel terhadap materi pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi E-Learning, Web, Fitur Interaktif, Efektivitas, Perguruan Tinggi

PENDAHULUAN

Latar belakang pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi dapat dipahami melalui beberapa factor (Mandasari & Wahyudin, 2019; Pranoto & Suprayogi, 2020; E. Putri & Sari, 2020; Risten & Pustika, 2021; Sari, 2020). 1) Perkembangan teknologi: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam bidang pendidikan. E-learning, atau pembelajaran elektronik, telah menjadi alternatif yang populer untuk metode pembelajaran tradisional (Handoko & Gumantan, 2021; Mahfud & Fahrizqi, 2020; Y. M.

Putri et al., 2021; Rianto, 2021; Styawati et al., 2020; F. Wibowo et al., 2022). Dengan adanya akses internet yang luas dan perangkat teknologi yang semakin canggih, e-learning menjadi solusi yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada mahasiswa (Abidin, 2013; Ariansyah et al., 2017; Bhara & Syahida, 2019; Fahrizqi et al., n.d., 2021a).

2) **Fleksibilitas dan kenyamanan:** E-learning memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Mereka tidak terikat dengan jadwal kelas fisik dan dapat belajar sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri (Anderha & Maskar, 2021; Fatimah et al., 2020, 2021; Novitasari et al., 2021; Puspaningtyas, 2019). Selain itu, e-learning juga menghilangkan keterbatasan geografis, sehingga mahasiswa dari berbagai daerah atau negara dapat mengakses pendidikan berkualitas tanpa harus hadir di kampus secara fisik.

3) **Interaktivitas dan pengalaman pembelajaran yang ditingkatkan:** Aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi mahasiswa (Akbar, 2019; Amin, 2020; Fahrizqi, 2018; Mata, 2022; Sari, 2017; Wantoro, 2018). Dengan adanya fitur-fitur seperti video pembelajaran, simulasi, kuis interaktif, forum diskusi, dan tugas online, mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dan dosen.

4) **Peningkatan efisiensi dan pengurangan biaya:** E-learning juga dapat membantu perguruan tinggi dalam meningkatkan efisiensi dan mengurangi biaya operasional (Damayanti & Sulistiani, 2017; Sulistiani et al., 2020; Sulistiani, Yanti, et al., 2021; Wantoro, 2016; Yolanda & Neneng, 2021). Dengan menggunakan aplikasi e-learning, materi pembelajaran dapat diakses oleh banyak mahasiswa secara bersamaan tanpa memerlukan ruang kelas yang besar. Selain itu, penggunaan bahan-bahan digital juga dapat mengurangi biaya pencetakan dan distribusi materi pembelajaran fisik (Isnain et al., 2023; Rahmanto, 2021; Saputra & Pasha, 2021; Susuanto et al., 2022; Yulianti et al., 2021).

4) **Peningkatan aksesibilitas dan inklusivitas:** Aplikasi e-learning berbasis web dapat memberikan aksesibilitas yang lebih baik bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus atau mahasiswa yang berada dalam situasi yang membatasi mereka untuk hadir di kelas fisik, seperti mahasiswa dengan disabilitas atau mahasiswa yang bekerja paruh waktu (Fahrizqi et al., 2021b; Megawaty & Putra, 2020; Ningsih, 2020; Oktaviani, n.d.; Rusliyawati & Sinaga, 2017; Wantoro & Priandika, 2017). Dengan adanya fitur-fitur aksesibilitas, seperti teks alternatif, terjemahan, dan suara, e-learning dapat memastikan bahwa semua mahasiswa

dapat mengakses dan mengikuti pembelajaran dengan baik (Ahdan et al., 2020; Kurniawan, 2020; Pratama & Surahman, 2020; Pratomo & Gumantan, 2021; A. D. Putri et al., 2023a, 2023b).

Dengan mempertimbangkan latar belakang ini, pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi, dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, fleksibel, dan inklusif bagi mahasiswa (Dewi & Septa, 2019; Ghufroni, 2018; Maskar et al., 2021; Qodriani & Kardiansyah, n.d.; Riskiono et al., n.d.).

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aplikasi E-Learning

Fitur interaktif mengacu pada elemen atau komponen dalam suatu sistem atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dan langsung dengan sistem tersebut (Alfiah & Damayanti, 2020; Budiman & Sidiq, n.d.; Hendrastuty et al., 2021; Pradhana Phandu, 2020; Ramadhan et al., 2021; Wantoro & Alkarim, 2016). Fitur interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, mendorong partisipasi, dan memfasilitasi proses komunikasi antara pengguna dan system (Afrianto & Inayati, 2016; Ferdiana, 2020; Jupriyadi, 2018; Puspitasari & Budiman, 2021; Quinones-Cuenca et al., 2022).

Dalam konteks pengembangan aplikasi e-learning, fitur interaktif dapat mencakup berbagai elemen yang memungkinkan interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, dan konten pembelajaran (Fahimah & Ningsih, 2022; Jafar Adrian et al., 2022; Megawaty & Setiawan, 2017; Puspaningtyas et al., 2022; Suri & Puspaningrum, 2020). Beberapa fitur interaktif yang digunakan dalam aplikasi e-learning adalah:

1. Forum diskusi: Fitur ini memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk berpartisipasi dalam diskusi online, bertukar pendapat, mengajukan pertanyaan, dan berbagi pengetahuan. Forum diskusi memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antara peserta dalam lingkungan pembelajaran virtual (Ayu et al., 2021; Bertarina et al., 2022; Informatika et al., 2023; Neneng et al., 2021; Pustika, 2010; Rido et al., 2016; Wardany et al., 2021).

2. Kuis interaktif: Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk menguji pemahaman mereka melalui kuis atau pertanyaan interaktif. Kuis dapat mencakup pilihan ganda, isian singkat, atau bentuk interaksi lainnya yang memungkinkan mahasiswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran (Borman, n.d.; Elektro & Malang, 2018; Saputra & Permata, 2018; Sulistiani, 2018; Sulistiani, Putra, et al., 2021; Utami & Dewi, 2020).
3. Tugas online: Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas secara online dan mengirimkannya melalui platform e-learning. Mahasiswa dapat mengunggah berkas, menjawab pertanyaan, atau melengkapi tugas-tugas lainnya secara interaktif (Aprianty & Basuki, 2021; Kuswanto et al., 2020; Mulyah et al., 2020; Nuraziza et al., 2021; R. Wibowo, 2015).
4. Kolaborasi dalam proyek kelompok: Fitur ini memungkinkan mahasiswa bekerja sama dalam proyek kelompok secara online. Mahasiswa dapat berbagi file, mengedit dokumen bersama, atau berkomunikasi secara real-time untuk menyelesaikan tugas kelompok (Alim et al., 2020; Astuti handayani et al., 2022a, 2022b, 2022a; Dan, 2021; Mahfud & Yuliandra, 2020; Tumewu et al., 2015).
5. Sesi tanya jawab online: Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan kepada dosen secara online dan menerima jawaban secara real-time. Hal ini memfasilitasi komunikasi antara mahasiswa dan dosen di luar ruang kelas fisik (Febriza et al., 2021; Herlinda et al., 2021; Kusniyati, 2016; Nugroho et al., 2021; Romalasari & Sobari, 2019; Sandika & Mahfud, 2021; Sulistiyawati & Supriyanto, 2021).

Fitur interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik instan, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan kolaboratif..

METODE

Berikut adalah Tahapan penelitian dalam pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi dapat meliputi beberapa langkah berikut:

1. Identifikasi Masalah dan Tujuan

- Mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran konvensional di perguruan tinggi, seperti kurangnya interaksi dan keterlibatan mahasiswa.
- Merumuskan tujuan penelitian yang jelas, yaitu untuk mengembangkan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

2. Studi Literatur

- Melakukan tinjauan literatur untuk memahami konsep e-learning, perkembangan terkini, dan keuntungan serta tantangan penggunaan e-learning di perguruan tinggi.
- Mengkaji penelitian terdahulu yang relevan dalam pengembangan aplikasi e-learning dengan fitur interaktif.

3. Analisis Kebutuhan Pengguna

- Mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna, yaitu mahasiswa dan dosen, terkait fitur-fitur interaktif yang diinginkan dalam aplikasi e-learning.
- Melakukan wawancara, survei, atau diskusi kelompok dengan pengguna potensial untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan mereka.

4. Perancangan Sistem

- Merancang sistem aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif berdasarkan analisis kebutuhan pengguna.
- Mengidentifikasi dan merancang fitur-fitur interaktif yang relevan, seperti forum diskusi, chat online, kuis interaktif, dan penggunaan multimedia yang interaktif.
- Menyusun rancangan antarmuka pengguna (UI) yang intuitif dan menarik serta merancang pengalaman pengguna (UX) yang optimal.

5. Pengembangan Aplikasi

- Mengimplementasikan rancangan sistem ke dalam bentuk aplikasi yang fungsional.
- Menggunakan bahasa pemrograman dan kerangka kerja (framework) yang sesuai dengan kebutuhan dan persyaratan aplikasi web.
- Melakukan pengujian secara berkala untuk memastikan kehandalan dan kinerja aplikasi.

6. Uji Coba dan Evaluasi

- Melibatkan sejumlah pengguna beta, yaitu mahasiswa dan dosen, dalam uji coba aplikasi.
- Memperoleh umpan balik dari pengguna terkait pengalaman pengguna, kegunaan fitur-fitur interaktif, dan kinerja aplikasi secara keseluruhan.
- Menganalisis hasil uji coba dan evaluasi untuk mengidentifikasi kelebihan, kekurangan, dan potensi perbaikan yang perlu dilakukan.

7. Perbaikan dan Pembaruan

- Berdasarkan hasil evaluasi, melakukan perbaikan dan pembaruan pada aplikasi e-learning berbasis web untuk meningkatkan kualitas dan kegunaan.
- Mengintegrasikan umpan balik pengguna serta mempertimbangkan perkembangan teknologi terbaru dalam proses perbaikan dan pembaruan.

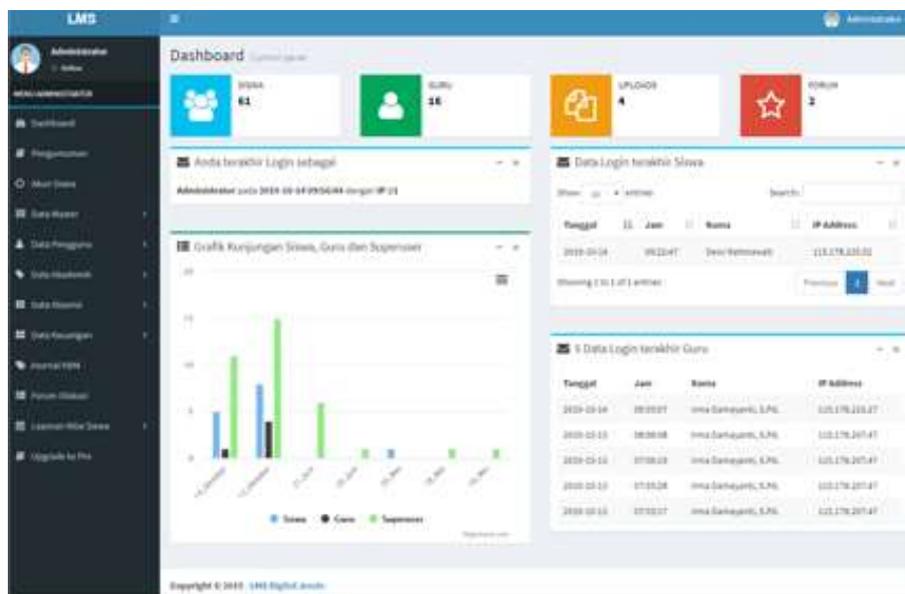
8. Implementasi dan Evaluasi Akhir

- Mengimplementasikan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif secara luas di perguruan tinggi.
- Melakukan evaluasi akhir terhadap efektivitas penggunaan aplikasi dalam meningkatkan pembelajaran, melibatkan semua stakeholder terkait, seperti mahasiswa, dosen, dan pihak administrasi perguruan tinggi.

- Menarik kesimpulan dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi akhir.

Tahapan-tahapan di atas dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks penelitian yang spesifik. Penting untuk memperhatikan kebutuhan pengguna dan melibatkan mereka secara aktif dalam setiap tahap pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Berikut adalah hasil dari Pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif adalah sebuah langkah inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Melalui pemanfaatan teknologi dan internet, aplikasi ini memberikan sarana yang memungkinkan mahasiswa dan dosen berinteraksi secara lebih dinamis dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, kami menghadapi masalah dalam pembelajaran konvensional di perguruan tinggi, yaitu kurangnya interaksi antara dosen dan mahasiswa serta keterbatasan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif menjadi solusi yang menjanjikan untuk memperbaiki situasi tersebut.

Pada tahap tinjauan pustaka, kami mengumpulkan informasi mengenai e-learning dan perkembangannya dalam konteks pendidikan. E-learning telah menjadi tren yang semakin populer dalam dunia pendidikan karena kelebihanannya dalam mengatasi batasan geografis dan waktu. Kami juga membahas keuntungan penggunaan e-learning di perguruan tinggi, seperti fleksibilitas waktu belajar, akses materi pembelajaran yang lebih mudah, dan kesempatan untuk berinteraksi secara online. Namun, kami juga menyadari bahwa terdapat tantangan yang harus dihadapi, seperti kurangnya interaksi sosial dan motivasi, serta kebutuhan akan pengembangan fitur-fitur interaktif yang lebih menarik bagi pengguna.

Metodologi penelitian yang kami gunakan dalam pengembangan aplikasi ini meliputi pendekatan pengembangan perangkat lunak berbasis web dan desain berorientasi pengguna (user-centered design). Kami menggunakan teknologi dan alat yang sesuai, seperti bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript, serta kerangka kerja (framework) untuk pengembangan web. Selain itu, kami juga melakukan studi kasus untuk memahami kebutuhan pengguna dan merancang sistem aplikasi e-learning berbasis web yang responsif, intuitif, dan interaktif.

Dalam analisis dan perancangan sistem, kami mengidentifikasi fitur-fitur interaktif yang relevan dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran. Beberapa fitur yang kami implementasikan di antaranya adalah forum diskusi, chat online, kuis interaktif, dan penggunaan multimedia yang interaktif. Fitur-fitur ini dirancang dengan tujuan meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta antara sesama mahasiswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan memfasilitasi pertukaran informasi yang lebih efektif.

Setelah implementasi, kami melakukan pengujian aplikasi dengan melibatkan sejumlah mahasiswa sebagai pengguna beta. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan kehandalan dan kinerja aplikasi, serta mendapatkan umpan balik dari pengguna mengenai kegunaan dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian tersebut menjadi dasar bagi kami untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada aplikasi.

Hasil dari pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif ini menunjukkan adanya peningkatan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dengan dosen dan sesama mahasiswa melalui fitur-fitur

interaktif yang disediakan. Dosen juga dapat memberikan umpan balik secara real-time kepada mahasiswa, serta memonitor dan mengevaluasi kemajuan belajar mahasiswa dengan lebih mudah. Selain itu, adanya fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi dan chat online mendorong diskusi dan kolaborasi antara mahasiswa, sehingga memperkaya proses pembelajaran.

Dalam kesimpulan, pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi. Interaksi yang lebih intens antara mahasiswa dan dosen, serta keterlibatan mahasiswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran, dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar mahasiswa.

Sebagai saran untuk pengembangan aplikasi e-learning berbasis web di masa depan, kami menyarankan untuk mengintegrasikan aplikasi ini dengan sistem manajemen pembelajaran yang sudah ada di perguruan tinggi. Hal ini akan memudahkan penggunaan aplikasi e-learning oleh dosen dan mahasiswa serta memperluas cakupan penggunaan aplikasi. Selain itu, terus melakukan penelitian dan pengembangan fitur-fitur interaktif baru yang lebih inovatif dan menarik bagi pengguna juga menjadi langkah yang perlu dilakukan guna menjaga keberlanjutan dan kesesuaian aplikasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran di masa depan..

SIMPULAN

Dalam pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi, dapat ditarik beberapa simpulan dan saran sebagai berikut:

Simpulan:

1. Pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi.
2. Fitur-fitur interaktif, seperti forum diskusi, chat online, kuis interaktif, dan penggunaan multimedia yang interaktif, dapat meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan dosen, serta memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif.
3. Penggunaan aplikasi e-learning berbasis web dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar.

Saran:

1. Integrasi dengan sistem manajemen pembelajaran yang sudah ada: Untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi e-learning, disarankan untuk mengintegrasikan aplikasi ini dengan sistem manajemen pembelajaran yang sudah digunakan di perguruan tinggi. Hal ini akan memudahkan akses dan penggunaan aplikasi oleh dosen dan mahasiswa, serta memungkinkan sinkronisasi data secara efisien.
 2. Pengembangan fitur-fitur interaktif yang lebih inovatif: Terus melakukan penelitian dan pengembangan fitur-fitur interaktif baru yang lebih inovatif dan menarik bagi pengguna. Berdasarkan umpan balik pengguna, identifikasi kebutuhan dan tantangan yang muncul, dan upayakan untuk terus memperbaiki dan memperbarui fitur-fitur yang ada.
 3. Pelibatan aktif dosen dan mahasiswa dalam pengembangan: Melibatkan dosen dan mahasiswa secara aktif selama tahap analisis, perancangan, dan pengujian aplikasi. Dosen dan mahasiswa dapat memberikan perspektif yang berharga dan memastikan bahwa aplikasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka.
 4. Evaluasi dan perbaikan berkelanjutan: Lakukan evaluasi terhadap penggunaan aplikasi secara berkala. Dapatkan umpan balik dari dosen dan mahasiswa, serta identifikasi area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki. Tetap memantau perkembangan teknologi terbaru dan tren dalam e-learning, sehingga aplikasi dapat terus diperbarui dan relevan.
 5. Penyuluhan dan pelatihan bagi pengguna: Sediakan pelatihan dan penyuluhan kepada dosen dan mahasiswa mengenai penggunaan aplikasi e-learning berbasis web. Dalam menyampaikan manfaat dan fitur-fitur yang ada, pastikan pengguna memahami cara mengoptimalkan penggunaan aplikasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- Dengan implementasi yang tepat dan komitmen terhadap pengembangan dan pembaruan berkelanjutan, pengembangan aplikasi e-learning berbasis web dengan fitur interaktif dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di perguruan tinggi.

REFERENSI

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

Afrianto, A., & Inayati, A. (2016). Existential process in Harry Potter and the Chamber of
cyberarea.id

- Secret: A systemic functional linguistic study. *Teknosastik*, 14(1), 26–31.
- 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>
- Akbar, A. A. (2019). Analisa Aplikasi OVO Menggunakan Model Delone & McLean Di Kalangan Mahasiswa Universitas Airlangga. *UNIVERSITAS AIRLANGGA*.
- Alfiah, & Damayanti. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 1(1), 111–117.
- Alim, S., Lestari, P. P., & Rusliyawati, R. (2020). Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Tanaman Kakao Menggunakan Metode Certainty Factor Pada Kelompok Tani Pt Olam Indonesia (Cocoa) Cabang Lampung. *Jurnal Data Mining Dan Sistem Informasi*, 1(1), 26–31.
- Amin, R. (2020). IMPLEMENTASI RESTFULL API MENGGUNAKAN ARSITEKTUR MICROSERVICE UNTUK MANAJEMEN TUGAS KULIAH (STUDI KASUS: MAHASISWA STMIK AKAKOM). *STMIK AKAKOM Yogyakarta*.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN NUMERASI DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/774>
- 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.
- Ariansyah, A., Insanisty, B., & Sugiyanto, S. (2017). Hubungan Keseimbangan Dan Power Otot Tungkai Terhadap Kemampuan Tendangan Dolly Chagi Pada Atlet Ukm (Unit Kegiatan Mahasiswa) Taekwondo Universitas Bengkulu. *Kinestetik*, 1(2), 106–112. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3474>
- Astuti handayani, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Eko Saputra, F., Kunci, K., Keuangan, P., Wanita Tani, K., Author maidiana, C., & cid, teknokrata. (2022a). Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. 4(1), 1–7.
- Astuti handayani, M., Suwarni, E., Fernando, Y., Eko Saputra, F., Kunci, K., Keuangan, P., Wanita Tani, K., Author maidiana, C., & cid, teknokrata. (2022b). Suluh Abdi : Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat PENGELOLAAN KEUANGAN BISNIS DAN UMKM DI DESA BALAIREJO. 4(1), 1–7. https://jurnal.um-palembang.ac.id/suluh_abdi
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan Guru dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran selama Pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal cyberarea.id*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 49–55.

- Bertarina, Mahendra, O., Lestari, F., & Safitri, D. (2022). Analisis Pengaruh Hambatan Samping (Studi Kasus: Jalan Raya Za Pagar Alam di Bawah Flyover Kedaton Kota Bandar Lampung). *Jurnal Teknik Sipil ITP*, 9(1), 5. <https://doi.org/10.21063/jts.2022.v901.05>
- Bhara, A. M., & Syahida, A. R. (2019). Pengaruh Iklan “Shopee Blackpink Sebagai Brand Ambassador” Terhadap Minat Belanja Online Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 8(4), 288–296.
- Borman, R. I. (n.d.). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN.
- Budiman, F., & Sidiq, M. (n.d.). RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI APLIKASI DATA PETAMBAK.
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 25–29.
- 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.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan disposisi matematis siswa dengan pembelajaran berbasis masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–39.
- Elektro, J. T., & Malang, U. N. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Powerpoint 2013. 2012, 615–619.
- Fahimah, M., & Ningsih, L. A. (2022). Strategi Content Marketing dalam Membangun Customer Engagement. *Benchmark*, 3(1), 43–52. <https://doi.org/10.46821/benchmark.v3i1.283>
- Fahrizqi, E. B. (2018). Hubungan Panjang Tungkai, Power Tungkai Dan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Kemampuan Passing Pada Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Olahraga Futsal Perguruan Tinggi Teknokrat. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 2(1), 32–42.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021a). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiFahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendi. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021b). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral :*

Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 20(1), 43.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>

- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (n.d.). TINGKAT KEBUGARAN JASMANI MAHASISWA OLAHARAGA SELAMA NEW NORMAL PANDEMI COVID-19. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(2), 53–62.
- Fatimah, C., Asmara, P. M., Mauliya, I., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Berbasis Daring. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 117–126.
- Fatimah, C., Wirnawa, K., & Dewi, P. S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Perkalian Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp). *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 1–6.
- Febriza, M. A., Adrian, Q. J., & Sucipto, A. (2021). PENERAPAN AR DALAM MEDIA PEMBELAJARAN KLASIFIKASI BAKTERI. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 11.
- Ferdiana, R. (2020). A Systematic Literature Review of Intrusion Detection System for Network Security: Research Trends, Datasets and Methods. *2020 4th International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 1–6.
- Ghufroni. (2018). Kritik Sosial dalam Kumcer Yang Bertahan dan Binas Perlahan dan Rancangan Pembelajarannya. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., April, 10–27.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- Hendrastuty, N., Ihza, Y., Ring Road Utara, J., & Lor, J. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Santri Berbasis Android. *Jdmsi*, 2(2), 21–34.
- Herlinda, V., Darwis, D., & Dartono, D. (2021). ANALISIS CLUSTERING UNTUK RECREDESIALING FASILITAS KESEHATAN MENGGUNAKAN METODE FUZZY C-MEANS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 94–99.
- Informatika, S., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2023). Pelatihan Penerapan Logika Informatika Sebagai Dasar Algoritma Pemograman di SMKN 7 Bandarlampung. 1(3), 156–161.
- Isnain, A. R., Adrian, Q. J., & Putra, A. D. (2023). Digital Printing Training for Design at Students of SMK Budi Karya Natar. 1(3), 137–141.
- 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>

- Jupriyadi, J. (2018). Implementasi Seleksi Fitur Menggunakan Algoritma Fvbrm Untuk Klasifikasi Serangan Pada Intrusion Detection System (Ids). *Prosiding Semnastek*.
- Kurniawan, A. H. (2020). Konsep Altmetrics Dalam Mengukur Faktor Dampak Artikel Melalui Academic Social Media Dan Non-Academic Social Media. *UNILIB : Jurnal Perpustakaan*, 11(1), 43–49. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol11.iss1.art5>
- Kusniyati, H. (2016). Culture is a way of life that developed and shared by a group of people , and inherited from one technology as a competitive sector that can added value to the business processes that run . The development of information and communication technology make. *APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOBA SAMOSIR BERBASIS ANDROID Harni*, 9(1), 9–18.
- Kuswanto, H., Pratama, W. B. H., & Ahmad, I. S. (2020). Survey data on students' online shopping behaviour: A focus on selected university students in Indonesia. *Data in Brief*, 29, 105073.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020). Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 54–66.
- Mandasari, B., & Wahyudin, A. Y. (2019). Flipped Classroom Learning Model: Implementation and Its Impact on EFL Learners' Satisfaction on Grammar Class Corresponding Email Article's History Flipped Classroom Learning Model: Implementation and Its Impact on EFL Learners' Satisfaction on Grammar C. *Ethical Lingua*, 8(1), 2021.
- Maskar, S., Puspaningtyas, N. D., Fatimah, C., & Mauliya, I. (2021). Catatan Daring Matematika: Pelatihan Pemanfaatan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 487–493. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1979>
- Mata, K. (2022). Peningkatan pengetahuan pelajar dan mahasiswa dalam kesehatan mata di masa pandemi covid-19 melalui edukasi kesehatan mata. *Kesehatan Mata*, 1, 227–232.
- Megawaty, D. A., & Putra, M. E. (2020). Aplikasi Monitoring Aktivitas Akademik Mahasiswa Program Studi Informatika Universitas Xyz Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 65–74.
- Megawaty, D. A., & Setiawan, E. (2017). Analisis Perbandingan Social Commerce. 11(1), 1–4.
- Muliyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Sitepu, S. S. W. (2020). . *EXPLORING LEARNERS' AUTONOMY IN ONLINE LANGUAGE-LEARNING*

- IN STAI SUFYAN TSAURI MAJENANG. *Getsempena English Education Journal*, 7(2), 382–394.
- Neneng, N., Puspaningrum, A. S., Lestari, F., & Pratiwi, D. (2021). SMA Tunas Mekar Indonesia Tangguh Bencana. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(6), 335–342. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi.61>
- Ningsih, S. (2020). Strategi Membangun Customer Trust Pada Online Shop Dikalangan Mahasiswa Milenial. *Dinamis: Journal of Islamic Management and ...*, 3(1), 1–9. <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/dinamis/article/view/1576>
- Novitasari, Y. S., Adrian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 136–147. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Nugroho, R. A., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli. *Jendela Olahraga*, 6(2), 40–49. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i2.7391>
- Nuraziza, N., Oktaviani, L., & Sari, F. M. (2021). EFL Learners' Perceptions on ZOOM Application in the Online Classes. *Jambura Journal of English Teaching and Literature*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.37905/jetl.v2i1.7318>
- Oktaviani, L. (n.d.). STUDI TENTANG FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEMAMPUAN BERBICARA MAHASISWA JURUSAN BAHASA INGGRIS DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG.
- Pradhana Phandu, F. (2020). Pengembangan Aplikasi Android Sistem Informasi Manajemen Kebencanaan Pengurangan Resiko Bencana (SIMAK PRB) Meningkatkan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana di Kabupaten Blitar. *REVITALISASI: Jurnal Ilmu Manajemen*, 9(2017), 54–67.
- Pranoto, B. E., & Suprayogi, S. (2020). Incorporating 9GAG memes to develop EFL learners' speaking ability and willingness to communicate. *IJEE (Indonesian Journal of English Education)*, 7(2), 130–144.
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- 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.
- Puspaningtyas, N. D. (2019). Proses Berpikir Lateral Siswa SD dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar. *MAJAMATH: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 80–86.

- Puspaningtyas, N. D., Maskar, S., Dewi, P. S., Asmara, P. M., & Mauliya, I. (2022). Peningkatan Digital Marketing Karang Taruna Desa Hanura Dalam Memasarkan Wisata Pasar Sabin. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 320–323. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i1.4017>
- Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Menggunakan Metode Fast (Framework for the Application System Thinking) (Studi Kasus: Sman 1 Negeri Katon). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 69–77.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngeplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023a). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1), 147–153. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2666>
- Putri, A. D., Kuswoyo, H., Gulo, I., Ngestirosa, E., & Febrina, E. G. (2023b). Pengenalan Wawasan Digital Marketing Bagi Guru SMK N 1 Labuhan Maringgai, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(1), 147–153.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, Y. M., Putri, R. W., Tristiyanto, T., & Tahar, A. M. (2021). Workshop Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Seni dan Budaya Lampung bagi Guru Seni Tingkat SMU/SMK Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Dharma Wacana*, 1(4), 147–149. <https://doi.org/10.37295/jpdw.v1i4.68>
- Qodriani, L. U., & Kardiansyah, M. Y. (n.d.). GLOKALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.
- Quinones-Cuenca, M., Maldonado, J., Martinez-Curipoma, J., Estrella-Sarango, L., Quinones-Cuenca, S., Gonzalez-Jaramillo, V., & Morocho-Yaguana, M. (2022). Real Time Geolocation System for Livestock based in LoRa. 2022 17th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI), 1–6. <https://doi.org/10.23919/CISTI54924.2022.9820172>
- Rahmanto, Y. (2021). Digitalisasi Artefak pada Museum Lampung Menggunakan Teknik Fotogrametri Jarak Dekat untuk Pemodelan Artefak 3D. *Jurnal CoreIT: Jurnal Hasil Penelitian Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 7(1), 13–19.
- Ramadhan, A. F., Putra, A. D., & Surahman, A. (2021). APLIKASI PENGENALAN PERANGKAT KERAS KOMPUTER BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY (AR). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 24–31.

- Rianto, N. (2021). Pengenalan Alat Musik Tradisional Lampung Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 64–72.
- 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).
- Riskiono, S. D., Susanto, T., & Kristianto, K. (n.d.). Rancangan Media Pembelajaran Hewan Purbakala Menggunakan Augmented Reality. *CESS (Journal of Computer Engineering, System and Science)*, 5(2), 199–203.
- 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.
- Romalasari, A., & Sobari, E. (2019). Produksi Selada (*Lactuca sativa* L.) Menggunakan Sistem Hidroponik Dengan Perbedaan Sumber Nutrisi. *Agriprima : Journal of Applied Agricultural Sciences*, 3(1), 36–41. <https://doi.org/10.25047/agriprima.v3i1.158>
- Rusliyawati, & Sinaga, I. (2017). Pengaruh Self-Efficacy Komputer Jurusan Sia (Studi Kasus Mahasiswa Bidang Keahlian Sia Stmik Teknokrat Lampung). *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1(1), 56–89. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/750%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/viewFile/750/484>
- Sandika, A., & Mahfud, I. (2021). Penerapan Model Latihan Daya Tahan Kardiovaskuler With the Ball Permainan Sepak Bola Ssb Bu Pratama. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 32–36.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 4(1), 89–100.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116–125.
- Sari, F. M. (2017). Persepsi Mahasiswa terhadap Implementasi Film dalam Pembelajaran Menulis Esai Argumentasi. *Seminar Nasinal Bahasa Dan Sastra. Universitas Teknokrat Indonesia*.
- Sari, F. M. (2020). Exploring English Learners' Engagement and Their Roles in the Online Language Course. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 5(3), 349–361.
- Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). PEMBELAJARAN TRADISIONAL MENUJU MILENIAL: PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS WEB SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MAN 1 PESAWARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*

(JSSTCS), 1(2).

- Sulistiani, H. (2018). Perancangan Dashboard Interaktif Penjualan (Studi Kasus: PT Jaya Bakery). *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 15–17.
- Sulistiani, H., Miswanto, M., Alita, D., & Dellia, P. (2020). Pemanfaatan Analisis Biaya Dan Manfaat Dalam Perhitungan Kelayakan Investasi Teknologi Informasi. *Eductic-Scientific Journal of Informatics Education*, 6(2).
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., & ... (2021). Pendampingan Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Social ...*, 2(2), 160–166. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Sulistiani, H., Yanti, E. E., & Gunawan, R. D. (2021). Penerapan Metode Full Costing pada Sistem Informasi Akuntansi Biaya Produksi (Studi Kasus: Konveksi Serasi Bandar Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 35–47.
- Sulistiyawati, A., & Supriyanto, E. (2021). Implementasi Algoritma K-means Clustering dalam Penentuan Siswa Kelas Unggulan. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(2), 25. <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1162>
- 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>
- Susuanto, E. R., Putra, A. D., Bachtiar, A. F., Mahendra, A., & Mila, N. A. (2022). PELATIHAN DIGITAL MARKETING BAGI PEMUDA-PEMUDI. 3(2), 254–259.
- Tumewu, P., Paruntu, C. P., & Sondakh, T. D. (2015). Hasil Ubi Kayu (*Mannihot esculenta* Crantz) terhadap Perbedaan Jenis Pupuk. *Jurnal LPPM Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(2), 16–27. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lppmsains/article/view/10687>
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif SPLDV dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 24–31.
- Wantoro, A. (2016). Pengembangan Sistem Presensi Dan Kedisiplinan Dosen Terhadap Biaya Operasional Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknoinfo*, 10(1), 1–5.
- Wantoro, A. (2018). KOMPARASI PERHITUNGAN PEMILIHAN MAHASISWA TERBAIK MENGGUNAKAN METODE PERHITUNGAN KLASIK DENGAN LOGIKA FUZZY MAMDANI & SUGENO. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1).
- 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).
- Wantoro, A., & Priandika, A. T. (2017). Komparasi perhitungan pemilihan mahasiswa

terbaik menggunakan metode statistik klasik dengan logika fuzzy (tsukamoto dan mamdani). Seminar Nasional Teknologi Informasi, 25–32.

- 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>
- Wibowo, F., Khasanah, A. U., & Putra, F. I. F. S. (2022). Analisis Dampak Kehadiran Pasar Modern terhadap Kinerja Pemasaran Pasar Tradisional Berbasis Perspektif Pedagang dan Konsumen di Kabupaten Wonogiri. *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 53–65. <https://doi.org/10.23917/benefit.v7i1.16057>
- 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>
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Yulianti, D. T., Damayanti, D., & Prastowo, A. T. (2021). PENGEMBANGAN DIGITALISASI PERAWATAN KESEHATAN PADA KLINIK PRATAMA SUMBER MITRA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 32–39.