

Perancangan Aplikasi Web untuk Platform E-Learning dengan Fitur Materi Pembelajaran Interaktif dan Ujian Online

Vera Sudiaty¹⁾

¹⁾Teknologi Informasi

^{*)} Sudiaty.ver2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online. Aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan fleksibel bagi pengguna, dengan menyediakan materi pembelajaran yang mudah diakses serta ujian online untuk menguji pemahaman dan pengetahuan pengguna. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh menjadi lebih mudah dan efektif. E-learning telah menjadi solusi yang populer dalam dunia pendidikan, terutama dalam situasi di mana pembelajaran konvensional terbatas atau tidak memungkinkan. Namun, banyak platform e-learning saat ini masih terbatas dalam interaktivitas dan pengalaman pengguna yang memadai. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi web yang mengintegrasikan materi pembelajaran interaktif dan ujian online dalam satu platform. Materi pembelajaran interaktif akan memungkinkan pengguna untuk belajar dengan lebih menarik melalui penggunaan elemen visual, simulasi, dan konten yang interaktif. Sementara itu, ujian online akan memberikan pengguna kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik instan. Dengan menggunakan aplikasi web ini, diharapkan pengguna dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, mandiri, dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyediakan materi pembelajaran yang mudah diakses, ujian online yang otomatis, dan kemampuan untuk melacak kemajuan belajar pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi Web, Platform E-Learning, Ujian Online.

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi serta peningkatan penggunaan e-learning dalam dunia pendidikan. E-learning telah menjadi alternatif yang populer dalam menyediakan akses pendidikan yang fleksibel, terutama dalam situasi di mana pembelajaran tatap muka terbatas atau tidak memungkinkan, seperti saat ini dengan adanya pandemi COVID-19 (Afrianto, 2017; Fandani et al., 2019; Hidayatullah et al., 2018; Ngestirosa et al., 2020; A. D. Putri et al., 2017; Saputra et al., 2023; Setiawan et al., 2022; Setiawan, Ula Fresha, et al., 2019; Setiawan, Wimbaningrum, et al., 2018; Setiawan & Agustina, n.d.; Yulianti, 2021). Namun, banyak platform e-learning saat ini masih memiliki keterbatasan dalam hal interaktivitas dan pengalaman pengguna yang memadai. Materi pembelajaran seringkali disajikan secara statis dan kurang menarik,

sedangkan ujian online seringkali terbatas dalam format dan pengelolaan (Agustina & Setiawan, 2020; Arifin & Setiawan, 2019; Febrian et al., 2022; Megawaty et al., 2021; Puspaningrum et al., 2020; Setiawan, Sulistiyowati, et al., 2020; Setiawan et al., 2017; Setiawan, Atmowidi, et al., 2018; Setiawan, S, et al., 2019; Setiawan & Susilo, 2017; I. G. N. S. Wijaya et al., 2022). Hal ini dapat mempengaruhi minat dan motivasi belajar pengguna serta efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan (Amin et al., 2022; Naragani et al., 2014; NURDIN & Wijaya, 2019; Reichenbach et al., 2019; Santosa & Setiawan, 1970; Setiawan, Siddiq, et al., 2019; Sulistiani et al., 2009; I. G. N. Wijaya, 2018; I. G. N. S. Wijaya, 2019).

Oleh karena itu, urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi web yang memperkaya pengalaman e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online (Innosat et al., 2010; Irawan et al., 2019; Kasih et al., 2022; Lina & Suwarni, 2022; Pelanggan & E-commerce, 2022; Siddiq et al., 2022; I. G. K. W. Wijaya & Dananjaya, 2018; Wisnumurti et al., 2020). Dengan adanya fitur materi pembelajaran interaktif, pengguna akan lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Elemen visual, simulasi, dan konten interaktif akan membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna dalam materi pembelajaran (Dewi et al., 2021; Febrian & Vinahapsari, 2020; Kuswoyo et al., 2023; Nugraha et al., 2019; E. Putri et al., 2022; Satria & Haryadi, 2018; Wajid et al., 2018; Woro Kasih et al., 2019).

Selain itu, adanya fitur ujian online akan memungkinkan pengguna untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik instan. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi evaluasi, serta memberikan pengguna kesempatan untuk mengukur kemajuan mereka secara objektif (Aryangga & Nurmaily, 2017; Audrilia & Budiman, 2020; Aziz et al., 2021; Kane et al., 2016; Kusumawati et al., 2018; Lestari et al., 2021; Pamungkas et al., 2020; Udayana et al., 2021). Dengan demikian, aplikasi web ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran e-learning dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, efektif, dan memuaskan bagi pengguna (Febrian & Fadly, 2021; Geometri Dan, 2018; Hasan et al., 2018; Lina & Permatasari, 2020; Meidyna Putri et al., 2019; NASIONAL, 2007; Rusliyawati et al., 2022; Setiawan, 2018; Setiawan, Aflahul Ula, et al., 2020; I. Wijaya et al., 2016; Yulianti & Herpratiwi, 2014).

KAJIAN PUSTAKA

Perancangan Aplikasi Web untuk Platform E-Learning dengan Fitur Materi Pembelajaran Interaktif dan Ujian Online mengacu pada proses merancang dan mengembangkan aplikasi web yang digunakan sebagai platform untuk pembelajaran secara online (Alam et al., 2022; Algorithm, 2022; Fadillah & Kusumawati, 2021; Firma Sahrul B, 2017; Ihzaturrahma & Kusumawati, 2021; Nurmaily, 2018; P et al., 2022; S et al., 2021; Teknologi & Jtsi, 2021). Aplikasi ini dirancang khusus untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan menyediakan materi pembelajaran yang interaktif dan ujian online bagi para pengguna (Alita et al., 2020; Endwia et al., 2021; Halim & Saputra, 2021; Jatika et al., 2023; Kisworo, 2018; Mauliya et al., 2022; Mulyanto & Setiawan, 2020; Nodemcu, 2021; Ramadhanu & Priandika, 2021; Wahyudin et al., 2021).

Pengertian masing-masing komponen dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Platform E-Learning

Merujuk pada lingkungan atau sistem yang digunakan untuk menyediakan dan mengelola konten pembelajaran secara online. Platform ini memungkinkan pengguna, seperti siswa atau peserta kursus, untuk mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan konten tersebut.

2. Materi Pembelajaran Interaktif

Merupakan konten pembelajaran yang dirancang untuk berinteraksi dengan pengguna. Materi ini dapat berupa teks, gambar, audio, video, atau elemen interaktif lainnya yang membantu pengguna dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

3. Ujian Online

Merupakan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menguji pemahaman dan keterampilan mereka melalui serangkaian pertanyaan atau tugas yang disediakan dalam format online. Ujian ini dapat mencakup berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian singkat, atau tugas interaktif, dan memberikan hasil evaluasi yang langsung kepada pengguna.

Dengan mengintegrasikan fitur-fitur tersebut dalam aplikasi web, pengguna dapat mengakses materi pembelajaran interaktif dengan mudah, melakukan ujian online untuk menguji pemahaman mereka, dan memperoleh umpan balik seketika (*A Lecturer ' s and Students ' Perspective toward Ethnic Snake Game in Speaking Class at Universitas*

Muhammadiyah Malang Lulud Oktaviani , Elsa Marina Desiarti Implementing Role Play in English for Business Class Berlinda Mandasari English Drama in the Lat, 2017; Android, 2016; Cenita & Nurmaily, 2020; Indah & Nurmaily, 2022; Maghfirah et al., 2022; Sulastio et al., 2021; Tengah et al., 2023; Zanofo et al., 2021). Hal ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara fleksibel dan efektif, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran mandiri (AS & Baihaqi, 2020; Darwis et al., 2020, 2021; Hafidz & Amalia, 2021; Mustantifa & Nurmaily, n.d.; River et al., 2023; *Underground Support System Determination : A Literature Review Underground Support System Determination : A Literature Review*, 2022).

METODE

Tahapan perancangan aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online dapat meliputi langkah-langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan pengguna serta pemangku kepentingan dalam menggunakan aplikasi e-learning. Menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan, seperti materi pembelajaran interaktif, ujian online, manajemen pengguna, pelacakan kemajuan belajar, dan lain-lain.
2. Perencanaan: Merencanakan arsitektur dan desain aplikasi web, termasuk struktur navigasi, tampilan antarmuka pengguna, dan integrasi dengan sistem manajemen konten atau database. Menentukan teknologi yang akan digunakan, seperti bahasa pemrograman, framework, dan alat pengembangan.
3. Pengembangan Konten: Membuat konten pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Konten dapat berupa teks, gambar, audio, video, animasi, atau elemen interaktif lainnya. Mengorganisasi konten dalam modul pembelajaran yang terstruktur dan mudah diakses.
4. Pengembangan Aplikasi: Membangun aplikasi web dengan menggunakan bahasa pemrograman dan alat pengembangan yang telah ditentukan. Mengimplementasikan fitur-fitur yang telah direncanakan, seperti modul pembelajaran interaktif, ujian online, manajemen pengguna, dan integrasi sistem pembayaran atau manajemen konten.
5. Pengujian dan Evaluasi: Melakukan pengujian secara menyeluruh terhadap aplikasi web untuk memastikan kualitas, keandalan, dan keamanan. Mengidentifikasi dan

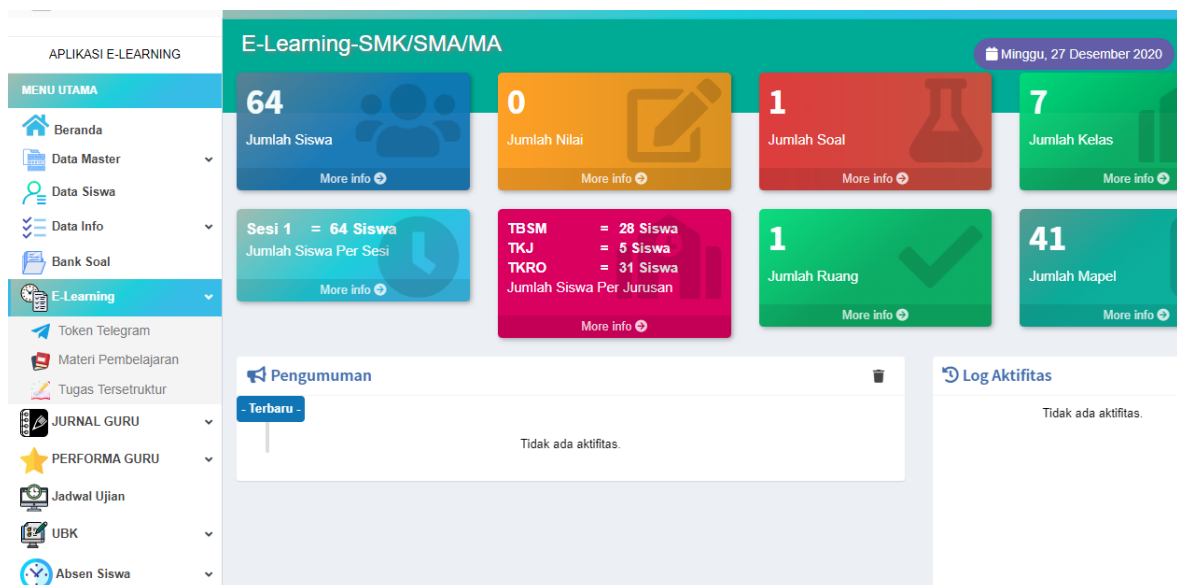
memperbaiki bug atau kesalahan yang ditemukan. Melakukan evaluasi terhadap respons dan pengalaman pengguna untuk memperbaiki dan meningkatkan fitur aplikasi.

6. Peluncuran dan Implementasi: Mempublikasikan aplikasi web e-learning ke lingkungan produksi. Melakukan pelatihan kepada pengguna dan administrator dalam menggunakan aplikasi. Mengintegrasikan aplikasi dengan sistem atau infrastruktur yang ada, seperti manajemen pengguna, sistem manajemen konten, atau sistem pembayaran online.
7. Pemeliharaan dan Peningkatan: Melakukan pemeliharaan rutin terhadap aplikasi web, termasuk pembaruan keamanan, perbaikan bug, dan peningkatan fitur. Mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan melakukan perbaikan atau penyesuaian sesuai kebutuhan dan perkembangan teknologi.

Dengan mengikuti tahapan-tahapan tersebut, perancangan aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online dapat dilakukan secara sistematis dan menghasilkan aplikasi yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil lengkap perancangan aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online:



1. Analisis Kebutuhan:

- Pengguna: Mahasiswa dan pelajar yang ingin belajar secara mandiri dan menguji pemahaman mereka.
- Tujuan: Memberikan pengalaman pembelajaran interaktif dan pengujian online yang efektif dan menyenangkan.
- Fitur yang dibutuhkan: Modul materi pembelajaran interaktif, ujian online dengan berbagai jenis soal, sistem manajemen pengguna, pelacakan kemajuan belajar, forum diskusi, dan integrasi dengan sistem pembayaran.

2. Perencanaan:

- Arsitektur dan Desain: Aplikasi web akan menggunakan pendekatan berbasis komponen, dengan tampilan antarmuka pengguna yang responsif dan mudah dinavigasi. Desain akan mengutamakan pengalaman pengguna yang intuitif dan menarik.
- Teknologi yang digunakan: Bahasa pemrograman JavaScript dengan framework ReactJS, menggunakan database MySQL untuk menyimpan data pengguna dan konten pembelajaran.

3. Pengembangan Konten:

- Pembuatan Konten: Konten pembelajaran akan disusun dalam modul-modul interaktif yang terstruktur. Konten dapat berupa teks, gambar, audio, video, serta elemen interaktif seperti quiz, simulasi, dan latihan interaktif.
- Organisasi Konten: Konten akan dikelompokkan berdasarkan topik atau mata pelajaran, dengan kemudahan akses dan navigasi antara modul pembelajaran.

4. Pengembangan Aplikasi:

- Pembuatan Fitur: Mengimplementasikan fitur-fitur seperti modul pembelajaran interaktif dengan berbagai jenis konten, sistem pengujian online dengan soal pilihan ganda dan isian singkat, manajemen pengguna dengan pendaftaran dan login, dan integrasi dengan sistem pembayaran online untuk akses premium.
- Integrasi Teknologi: Menghubungkan aplikasi dengan sistem manajemen pengguna dan basis data konten pembelajaran.

5. Pengujian dan Evaluasi:

- Pengujian Fungsionalitas: Melakukan pengujian terhadap setiap fitur untuk memastikan kinerja yang baik dan konsistensi antarmuka pengguna.
- Evaluasi Pengguna: Mengumpulkan umpan balik dari pengguna beta tester untuk memperbaiki bug dan memperbaiki pengalaman pengguna.

6. Peluncuran dan Implementasi:

- Peluncuran: Meluncurkan aplikasi web e-learning secara publik, mengumumkan fitur dan manfaatnya kepada target pengguna.
- Pelatihan: Memberikan pelatihan kepada pengguna dan administrator mengenai penggunaan aplikasi web dan fitur-fiturnya.

Berikut ini tabel perancangan aplikas E-Learning :

No.	Fitur	Deskripsi
1.	Materi Pembelajaran Interaktif	Menyediakan materi pembelajaran dalam format yang interaktif, seperti video, animasi, dan simulasi. Pengguna dapat berinteraksi langsung dengan materi tersebut.
2.	Ujian Online	Memungkinkan pengguna untuk melakukan ujian secara online. Aplikasi akan menyediakan berbagai jenis soal dan memberikan penilaian otomatis setelah pengguna menyelesaikan ujian.
3.	Pengelolaan Materi	Memungkinkan admin atau pengajar untuk mengelola dan mengunggah materi pembelajaran ke dalam aplikasi. Pengelolaan ini meliputi pengaturan akses, pengaturan kategori, dan deskripsi materi.
4.	Kuis dan Tugas	Menyediakan fitur kuis dan tugas interaktif yang memungkinkan pengguna untuk menguji pemahaman mereka secara langsung dan memberikan feedback instan.
5.	Forum Diskusi	Menyediakan platform diskusi bagi pengguna untuk berinteraksi, bertanya pertanyaan, dan berbagi pemikiran terkait materi pembelajaran.
6.	Pelacakan Progres	Memungkinkan pengguna untuk melacak dan melihat kemajuan mereka dalam mempelajari materi pembelajaran dan menyelesaikan tugas-tugas.
7.	Sertifikat	Memberikan sertifikat kepada pengguna yang berhasil menyelesaikan materi pembelajaran dan ujian dengan baik.
8.	Integrasi Media Sosial	Memungkinkan pengguna untuk berbagi pencapaian mereka dan mempromosikan aplikasi melalui media sosial.

Tabel 1. Perancangan Aplikasi Web untuk Platform E-Learning dengan Fitur Materi Pembelajaran Interaktif dan Ujian Online

7. Pemeliharaan dan Peningkatan:

- Pemeliharaan Rutin: Melakukan pemeliharaan rutin terhadap aplikasi, seperti pembaruan keamanan dan perbaikan bug.

- Peningkatan Fitur: Mengumpulkan umpan balik pengguna dan melakukan peningkatan fitur sesuai dengan kebutuhan dan permintaan pengguna.

Dengan perancangan ini, aplikasi web untuk platform e-learning dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan efektif bagi pengguna, serta memfasilitasi pengujian online untuk mengukur pemahaman dan kemajuan belajar pengguna.

SIMPULAN

Dalam rangka perancangan aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan pengalaman belajar pengguna. Fitur-fitur seperti materi pembelajaran interaktif dan ujian online memberikan fleksibilitas dan interaktivitas yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pengguna dalam proses pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas perancangan aplikasi web e-learning, beberapa saran dapat diberikan. Pertama, penting untuk memperhatikan desain antarmuka yang intuitif dan responsif, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses dan berinteraksi dengan materi pembelajaran dan fitur lainnya. Selain itu, pilihan teknologi dan platform yang tepat perlu dipertimbangkan untuk memastikan kinerja dan kompatibilitas yang optimal. Selanjutnya, konten pembelajaran harus dirancang dengan jelas dan menarik, dengan menggunakan berbagai format seperti video, animasi, dan gambar untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengguna. Terakhir, perhatian terhadap keamanan data dan privasi pengguna juga harus menjadi perhatian utama dalam perancangan aplikasi web ini.

Dengan mengikuti saran-saran ini, aplikasi web untuk platform e-learning dengan fitur materi pembelajaran interaktif dan ujian online dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi pengguna. Ini dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan, mengoptimalkan pembelajaran mandiri, dan memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan baru secara interaktif.

REFERENSI

A Lecturer ' s and Students ' Perspective toward Ethnic Snake Game in Speaking Class at Universitas Muhammadiyah Malang Lulud Oktaviani , Elsa Marina Desiarti Implementing Role Play in English for Business Class Berlinda Mandasari English Drama in the Lat. (2017). 15(2).

- Afrianto, A. (2017). Grammatical Cohesion in Students' Writing: a Case At Universitas Teknokrat Indonesia. *Leksema: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 97–112. <https://doi.org/10.22515/ljbs.v2i2.899>
- Agustina, L., & Setiawan, R. (2020). Fostering a Natural Atmosphere; Improving Students' Communication Skill in a Business Meeting. *Journal of Languages and Language Teaching*, 8(3), 307. <https://doi.org/10.33394/jollt.v8i3.2746>
- Alam, P. S., Wantoro, A., & Kisworo. (2022). Sistem Pakar Pemilihan Sampo Pria dengan Menggunakan Metode Certainty Factor. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 3(4), 21–27. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Algorithm, C. (2022). *PREDIKSI NASABAH KOPERASI DENGAN POTENSI KREDIT MACET MENGGUNAKAN ALGORITMA C4 . 5*. 5(1), 1–10.
- Alita, D., Tubagus, I., Rahmanto, Y., Styawati, S., & Nurkholis, A. (2020). Sistem Informasi Geografis Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Tanaman Jagung Dan Singkong Pada Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.815>
- Amin, M., Syahnaidi, Q., & Junaid, M. (2022). *Santri Ex-Social Pathology Perpetrators at Ora Aji Islamic Boarding School Sleman Yogyakarta : Transformation of Religiosity through Religious Conversion*. 803–810.
- Android, A. (2016). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENCARI TUKANG BANGUNAN BERBASIS ANDROID DENGAN GOOGLE MAPS API*. 2(2).
- Arifin, M., & Setiawan, R. R. (2019). Peningkatan Kapasitas Santri Pondok Pesantren Entrepreneur Al-Mawaddah Kudus Melalui Pelatihan Web. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*, 1(1), 22–27. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v1i1.3111>
- Aryangga, A., & Nurmaily, E. (2017). Women's Power and Stereotype Denial in Pocahontas Movie. *Teknosastik*, 15(1), 46. <https://doi.org/10.33365/ts.v15i1.19>
- AS, N. R., & Baihaqi, I. (2020). Studi Inspeksi Kelayakan Instalasi Dan Instrumen Tenaga Listrik. *Sinusoida*, 22(2), 21–33.
- Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus : Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani : Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i1.78>
- Aziz, G. J. H., Sidhiq, A. F., Pratama, J. C., & Samsugi, S. (2021). Rancang Bangun Alat Otomatis Hand Sanitizer Dan Ukur Suhu Tubuh Mandiri Untuk Pencegahan Covid-19 Berbasis Arduino Uno. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 2(1), 78–84.
- Cenita, L., & Nurmaily, E. (2020). Metaphorical Expressions in Emily Dickinson'S Poems. *Linguistics and Literature Journal*, 1(2), 46–54. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i2.311>
- Darwis, D., Ferico Octaviansyah, A., Sulistiani, H., & Putra, R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.

- Darwis, D., Pamungkas, N. B., & Wamiliana. (2021). Comparison of Least Significant Bit, Pixel Value Differencing, and Modulus Function on Steganography to Measure Image Quality, Storage Capacity, and Robustness. *Journal of Physics: Conference Series*, 1751(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1751/1/012039>
- Dewi, L. J. E., Wijaya, I. N. S. W., & Seputra, K. A. (2021). Web-based Buleleng regency agriculture product information system development. *Journal of Physics: Conference Series*, 1810(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012029>
- Endwia, S. M., Kusumawati, N., & Irawan, A. (2021). *Factors Influencing Customer Satisfaction and Loyalty of Online Educational Platform in Indonesia: Analysis of E-Service Quality Factors*. August, 11–13. https://www.researchgate.net/profile/Nurrani-Kusumawati-2/publication/358090257_Factors_Influencing_Customer_Satisfaction_and_Loyalty_of_Online_Educational_Platform_in_Indonesia_Analysis_of_E-Service_Quality_Factors/links/61efccbcdaefc25fd4e9175/Factors-
- Fadillah, F., & Kusumawati, N. (2021). Factors Affecting Makeup Products Online Impulsive Buying Behavior on TikTok. *Proceeding Book of The 6th ICMEM*, August, 11–13. <https://www.researchgate.net/publication/358090165>
- Fandani, S. T., Sulistiyowati, H., & Setiawan, R. (2019). Tingkat Pencemaran Udara di Desa Silo dan Pace, Kecamatan Silo, Kabupaten Jember dengan Menggunakan Lichen Sebagai Bioindikator. *Berkala Sainstek*, 7(2), 39. <https://doi.org/10.19184/bst.v7i2.6861>
- Febrian, A., & Fadly, M. (2021). The Impact of Customer Satisfaction with EWOM and Brand Equity on E-Commerce Purchase Intention in Indonesia Moderated by Culture. *Binus Business Review*, 12(1), 41–51. <https://doi.org/10.21512/bbr.v12i1.6419>
- Febrian, A., Nani, D. A., Lina, L. F., & Husna, N. (2022). The Role of Social Media Activities to Enhance Brand Equity. *Journal of Economics, Business, & Accountancy Ventura*, 25(1), 20. <https://doi.org/10.14414/jebav.v25i1.2881>
- Febrian, A., & Vinahapsari, C. A. (2020). *Brand equity is mediated in influencing purchase intentions on e commerce Digital Content Marketing Strategy in Increasing Customer Engagement in Covid-19 Situation View project Brand equity is mediated in influencing purchase intentions on e commerce*. April, 3703–3710. <https://www.researchgate.net/publication/340730724>
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Geometri Dan, A. (2018). *Jurnal Teknik Sipil 1 Jurnal Teknik Sipil*. 7(2), 26–37.
- Hafidz, D. A., & Amalia, F. S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Edukasi dan Pemasaran Hasil Pertanian di Tulang Bawang. *Jurnal Cyberarea.Id*, 1(2), 1–10. <http://www.pusdansi.org/index.php/cyberarea/article/view/40>
- Halim, A., & Saputra, A. (2021). *PEMBUATAN SAFETY DEVICE COOLING DOWN AUTOMATIC PADA UNIT HEAVY EQUIPMENT DOZER D3K CATERPILLAR*

BERBASIS MICROCONTROLLER. 20(1).

- Hasan, M. Z., Abdullah, A. H., Ahmed, A., Hamzah, N. H., Said, M. A. M., Yaacob, S., & Fadly, M. (2018). Analysis on Euler angles rotation of a rigid body in three-axis attitude based on RazakSAT data. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 10(1–14), 73–76.
- Hidayatullah, A., Sudarmadji, S., Ulum, F. B., Sulistiyowati, H., & Setiawan, R. (2018). Distribusi Lamun di Zona Intertidal Tanjung Bilik Taman Nasional Baluran Menggunakan Metode GIS (Geographic Information System). *Berkala Sainstek*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.19184/bst.v6i1.7557>
- Ihzaturrahma, N., & Kusumawati, N. (2021). Influence of Integrated Marketing Communication To Brand Awareness and Brand Image Toward Purchase Intention of Local Fashion Product. *International Journal of Entrepreneurship and Management Practices*, 4(15), 23–41. <https://doi.org/10.35631/ijemp.415002>
- Indah, A. N., & Nurmaily, E. (2022). Agoraphobia Analysis Experienced By the Main Character in Maria Semple'S Where'D You Go, Bernadette Novel. *Linguistics and Literature Journal*, 3(2), 131–139. http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/linguistics_and_literature/article/view/2149
- Innosat, P., Fadly, M., Prof, A., Sidek, O., Prof, A., & Said, A. (2010). *Development of Attitude Determination for Student*. 1–9.
- Irawan, Y., Muzid, S., Susanti, N., & Setiawan, R. (2019). *System Testing using Black Box Testing Equivalence Partitioning (Case Study at Garbage Bank Management Information System on Karya Sentosa)*. 1–7. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2018.2280526>
- Jatika, P. L., Ashari, N., & Darwis, D. (2023). *Game Edukasi Pengenalan Dampak Buruk Merokok Bagi Kesehatan Berbasis Android*. 4, 22–28.
- Kane, S. N., Mishra, A., & Dutta, A. K. (2016). Preface: International Conference on Recent Trends in Physics (ICRTP 2016). *Journal of Physics: Conference Series*, 755(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/755/1/011001>
- Kasih, E. N. E. W., Husna, M., Mulia, M. R., & Fithratullah, M. (2022). Delineating Masculinity Belief in Guy de Maupassants' Three Short Stories. *Journal of Feminism and Gender Studies*, 2(2), 139. <https://doi.org/10.19184/jfgs.v2i2.31956>
- Kisworo, K. (2018). Fmadm: Yager Model in Fuzzy Decision Making. *Jurnal Tekno Kompak*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.33365/jtk.v12i1.43>
- Kusumawati, N. A., Putra, I. D., Wijaya, I. G. N. K., & Indrawan, I. G. B. (2018). Integrated remote sensing and geological observation in identifying landslide triggering factors: A case study of landslide hazard of Hargotirto subdistrict, Kulon Progo, D.I. Yogyakarta. *AIP Conference Proceedings*, 1987(November). <https://doi.org/10.1063/1.5047349>
- Kuswoyo, H., Gulo, I., Putri, A. D., Fajar, Y., Inggris, S., Indonesia, U. T., & Indonesia, U.

- T. (2023). *PENINGKATAN KETERAMPILAN TEST TOEIC BAGI SISWA / SISWI BERBASIS TEKNOLOGI DI SMKN 1 LABUHAN MARINGGAI, LAMPUNG TIMUR Pendahuluan*. 1(2), 44–50.
- Lestari, F., Susanto, T., & Kastamto, K. (2021). Pemanenan Air Hujan Sebagai Penyediaan Air Bersih Pada Era New Normal Di Kelurahan Susunan Baru. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 427. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4447>
- Lina, L. F., & Permatasari, B. (2020). Kredibilitas Selebriti Mikro pada Niat Beli Produk di Media Sosial. *REVENUE: Jurnal Manajemen Bisnis Islam*, 1(2), 135–146. <https://doi.org/10.24042/revenue.v1i2.6296>
- Lina, L. F., & Suwarni, E. (2022). Social Commerce Adoption to Enhance SMEs Performance: Technology, Organization and Environment (TOE) Perspectives. *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen*, 8(3), 689–696. <https://doi.org/10.17358/jabm.8.3.689>
- Maghfirah, A., Saputra, I., Ilahi, I. K., & Kartika, S. A. (2022). *Rancang Bangun Website Coin Laundry Alhamdulillah Prototype Website Coin Laundry Alhamdulillah*. 5(November).
- Mauliya, I., Bella, C., & Matematika, P. (2022). *Penyelesaian masalah matematika siswa dalam pokok bahasan segitiga berdasarkan aliran intuisiisme*. 2(1), 1–8.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, 9(1), 58–66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Meidyna Putri, T. A., Wimbaningrum, R., & Setiawan, R. (2019). Keanekaragaman Jenis Capung Anggota Ordo Odonata Di Area Persawahan Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(1), 324–336. <https://doi.org/10.26877/bioma.v8i1.4697>
- Mulyanto, A., & Setiawan, W. (2020). Penerapan Metode Web Engineering Menggunakan Laravel 5 Dalam Pengembangan Penjualan Toko Online Hijapedia Berbasis Website Di Cikarang Bekasi. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 5(2), 18–23. www.jurnal.stmikcikarang.ac.id
- Mustantifa, G. D., & Nurmaily, E. (n.d.). *MAYA ANGELOU ' S IDEAS ON AFRICAN - AMERICAN WOMEN ' S SELF-ESTEEM REFLECTED IN SELECTED POEMS*. 3(1), 61–68.
- Naragani, K., Munaganti, R. K., Sirigiri, C. K., & Muvva, V. (2014). *Research Article Antimicrobial Potential of*. 25(21), 125–129.
- NASIONAL, M. P. (2007). No TitleЫЫЫЫЫЫЫ. *Ятыатат, вы12у*(235), 245. [http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/4949/15/BAB%20II.pdf)
- Ngestirosa, E., Woro, E., & Strid, J. E. (2020). *Reconstructing the Border : Social Integration in Reyna Grande ' s The Distance Between Us*. December.

- Nodemcu, T. D. A. N. (2021). *Desain Iot Untuk Smart Kumbung Dengan Thinkspeak Dan Nodemcu. February*. <https://doi.org/10.31961/positif.v6i2.949>
- Nugraha, F., Setiawan, R., Darmanto, E., Widodo, A., & Rahayu, Y. (2019). *Implementation of Legalized Document Order System For Graduates Muria Kudus University By Utilizing REST API (Application Programming Interface)*. 143–148. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2018.2280635>
- NURDIN, Y., & Wijaya, I. (2019). PENGARUH KOMPETENSI AKUNTANSI APARAT PENGELOLA DANA DESA DAN KOMITMEN ORGANISASI PEMERINTAH DESA TERHADAP AKUNTABILITAS PENGELOLAAN DANA DESA (Studi Pada Kecamatan Sinjai Selatan Kabupaten Sinjai). *Accounting, Accountability, and Organization System (AAOS) Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.47354/aaos.v1i1.106>
- Nurmaily, E. (2018). Puisi Melalui Media Sosial. *Bahasa Dan Seni, Tahun 46*, 29–43.
- P, M. P. K., Assuja, M. A., & Pramita, G. (2022). *Pelatihan Pemrograman Web Menggunakan Framework Laravel di SMKN 1 Bandarlampung*. 1(2), 87–94.
- Pamungkas, N. B., Darwis, D., Nurjayanti, D., & Prastowo, A. T. (2020). Perbandingan Algoritma Pixel Value Differencing Dan Modulus Function Pada Steganografi Untuk Mengukur Kualitas Citra Dan Kapasitas Penyimpanan. *Jurnal Informatika*, 20(1), 67–77. <https://doi.org/10.30873/ji.v20i1.2055>
- Pelanggan, K., & E-commerce, D. A. N. K. P. (2022). *PENGARUH ELECTRONIC WORD OF MOUTH (E-WOM), PERSEPSI RISIKO , Bisnis dan Vokasi Institut Teknologi dan Bisnis Stikom Bali ,. January*. <https://doi.org/10.24843/EJMUNUD.2021.v11.i01.p10>
- Puspaningrum, A. S., Neneng, N., Saputri, I., & Ariany, F. (2020). Pengembangan E-Raport Kurikulum 2013 Berbasis Web Pada Sma Tunas Mekar Indonesia. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 94–101. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v8i2.2692>
- Putri, A. D., AM, E., & Candradewini, C. (2017). Penempatan Pegawai Di Badan Kepegawaian Daerah Kota Bandar Lampung. *JANE - Jurnal Administrasi Negara*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.24198/jane.v2i1.13677>
- Putri, E., Erlangga, D. T., & Literature, E. (2022). *A STUDY OF THE DAILY PRACTICES OF CODE MIXING*. 2(10), 1–10.
- 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 (JTSI)*, 2(1), 59–64. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Reichenbach, A., Bringmann, A., Reader, E. E., Pournaras, C. J., Rungger-Brändle, E., Riva, C. E., Hardarson, S. H., Stefansson, E., Yard, W. N., Newman, E. A., & Holmes, D. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Progress in Retinal and Eye Research*, 561(3), S2–S3.
- River, P., Sun, T., Yang, B., Dams, F. R., & Ilinca, C. (2023). *Hydraulic gradient analysis on embankment dam foundation associated with internal erosion*.

<https://doi.org/10.1088/1755-1315/1173/1/012027>

- Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Fitratullah, M., Yulianti, T., & Sulistyawati, A. (2022). Program Sekolah Binaan : Pelatihan, Pengembangan Dan Peningkatan Kompetensi Public Speaking Dalam Kepemimpinan Pengurus Osis Dan Pramuka. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 280. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2184>
- S, P. O., Mustaqim, M. H., & Amalia, F. S. (2021). *Perancangan Sistem Informasi LEUAGE Sebagai Media Pemelajaran Bahasa Inggris*. 1(2), 1–9.
- Santosa, A., & Setiawan, R. (1970). Perancangan Sistem Informasi Gudang K3Lh-Dp Pt. Dirgantara Indonesia(Persero). *INAQUE: Journal of Industrial & Quality Engineering*, 6(2), 123–132. <https://doi.org/10.34010/iqe.v6i2.1481>
- Saputra, F., Cut, B., & Nilamsari, F. (2023). *Analisis Perbandingan Tiga Software Terhadap Pengukuran Quality Of service (QoS) Pada Pengukuran Jaringan Wireless Internet*. 33–40.
- Satria, M. N. D., & Haryadi, S. (2018). Effect of the content store size to the performance of named data networking: Case study on Palapa Ring topology. *Proceeding of 2017 11th International Conference on Telecommunication Systems Services and Applications, TSSA 2017, 2018-Janua*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/TSSA.2017.8272911>
- Setiawan, R. (2018). Desain Informasi Untuk Penelitian Database Berbasis Web. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(2), 83–88. <https://doi.org/10.24176/sitech.v1i2.2892>
- Setiawan, R., Aflahul Ula, F., & Sijabat, S. F. (2020). INVENTARISASI SPESIES BINTANG MENGULAR (Ophiuroidea) DI PANTAI BILIK, TAMAN NASIONAL BALURAN, JAWA TIMUR. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 12(2), 192–200. <https://doi.org/10.21107/jk.v12i2.5838>
- Setiawan, R., & Agustina, L. (n.d.). *A Case Study: The Inclusion Of Teaching Grammar In ESP Speech Course-at Accounting Department-State Polytechnic Of Malang A Case Study: The Inclusion of Teaching Grammar in ESP Speech Course At Accounting Departement-State Polytechnic of Malang A Case Stu*. 5(1), 2579–7549. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/index><https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/index>
- Setiawan, R., Atmowidi, T., Widayati, K. A., & Purwati, P. (2018). Preferensi Habitat Spesies Ophiuroidea Di Zona Intertidal Pantai Pancur Taman Nasional Alas Purwo. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 11(2), 151. <https://doi.org/10.21107/jk.v11i2.4741>
- Setiawan, R., Rivai, M., & Suwito, S. (2017). Implementasi Analog Front End pada Sensor Kapasitif Untuk Pengaturan Kelembaban Menggunakan Mikrokontroller STM32. *Jurnal Teknik ITS*, 6(1). <https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i1.22153>
- Setiawan, R., S, S., Mulyadi, B. P., & Hamdani, R. H. (2019). Preferensi Habitat Spesies Kerang Laut (Moluska: Bivalvia) Di Ekosistem Intertidal Tanjung Bilik Taman

- Nasional Baluran. *Natural Science: Journal of Science and Technology*, 8(3). <https://doi.org/10.22487/25411969.2019.v8.i3.14601>
- Setiawan, R., Siddiq, A. M., & An, M. H. (2019). BioLink KEANEKARAGAMAN SPESIES KUPU-KUPU BANDEALIT TAMAN NASIONAL MERU BETIRI THE DIVERSITY OF BUTTERFLY (Lepidoptera : Rhopalocera) IN PRINGTALI SAVANNAH BANDEALIT RESORT MERU BETIRI NATIONAL Resort Bandealit merupakan salah satu bagian dari kawasan ko. *Jurnal Biologi Lingkungan, Industri, Kesehatan*, 5(2), 81–87.
- Setiawan, R., Sulistiyowati, H., & Wulandari, F. (2020). The Composition and Diversity of Butterfly (Lepidoptera: Rhopalocera) in Jember University. *Natural Science: Journal of Science and Technology*, 9(3), 77–80. <https://doi.org/10.22487/25411969.2020.v9.i3.15254>
- Setiawan, R., & Susilo, S. (2017). Pengembangan LKS berbantuan media electronic workbench untuk meningkatkan nilai karakter siswa pada bahasan listrik dinamis. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 6(3). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19269%0Ahttps://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej/article/view/19269/9150>
- Setiawan, R., Ula Fresha, A., & Sijabat Santi, F. (2019). Inventarisasi Spesies Bintang Mengular (Ophiuroidea) Di Pantai Bilik, Taman Nasional Baluran, Jawa Timur. *Jurnal Perikanan Dan Kelautan*, 8, 170–179.
- Setiawan, R., Wimbaningrum, R., Siddiq, A. M., & Saputra, I. S. (2022). KEANEKARAGAMAN SPESIES DAN KARAKTERISTIK HABITAT KERANG KIMA (Cardiidae: Tridacninae) DI EKOSISTEM INTERTIDAL TANJUNG BILIK TAMAN NASIONAL BALURAN. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 14(3), 254–262. <https://doi.org/10.21107/jk.v14i3.9042>
- Setiawan, R., Wimbaningrum, R., Siti Fatimah Jurusan Biologi, dan, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F., & Jember Jln Kalimantan, U. (2018). Keanekaragaman Jenis Kupu-Kupu (Lepidoptera:Rhopalocera) di Zona Rehabilitasi Blok Curah Malang Resort Wonoasri Taman Nasional Meru Betiri The Diversity of Butterfly (Lepidoptera:Rhopalocera) in The Rehabilitation Zone Of Curah Malang Block, Resort Wonoas. *Natural Science: Journal of Science and Technology ISSN*, 7(2), 252–258.
- Siddiq, A. M., Wati, D. E., Sulistiyowati, H., Wimbaningrum, R., Setiawan, R., & Supriadi, D. (2022). Habitat Characteristics of Long-Tailed Macaque (*Macaca fascicularis* Raffles, 1821) in Kucur Resort at Alas Purwo National Park. *Berkala Sainstek*, 10(2), 94. <https://doi.org/10.19184/bst.v10i2.31613>
- Sulastio, B. S., Anggono, H., Putra, A. D., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). RAWAN MACET DI JAM KERJA PADA KOTA BANDARLAMPUNG PADA BERBASIS ANDROID. 2(1), 104–111.
- Sulistiani, H., Purwanto, I., Life, A. I. G., & Aig, P. T. (2009). Rekayasa Penawaran Produk Asuransi Secara Online Pada Pt . Aig Life Lampung. *Seminar Nasional Aplikasi ...*, 2009(Snati). <https://journal.uir.ac.id/Snati/article/download/1082/983>

- Teknologi, J., & Jtsi, I. (2021). *GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI*. 2(2), 88–93.
- Tengah, K. L., Aditomo, R., Putra, M., Pratiwi, D., & Pramita, G. (2023). *Implementasi Perpustakaan Digital Di SMK Negeri 1*. 1(3), 180–186.
- Udayana, G. A., Mahendra, I. M. Y., Sukawirasa, I. K. A., Dimastawan Saputra, G. D., & Mahendra, I. B. M. (2021). Implementasi Data Warehouse Dan Penerapannya Pada PHI-Minimart Dengan Menggunakan Tools Pentaho dan Power BI. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 10(1), 163. <https://doi.org/10.24843/jlk.2021.v10.i01.p19>
- Underground Support System Determination : A Literature Review Underground Support System Determination : A Literature Review*. (2022). October. <https://doi.org/10.47119/IJRP100831820212185>
- Wahyudin, A. Y., Pustika, R., & Simamora, M. W. (2021). Vocabulary Learning Strategies of Efl Students At Tertiary Level. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 8(2), 101–112. <https://doi.org/10.36706/jele.v8i2.15647>
- Wajid, H. A., Alderfasi, A. A., Afzal, I., Junaid, M. B., Mahmood, A., Ahmad, A., Arsal, M. N., & Tahir, M. U. (2018). Evaluating the Potential Effect of Seed Priming Techniques in Improving Germination and Root Shoot Length of Maize Seed. *Cercetari Agronomice in Moldova*, 51(2), 5–15. <https://doi.org/10.2478/cerce-2018-0011>
- Wijaya, I. G. K. W., & Dananjaya, N. S. (2018). Penerapan Asas Itikad Baik Dalam Perjanjian Jual Beli Online. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 6(8), 1–15. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/37212>
- Wijaya, I. G. N. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di STMIK STIKOM Bali. *Jurnal Bakti Saraswati*, 7(2), 193–198.
- Wijaya, I. G. N. S. (2019). Pengaruh Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan Dengan Struktural Modal Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Ilmi Manajemen Dan Akuntansi*, 7(2), 123–129.
- Wijaya, I. G. N. S., Pratami, N. W. C. A., & Yasa, I. G. D. (2022). Keputusan pembelian e-commerce selama pandemi: persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, harga, dan sikap konsumen. *Jurnal Manajemen*, 14(1), 26–37. <https://doi.org/10.30872/jmmn.v14i1.10993>
- Wijaya, I., Zubaidah, S., & Kuswantor, H. (2016). Anatomi Daun Galur-Galur Harapan Kedelai (Glycine Max L. Merrill) Tahan CPMV (Cowpea Mild Mottle Virus) Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 463–467. <http://fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/biologi/article/view/484>
- Wisnumurti, A. . G. O., Candranegara, I. M. W., Suryawan, D. K., & Wijaya, I. G. N. (2020). *Collaborative Governance: Synergy Among the Local Government, Higher Education, and Community in Empowerment of Communities and Management of*

- Potential Tourism Village*. 154(AICoBPA 2019), 112–115.
<https://doi.org/10.2991/aebmr.k.201116.024>
- Woro Kasih, E., Adi, I., & Saktiningrum, N. (2019). *Border as Post Space in Reyna Grande's The Distance Between Us*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285322>
- Yulianti, T. (2021). Public Speaking Ability Through Focus Group Discussion. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(2), 287–295.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8238>
- Yulianti, T., & Herpratiwi, S. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Mandiri Melalui Media Online Untuk Meningkatkan Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Di Perguruan Tinggi Teknokrat Bandarlampung*.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JT/article/view/5475/4226>
- Zanofa, A. P., Fahrizal, M., & Komputer, T. (2021). *Penerapan bluetooth untuk gerbang otomatis*. 1(2), 1–10.