

SKRIPSI

***Pengembangan Aplikasi Mobile Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Berbasis
Content-Based Filtering untuk Siswa SMAN 1 Palangka Raya***



Oleh:

NAMA : Candra Adi Wiratama

NIM : 213020503075

JURUSAN/PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

2026

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TOKOH PERJUANGAN KEMERDEKAAN BERBASIS
CONTENT BASED FILTERING UNTUK SISWA MAN 1 PALANGKA RAYA**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas
Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh

CANDRA ADI WIRATAMA

213020503075

Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 28 Juli 2026

Waktu : 13:05-14:35 WIB

Tempat : Ruang Ujian I

1. **FELICIA SYLVIANA, S.T., M.M.**
NIP. 197601182003122003
2. **RESSA PRISKILA, S.T., M.T.**
NIP. 199403012019032016
3. **DEDDY RONALDO, S.T., M.T.**
NIP. 198012262008121002
4. **EFRANS CHRISTIAN, S.T., M.T.**
NIP. 199106302019031013

..... (Ketua Penguji)

..... (Pembimbing Utama/Pertama)

..... (Pembimbing Pendamping/Kedua)

..... (Anggota)

Mengetahui :

**Jurusan / Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya
Ketua Jurusan**

ARIESTA LESTARI, S.Kom., M.Cs., Ph.D.
NIP. 19800322 200501 2 004

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan sebenar-benarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali serta tertulis diacu dalam skripsi ini dan disebutkan dalam tinjauan pustaka.

Palangka Raya, 8 Agustus 2026



Candra Adi Wiratama
213020503075

RIWAYAT PENYUSUN

Data Diri

Nama : Candra Adi Wiratama
NIM : 213020503075
Fakultas : Teknik
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Strata (S-1)
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Tamiang Layang, 23 Juni 2003
Agama : Kristen
Status Dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak Ke : 1 (Satu)
Alamat : Gang Benama Tingang 2
No Telepon/HP : 085751505205



Data Orang Tua

Nama Ayah : Alm. Eko Efrianto Sp, MM
Pekerjaan Ayah : -
Nama Ibu : Yuanita, S.Kep
Pekerjaan Ibu : PNS
Alamat Orang Tua : Gang Benama Tingang 2
No. HP Orang Tua : 081349549701

Riwayat Pendidikan

SD : SDN 1 TAMIANG LAYANG (Tahun Lulus 2015)
SMP : SMPN 1 TAMIANG LAYANG (Tahun Lulus 2018)
SMK : SMAN 1 TAMIANG LAYANG (Tahun Lulus 2021)

Palangka Raya, 8 Agustus 2026

Candra Adi Wiratama
213020503075

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini serta menyelesaikan studi program Sarjana (S-1) di perguruan tinggi.

Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, serta doa selama proses penyelesaian studi dan penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya, Ibu Frieda, S.T., M.T., atas segala kepemimpinan, arahan kebijakan, dan dukungan luar biasa yang menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penuh penyelesaian masa studi ini.
2. Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Ibu Ariesta Lestari, S.Kom., M.Cs., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika. Terima kasih atas dedikasi, kepemimpinan, serta komitmen beliau dalam mengelola jurusan dan menyediakan dukungan akademik yang optimal, sehingga seluruh proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Kepada Bapak Viktor H. Pranatawijaya, S.T., M.T., Dosen Pembimbing Akademik, penulis menghaturkan terima kasih mendalam atas arahan bernilai dan pendampingan berkelanjutan yang memungkinkan setiap tahapan perkuliahan penulis berjalan lancar hingga titik ini.
4. Penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Ibu Ressa Priskila, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing I, serta Bapak Deddy Ronaldo, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas ketersediaan waktu, dedikasi, serta arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Ketelitian dan kecermatan beliau berdua dalam membimbing setiap tahapan penelitian menjadi kunci utama keberhasilan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
5. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Felicia Sylviana, S.T., M.M. (Dosen Penguji I) dan Bapak Efrans Christian, S.T., M.T. (Dosen Penguji II)

atas saran, koreksi, dan evaluasi yang diberikan dalam ujian skripsi. Masukan dari beliau berdua sangat berperan penting dalam penyempurnaan skripsi ini.

6. Terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh dosen di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya, atas ilmu, wawasan, dan bimbingan yang telah diberikan selama masa perkuliahan, yang menjadi dasar penting dalam penyusunan skripsi ini.
7. Khusus untuk Alm. Ayahanda Eko Efrianto, S.P., M.M., sosok pahlawan yang selalu penulis rindukan. Lembar demi lembar skripsi ini tercipta dari keteguhan yang pernah Ayah ajarkan. Terima kasih atas seluruh kasih sayang dan pengorbanan yang tak ternilai harganya. Penulis memohon maaf atas waktu yang terulur lebih lama hingga akhirnya bisa berada di titik ini. Meski terbilang melambat, penulis bangga telah mempertanggungjawabkan jurusan pilihan penulis sampai tuntas demi menjaga amanah Ayah. Semoga Bapa di Surga memberikan tempat terbaik di sisi-Nya untuk Ayah tercinta. Amin.
8. Kepada Ibu, Yuanita, S.Kep , tempat Penulis selalu menemukan kehangatan, inspirasi, dan teladan ketabahan. Di balik setiap langkah dan keputusan yang Penulis ambil, ada tangan dingin Ibu yang bekerja keras serta lutut yang bertelut memohon berkat keselamatan bagi Penulis. Terima kasih atas kasih tanpa syarat dan keteguhan hati Ibu dalam menjaga rumah tangga ini. Selesaiannya skripsi ini merupakan bukti nyata betapa dahsyatnya kuasa doa seorang ibu yang didengar oleh Kristus. Kupersembahkan karya sederhana ini untuk mengukir senyum dan rasa bangga di wajahmu.
9. Untuk adikku tersayang, Cakra Adi Wiranata, berkat indah yang melengkapi kehidupan Penulis. Terima kasih telah menjadi alasan Penulis untuk terus berjuang hingga titik ini. Teruslah berjalan bersama Kristus, jadilah pribadi yang kuat, dan jangan pernah ragu untuk mengejar impianmu. Kakak percaya, rencana Tuhan yang terbaik sedang menantimu di depan.
10. Kepada keluarga besar tercinta, terima kasih atas segala bentuk dukungan, motivasi, dan doa yang selalu menyertai setiap langkah Penulis. Kiranya penyertaan Kristus terus menaungi seluruh keluarga besar kita, dan semoga karya ini dapat membawa kebanggaan serta kehangatan bagi kita semua.

11. Ungkapan apresiasi setinggi-tingginya saya tujukan kepada komunitas Shelter.id. Terima kasih telah menjadi rumah, tempat bertukar pikiran, dan ruang bertumbuh selama masa-masa perkuliahan. Kehadiran serta dorongan semangat dari teman-teman sangat berarti dalam penyelesaian tugas akhir ini. Langkah kita mungkin akan bercabang ke daerah masing-masing, namun momen kebersamaan yang telah terukir akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup saya. Semoga keberhasilan dan kebahagiaan selalu menyertai setiap perjuangan teman-teman di mana pun berada.
12. Penulis tujukan lembar ini kepada mereka yang kerap meragukan atau mempertanyakan kapan perjuangan ini usai. Hidup bukanlah perlombaan lari cepat dengan garis start dan finish yang seragam. Berproses lebih lama tidak pernah menurunkan nilai dari pencapaian itu sendiri. Yang terpenting bukanlah seberapa cepat kita sampai, melainkan bagaimana kita mampu menyelesaikan apa yang telah kita mulai hingga tuntas.
13. Terima kasih untuk setiap orang yang melintasi jalan hidup Penulis di sepanjang proses ini. Baik yang memberi dukungan manis maupun tantangan pahit, semuanya bertindak sebagai guru yang mendewasakan pemikiran dan memperkuat mental Penulis. Pencapaian di titik ini adalah akumulasi dari setiap pertemuan dan kenangan yang pernah kita ukir bersama.
14. Kepada sosok Ultraman, simbol cahaya dan kebaikan yang menemani perjalanan hidup Penulis sejak kecil. Lewat setiap kisah perjuangan mereka, Penulis belajar bahwa kegelapan yang pekat sekalipun tidak akan mampu memadamkan keberanian untuk bertahan. Terima kasih telah mengajarkan bahwa di balik tubuh yang lelah, selalu ada "cahaya" yang siap bangkit untuk menyelesaikan setiap pertempuran hingga akhir.
15. Terima kasih khusus Penulis haturkan kepada pahlawan bertopeng, Kamen Rider. Dari kisah perjuangan mereka yang kerap dijatuhkan namun selalu bangkit untuk melayangkan serangan pamungkas (*Rider Kick*), Penulis mengambil pelajaran berharga tentang keberanian menghadapi kegagalan. Proses panjang skripsi ini mengajarkan hal yang sama: bahwa terjatuh adalah

bagian dari proses, namun keputusan untuk kembali berdiri adalah kunci kemenangan sejati.

16. Kepada pahlawan bertopeng Super Sentai, terima kasih atas warisan semangat juang yang tak pernah padam. Dari keberanian mereka berdiri tegak menyuarakan keadilan sebelum bertarung, Penulis mengambil pelajaran bahwa keyakinan pada kemampuan diri sendiri dan keteguhan langkah adalah modal utama untuk menaklukkan setiap "musuh" berupa keraguan dan rasa lelah.
17. Terima kasih setinggi-tingginya untuk sosok yang mengemudikan seluruh perjalanan ini: diriku sendiri, Candra Adi Wiratama. Salut untuk ketabahan diri yang tak pernah memilih menyerah, bahkan saat situasi terasa sangat menekan. Diri ini telah membuktikan kapasitasnya sebagai nakhoda yang tangguh dalam menghadapi badai proses. Kemenangan hari ini sepenuhnya milik diriku yang memilih untuk terus berdiri dan melangkah maju. Bangga luar biasa pada setiap keputusan dan usaha keras yang telah kupertaruhkan untuk masa depanku sendiri!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan penyertaan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Mobile Tokoh Perjuangan Kemerdekaan Berbasis Content-Based Filtering untuk Siswa SMAN 1 Palangka Raya” ini disusun dengan harapan dapat memberikan manfaat serta menambah wawasan bagi pembaca, khususnya mengenai penerapan sistem rekomendasi berbasis Content-Based Filtering pada aplikasi mobile sebagai media pembelajaran sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan Indonesia. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang menempuh bidang yang sama, baik dalam memahami penerapan sistem rekomendasi maupun dalam mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan aplikasi mobile, mobile learning, dan personalisasi pembelajaran. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan pada penelitian di masa yang akan datang.

Palangka Raya, 8 Agustus 2026



Candra Adi Wiratama

213020503075

**PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE TOKOH
PERJUANGAN KEMERDEKAAN BERBASIS CONTENT-BASED
FILTERING UNTUK SISWA SMAN 1 PALANGKA RAYA**

CANDRA ADI WIRATAMA (213020503075)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya Kampus

Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso, Palangka Raya 73112

Email : scoutcandraadiwiratama@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan mendorong pemanfaatan aplikasi mobile sebagai media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses. Pembelajaran sejarah tokoh perjuangan kemerdekaan Indonesia di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional dan menyajikan materi yang sama kepada seluruh siswa tanpa mempertimbangkan perbedaan minat pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi mobile pembelajaran tokoh perjuangan kemerdekaan Indonesia yang dilengkapi sistem rekomendasi berbasis Content-Based Filtering (CBF) sehingga mampu menghasilkan rekomendasi tokoh yang relevan berdasarkan preferensi dan riwayat interaksi pengguna.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Waterfall yang meliputi tahapan analisis, perancangan, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan. Aplikasi dikembangkan pada platform Android menggunakan Kotlin dan Jetpack Compose dengan Cloud Firestore sebagai penyimpanan data utama. Sistem rekomendasi menerapkan Content-Based Filtering dengan pembobotan Term Frequency–Inverse Document Frequency (TF-IDF) dan Cosine Similarity untuk menghitung tingkat kemiripan antara query minat pengguna dengan karakteristik tokoh. Preferensi eksplisit berupa gender, bidang perjuangan, dan wilayah asal digunakan sebagai penyaringan kandidat,

sedangkan riwayat kunjungan pengguna digunakan dalam pembentukan weighted query. Hasil rekomendasi selanjutnya disesuaikan melalui context-aware boosting berdasarkan kesamaan wilayah, bidang perjuangan, dan peran tokoh untuk menghasilkan Top-10 Recommendation.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memperoleh nilai Precision@10 sebesar 1,0000 pada seluruh skenario pengujian. Nilai Recall@10 masing-masing sebesar 0,2703, 0,1639, dan 0,0641, sedangkan nilai NDCG@10 sebesar 1,0000, 0,9740, dan 0,9603. Pengujian fungsional menggunakan Black Box Testing menunjukkan 27 dari 30 skenario pengujian dinyatakan valid, sedangkan evaluasi terhadap 30 responden menggunakan Skala Likert memperoleh nilai usability sebesar 81,44% yang termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan Content-Based Filtering menggunakan TF-IDF dan Cosine Similarity mampu menghasilkan rekomendasi tokoh perjuangan yang relevan dan memiliki kualitas pemeringkatan yang baik, serta aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah berbasis personalisasi.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Content-Based Filtering, Cosine Similarity, Sistem Rekomendasi, TF-IDF, Tokoh Perjuangan Kemerdekaan.

**DEVELOPMENT OF A MOBILE APPLICATION FOR
INDONESIAN INDEPENDENCE FIGURES BASED ON CONTENT-
BASED FILTERING FOR STUDENTS OF SMAN 1 PALANGKA RAYA**

CANDRA ADI WIRATAMA (213020503075)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya Kampus
Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso, Palangka Raya 73112

Email : scoutcandraadiwiratama@gmail.com

ABSTRAK

The advancement of information technology in education has encouraged the use of mobile applications as flexible, interactive, and accessible learning media. The teaching of Indonesian independence figures in schools still tends to rely on conventional methods and presents the same learning materials to all students without considering differences in individual interests. This study aims to develop a mobile learning application about Indonesian independence figures equipped with a Content-Based Filtering (CBF) recommendation system capable of providing relevant recommendations based on user preferences and interaction history.

The software development method employed in this study is the Software Development Life Cycle (SDLC) using the Waterfall model, consisting of analysis, design, implementation, testing, and maintenance stages. The application was developed for the Android platform using Kotlin and Jetpack Compose, with Cloud Firestore as the primary data storage. The recommendation system applies Content-Based Filtering using Term Frequency–Inverse Document Frequency (TF-IDF) weighting and Cosine Similarity to calculate the similarity between user-interest queries and the characteristics of historical figures. Explicit preferences, including gender, field of struggle, and region of origin, are used for candidate filtering, while user visit history is utilized to construct a weighted query. The recommendation results are subsequently refined through context-aware boosting based on similarities in region of origin, field of struggle, and historical role to generate Top-10 recommendations.

The evaluation results show that the system achieved a Precision@10 of 1.0000 across all testing scenarios. The Recall@10 scores were 0.2703, 0.1639, and 0.0641, respectively, while the NDCG@10 scores were 1.0000, 0.9740, and 0.9603. Functional testing using Black Box Testing showed that 27 out of 30 test scenarios were valid. Furthermore, an evaluation involving 30 respondents using a Likert Scale obtained a usability score of 81.44%, categorized as Very Good. Based on these results, the implementation of Content-Based Filtering using TF-IDF and Cosine Similarity is capable of generating relevant recommendations of Indonesian independence figures with high ranking quality, while the developed application can serve as a personalized mobile learning medium for history education.

Keywords: Content-Based Filtering, Cosine Similarity, Independence Figures, Mobile Application, Recommendation System, TF-IDF.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Konsep Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.2.2 Tokoh Perjuangan Kemerdekaan	11
2.2.3 UML.....	12
2.2.4 <i>Content-Based Filtering</i> (CBF)	13
2.2.5 TF-IDF (<i>Term Frequency Inverse Document Frequency</i>).....	13
2.2.6 <i>Cosine Similarity</i>	14
2.2.7 <i>Normalized Discounted Cumulative Gain</i> (NDCG)	15
2.2.8 <i>User Preference</i>	17
2.2.9 <i>M-Learning</i>	18
2.2.10 <i>Watertfall</i>	18
2.2.11 <i>BlackBox Testing</i>	19
2.2.12 <i>Skala Likert</i>	19
2.2.13 <i>Preprocessing Teks</i>	20
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	23
3.1 Metode Penelitian.....	23
3.2 Analisis.....	23
3.2.1 Analisis Permasalahan	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan Pengguna	24

3.2.3	Analisis Kebutuhan Data	25
3.2.4	Analisis Kebutuhan Perangkat	26
3.3	Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak	27
3.3.1	<i>Flowchart</i>	28
3.3.2	<i>Use Case Diagram</i>	28
3.3.1	<i>Activity Diagram</i>	29
3.3.3	<i>Class Diagram</i>	30
3.3.4	Perancangan Basis Data	31
3.3.5	Perancangan Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>).....	33
3.3.6	Perancangan Sistem Rekomendasi.....	33
3.4	Implementasi dan Pengujian Unit.....	34
3.4.1	Implementasi Aplikasi Android	35
3.4.2	Implementasi <i>Firebase</i>	35
3.4.3	Implementasi Algoritma TF-IDF	36
3.4.4	Implementasi Metode <i>Cosine Similarity</i>	36
3.5	Integrasi dan Pengujian Sistem.....	36
3.5.1	Pengujian Fungsional (Black Box Testing)	37
3.5.2	Pengujian Sistem Rekomendasi	37
3.5.3	Operasi dan Pemeliharaan.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi Sistem.....	39
4.2	Implementasi <i>Firebase</i>	67
4.2.1	Cloud Firestore.....	69
4.2.2	<i>Supabase Storage</i>	70
4.3	Implementasi Sistem Rekomendasi.....	71
4.3.1	Mekanisme Sistem Rekomendasi	71
4.3.2	Filter Berdasarkan Preferensi Pengguna	74
4.3.3	Pembentukan Query	75
4.3.4	Implementasi TF-IDF	77
4.3.5	Implementasi <i>Cosine Similarity</i>	78
4.3.6	Boosting Berdasarkan Konteks	81
4.3.7	Hasil Top-10 Recommendation	83
4.4	Pengujian Sistem	85
4.4.1	Black Box Testing.....	86

4.4.2	Evaluasi Precision@10	89
4.4.3	Evaluasi Recall@10	90
4.4.4	Evaluasi <i>Normalized Discounted Cumulative Gain</i> (NDCG@10)	91
4.4.5	Evaluasi Kualitas Rekomendasi Berdasarkan Aplikasi	92
4.4.5.1	Skala Penilaian	93
4.4.5.2	Instrumen Kuesioner	93
4.4.5.3	Interpretasi Hasil	95
4.4.6	Pembahasan Hasil Pengujian	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Skala Penilaian	20
Tabel 4.2 Blackbox Testing	84
Tabel 4.3 Nilai Precision@10	88
Tabel 4.4 Nilai Recall@10	89
Tabel 4.5 Nilai NDCG@10	90
Tabel 4.6 Skala Penilaian	92
Tabel 4.7 Instrumen Evaluasi Usability	92
Tabel 4.8 Interpretasi Hasil Skala Likert	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Aplikasi	27
Gambar 3.2 Use Case Diagram Aplikasi Pustaka Pejuang	28
Gambar 3.4 Activity Diagram Aplikasi Pustaka Pejuang	29
Gambar 3.5 Gambar Class Diagram	30
Gambar 3.5 Wireframe Aplikasi Pustaka Pejuang	32
Gambar 4.1 Splash Screen	38
Gambar 4.2 Login Screen	39
Gambar 4.3 Registrasi Screen	41
Gambar 4.4 Preference Screen	42
Gambar 4.5 Home Screen	44
Gambar 4.6 Explore Screen	46
Gambar 4.7 Detail Screen	48
Gambar 4.8 Favorite Screen	49
Gambar 4.9 Profil Screen	51
Gambar 4.10 Reels Screen	53
Gambar 4.11 Detail Video Screen	55
Gambar 4.12 Pencapaian Screen	57
Gambar 4.13 Halaman Bantuan	59

DAFTAR PUSTAKA

- Agnesti, N., & Sanjaya, A. (2022). Perjuangan Hj. Rangkayo Rasuna Said Sebagai Pejuang Politik Dan Pemikir Pergerakan Pada Masa Pra Kemerdekaan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7(2), 153–160. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v7i2.7163>
- Agus Purwowidodo. (2023). M-Learning-E-Book: Higher Level Thinking Skills, Retention, Motivation of Junior High School Students. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 300–324. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i2.3395>
- Nusantoro, D. K., & Simanjuntak, P. (2025). Implementasi aplikasi e-commerce berbasis Android menggunakan metode *Waterfall*. *Jurnal Comasie*, 12(2), 81–90. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal>
- Ardiansyah, R., Ari Bianto, M., & Saputra, B. D. (2023). Sistem Rekomendasi Buku Perpustakaan Sekolah menggunakan Metode *Content-Based Filtering*. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 4(2), 510–518. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v4i2.5131>
- Dwi Putra, S., & Jupriyanto. (2018). Aplikasi Pengenalan Presiden Dan Pahlawan Republik Indonesia Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 2(1), 63–72.
- Erinsyah, M. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D., & Bakti, V. K. (2024). Sistem evaluasi pada aplikasi akademik menggunakan metode skala likert dan algoritma naïve bayes. *KOMPUTA: Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika*, 13(1), 74–82.
- Gulo, L. A., & Wibowo, A. (2026). Analisis sentimen ulasan produk marketplace Indonesia menggunakan Naive Bayes dan SVM dengan label berdasarkan rating. *Jurnal Algoritma*, 23(1), 410–419. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.23-1.3206>
- Guo, Y. (2022). Does User Preference Matter? A Comparative Study on Influencing Factors of User Activity Between Government-Provided and

- Business-Provided Apps. *Frontiers in Psychology*, 13(June).
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.914528>
- Jayaperwira, I., Wibowo, A. T., & Dade Nurjanah. (2023). Anime Rekomendasi Menggunakan Collaborative Filtering. *E-Proceeding of Engineering*, 10 No.3(3), 3431.
- Khambatta, P., Mariadassou, S., Morris, J., & Wheeler, S. C. (2023). Tailoring recommendation algorithms to ideal preferences makes users better off. *Scientific Reports*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-34192-x>
- Mahande, I. R. D. (2023). Mobile Learning: Konsep, Teori, dan Model Pada Pendidikan Kejuruan. In *Books.Google.Com* (Issue March).
https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=6Uq5EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=perangkat+penilaian+psikomotor+pendidikan+vokasi&ots=AG3jzqcFb8&sig=IuoIw0zBaOXeYw93hj4a9_MZLMo
- Martha, I., Nazara, S., & Subaryana, Y. J. (2022). TAN MALAKA DAN PERJUANGANNYA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN INDONESIA. 1(1), 32–43.
- Michael Reskiantio Pabubung. (2023). Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(1), 66–74.
- Purnamasari, A. W., Wiranatha, A. A. K. A. C., Made, N., & Marini, I. (2016). Aplikasi m-learning pada platform android. *Merpati*, 2(1), 167–178.
- Putra, A. I., & Santika, R. R. (2020). Implementasi Machine Learning dalam Penentuan Rekomendasi Musik dengan Metode *Content-Based Filtering*. *Edumatic : Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(1), 121–130.
<https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i1.2162>
- Ridwansyah, T., Subartini, B., & Sylviani, S. (2024). Penerapan Metode *Content-Based Filtering* pada Sistem Rekomendasi. *Mathematical Sciences and Applications Journal*, 4(2), 70–77.

- Risant, I. G. (2023). Peranan Panglima Besar Jenderal Soedirman Dan Perang Gerilya Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesiamasa Revolusi. *Dewaruci: Jurnal Sejarah Dan Pengajarannya*, 2(September), 1–8.
- Rohadi, R., & Kurniawan, H. (2021). Peran Ahmad Subardjo Dalam Perjuangan Kemerdekaan Indonesia (1942-1948). *Historia Vitae*, 01(01), 37–51. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/HV/article/view/3407>
- Rusman, I., & Qadrianti, L. (2024). *PROSIDING Vol. 3 2024*. 3, 42–46. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v3i0.3138>
- Sari, N. N. K., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2024). Implementasi *Content-Based Filtering* Menggunakan Tf-Idf and *Cosine Similarity*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 18(1), 43–51.
- Setiawan, H. (2020). Sutan Sjahrir, Sosialisme, Dan Perjuangan Kemerdekaan Indonesia Tahun 1927-1962. *Avatara*, 9(1), 1–9.
- rahman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal ULTIMA InfoSys*, 8(1), 35–42. <https://doi.org/10.31937/si.v8i1.554>
- Triana, Y. S., Adrianti, F. F., & Maharani, F. A. (2019). Implementasi Metode *Content Based Filtering* Pada Aplikasi Pencarian Taman Penitipan Anak. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 163–169. <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.921>
- Utomo, D. C., Atina, V., & Widyaningsih, P. (2024). Penerapan Metode *Content Based Filtering* Pada Sistem Rekomendasi Pemilihan Buku Referensi Rumah Belajar Pancasila. *Infotech: Journal of Technology Information*, 10(1), 121–128. <https://doi.org/10.37365/jti.v10i1.262>
- Wahyuni, R. T., Prastiyanto, D., & Suprpto, E. (2017). Penerapan Algoritma *Cosine Similarity* dan Pembobotan TF-IDF pada Sistem Klasifikasi Dokumen Skripsi. *Jurnal Teknik Elektro Universitas Negeri Semarang*, 9(1), 18–23. = <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jte/article/download/10955/6659>

- Wardhani, I. P., Pratiwi, F., & Dan Permashila. (2025). Implementasi pengukuran skala likert pada aplikasi edukasi bahaya toxic parent berbasis web. *Journal Computer and Technology*, 3(1), 8–19.
- Warsita, B. (2018). Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran Yang Efektif Dan Inovatif. *Jurnal Teknodik*, XIV(1), 062–073. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.452>
- Yusuf, M., & Cherid, A. (2020). Implementasi Algoritma *Cosine Similarity* Dan Metode TF-IDF Berbasis PHP Untuk Menghasilkan Rekomendasi Seminar. *Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komputer*, 9(1), 8–16.
- Zayyad, M. R. (2021). *Sistem Rekomendasi Buku Menggunakan Metode Content-Based Filtering*. 1–45.