

JURNAL SPIRIT

Sarana Pengembangan Informasi & Intelektual Terkini

Vol. 13, No 2, Nopember 2021

P-ISSN 2085 – 3092

E-ISSN 2721 – 057X

DOI 10.53567

JURNAL SPIRIT
JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA
Volume 13, Nomor 2

Editor in Chief

Mohammad Imron, ST, MM

Managing Editor

Alimin M.Kom

Reviewer

Erri Wahyu Puspitarini, STMIK Yadika Bangil, Pasuruan(SINTA Author ID:6097339; SCOPUS ID: 57226132827), Indonesia
MUHAMMAD NOVAL RISWANDHA, STMIK Yadika Bangil, Pasuruan(SINTA Author ID:6098431; SCOPUS ID: -), Indonesia
SAIFUL BUKHORI, Universitas Negeri Jember,(SINTA Author ID:5975640; SCOPUS ID:37071915000.), Indonesia
Anang Aris Widodo, Universitas Merdeka Pasuruan,(SINTA Author ID:6013700; SCOPUS ID:57219778256), Indonesia

Associate Editors

Dr. Moh. Aris Sufagi, S.Pd, MT(SMK NEGERI 1 Bangil)

Alamat Sekretariat / Redaksi :

Pusat Penelitian STMIK Yadika
Jl. Bader 09 Kalirejo, Bangil 67153, Indonesia
Telp. 0343-742070, Fax. 0343-748914 E-mail : lppm@stmik-yadika.ac.id
[Website : jurnal.stmik-yadika.ac.id](http://jurnal.stmik-yadika.ac.id)

Jurnal "SPIRIT" merupakan Jurnal Ilmiah untuk mengembangkan ilmu di bidang Teknik dan Manajemen Informatika
Jurnal Informatika diterbitkan oleh Jurusan Teknik Informatika dan Lembaga Pusat penelitian STMIK Yadika. Redaksi mengundang para professional dari dunia usaha, pendidikan dan peneliti untuk menulis mengenai perkembangan ilmu di bidang Teknik dan Manajemen Informatika.
Jurnal Informatika diterbitkan 2 (dua) kali dalam 1 tahun pada bulan Mei dan Nopember.

JURNAL SPIRIT

Sarana Pengembangan Informasi & Intelektual Terkini

Vol. 13, No. 2, Nopember 2021

P-ISSN 2085- 3092

E-ISSN 2721-057X

DAFTAR ISI

SISTEM INFORMASI TATA NASKAH DINAS ELEKTRONIK DI INSTANSI KECAMATAN PANDAAN DAN PEMERINTAH DESA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Kurniawan Wahyu Haryanto ¹⁾ Muhammad Bakhrudin ²⁾.....1-5

RANCANG BANGUN SISTEM MONITORING DOCUMENT MANAGEMENT SYTEM PADA KANTOR NOTARIS – PPAAT KUSDWIONO HARDIAN SANTOSO, S.H., M.KN DENGAN METODE BEST FIRST SEARCH

Muhammad Noval R¹⁾, Mei Andayani ²⁾.....6-10

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SISTEM TATA SURYA BERBASIS VIRTUAL REALITY BOX 360° UNTUK PLATFORM ANDROID

Teguh Pradana¹⁾, Arnas Rama Apriadji²⁾.....11-15

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIJAIYAH PADA PLATFORM ANDROID MENGGUNAKAN METODE ADDIE

Abdul Rokhim ¹⁾. Muhammad Khairil Anwar ²⁾.....16-23

IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA APLIKASI SEWA SAWAH DI DESA TANJUNGSARI KABUPATEN JEMBER BERDASARKAN PERSPEKTIF EKONOMI PEDESAAN

Endra Rahmawati¹⁾ ,.....24 -34

GAME EDUKASI PENGENALAN PAHLAWAN NASIONAL BERBASIS ANDROID

Marcel Arjuan Setiawan¹⁾, Achmad Zakki Falani ²⁾.....35- 40

APLIKASI PENGENALAN ALAT FIBER OPTIK MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY

Muhammad Febriansyah¹⁾, Muhammad Faishol Amrulloh²⁾.....41- 48

PENERAPAN METODE MARKER-BASED DAN MARKERLESS AUGMENTED REALITY PADA APLIKASI PENGENALAN ALAT KIMIA DASAR LABORATORIUM KELAS X SMKN REMBANG

Nur Moh. Sholeh¹⁾, Muhammad Faishol Amrulloh²⁾.....49-57

SISTEM INFORMASI PELAYANAN ADMINISTRASI KELURAHAN BERBASIS WEB DENGAN FASILITAS E-COMPLAINT MENGGUNAKAN TELEGRAM BOT

Panca Rahardiyanto ¹⁾, Zuhri Prihandono ²⁾.....58-65