

PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Randy Pratama¹⁾, Puja Restu Adinda²⁾

^{1,2)} Teknik Komputer

*) Pratama.aja.02@gmail.com

Abstrak

Negara berkembang Indonesia tidak luput dari kemajuan teknologi informasi ini, meskipun secara umum berada di tingkat konsumen/pengguna, jauh tertinggal dari negara tetangga yang memiliki teknologi perancang dan produsen. komponen komputer, khususnya di bidang komputer. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah menyebabkan banyak perubahan, termasuk di bidang pendidikan yang memunculkan konsep pembelajaran online. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan Madrasah meningkatkan kualitas pengajaran di Madrasah dan kemudahan dakwah. Dampak pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah mempercepat taraf informatika masyarakat Indonesia. Dunia teknologi informasi saat ini menawarkan banyak pilihan bagi setiap orang. Tak terkecuali Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI). Misalnya, pembelajaran berbasis e-dukasinet/internet, penggunaan telekomunikasi, e-learning, blog, pusat sumber multimedia, teknologi pembelajaran komik dan konferensi video. Ada beberapa contoh pemanfaatan teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran ILP, yaitu: 1) teknologi audio; 2) teknologi pencitraan; 3) teknologi audiovisual; 4) Teknologi berbasis internet. Semua itu dapat dimanfaatkan oleh GPAI untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

Kata Kunci: pendidikan agama Islam, integrasi teknologi, PAI dan teknologi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan bersama seluruh umat manusia di muka bumi ini. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari semua aktivitas manusia. Manusia tidak bisa menolak efek penerapan pendidikan(G. Y. Saputra et al., 2021)(Efendi et al., 2021)(Andraini, 2022; Andraini & Bella, 2022; Sartika & Pranoto, 2021). Pendidikan diambil dari pangkal dari siswa, ditambah dengan lanjutan pendidikan. Pendidikan adalah penanaman atau pelatihan akhlak dan akal budi(Fahrizqi et al., 2021)(Nugroho & Yuliandra, 2021)(Sugama Maskar, 2020)(Andraini et al., n.d.; Andraini & Ismail, 2022; *Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis*, 2021). Dari pengertian tersebut dapat diperoleh beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan. Razak Ahmad dari Munohsamy menjelaskan bahwa teknologi ini secara bebas mengendalikan dunia global ini. Hampir setiap saat orang menggunakan teknologi ini dan juga berkat teknologi kita dapat menguasai dan mengontrol hampir semua hal di ujung jari kita(Gumantan et al., 2021)(Priandika, 2016)(Ahmad et al., 2021).

Dijelaskan proses panjang pendidikan Islam telah mewarnai kisruh model pendidikan Islam di berbagai daerah, khususnya di Indonesia(Amelia, 2021)(Kuswoyo et al.,

2021)(Fakhrurozi & Puspita, 2021). Pengaruh tersebut cukup berdampak untuk disebut sebagai perubahan, baik dalam ranah pemikiran maupun praktik . Dalam bidang praktis teknologi saat ini. Informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat Indonesia, kemajuannya sangat luar biasa, khususnya di bidang komputer, baik dari segi perancang maupun perangkat lunak(Ahmad et al., 2022)(Wahyudi et al., 2021)(Adrian et al., 2020). Hampir setiap bulan, desainer, pabrikan, dan pakar di bidang teknologi komputer terus menerus melakukan penelitian dan pengembangan teknologi. Program PAI mendefinisikan jenis dan kualitas pendidikan dan pengalaman yang memberikan lulusan pandangan holistik, dan pengembangan program merupakan proses yang berkelanjutan, sehingga mengintegrasikan teknologi ke dalam PAI mutlak diperlukan(Qadafi & Wahyudi, 2020)(Widodo et al., 2020).

Negara berkembang Indonesia tidak luput dari kemajuan teknologi informasi ini, meskipun secara umum berada di tingkat konsumen/pengguna, jauh tertinggal dari negara tetangga yang telah melibatkan perancang dan produksi teknologi(Oktaviani et al., 2022)(Wibowo & Priandika, 2021)(Ahdan & Susanto, 2021). komponen komputer, khususnya di bidang komputer. Agar harga barang elektronik terjangkau oleh masyarakat luas(Sucipto et al., 2021).

Untuk memenuhi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat, diperlukan sarana yang handal agar negara kita tidak hanya menjadi pengguna teknologi tetapi juga dapat berkembang secara pribadi.

teknologi itu sendiri. Saat ini siswa di sekolah-sekolah khususnya setingkat SMP/MT atau sederajat sudah mulai mengambil mata pelajaran yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga diharapkan siswa setidaknya sudah mengenal penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Teknologi(Suaidah, 2021)(Sucipto et al., 2020). Untuk itu diperlukan suatu sistem pembelajaran yang baik agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran tentang teknologi informasi dan komunikasi(Pramono et al., 2020)(Rahman Isnain, Pasha, et al., 2021).Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa banyak perubahan, termasuk di bidang pendidikan yang memunculkan konsep pembelajaran daring. Dengan pembelajaran online, pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien(Pratama & Surahman, 2020)(Kurniawan & Surahman, 2021)(Puspitasari & Budiman, 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di madrasah juga sangat memungkinkan untuk mengembangkan konsep e-madrasah. E-madrasah menawarkan banyak keuntungan kepada siswa, ustadz dan pimpinan madrasah,

antara lain fleksibilitas program pendidikan, dakwah ajaran Islam dan materi pembelajaran yang bisa lebih menarik dan berkesan. Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan madrasah meningkatkan mutu pendidikan madrasah dan kemudahan dakwah(Rido et al., 2016)(Mandasari et al., n.d.)(Dewi, 2021). Integrasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan mendorong kemajuan literasi komputer pada masyarakat Indonesia.Pembelajaran tidak selalu bersinggungan dengan persoalan konkrit, baik secara konseptual maupun fakta(Sari & Wahyudin, 2019)(Styawati & Mustofa, 2019)(Pasha, 2020). Pada kenyataannya, pembelajaran juga sering bersinggungan dengan hal-hal virtual kompleks yang berada di balik realitas.

Itulah sebabnya multimedia berperan menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi(Darwis et al., 2020)(Sucipto & Bandung, 2016). Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dilawan dengan menghadirkan multimedia sebagai mediator. Juga dalam kasus tertentu, multimedia dapat mewakili kekurangan guru dalam mengajar mata pelajaran(Borman, n.d.)(Ahdan et al., 2020)(Priandika & Wantoro, 2017). Dalam hal ini, pendidikan harus mampu menyiapkan sumber daya manusia yang tidak hanya itu.tidak hanya sebagai penerima arus informasi global, tetapi mereka juga harus menciptakan kondisi untuk memproses, mengadaptasi dan mengembangkan segala sesuatu yang diterima melalui arus informasi ini, yaitu. orang kreatif dan produktif.

Namun perlu diingat bahwa peran multimedia tidak akan terlihat jika penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tujuan pengajaran harus menjadi titik tolak penggunaan multimedia. Jika multimedia diabaikan, itu bukan lagi alat pengajaran, tetapi penghalang untuk mencapai tujuan amal yang efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat para peneliti tentang pengaruh globalisasi, pendidikan masa depan akan lebih terbuka dan timbal balik, beragam, multidisiplin dan terkait dengan produktivitas tenaga kerja saat ini dan kompetitif.3 Maka, artikel ini membahas tentang pemanfaatan teknologi informasi. dalam pembelajaran PAI.

METODELOGI PENELITIAN

Pengertian teknologi informasi adalah kegiatan atau kajian yang menggunakan pengetahuan ilmiah untuk tujuan praktis di bidang industri, pertanian, kedokteran, bisnis dan profesi lainnya. Ini juga dapat didefinisikan sebagai metode atau proses untuk memecahkan masalah teknis berdasarkan penelitian ilmiah, termasuk penggunaan

perangkat elektronik, proses kimia, manufaktur, mesin canggih, dan lainnya. Teknologi informasi adalah teknologi untuk mengolah data(Samsugi et al., 2018)(Teknologi et al., 2021). Pemrosesan ini meliputi pemrosesan, pengumpulan, penyimpanan, dan manipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan data yang berkualitas, yaitu data yang relevan, akurat, dan mutakhir, digunakan untuk keperluan pribadi, komersial, dan administratif, serta informasi strategis untuk pengambilan keputusan(Puspita & Pranoto, 2021)(Istiani & Puspita, 2020)(Oktaviani & Ayu, 2021). Berdasarkan berbagai definisi tersebut, bahwa teknologi informasi adalah sarana infrastruktur, sistem atau metode untuk menerima, menyimpan, mengolah dan mengirimkan informasi yang dapat dilaporkan(Ahmad, Sulistiani, et al., 2018)(Borman et al., 2020).

Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam PAI

Sistem pembelajaran sekolah tradisional saat ini dinilai kurang efektif, konsep kekuatan otak, kecerdasan dan kreativitas telah berkembang pesat seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi(Ramadhan et al., 2021)(Ismatullah & Adrian, 2021)(Dinasari et al., 2020). Pengembangan ini menyangkut penguatan, yang bertujuan untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan sistem pembelajaran tradisional. Pada sistem tradisional, proses transmisi informasi dilakukan dengan menggunakan tablet sebagai media utama ruang dikelola dalam format statis dan guru adalah satu-satunya informan yang menunggu di lapangannya (teacher-centric)(N. N. Damayanti, 2019)(Sulistiani et al., 2021). Perlunya kesadaran akan pentingnya perubahan dan pencerahan dalam pendidikan agama Islam memotivasi setiap guru untuk terus mengembangkan kemampuannya(Samsugi et al., 2021)(Samsugi & Wajiran, 2020).

Perubahan ini mutlak. Hal ini menurut penulis dikarenakan banyaknya inovasi yang harus dilakukan dan/atau diterapkan oleh guru pada pembelajaran PAI.

Diterima atau tidak, saat ini beberapa guru masih monoton dalam mengajar di kelas, menggunakan ceramah sebagai alat pengajaran global(Fakhrurozi et al., 2021)(Rahmansyah & Darwis, 2020). Termasuk guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru mengajar di depan kelas sedangkan siswa senang atau tidak harus mau mendengarnya. Akibatnya, siswa bosan dengan mata pelajaran yang diajarkan, yang ditunjukkan dengan siswa tidur, berbicara dengan teman, sering keluar, menulis atau menggambar, dan kegiatan lain yang tidak berhubungan dengan mata pelajaran(A. D. Saputra & Borman, 2020)(D. Damayanti et al., 2020). Melihat pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah hendaknya tidak hanya formalitas yang tertutup, tetapi harus masuk akal bagi siswa. Salah

satunya adalah dengan belajar berinovasi. Salah satu bentuknya adalah pembelajaran PAI berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau sering disebut Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau yang kami sederhanakan dengan Teknologi Informasi dalam artikel ini.

TIK banyak berubah, begitu juga dalam dunia pendidikan. Dengan bantuan TIK, nilai seseorang tidak bergantung pada status, kekayaan, dan nilainya (Yanuarsyah et al., 2021) (Rahmadani et al., 2020). Tetapi seberapa besar nilai atau manfaat yang dimiliki orang tersebut bagi banyak orang? Hal ini sesuai dengan pendidikan agama yang menyatakan:

Orang terbaik adalah yang paling berguna (bernilai) bagi banyak orang (Fariyanto et al., 2021) (Riskiono et al., n.d.). Keberadaan TIK saja seperti pedang bermata dua. Jadi ada sisi positif dan negatifnya. Oleh karena itu, pengoperasian dan peran GPAI yang sarat dengan nilai dan standar memiliki aspek esensial dalam memberikan arahan kepada mahasiswa untuk penggunaan TIK. Karena sekarang siapakah pihak yang dapat mencegah penyelewengan atau penyalahgunaan TIK oleh para siswa ketika fasilitas TIK itu sendiri sudah berada di tangan para siswa kecuali tergantung iman dan taqwa mereka kepada Allah SWT? Sains berpotensi sangat konstruktif atau destruktif (Dewi, 2018) (Ahmad, Surahman, et al., 2018). Itu tergantung pada siapa di balik informasi dan sistem nilai apa yang mereka ikuti. Saat itu terjadi perdebatan yang sangat sengit antara pendukung dan penentang Islamisasi ilmu pengetahuan. Membiarkan sains, termasuk teknologi, tidak dijaga dan berdasarkan nilai-nilai yang benar tentu sangat meresahkan dan berbahaya karena kekuatannya yang luar biasa (Rahman Isnain, Indra Sakti, et al., 2021).

Pada prinsipnya TIK dan penggunaan TIK tidak dilarang, bahkan dianjurkan dalam Islam, asalkan masuk akal dan bermanfaat. Di luar koridor ini tentunya tidak boleh mengarah pada dosa, pemborosan waktu, gosip, pengabaian prioritas dan kewajiban, melupakan nilai-nilai sejati dan eksploitasi seks atau kejahatan (Prasetyawan et al., 2021).

bahwa dalam pendidikan memberikan ilmu bukanlah tujuan akhir, karena pendidikan juga bertanggung jawab terhadap pembentukan kepribadian atau karakter. Oleh karena itu penggunaan teknologi informasi harus disesuaikan dengan sifat dan tujuan mata kuliah dan tidak sekedar mengikuti trend (Samsugi et al., 2020) (Dheara et al., 2022) (F. Lestari, 2015). Kesadaran ini tidak bisa begitu saja ditularkan melalui teknologi informasi, tetapi harus terjadi dalam percakapan pribadi (Yani 2004). Artinya, meskipun teknologi hadir dan terintegrasi dalam pendidikan, peran guru tetap sangat penting. Beberapa permasalahan

yang muncul Abuaya Syeikh Imam Ashaari Muhammad At Tamimi yang dikutip oleh Abdurrahman R. Effendi dan Gita Puspita menegaskan bahwa segala aktivitas kita sehari-hari termasuk kajian dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah ibadah yang layak dan bahkan di sisi pertempuran pun bisa menjadi Allah jika dia memenuhi 5 syarat ibadah, yaitu:

a) Tujuan yang benar, yaitu memuliakan Allah. Sabda Nabi SAW :

"Sebenarnya, tindakan bergantung pada niat, dan apa yang didapat setiap orang adalah apa yang mereka niatkan."

b) Pelaksanaannya benar-benar berdasarkan syariah, yaitu. aturan Tuhan. Hal yang harus diselesaikan atau dipelajari atau subjek yang akan dipelajari harus menyenangkan Tuhan. Subjek yang paling penting harus murni untuk benar-benar menyembah Tuhan. yaitu Hasilnya pasti bagus karena itu adalah anugerah dari Tuhan

Dan setelah itu, para hamba yang dikaruniai rahmat wajib bersyukur kepada ALLAH dengan sedekah, berkorban dan melakukan berbagai sedekah. Ketika suatu tindakan menghasilkan pengetahuan yang dicari, pengetahuan itu harus digunakan dengan cara yang menyenangkan Allah. Tidak meninggalkan atau melalaikan ibadah dasar seperti mempelajari ilmu fardhu 'ain, sholat lima waktu, puasa, zakat, dll. Sangat. Teknologi informasi dapat digunakan dengan berbagai cara. Mulai dari pengembangan lingkungan belajar hingga penggunaan internet dalam pelaksanaan pembelajaran.

Powerpoint Dalam pembelajaran PAI kelas Melalui program ini Guru hanya menulis skormenjadi suatu hal yang penting akan disampaikan. Ada pemandangan baru dalam dasar visual siswa. Sehingga bisa menangkankebosanan saat belajar.

2). Anda juga bisa membuatnya lebih menarik Guru menggunakan program Macromedia Flash. Tidak hanya bisa menulis disampaikan kepada siswa, tetapi juga dapat menampilkan audio atau video sehubungan dengan materi ini (Darwis, 2015) (Suri & Puspaningrum, 2020) (F. P. A. Lestari et al., 2018). Sebagai contoh, dalam bahan ajar tentang iman Hingga hari kiamat.

SIMPULAN

Kemajuan teknologi informasi dan Komunikasi memimpin acara tersebut banyak perubahan, juga di sektor Pendidikan yang melahirkan konsep eLearning. Belajar melalui pembelajaran online menjadi lebih efektif dan efisien. Teknologi Informasi dan komunikasi

juga baikmemungkinkan penggunaannya di madrasahDari sinilah konsep e-madrasah muncul.EmmadrasamemberiVolumesatuansiswa,pendeta,danAdministratormadrasahkesila hkan ambilbanyak untuk meminta pertanggungjawaban termasuk fleksibilitasprogrampendidikan, dakwah syiar islam dan materiStudi yang dapat lebih menarik danEfisien.

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi ke dalam pendidikanDi madrasah, tingkatkan kualitasPelatihan di madrasah dan tempatKhotbah. Sistem pembelajaran tradisionalSekolah saat ini dinilai kurang efektif,konsep kekuatan otak, kecerdasan, dan kreativitas berkembangcepat dengan kemajuandalam teknologi dan komunikasi.Perkembangan ini berdampak terhadap konfirmasi yang ingin Anda koreksi kekuatan dan kelemahan yang ada dalam sistem pembelajaran tradisional.

REFERENSI

- Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning Sebagai Media Pembelajaran Conversation Pada Homey English. *Sistemasi*, 9(3), 493. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i3.884>
- Ahdan, S., & Susanto, E. R. (2021). IMPLEMENTASI DASHBOARD SMART ENERGY UNTUK PENGONTROLAN RUMAH PINTAR PADA PERANGKAT BERGERAK BERBASIS INTERNET OF THINGS. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 26–31.
- Ahmad, I., Borman, R. I., Caksana, G. G., & Fakhrurozi, J. (2021). IMPLEMENTASI STRING MATCHING DENGAN ALGORITMA BOYER-MOORE UNTUK MENENTUKAN TINGKAT KEMIRIPAN PADA PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TA MAHASISWA (STUDI KASUS: UNIVERSITAS XYZ). *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 4(1), 53–58.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>
- Ahmad, I., Sulistiani, H., & Saputra, H. (2018). The Application Of Fuzzy K-Nearest Neighbour Methods For A Student Graduation Rate. *Indonesian Journal of Artificial Intelligence and Data Mining*, 1(1), 47–52.
- Ahmad, I., Surahman, A., Pasaribu, F. O., & Febriansyah, A. (2018). Miniatur Rel Kereta Api Cerdas Indonesia Berbasis Arduino. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2).
- 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.
- Andraini, L. (2022). *Pengeimplementasian DevOps Pada Sistem Tertanam dengan ESP8266 Menggunakan Mekanisme Over The Air*. 2(4), 1–10.
- Andraini, L., & Bella, C. (2022). Pengelolaan Surat Menyurat Dengan Sistem Informasi (Studi Kasus : Kelurahan Gunung Terang). *Jurnal Portal Data*, 2(1), 1–11. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/71>

- Andraini, L., Indonesia, U. T., Lampung, B., Indonesia, U. T., Lampung, B., Surahman, A., Indonesia, U. T., & Lampung, B. (n.d.). *Design And Implementation Of 02244 TDS Meter Gravity Sensor And 4502C pH Sensor On Hydroponic*.
- Andraini, L., & Ismail, I. (2022). *KARYA MESUJI*. 3(1), 123–131.
- Borman, R. I. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MULTIMEDIA PADA MATA KULIAH SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN*.
- Borman, R. I., Priandika, A. T., & Edison, A. R. (2020). Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 8(3), 272–277.
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 275–282.
- Damayanti, N. N. (2019). Sistem Informasi Manajemen Penggajian dan Penilaian Kinerja Pegawai pada SMK Taman Siswa Lampung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 6(4).
- 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. O., & Riskiono, S. D. (2020). Improving Normative And Adaptive Teacher Skills In Teaching Pkww Subjects. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 30–38. <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang213>
- Dewi, P. S. (2018). Efektivitas PMR ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisimatematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 355–365.
- Dewi, P. S. (2021). E-Learning: PjBL Pada Mata Kuliah Pengembangan Kurikulum dan Silabus. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(02), 1332–1340. <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/572>
- Dheara, K., Saniati, & Neneng. (2022). *APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PEMESANAN SPAREPART MOTOR*. 3(1), 83–89.
- Dinasari, W., Budiman, A., & Megawaty, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Absensi Guru Berbasis Mobile (Studi Kasus: Sd Negeri 3 Tangkit Serdang). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 50–57.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). PEMAHAMAN GEN Z TERHADAP SEJARAH MATEMATIKA. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA UNIVERSITAS LAMPUNG*, 9(2), 116–126.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). 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.
- Fakhrurozi, J., Pasha, D., Jupriyadi, J., & Anggrenia, I. (2021). Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital Di Kabupaten Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v2i1.1068>
- Fakhrurozi, J., & Puspita, D. (2021). KONSEP PIIL PESENGGIRI DALAM SASTRA LISAN WAWANCAN LAMPUNG SAIBATIN. *JURNAL PESONA*, 7(1), 1–13.
- Fariyanto, F., Ulum, F., Suaidah, S., & Ulum, F. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 52–60.
- Gumantan, A., Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Learning during the covid-19 pandemic: Analysis of e-learning on sports educatiGumantan, A., Nugroho, R. A., & Yuliandra, R.

- (2021). Learning during the covid-19 pandemic: Analysis of e-learning on sports education students. *Journal Sport Area*, 6(1), 51–5. *Journal Sport Area*, 6(1), 51–58.
- 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.
- Comparison of Support Vector Machine and Naïve Bayes on Twitter Data Sentiment Analysis, (2021).
- Istiani, R., & Puspita, D. (2020). Interactional Metadiscourse used in Bloomberg International Debate. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 13–20.
- Kurniawan, F., & Surahman, A. (2021). SISTEM KEAMANAN PADA PERLINTASAN KERETA API MENGGUNAKAN SENSOR INFRARED BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO UNO. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 2(1), 7–12.
- Kuswoyo, H., Sujatna, E. T. S., Indrayani, L. M., Rido, A., Macdonald, D., Tuckyta, E., Sujatna, S., Indrayani, L. M., & Macdonald, D. (2021). 'Let's take a look...': An Investigation of Directives as Negotiating Interpersonal Meaning in Engineering Lectures. 29(1), 47–69.
- Lestari, F. (2015). *Studi Karakteristik Perilaku Perjalanan Siswa SMA Negeri di Kota Bandar Lampung*.
- Lestari, F. P. A., Pane, E. S., Suprpto, Y. K., & Purnomo, M. H. (2018). Wavelet based-analysis of alpha rhythm on eeg signal. *2018 International Conference on Information and Communications Technology (ICOIACT)*, 719–723.
- Mandasari, B., Suprayogi, M., Maskar, S., Mat, M. P., Mahfud, I., & Oktaviani, L. (n.d.). *FAKULTAS SASTRA DAN ILMU PENDIDIKAN*.
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1), 34–42. <https://doi.org/10.33365/ssej.v2i1.988>
- Oktaviani, L., Aldino, A. A., Lestari, Y. T., Suaidah, Aldino, A. A., & Lestari, Y. T. (2022). Penerapan Digital Marketing Pada E-Commerce Untuk Meningkatkan Penjualan UMKM Marning. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DAN INOVASI*, 2(1), 337–369.
- 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.
- Pasha, D. (2020). SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 97–104.
- Pramono, S., Ahmad, I., & Borman, R. I. (2020). Analisis Potensi Dan Strategi Penembaan Ekowisata Daerah Penyangga Taman Nasional Way Kambas. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 57–67.
- Prasetyawan, P., Samsugi, S., & Prabowo, R. (2021). Internet of Thing Menggunakan Firebase dan Nodemcu untuk Helm Pintar. *Jurnal ELTIKOM*, 5(1), 32–39. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v5i1.239>
- Pratama, R. R., & Surahman, A. (2020). Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(2), 234–244. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i2.619>
- Priandika, A. T. (2016). Model Penunjang Keputusan Penyeleksian Pemberian Beasiswa Bidikmisi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Teknoinfo*, 10(2), 26–31.
- Priandika, A. T., & Wantoro, A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Calon Siswa Baru pada SMK SMTI Bandar Lampung dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia Dan Informatika)*, 8(2).
- Puspita, D., & Pranoto, B. E. (2021). The attitude of Japanese newspapers in narrating disaster events: Appraisal in critical discourse study. *Studies in English Language and Education*, 8(2), 796–817.

- 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.
- 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>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cucian Gading Putih). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- Rahman Isnain, A., Indra Sakti, A., Alita, D., & Satya Marga, N. (2021). Sentimen Analisis Publik Terhadap Kebijakan Lockdown Pemerintah Jakarta Menggunakan Algoritma Svm. *Jdmsi*, 2(1), 31–37.
- Rahman Isnain, A., Pasha, D., & Sintaro, S. (2021). Workshop Digital Marketing “Temukan Teknik Pemasaran Secara Daring.” *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 113–120.
- Rahmansyah, A. I., & Darwis, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengendalian Internal Terhadap Penjualan (Studi Kasus: Cv. Anugrah Ps). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 42–49.
- 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.
- 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.
- Samsugi, S., Ardiansyah, A., & Kastutara, D. (2018). Arduino dan Modul Wifi ESP8266 sebagai Media Kendali Jarak Jauh dengan antarmuka Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 23–27.
- Samsugi, S., Nurkholis, A., Permatasari, B., Candra, A., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 174.
- Samsugi, S., & Wajiran, W. (2020). IOT: Emergency Button Sebagai Pengaman Untuk Menghindari Perampasan Sepeda Motor. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 99–105.
- Samsugi, S., Yusuf, A. I., & Trisnawati, F. (2020). Sistem Pengaman Pintu Otomatis Dengan Mikrokontroler Arduino Dan Module Rf Remote. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.188>
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.
- Saputra, G. Y., Agus, R. M., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 17–25.
- Sari, F. M., & Wahyudin, A. Y. (2019). Undergraduate Students’ Perceptions Toward Blended Learning through Instagram in English for Business Class. *International Journal of Language Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.26858/ijole.v1i1.7064>
- Sartika, L. A., & Pranoto, B. E. (2021). *Analysis of Humor in the Big Bang Theory By Using Relevance Theory : a Pragmatic Study*. 2(1), 1–7.
- Styawati, S., & Mustofa, K. (2019). A Support Vector Machine-Firefly Algorithm for Movie Opinion Data Classification. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 13(3), 219–230.

- Suaidah, S. (2021). Teknologi Pengendali Perangkat Elektronik Menggunakan Sensor Suara. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 02(02).
- Sucipto, A., Adrian, Q. J., & Kencono, M. A. (2021). Martial Art Augmented Reality Book (Arbook) Sebagai Media Pembelajaran Seni Beladiri Nusantara Pencak Silat. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(1), 40–45.
- Sucipto, A., Ahdan, S., & Abyasa, A. (2020). Usulan Sistem untuk Peningkatan Produksi Jagung menggunakan Metode Certainty Factor. *Prosiding-Seminar Nasional Teknik Elektro UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 478–488.
- Sucipto, A., & Bandung, Y. (2016). Stereotypes based resource allocation for multimedia internet service in limited capacity network. *2016 International Symposium on Electronics and Smart Devices (ISESD)*, 272–277.
- Sugama Maskar, V. H. S. (2020). *Pengaruh Penghasilan & Pendidikan Orang Tua Serta Nilai UN Terhadap Kecenderungan Melanjutkan Kuliah*. *April*, 113–120.
- Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus).
- 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>
- Teknologi, J., Jtsi, I., Akuntansi, S. I., Teknik, F., & Indonesia, U. T. (2021). *Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung*. 2(1), 65–73.
- Wahyudi, A. D., Surahman, A., & ... (2021). Penerapan Media Promosi Produk E-Marketplace Menggunakan Pendekatan AIDA Model dan 3D Objek. *Jurnal Informatika ...*, 6(1), 35–40.
- Wibowo, D. O., & Priandika, A. T. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN GEDUNG PERNIKAHAN PADA WILAYAH BANDAR LAMPUNG MENGGUNAKAN METODE TOPSIS. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 73–84.
- Widodo, T., Irawan, B., Prastowo, A. T., & Surahman, A. (2020). Sistem Sirkulasi Air Pada Teknik Budidaya Bioflok Menggunakan Mikrokontroler Arduino Uno R3. *Jurnal Teknik Dan Sistem Komputer*, 1(2), 1–6.
- Yanuarsyah, M. R., Muhaqiqin, M., ..., & Napianto, R. (2021). Arsitektur Informasi Pada Sistem Pengelolaan Persediaan Barang (Studi Kasus: Upt Puskesmas Rawat Inap Pardasuka Pringsewu). *Jurnal Teknologi Dan ...*, 2(2), 61–68.