
PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh:

Muhammad Alghifari¹

M Deny Aditya Majid²

Muhamad Jahiri³

Pandu Hermawan⁴

Fahrurroji⁵

Dieng Asep Jamaludin⁶

Universitas Bina Bangsa

Alamat: JL. Raya Serang –Jakarta KM. 03 No. 1.B (Pakupatan), Kota Serang,
Banten(42124).

Korespondensi Penulis: muhammad.alghifari@binabangsa.ac.id,
denyadityam@gmail.com, muhamadjahiri13021800057@gmail.com,
pandu.hermawan@binabangsa.ac.id, fahrurroji@binabangsa.ac.id,
diengasepjamaludin416@gmail.com,

Abstract. *Bullying in Indonesian educational environments remains a serious problem with long-term impacts on students' psychological well-being and development. PISA 2018 data shows that 41% of students in Indonesia have experienced bullying, a figure above the OECD average. Furthermore, FSGI and UNICEF reports also show an increase in bullying cases, mostly perpetrated by peers. In Bandar Lampung City, cases of physical bullying against children have also increased, necessitating more effective and sustainable prevention efforts. This study aims to design an Integrated Online Education Portal as a digital learning medium to build anti-bullying awareness among junior high school students in Bandar Lampung City. This portal uses R&D methods and is expected to be an easily accessible, informative, and interactive educational tool in*

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

providing an understanding of the dangers of bullying and steps to prevent it. With this portal, it is hoped that students' awareness and knowledge of bullying will increase, thereby creating a safe and bullying-free school environment.

Keywords: *Bullying, Online Education Portal, ADDIE Method, Junior High School Students.*

Abstrak. Perundungan (bullying) di lingkungan pendidikan Indonesia masih menjadi permasalahan serius dengan dampak jangka panjang terhadap kondisi psikologis dan perkembangan siswa. Data PISA 2018 menunjukkan bahwa 41% siswa di Indonesia pernah mengalami bullying, angka yang berada di atas rata-rata negara OECD. Selain itu, laporan FSGI dan UNICEF juga menunjukkan peningkatan kasus perundungan yang sebagian besar dilakukan oleh teman sebaya. Di Kota Bandar Lampung, kasus bullying fisik terhadap anak turut mengalami peningkatan, sehingga diperlukan upaya pencegahan yang lebih efektif dan berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Portal Edukasi Online Terintegrasi sebagai media pembelajaran digital guna membangun kesadaran anti-bullying di kalangan pelajar SMP di Kota Bandar Lampung. Portal ini menggunakan metode R&D dan diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang mudah diakses, informatif, dan interaktif dalam memberikan pemahaman mengenai bahaya bullying serta langkah-langkah pencegahannya. Dengan adanya portal ini, diharapkan kesadaran dan pengetahuan siswa terhadap bullying dapat meningkat sehingga tercipta lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari perundungan.

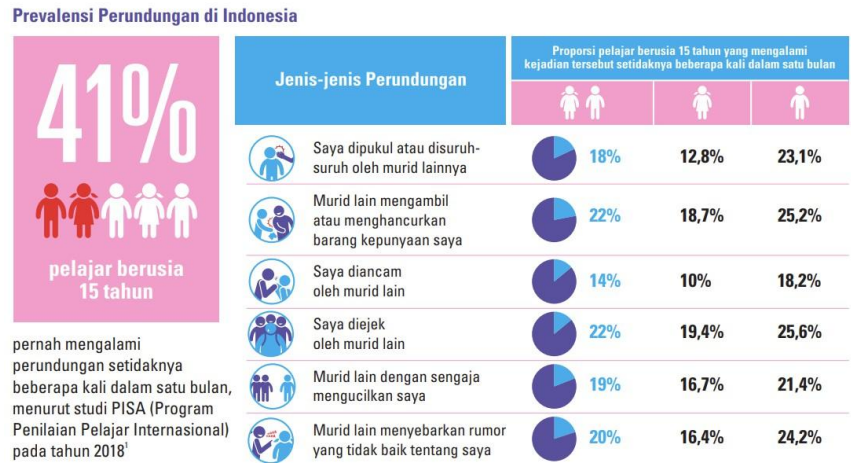
Kata Kunci: Bullying, Portal Edukasi Online, metode ADDIE, Pelajar SMP.

LATAR BELAKANG

Persoalan perundungan (bullying) telah menjadi sorotan serius Pemerintah, mengingat efek jangka panjang yang berpotensi akan dihasilkan oleh perbuatan ini. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Nadiem Makarim menganggap bullying sebagai salah satu 'dosa' dunia pendidikan Indonesia yang sangat mengkhawatirkan. Perilaku ini memberikan dampak psikis jangka panjang yang mempengaruhi masa depan siswa. Penilaian Siswa Internasional atau OECD Programme for International Student

Assessment (PISA) mencatat sepanjang tahun 2018 tercatat 41% siswa pernah merasakan bullying (CNN Indonesia). Persentase tersebut berada di atas angka rata-rata negara OECD sebesar 23 persen. Permasalahan ini tentu tidak bisa dibiarkan secara terus menerus dan perlu ada penindakan yang serius dan tegas oleh semua civitas pendidikan (Purnama, Jamaludin, et al., 2026).

Gambar 1. Jenis Perundungan



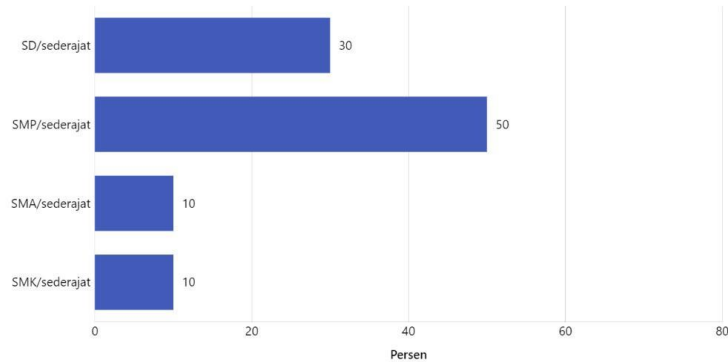
Sumber : Penelitian Data Mandiri

Menurut Gambar 1 ada 6 jenis perundungan yang sering dialami oleh pelajar yang berusia 15 tahun dan kejadian perundungan tersebut setidaknya terjadi beberapa kali dalam satu bulan. Jenis perundungan “Saya diejek oleh murid lain” merupakan persentase paling besar dalam satu bulan yang terjadi sebesar 22% dan “Murid lain mengambil satu menghancurkan barang kepunyaan saya” sebesar 22%. Sedangkan “saya diancam oleh murid lain” persentase paling rendah sebesar 14%.

Perundungan merupakan masalah sosial yang sering terjadi di Masyarakat terutama dikalangan pelajar, Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPA), bullying adalah penindasan atau risak (merunduk) yang dilakukan secara sengaja oleh satu orang atau sekelompok yang lebih kuat. Tindakan ini dilakukan terus menerus dengan tujuan untuk menyakiti. Menurut Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), terdapat 30 kasus bullying alias perundungan di sekolah sepanjang 2025. Angka itu meningkat dari tahun sebelumnya yang berjumlah 21 kasus. Sebanyak 80% kasus perundungan pada 2025 terjadi di sekolah yang dinaungi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), dan 20% di sekolah yang dinaungi Kementerian Agama (Jahiri, Hermawan, et al., 2026).

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

Gambar 2. Data Kasus Bullying berdasarkan FSGI (Databoks)



Sumber : Penelitian Data Mandiri

Data menurut UNICEF tentang perundungan terhadap anak di Indonesia, 2 dari 3 anak Perempuan atau laki-laki berusia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan atau perundungan selama hidupnya, sedangkan 3 dari 4 anak-anak dan remaja yang pernah mengalami salah satu jenis kekerasan atau lebih melaporkan bahwa pelaku kekerasan adalah teman atau sebayanya (Jahiri, Majid, et al., 2026).

Berdasarkan data catatan Komisi Nasional (Komnas) Perlindungan Anak (PA) Bandar Lampung selama tahun 2025 kekerasan fisik terhadap anak mengalami peningkatan diantaranya :

Table 1. Kasus Perundungan

Jenis bullying	Pelaku	Presentase
Bullying fisik	Teman	75%
	Tenaga	12,5%
	Orang	12,5%

Sumber : Penelitian Data Mandiri

Pentingnya pencegahan bullying di sekolah dilakukan agar siswa memiliki hak memperoleh pendidikan dalam lingkungan yang aman dan bebas dari rasa takut. Pencegahan bullying di sekolah juga perlu melibatkan banyak pihak diantaranya pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat. Pihak sekolah perlu menjadi instansi yang diyakini dapat memberikan pendidikan bertingkat untuk bertanggung jawab dalam mengontrol batasan hubungan diantara siswa serta melaksanakan pengawasan atas kasus bullying di

dalam lingkungan sekolah. Kemudian, pihak orang tua sebagai keluarga terdekat siswa yang memiliki tanggung jawab dalam mendidik dengan baik dengan memberikan contoh yang benar dalam hal perilaku. literature review : model edukasi upaya pencegahan bullying untuk sekolah”

Peran sekolah dalam pencegahan bullying dapat dilakukan dengan mengajarkan pendidikan karakter pada siswa, menciptakan budaya sekolah dengan belajar melibatkan siswa dalam membuat kebijakan anti-bullying, membentuk kesadaran mengenai bullying dan pencegahannya, membuat lingkungan sekolah yang asri agar siswa merasa nyaman, serta pihak sekolah berkewajiban mendukung setiap kegiatan positif yang dilakukan oleh siswa serta membuat diskusi panel yang dapat melibatkan siswa, pihak sekolah, maupun orang tua dalam membuat juga menerapkan aturan sekolah dan sanksi yang tegas terhadap tindakan bullying.

Penelitian tentang Anti-Bullying telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Jahiri, Majid, et al., 2026) Penelitian Jahiri menekankan terhadap metode upaya pencegahan tindak kekerasan disekolah secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan terhadap tindakan bullying sebagai upaya preventif terjadinya tindakan bullying. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh (Jamaludin et al., 2026) yang menemukan perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah pemberian edukasi bullying pada siswa SMAN 1 Banjarbaru serta adanya peningkatan pengetahuan sebanyak 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa program ini dinilai efektif untuk meningkatkan pengetahuan remaja terkait bahaya bullying dan penerapannya dalam pemberdayaan remaja.

Dari dua penelitian tersebut, sejauh ini dua penelitian tersebut masih pada tahap deskriptif dan aksi langsung di masyarakat, peneliti terdahulu belum memiliki portal pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dan dibutuhkan oleh masyarakat ketika mereka membutuhkan, terlebih dimasa perkembangan digital ini, portal edukasi anti-bullying sangat dibutuhkan untuk membimbing dan menjadi awareness bagi masyarakat terutama kalangan pelajar yang sering mengalami kasus bullying. Berdasarkan observasi yang dilakukan maka peneliti berfokus pada pembuatan “Portal edukasi online terintegrasi untuk membangun kesadaran anti-bullying dikalangan pelajar SMP di Kota Bandar Lampung”.

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

KAJIAN TEORITIS

Transformasi Digital dalam Pendidikan

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong terjadinya transformasi digital dalam dunia pendidikan. Transformasi ini ditandai dengan pemanfaatan platform daring sebagai media pembelajaran, komunikasi, dan penyebaran informasi. Sekolah tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi juga memanfaatkan sistem berbasis web untuk mendukung proses pendidikan yang lebih efektif dan interaktif (Yusuf et al., 2024).

Portal edukasi online merupakan salah satu bentuk inovasi dalam transformasi digital pendidikan. Portal ini berfungsi sebagai pusat informasi dan pembelajaran yang terintegrasi, sehingga memungkinkan siswa mengakses materi, informasi, serta layanan edukatif kapan saja dan di mana saja. Integrasi sistem ini mendukung terciptanya lingkungan belajar yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Konsep Portal Edukasi Online Terintegrasi

Portal edukasi online terintegrasi adalah sistem berbasis web yang menggabungkan berbagai fitur pembelajaran dan informasi dalam satu platform. Integrasi ini dapat mencakup modul materi, forum diskusi, video edukatif, kuis interaktif, layanan konseling, hingga sistem pelaporan. Dengan sistem yang terintegrasi, pengguna tidak perlu berpindah ke berbagai platform berbeda untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Hermawan et al., 2026) dan .

Dalam konteks pencegahan bullying, portal edukasi berfungsi sebagai sarana edukasi preventif sekaligus media komunikasi yang aman. Portal dapat menyediakan konten literasi sosial-emosional, simulasi kasus, serta kanal pelaporan yang menjaga kerahasiaan siswa. Keberadaan sistem terintegrasi meningkatkan efisiensi pengelolaan data serta memudahkan pihak sekolah dalam melakukan monitoring dan evaluasi (Kumpay, 2026).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Research and Development (RnD) dan Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang

melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Jahiri et al., 2023).

Gambar 3. Tahapan ADDIE



Sumber : Penelitian Data Mandiri

Analyze

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis dan observasi awal untuk memahami pengaruh portal edukasi online Anti-Bullying di kalangan pelajar SMP, serta efektifitas dan tantangan yang akan dihadapi serta melakukan survei dan wawancara dengan para pelajar dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan dan prefrensi pengguna terkait dengan portal edukasi online

Design

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut terutama Merancang konsep dan fitur- fitur utama portal berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna, termasuk tata letak antarmuka (UI), navigasi dan fitur-fitur lainnya.

Development

Development dalam model penelitian pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat dan menerapkan desain portal yang telah dirancang kedalam bentuk nyata melalui proses pengkodean dan pengembangan perangkat lunak.

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

Implement

Penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan dan Menguji prototipe portal edukasi dengan menggunakan metode pengujian fungsional dan pengguna, untuk mengevaluasi kinerja, kegunaan dan kepuasan terhadap portal edukasi.

Evaluation

Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

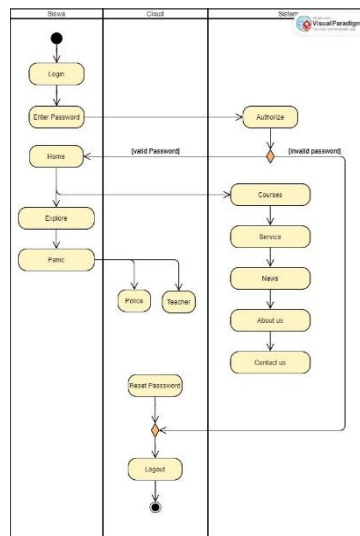
Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.

Activity Diagram Siswa

Activity Diagram Siswa adalah aktivitas berbentuk diagram dimana siswa ketika ingin menggunakan portal sebagai tempat edukasi, tempat pengaduan atau tempat membaca berita, Siswa perlu terlebih dahulu untuk membuka menggunakan web browser ataupun smartphone, Ketika siswa berhasil login maka sistem akan langsung berpindah ke halaman utama yaitu home, kemudian siswa memilih tombol menu sesuai kebutuhan siswa contoh pada tombol courses maka siswa akan dialihkan ke halaman course yang berisi tentang edukasi bullying (Purnama, Wandu, et al., 2026).

Gambar 4. Activity Diagram Siswa

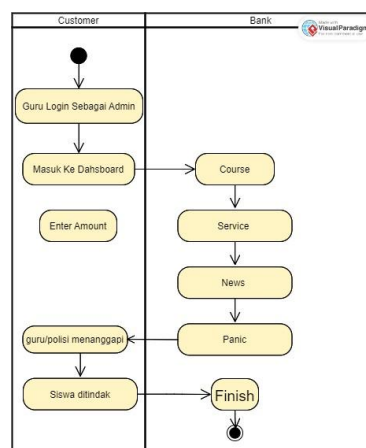


Sumber : Penelitian Data Mandiri

Activity Diagram Guru (Admin)

Activity Diagram Guru merupakan aktivitas dimana Guru ketika ingin melihat data data bullying dari siswa, Guru perlu terlebih dahulu untuk membuka dengan menggunakan login admin yang telah disediakan, Ketika Guru berhasil login sistem akan langsung berpindah ke halaman database, kemudian Guru memilih mengumpulkan materi tentang bullying dari sumber yang valid yang ingin dijadikan sebagai edukasi bullying, atau menambahkan berita tentang bullying.

Gambar 5. Activity Diagram Guru



Sumber : Penelitian Data Mandiri

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

Desain Portal

Rancangan layar sangat penting dalam pembuatan portal sebagai penunjang pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan agar siswa atau orang tua dapat menggunakan portal dengan baik.

Rancangan Layar Halaman Log In

Halaman log In adalah halaman yang pertama kali harus diakses oleh siswa atau orangtua guna mengakses akun personal yang menyimpan data- data siswa tersebut, dengan cara klik Log in dan masukkan nama akun beserta passwordnya.

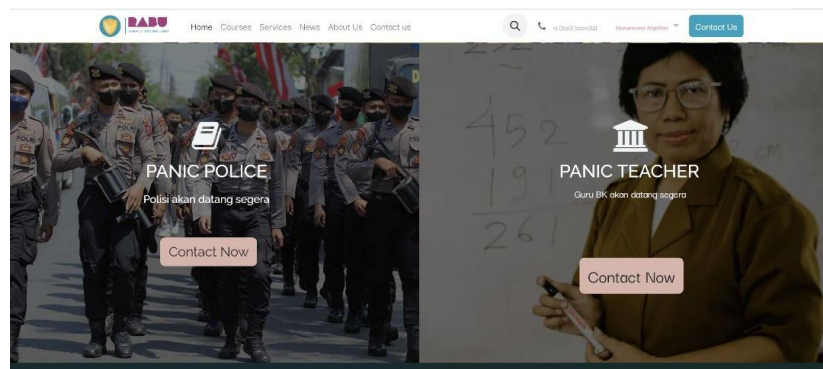
Gambar 6. Halaman Log In

Sumber : Penelitian Data Mandiri

Rancangan Layar Kontak Darurat

Dalam Portal ini juga tersedia kontak darurat yang bisa di akses oleh para siswa atau orang tua jika terjadi Bullying, terdapat dua pilihan yaitu Panic Police dan Panic Teacher yang akan segera datang untuk mengatasi kasus Bullying

Gambar 7. Layar Kontak Darurat

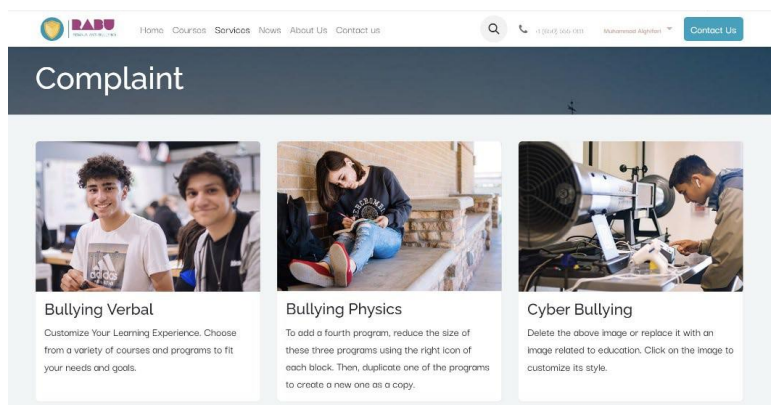


Sumber : Penelitian Data Mandiri

Rancangan halaman Complaint

Halaman Complaint atau Pengaduan disediakan bagi siswa yang mengalami bullying dari segi fisik, verbal dan cyberbullying, laporan ini akan masuk ke dalam database portal dan akan ditinjau lanjuti oleh dinas terkait.

Gambar 8. Halaman layar Complaint



Sumber : Penelitian Data Mandiri

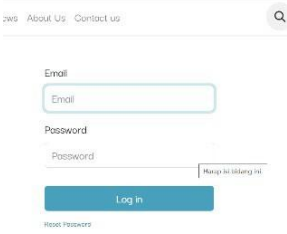
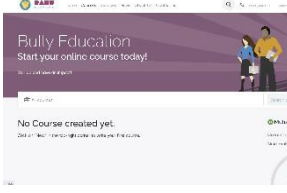
Pengujian Berjalan Portal

Pengujian berjalan portal dilakukan dengan menggunakan *Black Box*, *Black Box testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji kode atau sisi internal programnya. Artinya, hanya sisi fungsi, antarmuka, dan alurnya saja yang diuji tanpa menyentuh *kode* atau *script* dari perangkat lunak. Berikut adalah hasil pengujian *black box* terhadap portal yang sudah berjalan :

Table 2. Pengujian *Black Box*

		Skenario dan hasil uji
--	--	------------------------

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

	Fitur	Tampilan Aplikasi	Hasil	Kesim
	<i>Home</i>		Portalm menampilkan Menu awal yang diakses siswa dan guru	Berha sil
	<i>Course</i>		Portal menampilkan menu <i>course</i> yang berisi tentang materi <i>bullying</i>	Berha sil
	<i>Service</i>		Portal menampilkan menu pengaduan	Berha sil

Sumber : Penelitian Data Mandiri

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan portal edukasi berbasis web untuk megedukasi siswa/i dalam kasus bullying di kota Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menekankan bahwa bullying merupakan masalah serius di kalangan pelajar, dengan data menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami perundungan. Oleh karena itu, penting untuk membangun kesadaran akan isu ini di kalangan pelajar SMP di Kota Bandar Lampung.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan portal edukasi online yang terintegrasi, yang dirancang untuk memberikan informasi dan edukasi tentang

bullying. Portal ini diharapkan dapat menjadi sumber daya yang mudah diakses oleh siswa dan guru untuk memahami dan menangani masalah bullying.

3. Penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Ini memastikan bahwa portal yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
4. Portal ini dirancang dengan berbagai fitur, termasuk halaman login, halaman utama, kursus tentang bullying, pengaduan, berita terkini, dan kontak darurat. Fitur-fitur ini bertujuan untuk memberikan edukasi, sarana pengaduan, dan informasi terkini mengenai kasus bullying.
5. Pengujian sistem menunjukkan bahwa portal berfungsi dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang ditetapkan. Pengujian black box menunjukkan bahwa semua fitur utama portal berjalan dengan baik, memberikan pengalaman pengguna yang positif.
6. Portal ini diharapkan memberikan manfaat bagi sekolah, siswa, dan orang tua dengan memudahkan akses informasi tentang bullying, serta membantu dalam mendeteksi dan menangani kasus bullying di sekolah.

Saran

Saran untuk pengembangan selanjutnya portal edukasi online tentang bullying di Kota Bandar Lampung ini adalah sebagai berikut :

1. Menyertakan studi kasus nyata dan testimoni dari korban bullying untuk memberikan perspektif yang lebih mendalam tentang pengalaman mereka.
2. Menyediakan modul pelatihan khusus untuk guru dan orang tua tentang cara mendeteksi, menangani, dan mencegah bullying. Ini dapat dilakukan melalui webinar atau workshop yang terintegrasi dalam portal.
3. Membuat panduan bagi orang tua untuk membantu mereka memahami tanda-tanda bullying dan cara berkomunikasi dengan anak-anak mereka tentang isu ini.
4. Menjalinkan kerjasama dengan lembaga pendidikan, organisasi non- pemerintah, dan komunitas lokal untuk memperluas jangkauan portal dan meningkatkan kesadaran tentang bullying di masyarakat.

PORTAL EDUKASI ONLINE TERINTEGRASI UNTUK MEMBANGUN KESADARAN ANTI-BULLYING DI KALANGAN PELAJAR SMP KOTA BANDAR LAMPUNG

5. Harus melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas portal dalam meningkatkan kesadaran dan pengetahuan siswa tentang bullying. Gunakan survei dan umpan balik pengguna untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.
6. Lakukan kampanye promosi untuk meningkatkan kesadaran tentang portal di kalangan siswa, guru, dan orang tua. Ini bisa dilakukan melalui media sosial, seminar di sekolah, atau acara komunitas.

DAFTAR REFERENSI

- Hermawan, P., Jamaludin, D. A., Bangsa, U. B., & Serang, K. (2026). *Berprestasi Pada Universitas Bina Bangsa Dengan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Dan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Dan Metode Simple Additive Weighting (SAW)*. 4(2).
- Jahiri, M., Diana Yusuf, I. I., & Henderi. (2023). Penerapan E-Learning sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Metode Research and Development. *Technomedia Journal*, 8(2SP), 261–275. <https://doi.org/10.33050/tmj.v8i2sp.2096>
- Jahiri, M., Hermawan, P., Kartini, W., Purnama, J., Sukandar, D. S., Hayati, T. N., Pajriyani, L., Aisha, A. R., Bangsa, U. B., & Serang, K. (2026). *Perancangan sistem informasi e-tiket pada pt. bandar bakau jaya*. 4(1).
- Jahiri, M., Majid, M. D. A., Huda, M., Mutiarani, K. D., Maulana, Y., Calfredy, L., Andy, L., Olivia, D., & Khaerunnisa, T. F. (2026). *Decision Support System for Determining High-Performing Junior High Schools Using the SAW Method in Serang Regency*. 5(2), 89–103.
- Jamaludin, D. A., Jahiri, M., Ghifari, A., Purnama, A., Wandu, M., Bangsa, U. B., & Serang, K. (2026). *Website Perancangan Komite Olahraga Nasional Indonesia (Koni) Kabupaten Serang Website Perancangan Komite Olahraga Nasional Indonesia (Koni) Kabupaten Serang*. 4(2).

- Kumpay, D. I. D. (2026). *Analisis Dan Pendampingan Digital Marketing Sebagai Katalis Transformasi Digital Melalui Integrasi E-Commerce Dan Media Sosial Untuk Umkm Sebagai Katalis Transformasi Digital Melalui Integrasi E -Commerce Dan Media Sosial Untuk Umkm*. 4(2).
- Purnama, A., Jamaludin, D. A., Darmawan, D., Hermawan, P., Jahiri, M., Ghifari, A., Bangsa, U. B., & Serang, K. (2026). *Sistem informasi marketplace pariwisata untuk*. 4(2).
- Purnama, A., Wandu, M., Jahiri, M., Jamaludin, D. A., Bangsa, U. B., & Serang, K. (2026). *Laboratorium Berbasis Web Menggunakan Metode*. 4(2).
- Yusuf, I. I. D., Jahiri, M., Henderi, H., & Ladjamudin, A.-B. Bin. (2024). Design and Development of Interactive Media in Vocational High Schools Using the Multimedia Development Life Cycle Method Based on Android. *JINAV: Journal of Information and Visualization*, 5(1), 134–145. <https://doi.org/10.35877/454ri.jinav2883>