

Implementasi *Mobile Learning* Berbasis Android Kearifan Lokal Baduy Kabupaten Lebak Untuk Anak Usia Dini

Dentik Karyaningsih^{1,*}, Diki Susandi², Eva Safaah³

^{1,2,3}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya,
Jl. Raya Cilegon No.Km. 5, Taman, Drangong, Kec. Taktakan, Kota Serang, Banten, 42162

karya.tiek@gmail.com¹

Abstrak

*Dalam perkembangannya budaya kearifan lokal sudah mulai terkikis oleh kemajuan jaman, mulai dari etika, kebiasaan, norma dan adat istiadat. Sehingga masih ditemukan para generasi penerus anak-anak di Indonesia tidak tahu akan budaya kearifan lokal daerah masing-masing. Oleh karena itu pentingnya mengenalkan budaya lokal khususnya budaya Lokal Baduy Kabupaten Lebak sejak dini pada anak usia dini. Perkembangan teknologi smartphone pada saat ini sudah mempengaruhi terhadap perilaku masyarakat. Semakin berkembang mengikuti tuntutan zaman, perkembangan teknologi informasi merubah cara belajar siswa agar lebih menarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis smartphone android (*Mobile learning*) kearifan lokal baduy untuk meningkatkan kecintaan terhadap kearifan lokal sejak usia dini dan melestarikan budaya kearifan lokal yang sudah mulai sulit dikenal dan ditemui di masyarakat. Melalui sistem pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan pengetahuan karena sudah mulai sulitnya ditemukan budaya kearifan lokal baduy dimasyarakat kabupaten Lebak propinsi Banten. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development*. Prosedur penelitian meliputi tahap (a) analisis terdiri atas dua langkah yaitu studi kepustakaan dan survey lapangan. Tahap (b) desain dilakukan dengan rancangan program dengan UML (*Unified Modeling Language*) adalah rancangan program berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tahap analisis dan menggunakan metode pengembangan sistem *prototype*. Pada tahap (c) implementasi, hasil rancangan tersebut dituangkan dan di implementasikan melalui program *mobile learning* berbasis aplikasi android. Pada tahap (d) Pengujian program terdiri atas *Black box Testing system*, *expert judgment* dari uji ahli teknologi informasi dan ahli pendidikan anak usia dini.*

Kata kunci: *Mobile learning, Kearifan Lokal, Baduy*

A. Pendahuluan

Budaya lokal adalah jati diri sebuah daerah yang mana di zaman sekarang ini keistimewaannya semakin terkikis oleh budaya asing. Hal ini terjadi karena mudahnya budaya asing masuk dan berbaur dengan budaya lokal yang secara langsung dapat mempengaruhi struktur budaya bangsa. (Wahab, 2019) Dalam perkembangannya budaya kearifan lokal sudah mulai terkikis oleh kemajuan jaman, mulai dari etika, kebiasaan, norma dan adat istiadat. Sehingga masih ditemukan para generasi penerus anak-anak di Indonesia tidak tahu akan budaya kearifan lokal daerah masing-masing. (Ekawati & Falani, 2015) Oleh karena itu pentingnya mengenalkan budaya lokal khususnya budaya Lokal Baduy Kabupaten lebak pada usia dini. Perkembangan teknologi *smartphone* pada saat ini sudah

mempengaruhi terhadap perilaku masyarakat. Semua usia anak-anak, remaja, dewasa dan lanjut usia sudah menggunakan *smartphone* dalam berbagai bidang kehidupan baik itu pekerjaan, bisnis, komunikasi bahkan dibidang pendidikan. Semakin berkembang mengikuti tuntutan zaman, perkembangan teknologi informasi merubah cara belajar siswa agar lebih menarik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Anak-anak usia dini dan usia sekolah lebih tertarik dengan konsep belajar digital sambil bermain dibandingkan pembelajaran dengan membaca buku yang tersedia secara konvensional di sekolah. Upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam pengembangan pembelajaran perlu dirubah. Salah satu perkembangan teknologi dalam pembelajaran adalah *mobile learning* kearifan lokal baduy banten diantaranya budaya, alat kesenian dan upacara adat menggunakan aplikasi *smartphone* android. Android merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. (Jefrizal et al., 2017) Kemampuan fitur yang dimiliki oleh perangkat mobile saat ini mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan aplikasi *mobile learning* dengan tujuan mempermudah belajar dan interaksi antara peserta didik dengan materi pelajaran. (Simalango et al., 2018) *Mobile learning* ini memungkinkan untuk merepresentasikan ilmu pengetahuan dalam bentuk digital dengan lokasi yang dapat diakses dimana saja baik disekolah maupun dirumah. Dan juga untuk meningkatkan kecintaan terhadap kearifan lokal sejak usia dini dan melestarikan budaya kearifan lokal yang sudah mulai sulit dikenal dan ditemui di masyarakat. *Mobile learning* kearifan lokal baduy banten merupakan alternatif utama dalam penyediaan konten digital untuk pendidikan formal disekolah khususnya untuk anak usia dini, Melalui sistem pembelajaran ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan keterbatasan pengetahuan karena sudah mulai sulitnya ditemukan budaya kearifan lokal baduy dimasyarakat kabupaten Lebak propinsi Banten. Baduy adalah salah satu suku dan masyarakat Indonesia yang sampai saat ini masih memelihara kearifan lokalnya. Suku Baduy berlokasi di daerah Lebak, Banten. Nilai-nilai luhur yang terdapat dalam adat Suku Baduy adalah memelihara dan menjaga alam dengan tidak mengubah, apalagi merusaknya. Mereka tidak pernah memberontak dengan kesederhanaan hidupnya, mereka selalu membudayakan hidup bergotong royong, tolong menolong dan juga mentradisikan musyawarah dalam keseharian mereka. Waktu mereka habiskan untuk bekerja keras memenuhi kebutuhan hidup dengan berbagai cara sesuai kemampuan. Mereka tidak pernah mengganggu orang lain, apalagi sampai merugikan orang lain. Ini semua didukung oleh keyakinan kebenaran mereka terhadap hukum adat yang benar-benar telah teruji sejak ratusan tahun yang lalu sampai sekarang, bahwa mereka begitu ikhlas menerima keberadaan dan tugas kesukumannya dengan segala konsekuensinya. (Syarbini, 2015)

Berdasarkan pentingnya model belajar siswa yang menyenangkan dan interaktif dalam bentuk *mobile learning* aplikasi berbasis *smartphone* android perlu dilakukan penelitian berkaitan dengan masalah tersebut. Penelitian ini mempunyai tujuan implementasi model *mobile learning* berbasis kearifan lokal baduy banten. penelitian ini dilakukan di TK Setiabudhi Rangkasbitung. Penelitian ini merupakan implementasi *mobile learning* berbasis android kearifan lokal pada masyarakat baduy kabupaten lebak propinsi banten untuk anak usia dini diantaranya yang dibatasi pada alat musik lokal baduy, Kerajinan, makanan, Pakaian, perkakas, upacara adat, tempat tinggal dan mata pencaharian baduy serta *game* edukasi kearifan lokal. Kearifan lokal dapat diartikan sebagai pandangan hidup dan pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh

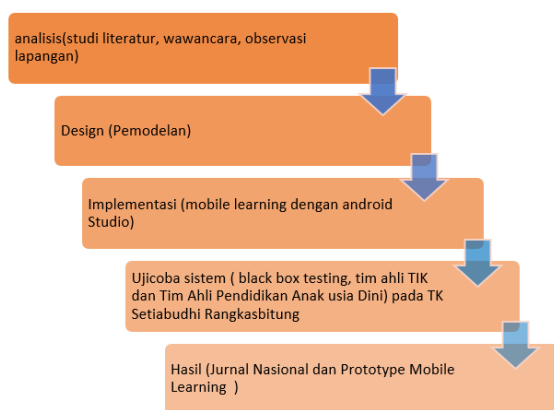
masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka, meliputi seluruh unsur kehidupan, agama, ilmu dan teknologi, organisasi sosial, bahasa dan komunikasi serta kesenian. Mereka mempunyai pemahaman, program, kegiatan, pelaksanaan terkait untuk mempertahankan, memperbaiki dan mengembangkan unsur kebutuhan dan cara pemenuhannya dengan memperhatikan sumber daya manusia dan sumber daya alam di sekitarnya.(Suryani, 2014)

Dalam implementasi *mobile learning* berbasis Android Kearifan Lokal Baduy ini peneliti menggunakan alat perancangan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML), meliputi : diagram *use case* dan *diagram activity mobile learning* siswa anak usia dini. Aplikasi *Mobile learning* dibangun dengan menggunakan *Unity*.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research* dan *development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut.(Sidik, 2019)

Pengembangan perangkat lunak berupa *mobile learning* (*M-learning*) melalui pendekatan *engineering* dengan tahapan analisis, desain, implementasi, dan evaluasi. Berikut adalah tahapan penelitian yang terdapat pada gambar 1:

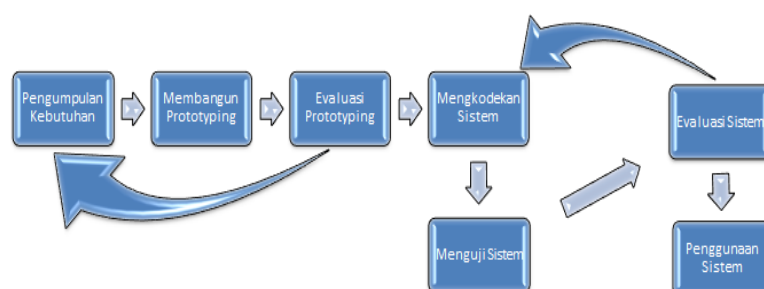


Gambar 1. Tahapan penelitian

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam pengembangan, tahap ini terdiri atas dua langkah yaitu studi kepustakaan dan survey lapangan Ke Desa Kanekes Baduy Kecamatan Ciboleger Kabupaten Lebak Banten dengan metode wawancara dan observasi. Studi kepustakaan mengkaji konsep- konsep dan teori-teori yang berkenaan dengan model *Mobile learning*., sedangkan survey lapangan dilaksanakan untuk pengumpulan data yang berkenaan dengan data siswa, dan Pendidik/guru PAUD TK Setiabudhi Rangkasbitung dan Kearifan Lokal Baduy. Data yang diharapkan pada tahap analisis adalah data profil desa, data kebiasaan penduduk, kesenian, budaya, etika dan norma yang berjalan di daerah baduy, upacara adat yang dilakukan.

Tahap desain dilakukan dengan rancangan program berdasarkan hasil yang diperoleh dalam tahap analisis, rancangan program dengan UML (*Unified Modeling Language*). Aplikasi *Mobile learning* dibangun dengan menggunakan *Software Unity* dan *Visual Studio Code*.

Metode pengembangan Sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Prototype*. Metode *Prototype* adalah merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. (Gilang Ramdhani Putra, 2020) Model *prototyping* yaitu Berfokus pada penyajian dari aspek aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pemakai. Tahapan model pengembangan *prototyping* ini digambarkan pada gambar 2 dibawah ini.

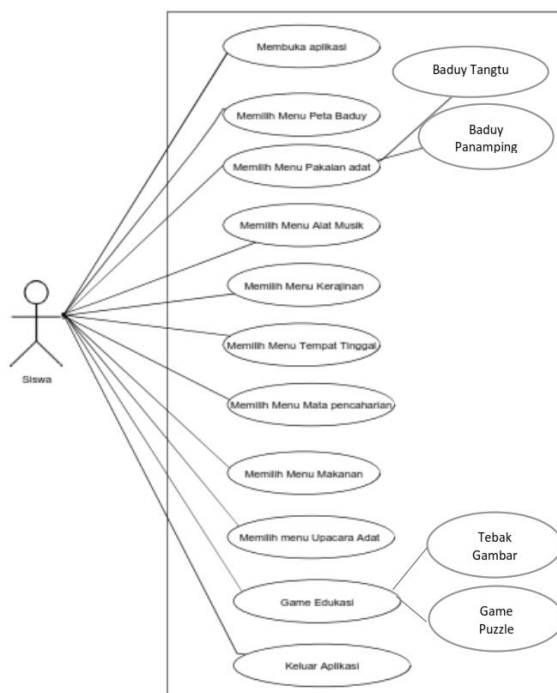


Gambar 2. Model Pengembangan *Prototyping*

Tahap implementasi, hasil rancangan tersebut dituangkan melalui program, sedangkan komponen materi di implementasikan dengan konten pada aplikasi berbasis android serta *game* edukasi seputar materi kearifan lokal baduy . kemudian tahap Ujicoba sistem terdiri atas *Black box testing* yang merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak (Setiyani, 2019) dan *expert judgment* dari uji ahli teknologi informasi dan ahli materi Pendidikan anak usia dini. Hasil evaluasi program dipakai sebagai bahan untuk melakukan revisi baik dalam segi desain maupun implementasinya.

C. Hasil dan Pembahasan

Use case Diagram merupakan model untuk mendeskripsikan hubungan – hubungan yang terjadi antara actor dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. *Use case* diagram untuk aplikasi ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Use Case Diagram

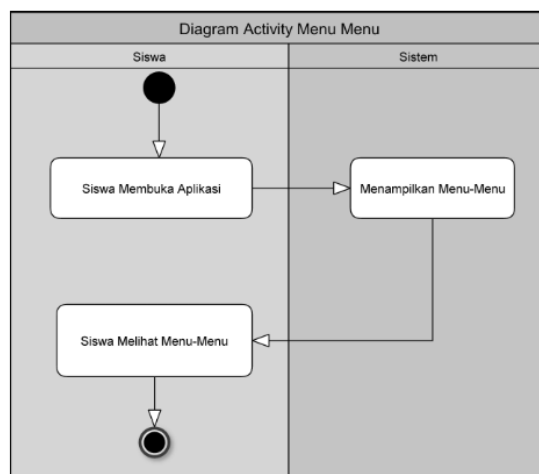
Use Case yang terdapat pada gambar 3 aplikasi *mobile learning* kearifan lokal baduy diantaranya adalah membuka aplikasi, memilih menu peta baduy, memilih menu pakaian adat yang terdiri atas baduy Tangtu dan baduy Panamping, memilih menu alat musik, memilih menu kerajinan, memilih menu tempat tinggal, memilih menu mata pencaharian, memilih menu makanan, memilih menu upacara adat, memilih menu *game* edukasi serta dalam *game* edukasi terdapat menu pilihan *game* Tebak gambar dan *Game* Puzzle, serta keluar dari aplikasi.

Aplikasi *mobile learning* kearifan *mobile learning* berbasis android terdiri atas beberapa kearifan lokal baduy diantaranya adalah:

- Peta baduy yang menampilkan letak geografis Baduy
- Pakaian adat yang menampilkan macam-macam pakaian baduy yang terbagi menjadi baduy Tangtu dan baduy panamping beserta suara penjelasan gambar.
- Alat musik yang menampilkan macam-macam alat musik tradisional khas baduy beserta suara musiknya beserta suara penjelasan gambar.
- Kerajinan yang menampilkan kerajinan yang dihasilkan oleh masyarakat baduy beserta suara penjelasan gambar.
- Tempat tinggal yang menampilkan rumah adat/ tempat tinggal suku baduy beserta suara penjelasan gambar.
- mata pencaharian yang menampilkan mata pencaharian suku baduy beserta suara penjelasan gambar.
- makanan yang menampilkan makanan khas suku baduy beserta suara penjelasan gambar.
- Upacara adat yang menampilkan upacara adat yang selalu dilaksanakan oleh suku baduy beserta suara penjelasan gambar.

- i. *Game* edukasi adalah permainan yang dilakukan oleh siswa untuk menguji pengetahuan dari seluruh menu yang ditampilkan. *Game* edukasi terdiri dari *game* tebak gambar dan *Game* Puzzle

Pada Perancangan aplikasi *mobile learning* berbasis android kearifan lokal baduy pada gambar 4 dirancang activity diagram untuk setiap menu pada aplikasi tersebut. *Activity* diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem. *Activity* Diagram Membuka Aplikasi



Gambar 4. Diagram Activity Membuka Aplikasi

Berikut adalah implementasi aplikasi *mobile learning* Kearifan Lokal Baduy berbasis Android.



Gambar 5. Ikon Aplikasi *Mobile learning* Kearifan Lokal Baduy

Ikon Aplikasi *Mobile learning* Kearifan Lokal Baduy yang terdapat pada gambar 5 adalah ikon yang akan tersimpan pada saat aplikasi diinstal pada *smartphone* berbasis android.



Gambar 6 . Halaman Utama

Halaman Utama pada gambar 6 adalah halaman pertama kali muncul pada saat aplikasi dibuka, yaitu terdiri atas nama aplikasi dan judul dari aplikasi yang dibuat dengan disertai suara yang membunyikan nama aplikasi tersebut. Berikut adalah Halaman Utama Aplikasi *Mobile learning* Kearifan Lokal Baduy Kabupaten Lebak Untuk Anak Usia Dini.



Gambar 7. Halaman Menu 1

Pada gambar 7 adalah halaman menu untuk pengguna memilih materi keraifan lokal atau *game* edukasi. Ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara.



Gambar 8. Menu Materi kearifan Lokal baduy

Halaman menu pada gambar 8 adalah Halaman menu untuk memilih halaman materi kearifian lokal yang akan dipilih/dipelajari oleh pengguna. Terdapat menu Peta Baduy, Pakaian Adat, Alat Musik, perkakas Baduy, kerajinan, Makanan Lokal, Mata pencaharian, tempat tinggal dan upacara adat. Ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara.



Gambar 9. *Game* Edukasi

Pada gambar 9 merupakan menu untuk *Game* edukasi adalah menu untuk memilih

permainan yang akan dimainkan oleh siswa PAUD terdiri atas Tebak gambar dan game Puzzle sebagai evaluasi hasil belajar implementasi *Mobile learning* kearifan lokal baduy kabupaten lebak.

Pengujian aplikasi ini menggunakan pengujian *Blackbox testing*. Hasil Uji coba *Blackbox testing* oleh pakar IT menyatakan 100% Valid, aplikasi berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian yang terdapat pada table 1.

Tabel 1. Hasil *Blackbox Testing*

Deskripsi	Prosedur pengujian	Keluaran yang diharapkan	Hasil yang didapat	Kesimpulan (valid/tidak)
Memilih menu kearifan lokal baduy	-Jalankan aplikasi -Klik tombol kearifan lokal baduy	Menampilkan halaman kearifan lokal baduy	Tampilan halaman dan suara kearifan lokal baduy	Valid
Memilih menu Game Edukasi	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Game Edukasi	Menampilkan salah satu halaman Game Edukasi	Tampilan halaman Game Edukasi	Valid
Memilih menu Peta Baduy	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Peta Baduy	Menampilkan makanan Peta Baduy	Tampilan halaman Peta Baduy	Valid
Memilih menu Pakaian Adat	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Pakaian Adat	Menampilkan Pakaian Adat	Tampilan dan suara Pakaian Adat	Valid
Memilih menu Pakaian Baduy Dalam	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Pakaian Baduy Dalam	Menampilkan Pakaian Baduy Dalam	Tampilan dan suara Pakaian Baduy Dalam	Valid
Memilih menu Pakaian Baduy Luar	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Pakaian Baduy Luar	Menampilkan Pakaian Baduy Luar	Tampilan dan suara Pakaian Baduy Luar	Valid
Memilih menu Alat Musik Baduy	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Musik Baduy	Menampilkan Musik Baduy	Tampilan dan suara Musik Baduy	Valid

Memilih menu Perkakas Baduy	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Perkakas Baduy	Menampilkan Perkakas Baduy	Tampilan dan suara Perkakas Baduy	Valid
Memilih menu Kerajinan	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Kerajinan	Menampilkan Kerajinan	Tampilan dan suara Kerajinan	Valid
Memilih menu Makanan Lokal	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Makanan Lokal	Menampilkan Makanan Lokal	Tampilan dan suara Makanan Lokal	Valid
Memilih menu Mata pencaharian	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Mata pencaharian	Menampilkan Mata pencaharian	Tampilan dan suara Mata pencaharian	Valid
Memilih menu Tempat Tinggal	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Tempat Tinggal	Menampilkan Tempat Tinggal	Tampilan dan suara Tempat Tinggal	Valid
Memilih menu Upacara Adat	-Jalankan aplikasi -Klik tombol Upacara Adat	Menampilkan Upacara Adat	Tampilan dan suara Upacara Adat	Valid
Keluar Aplikasi	-Jalankan aplikasi -Klik tombol keluar	Keluar dari aplikasi	Keluar dari aplikasi	Valid

Pengujian yang dilakukan diantaranya pengujian oleh user menggunakan *skala likert*. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial. (Pranatawijaya et al., 2019) Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. (Nempung et al., 2015) disediakan lima pilihan skala dengan format seperti 1. Sangat setuju, 2. Setuju, 3. Netral, 4. Tidak setuju dan 5. Sangat tidak setuju. Berikut ini adalah hasil kuesioner yang diberikan pada orang tua siswa sebanyak 10 siswa di PAUD Setiabudhi Rangkasbitung pada table 2.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Skala Likert

No	Pertanyaan	Skor Jawaban					Total Skor	Interprestas (Index %)
		SS (5)	S (4)	N (3)	TS (2)	STS (1)		
1	Apakah tampilan aplikasi ini menarik ?	20	20		4		44	82,5%
2	Apakah setiap fitur yang terdapat pada aplikasi berjalan dengan baik?	30	16				46	90%
3	Apakah materi yang sudah disampaikan dalam aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak pada jenjang PAUD?	25	16		2		43	85%
4	Apakah aplikasi ini dapat mempermudah anak dalam belajar ?	35	12				47	92,5%
5	Apakah aplikasi ini dapat membantu minat anak dalam belajar ?	15	28				43	82,5%
6	Apakah aplikasi ini mudah untuk dipahami oleh anak ?	30	16				46	90%
7	Apakah anak tertarik dengan aplikasi ini ?	10	32				42	80%
8	Apakah penggunaan aplikasi ini tepat sebagai media pembelajaran untuk anak ?	15	28				43	82,5%

9	Apakah materi – materi dalam aplikasi ini sudah jelas ?	15	28				43	82,5%
10	Apakah aplikasi ini dapat membantu orang tua sebagai media pembelajaran kepada anak ?	35	12				47	92,5%
Rata-rata = jumlah total index % / jumlah pertanyaan								86%

Dari data tabel 2 diatas dapat diketahui nilai interpretasi index % jawaban responden dari setiap pertanyaan yang diajukan rata - rata diatas 86%.

Untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat responden maka dilakukan perhitungan menggunakan skala likert dilakukan penentuan interval (Rentang Jarak)

Rumus : Interval = 100 / jumlah skor (likert) Maka interval = 100 / 5 = 20

Hasil (I) = 20 (I adalah interval jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval :

- a) Angka 0% - 19,999% = Sangat Tidak Setuju
- b) Angka 20% - 39,999% = Tidak Setuju
- c) Angka 40% - 59,999% = Netral
- d) Angka 60% - 79,999% = Setuju
- e) Angka 80%- 100% = Sangat Setuju

maka berdasarkan kriteria interpretasi skor dapat disimpulkan dari 10 responden rata - rata menjawab sangat setuju.

D. Kesimpulan

Setelah melakukan sejumlah tahapan yang dimulai dari analisis kebutuhan sampai dengan pengujian sistem maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menghasilkan Implementasi *Mobile learning* berbasis Android Kearifan Lokal baduy kabupaten Lebak untuk anak usia dini. Aplikasi ini tidak hanya pengenalan kearifan lokal baduy melalui bentuk visual saja akan tetapi juga dalam bentuk suara untuk menjelaskan masing masing menu pada aplikasi.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih Kami ucapkan kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang telah mendanai Penelitian ini dengan skema Penelitian Dosen Pemula (PDP) Pendanaan Tahun Pelaksanaan 2021 dengan Nomor Kontrak 065 /SP2H/LT/DRPM/2021 Tanggal 18 Maret 2021. Kami Ucapkan terima kasih juga kepada Universitas Serang Raya yang telah memfasilitasi Penelitian Hibah KEMDIKBUDRISTEK sehingga dapat berjalan dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Desa kanekes baduy dan warga baduy, serta Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lebak yang telah

mengijinkan penelitian ini dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 22(1), 30–36.
- Gilang Ramdhani Putra. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Lokasi Wisata Alam Dengan Menggunakan Metode Prototyping Berbasis Mobile (Studi Kasus: Pulau Lombok) Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Lokasi Wisata Alam Dengan Menggunakan Me* [Universitas Mataram].
<http://begawe.unram.ac.id/index.php/ta/article/view/282>
- Jefrizal, J., Jaroji, J., & Tedyana, A. (2017). Aplikasi English Teacher Sebagai Alat Bantu Belajar English Conversation Berbasis Android dengan Menerapkan Voice Recognition. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.35314/isi.v2i2.197>
- Nempung, T., Setyaningsih, T., & Syamsiah, N. (2015). *Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web*. November, 1–8.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Setiyani, L. (2019). Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing. *Techno Xplore : Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.36805/technoxplore.v4i1.539>
- Sidik, M. (2019). Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development. *Jtiust*, 04(1), 99–107.
- Simalango, U., Huda, A., & Dwiyan, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(2), 44. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i2.101986>
- Suryani, I. (2014). Menggali Keindahan Alam Dan Kearifan Lokal Suku Baduy (Studi Kasus Pada Acara Feature Dokumenter “Indonesia Bagus” di Stasiun Televisi NET.TV). *Musāwa Jurnal Studi Gender Dan Islam*, 13(2), 179.
<https://doi.org/10.14421/musawa.2014.132.179-194>
- Syarbini, A. (2015). Kearifan Lokal Baduy Banten. *Refleksi*, 14(1), 55–74.
<https://doi.org/10.15408/ref.v14i1.9577>
- Wahab, I. (2019). Identifikasi Cerita Anak Berbasis Budaya Lokal Untuk Membudayakan Literasi Di Sd. *Satya Widya*, 35(2), 176–185.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p176-185>