

P-ISSN : 2337 - 8344

E-ISSN : 2623 - 1247

Jurnal InformaSI dan Komputer



**Diterbitkan Oleh :
STMIK DIAN CIPTA CENDIKIA KOTABUMI**

Volume 9

Nomor 1

Tahun 2021

Penerbit

Lembaga Penelitian STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi

**Tak atas naskah/tulisan tetap berada pada penulis, isi diluar tanggung jawab
penerbit dan Dewan Penyunting**



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

Volume 9 Nomor 1 Oktober 2021

Jurnal Informasi dan Komputer merupakan Sarana informasi ilmu pengetahuan, Teknologi dan Komunikasi yang berupa hasil penelitian, tulisan ilmiah, Atau pun studi pustaka. Jurnal ini terbit dua kali setahun pada bulan April dan Oktober. Berisi hasil penelitian ilmiah di bidang informatika yang bertujuan untuk menghubungkan adanya kesenjangan antar kemajuan teknologi dan hasil penelitian. Jurnal ini di terbitkan pertama kali pada tahun 2013.

Penanggung Jawab:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi

Pembina:

Ketua STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi
Ketua Lembaga Penelitian STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi

Pimpinan Redaksi

Dwi Marisa Efendi, S.Kom., M.Ti

Redaksi pelaksana

Rustam, S.Kom., M.Ti (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Nurmayanti M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Sukatmi, S.Kom., M.Kom (AMIK DCC
Bandar Lampung)
Sampurna Dadi Riskiono, M.Kom
(Universitas Teknokrat Indonesia)
Ifo Wahyu
Pratama, S.Kom., M.Ti (AMIK MASTER
Lampung)

Mitra Bestari

Merri Parida, M.Kom (STMIK Dian
Cipta Cendikia Kotabumi)
Amarudin, S.Kom., M.Eng (Universitas
Teknokrat Indonesia)
Didi Susianto, S.T., M.Kom (AMIK

DCC Bandar Lampung)
Alhibarsyah, S.T., M.Kom (Stmik Tunas
Bangsa Bandar Lampung)
Kemal Farouq Mauladi
, S.Kom., M.Kom (Universitas Islam
Lamongan)
Agus Setiawan S.Pd., M.Eng
(Universitas Muhammadiyah
Lamongan)
Ferrly Ardhy, S.Kom., M.Ti
(Universitas Aisyah Pringsewu)

Penerbit : STMIK Dian Cipta Cendikia
Kotabumi Bekerja Sama Dengan LPPM
STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Alamat Redaksi/Penerbit:

Jl. Negara No. 3 Candimas Kotabumi
Lampung Utara
No Telpon/Fax 0724 23003
Email : lppm-stmik@dcc.ac.id

PENGANTAR REDAKSI

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmatnya Jurnal Informasi dan komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini dapat terwujud, sehingga dapat diterbitkan 2 (dua) kali dalam setahun ini merupakan suatu wadah untuk penyebar luasan hasil-hasil penelitian, studi pustaka, karya ilmiah yang berkaitan dengan Informatika dan Komputer khususnya bagi dosen-dosen STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi serta umumnya para cendekiawan, praktisi, peneliti ilmu Informatika dan Komputer.

Harapan dengan diterbitkannya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) ini sebagai salah satu bentuk sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu informatika dan komputer yang berkaitan dengan kajian-kajian di bidang teknologi informatik, Komunikasi Data dan Jaringan Komputer, perancangan dan Rekayasa Perangkat Lunak, serta ilmu-ilmu yang terkait dengan bidang Informatika dan Komputer lainnya.

Berkenaan dengan harapan tersebut, kepada para peneliti, dosen dan praktisi yang memiliki hasil-hasil penelitian, kajian pustaka, karya ilmiah dalam bidang tersebut diatas, dengan bangga redaksi Jurnal Informatika dan Komputer (JIK) menerima naskah ringkasan untuk dimuat pada jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi dengan berpedoman pada penulisan naskah jurnal sebagaimana dilampirkan pada halaman belakang (Bagian kulit dalam) buku jurnal ini.

Mutu dari suatu jurnal ilmiah tidak hanya ditentukan oleh para pengelolanya saja, tetapi para penulis dan pembaca jualah yang mempunyai peranan besar dalam meningkatkan mutu jurnal Informatika dan Komputer ini. Merujuk pada realita ini kami sangat mengharapkan peran aktif dari peneliti untuk bersama-sama menjaga dan memelihara keberlangsungan dari jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi ini. Yang juga tidak kalah pentingnya dari partisipasi tersebut diatas, adalah saran dan kritik yang membangun dari pembaca yang budiman agar kiranya dapat disampaikan langsung kepada redaksi JIK. Saran dan kritik yang membangun akan dijadikan masukan dan pertimbangan yang sangat berarti guna peningkatan mutu dan kualitas Jurnal Informatika dan Komputer STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi.

Tak lupa diucapkan terima kasih yang tak terhingga atas perhatian dan kerjasama dari semua pihak yang tak dapat disebutkan satu persatu hingga dapat diterbitkan nya Jurnal Informasi dan Komputer (JIK) STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi. Semoga apa yang telah diperbuat untuk kebaikan akan menjadi amal ibadah, amin.

Kotabumi, 25 April 2021

Dewan Redaksi



JURNAL INFORMASI DAN KOMPUTER

VOL. 9 NO. 1 THN. 2021

DAFTAR ISI

	Halaman
Implementasi Framework ITIL 3 Pada Aplikasi Pelayanan Pelanggan Terpadu PT. PLN (PERSERO) Wilayah Kotabumi Ferly Ardhy, Dwi Marisa Efendi, Mitha Franciska, Nur Aminudin, Rustam, Abdullah Umar Faqih Al Ikhsani (Universitas Aisyah Pringewu, STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi).....	01-06
Penerapan Metode Naive Bayes Dalam Menentukan Pengaruh Keaktifan Mahasiswa Berrorganisasi Terhadap Presentasi Belajar Debby Febriani R Saragih, Heru Satria Tambunan, Jaya Tata Hardinata (STIKOM Tunas Bangsa Pematangsiantar Indonesia).....	07-15
Penerapan Data Mining Untuk Prediksi Penjualan Pupuk Dengan Metode Algoritma Apriori Dwi Marisa Efendi, Sidik Rahmatullah, Asep Afandi, Pakarti Riswanto, Nurmayanti (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	16-21
Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Surat Pengantar Berbasis Website Dengan Framework Codeigniter Guna Meningkatkan Kualitas Pelayanan Pada Desa Tambaksari Kidul Kabupaten Banyumas Endang Setyawati1, Suyudi, Foustino Asprilla Gunantara, Hadion Wijoyo (STIKOM Yos Sudarso Purwokerto, STMIK Dharmapala Riau).....	22-31
Implementasi Algoritma Naive Bayes Untuk Menentukan Tingkat Kedisiplinan Siswa Sidik Rahmatullah, Iko Prastiyo (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi)	32-44
Pemanfaatan Framework Codeigniter Untuk Membangun Aplikasi Display Produk Di Alfamart Rajabasa Yuli Syafitri1, Yudi Dwi Pramudya, Muhammad Rasid (AMIK Dian Cipta Cendikia, STMIK Tunas Bangsa)	45-52
Perbandingan Metode Nearest Neighbor, Ward Dan K-Means Dalam Menentukan Cluster Data Kinerja Kantor Unit Bank Abc Bambang Suprpto, Henry Simanjuntak, Sulasminarti (AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)	53-65
“Aplikasi Computer Basic Test (Cbt) Pada Smk Ma’arif Sukoharjo Kec. Pringsewu Kab. Pringsewu Berbasis Web” Rima Mawarni, Dewi Triyanti. Ardiansyah (STMIK Dian Cipta Cendikia Kotabumi, AMIK Dian Cipta Cendikia Pringsewu)	67-71
Pengembangan Aplikasi Pencarian Guru Privat Editing Video Berbasis Android Nurhasan Nugroho, Riduwan Napianto, Imam Ahmad, Wahyu Ariya Saputra (Universitas Bina Bangsa, Universitas Teknokrat Indonesia).....	72-78
Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Dengan Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw)	

Darsin, Desi Triyana (Universitas Megou Pak Tulang Bawang).....	79-87
Aplikasi Belajar Dasar-Dasar Bahasa Isyarat Berbasis Android Ngajiyanto, Sigit Mintoro, Melpin Aprido Jenius, (STMIK Dian Cipta Cendikia kotabumi)	88-93

PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN GURU PRIVAT EDITING VIDEO BERBASIS ANDROID

Nurhasan Nugroho¹, Riduwan Napianto², Imam Ahmad², Wahyu Ariya Saputra⁴
Teknologi Informasi¹, Teknik dan Ilmu Komputer^{2,3}
Universitas Bina Bangsa¹, Universitas Teknokrat Indonesia^{2,3}
Jl. Raya Serang - Jakarta, KM. 03 No. 1B, Panancangan, Cipocok Jaya, Serang, Banten
Fakultas Jl. ZA. Pagar Alam 9 -11, Labuhan Ratu, Bandar Lampung, Lampung
E-mail : nurhasan.nugroho@binabangsa.ac.id, riduwannapianto@teknokrat.ac.id,
imamahmad@teknokrat.ac.id, wahyuariyasa@gmail.com

ABSTRAK

Guru (pendidik) merupakan seorang pembimbing dalam melaksanakan proses belajar mengajar, Guru biasanya memiliki tugas yang berbeda-beda seperti guru kelas, guru mata pelajaran dan juga guru private. Guru private biasanya memberikan materi atau pengajaran secara khusus kepada muridnya tidak secara formal seperti di sekolah. Terdapat jenis guru private sesuai dengan keahlian masing-masing guru, salah satunya adalah guru private editing video. Di Bandar Lampung sangat sulit mencari informasi terkait guru private editing video menyebabkan murid yang ingin mencari guru private editing video kesulitan dan memakan waktu yang cukup lama. Maka pada penelitian ini dikembangkan aplikasi berbasis android yang dapat mempermudah menemukan guru private editing video di Bandar Lampung sehingga pencarian guru private lebih mudah dan cepat. Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan metode pengembangan sistem *extreme programming* (XP) dimana, metode ini dapat selaras dengan perubahan dari sisi desain dan fitur dengan penanganan yang fleksibel. Berdasarkan pengujian usability testing menghasilkan nilai rata-rata 82,5%, dan masuk dalam kategori baik.

Kata kunci : android, extreme programming, guru privat.

ABSTRACTS

The teacher (educator) is a guide in carrying out the teaching and learning process. Teachers usually have different tasks such as classroom teachers, subject teachers and private teachers. Private teachers usually provide material or teaching specifically to their students not formally like in school. There are types of private teachers according to the expertise of each teacher, one of which is a private video editing teacher. In Bandar Lampung it is very difficult to find information related to private video editing teachers, causing students who want to find private video editing teachers to find it difficult and time consuming. So in this study developed an Android-based application that can make it easier to find private video editing teachers in Bandar Lampung so that the search for private tutors is easier and faster. This application was developed using the extreme programming (XP) system development method where, this method can be in tune with changes in design and features with flexible handling. Based on usability testing, the average value was 82.5%, and it was in the good category.

Keywords: android, extreme programming, private tutor..

1. PENDAHULUAN

Guru (pendidik) berperan untuk membimbing didalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pendidik harus dapat memastikan bahwa peserta didiknya dalam kondisi yang

dimungkinkan terasa nyaman dan dapat meyakinkan bahwa kecakapan serta prestasi yang diperoleh dapatkahn sehingga dapat ditingkatkannya motivasi belajar peserta didik. Pendidik atau guru biasanya memiliki jenis berbeda-beda diantaranya guru di sekolah dan

guru privat. Guru privat biasanya memberikan materi atau pengajaran secara khusus kepada muridnya tidak secara formal seperti disekolah [1]. Terdapat jenis guru privat sesuai dengan keahlian masing-masing guru, salah satunya adalah guru privat editing video.

Guru privat editing video ini biasanya hanya ada ditempat kursus-kursus tertentu atau juga mengajar secara pribadi karena diminta secara langsung oleh murid yang ingin belajar dirumah. Saat ini untuk mendapatkan informasi tentang guru privat khususnya editing video membutuhkan waktu dalam pencarian informasi untuk memperolehnya di Kota Bandar Lampung. Pada aplikasi penyedia layanan belajar yaitu Ruang Guru, Pada aplikasi tersebut tidak ada materi terkait editing video. Selain itu jika melakukan pencarian pada aplikasi olx pada sub kategori jasa, untuk layanan guru privat editing video juga tidak ditemukan. Hal tersebut dikarenakan memang sedikitnya media informasi yang memberikan data terkait guru privat yang memiliki keahlian dibidang editing video. Untuk memperoleh informasi terkait guru privat editing video biasanya peserta didik yang ingin belajar private editing video bertanya kepada teman ataupun saudara yang memiliki informasi terkait guru privat editing video tersebut. Sehingga perlu adanya sebuah aplikasi yang dapat mempermudah menemukan guru privat editing video di Bandar Lampung sehingga pencarian guru privat lebih mudah dan cepat. Dengan perkembangan teknologi *smartphone* dewasa ini memiliki peran yang signifikan dalam peran dan dukungannya dalam memenuhi keinginan dan kebutuhan hampir diseluruh aspek kehidupan [2]. Perkembangan teknologi yang kian meningkat pesat, teknologi memiliki kelebihan dalam mempermudah masyarakat untuk memberikan informasi yang bermanfaat, salah satunya sistem informasi terkait guru privat dengan berbasis *mobile* Android.

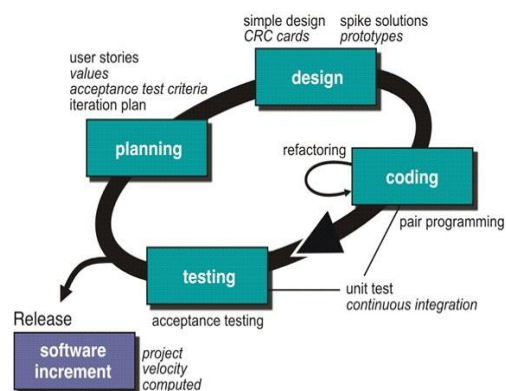
Untuk melakukan pengembangan sistem dibutuhkan sebuah pendekatan atau metodologi. Metode pengembangan sistem yang dapat digunakan salah satunya adalah Extreme Programming (XP). XP merupakan pendekatan OOP yang digunakan apabila pengembang menemui kebutuhan yang belum didefinisikan secara jelas ataupun

kebutuhannya yang mengalami perubahan yang cepat [3].

Metode ini mampu bekerja dengan perubahan dari sisi desain dan fitur dengan penanganan yang fleksibel [4]. Penelitian ini akan mengembangkan aplikasi pencarian guru privat dengan metode pengembangan sistem XP untuk mempermudah siswa dalam mencari guru privat khususnya belajar tentang editing video dan mempermudah bagi guru privat untuk menemukan calon siswanya.

2. METODE PENELITIAN

Untuk membangun aplikasi pencarian guru privat editing video yang akan dikembangkan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). XP metode pengembangan *software* yang berdasarkan *agile software development methodologies* dimana metode ini mementingkan pada pengkodean (*coding*) sebagai aktivitas utama [5]. XP merupakan pendekatan pengembangan sistem yang berdasarkan *requirement* yang masih berubah-ubah ataupun terjadi perubahan yang sangat cepat [6]. XP menawarkan proses dalam periode yang cepat serta dapat berulang pada setiap tahapan disesuaikan terhadap keinginan pengguna [7]. Salah satu kelebihan XP adalah dapat menyederhanakan setiap prosesnya sehingga metode ini lebih adaptif serta fleksibel [8].



Gambar 1. Tahapan Metode Pengembangan *Extreme Programming* (XP)

2.1. Planning (Perencanaan)

Langkah awal pada metode XP adalah melakukan perencanaan dengan memahami

konteks bisnis dan kebutuhan pada sistem yang dibangun. Dapat dikatakan bahwa hasil dari tahapan ini berupa penentuan kebutuhan fungsionalitas dari sistem yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan fungsional dapat diartikan sebagai pernyataan layanan yang dapat dilakukan oleh sistem sehingga dapat bereaksi terhadap inputan tertentu dan situasi keadaan tertentu [9]. Kebutuhan fungsional menjelaskan terkait kebutuhan dan aktivitas apa yang dapat diselesaikan oleh sistem [10]. Fungsionalitas didapatkan berdasarkan identifikasi masalah dengan tujuan agar diketahui masalah serta hambatan untuk mencapai tujuan dari organisasi [11].

2.2. Design (Perancangan)

Tahap ini memiliki fokus pada rancangan sistem sistem. Aplikasi yang akan dikembangkan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) pada desain sistemnya. UML merupakan bahasa *design* yang dapat membuat model sertamemberikan gambaran hubungan sistem dengan diagram [12]. Untuk *design* aplikasi pencarian guru privat menggunakan *use case diagram*, dimana diagram ini memiliki kemampuan dalam menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem [13].

2.3. Coding (Pengkodean)

Coding merupakan tahapan dimana mengubah desain menjadi aplikasi dengan menggunakan kode-kode tertentu yang dikenal sebagai bahasa pemrograman [14]. Pada proses ini pengembang melakukan implementasi berdasarkan apa yang didapatkan dari analisis serta rancangan kemudian diubah menjadi aplikasi dengan menggunakan *coding* [15]. Aplikasi pencarian guru privat dikembangkan menggunakan HTML5 serta Android Studio dan MYSQL sebagai *database*-nya.

2.4. Testing (Pengujian)

Testing bertujuan untuk menemukan kesalahan agar dapat mengetahui fungsi dari sistem dapat berjalan dan bekerja sebagaimana mestinya [16]. Pengujian yang digunakan *usability*, dimana pengujian yang dilakukan untuk mengetahui pengguna apakah

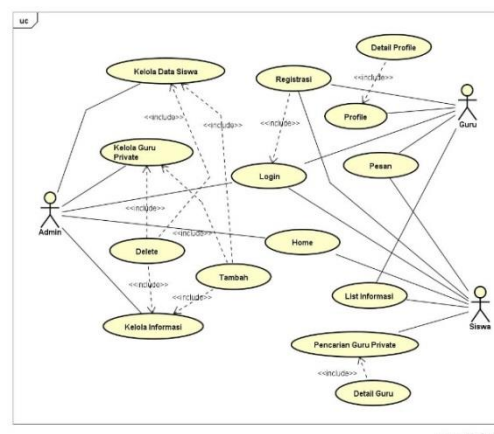
dapat mempelajari dan menggunakan sistem dalam pencapaian tujuan dan mengukur peningkatan kepuasan pengguna terhadap aplikasi serta kegunaannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengembangkan aplikasi pencarian guru privat, sebelumnya harus ditentukan yang menjadi kebutuhan dari sistem yang dikembangkan. Untuk itu, penentuan kebutuhan fungsional menjadi sangat penting. Kebutuhan fungsional didapatkan dari wawancara dengan calon pengguna dalam hal ini masyarakat umum yang membutuhkan guru privat khususnya video editing. Berikut kebutuhan fungsional dari siswa yang mencari guru privat editing video memiliki fitur-fitur sebagai berikut:

- Sistem harus dapat melakukan proses pencarian guru privat.
- Sistem harus dapat melakukan proses registrasi untuk calon siswa dan juga guru privat
- Sistem harus dapat melakukan proses filter pencarian berdasarkan lokasi dan juga pengalaman guru privat.
- Sistem harus dapat melakukan penyimpanan histori pemesanan guru.

Dari kebutuhan fungsional tersebut selanjutnya dilakukan rancangan sistem. Sistem yang dikembangkan terdapat tiga pengguna yaitu: admin, guru dan murid. Berikut ini gambaran untuk *use case diagram* aplikasi pencariin guru privat editing video.

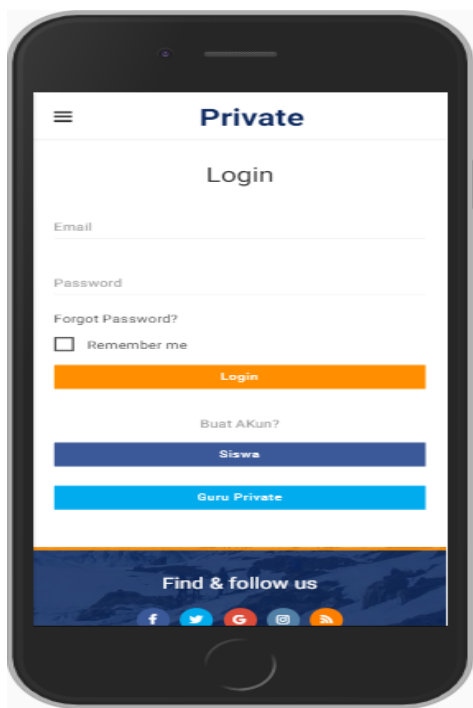


Gambar 1. Use Case Diagram Aplikasi Pencarian Guru Privat

Dari diagram diatas dapat kita lihat bahwa sistem terbagi menjadi tiga hak akses yaitu

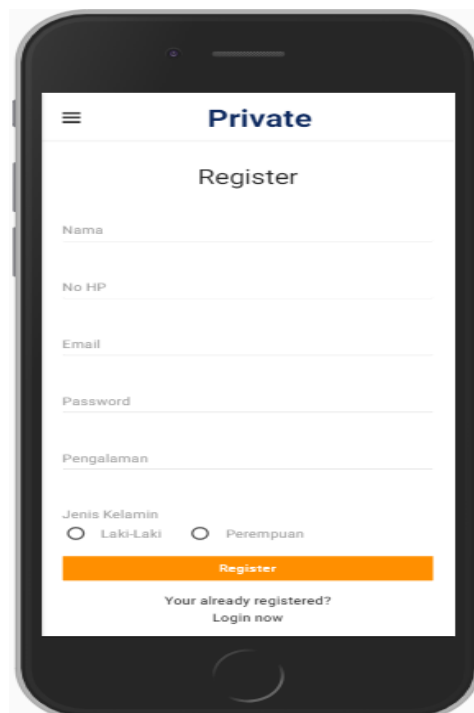
admin, guru dan murid. Admin dapat mengolah data guru, data murid, laporan. Murid dapat melakukan registrasi, melihat pencarian guru, data guru dan profile murid sedangkan guru juga dapat melakukan registrasi dan juga melihat profile .

Setelah dilakukan desain langkah selanjutnya adalah implementasi. Pada tahapan ini dilakukan pengodean berdasarkan dari desain seta analisis kebutuhan yang telah ditetapkan [17]. Pada penelitian ini, pengkodean menggunakan HTML5 serta Android Studio dan MYSQL sebagai *database*-nya. Untuk menggunakan aplikasi, diawali dengan halaman login. Pada halaman ini terdapat sebuah form login yang digunakan untuk memvalidasi user. Halaman ini juga terdapat dua *button* untuk melakukan registrasi guru dan juga siswa.



Gambar 2. Tampilan Halaman Login

Apabila pengguna belum melakukan registrasi maka dapat melakukan registrasi pada halaman registrasi. Tampilan halaman registrasi adalah sebuah tampilan yang berisi form yang harus diisi oleh guru atau siswa agar dapat mengakses atau menggunakan aplikasi ini.



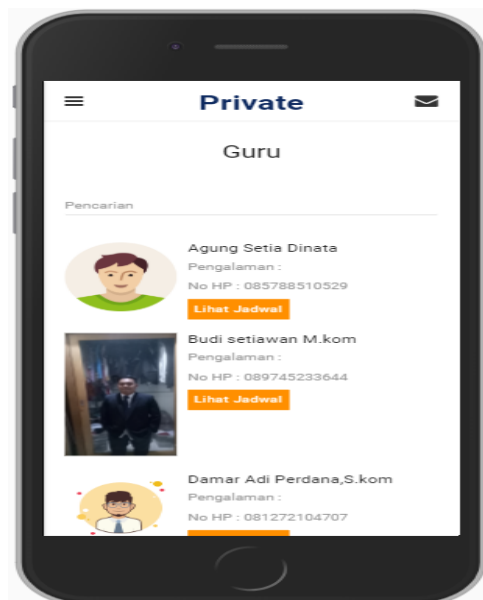
Gambar 3. Tampilan Halaman Registrasi

Setelah sudah registrasi dan login maka akan tampil halaman utama siswa. Menu ini merupakan sebuah tampilan yang berisi halaman awal yang akan ditampilkan pada user siswa saat pertama kali berhasil login.



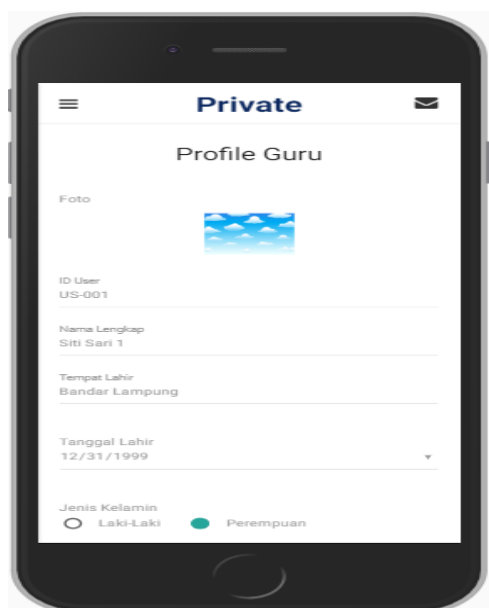
Gambar 4. Tampilan Halaman Utama Siswa

Kemudian, siswa dapat melakukan pencarian guru privat melalui tampilan halaman pencarian guru privat. Tampilan ini adalah sebuah tampilan yang berisi list data guru privat yang ada atau telah terdaftar pada sistem.



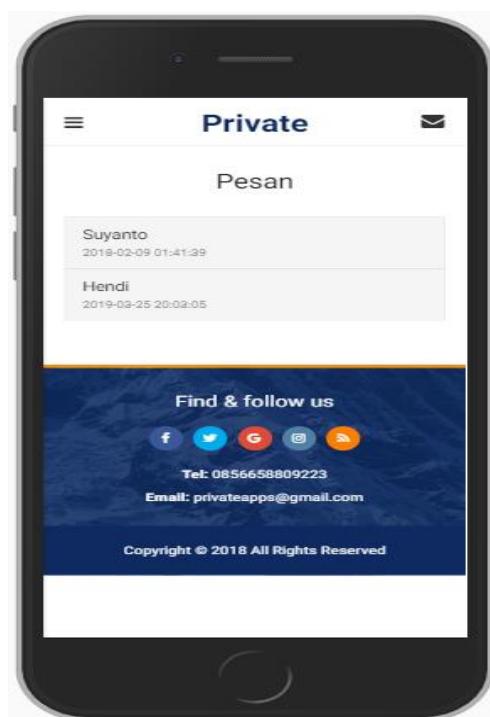
Gambar 5. Tampilan Pencarian Guru privat

Siswa dapat melihat profil guru melalui tampilan halaman profile. Tampilan ini berisi tentang biodata guru dari pendidikan sampai dengan pengalamannya.



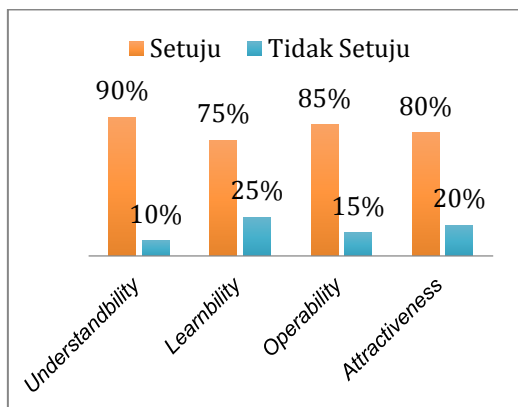
Gambar 6. Tampilan Halaman Profile Siswa

Setelah memilih guru yang sesuai, maka siswa dapat melakukan booking dengan melakukan pemesanan. Setelah sudah komunikasi dengan guru terkait jadwal, waktu dan biaya kursus dapat dimulai diluar dari aplikasi.



Gambar 7. Tampilan Halaman Booking

Setelah sistem telah siap digunakan, selanjutnya sistem dilakukan pengujian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing*. Pada aspek *Usability* terdapat 4 sub-kriteria yaitu: *understandbility* (dapat dimengerti); *learnbility* (dapat dipelajari); *operability* (pengoperasian); *attractiveness* (daya tarik) [6]. Pengujian menggunakan kuesioner dengan butir pertanyaan berdasarkan standar *usability* yang terdiri dari sepuluh (10) pertanyaan. Responden yang mengisi kuesioner ada 20 orang yang terdiri dari 15 calon siswa dan 5 orang guru privat video editing. Berikut grafik persentase hasil pengujian.



Gambar 8. Hasil Pengujian *Usability*

Dari uji *usability testing* yang menggunakan kuesioner memperlihatkan bahwa nilai rata-ratanya adalah 82,5%, dan masuk pada tingkatan baik. Berdasarkan pengelompokan persentase: Baik, dengan skala 76%-100%; Cukup, dengan skala 56%-75%; Kurang Baik, dengan skala 40%-55%, sedangkan Tidak Baik, dengan persentase kurang dari 40% [18].

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa pengembangan aplikasi pencarian guru privat berbasis Android dengan dikembangkan melalui metode pengembangan sistem *extreme programming* (XP) yang dapat mempertemukan antara siswa yang mencari guru privat dan guru privat yang mencari siswa. Pada aplikasi ini terdapat informasi dan profil dari guru privat dari pendidikan sampai dengan pengalamannya sehingga siswa dapat memilih guru privat editing video yang sesuai. Dari hasil pengujian dengan *usability testing* memperlihatkan bahwa sistem dapat digunakan dengan mudah dengan hasil rata-rata 82,5% responden menyatakan "setuju", dan masuk dalam kategori baik.

Akan tetapi aplikasi yang dikembangkan masih banyak kekurangan Diantaranya adalah proses transaksi dan penjadwalan masih dilakukan diluar sistem. Untuk itu, saran untuk penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi sampai dengan transaksi dan penjadwalan.

DAFTAR PUSTAKA

[1] O. Dwi Saputri and Rahmawati, "Peran

Guru dalam Memberikan Pelajaran Tambahan (LES) Bagi Peserta Didik Di Luar Jam Pelajaran Sekolah sebagai Wujud Implementasi Pengabdian Kepada Masyarakat," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, vol. 2, pp. 493–504.

[2] M. Supriadi and L. V. Hignasari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *KOMIK (Konferensi Nas. Teknol. Inf. dan Komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 578–581, 2019.

[3] R. A. Azdy and A. Rini, "Penerapan Extreme Programming Dalam Pembangunan Aplikasi Pengaduan Layanan Pelanggan (PaLaPa) Pada Perguruan Tinggi," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Vol.*, vol. 5, no. 2, pp. 197–206, 2018.

[4] E. B. Pratama, "Pendekatan Metodologi Extreme Programming pada Aplikasi e-Commerce Berbasis M-Commerce Studi Kasus: Toko Buku An'Nur di Pontianak," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. V, no. 2, pp. 92–102, 2017.

[5] P. Purmasari, "Development of Information Systems Using Extreme Programming Method," *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 3, no. 2, pp. 95–99, 2018.

[6] R. I. Borman, A. T. Priandika, and A. R. Edison, "Implementasi Metode Pengembangan Sistem Extreme Programming (XP) pada Aplikasi Investasi Peternakan," *JUSTIN (Jurnal Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 8, no. 3, pp. 272–277, 2020.

[7] D. H. Pertiwi, "Metode Extreme Programming (XP) Pada Website

- Sistem Informasi Franchise LKP Palcomtech,” *J. Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 86–98, 2018.
- [8] I. Ahmad, R. I. Borman, J. Fakhrurozi, and G. G. Caksana, “Software Development Dengan Extreme Programming (XP) Pada Aplikasi Deteksi Kemiripan Judul Skripsi Berbasis Android,” *J. Invotek Polbeng - Seri Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 297–307, 2020.
- [9] A. E. Kumala, R. I. Borman, and P. Prasetyawan, “Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Sapi Di Lokasi Uji Performance (Studi Kasus: Dinas Peternakan Dan Kesehatan Hewan Provinsi Lampung),” *J. Tekno Kompak*, vol. 12, no. 1, p. 5, 2018.
- [10] R. I. Borman and H. Fauzi, “Penerapan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) Dalam Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Beasiswa Siswa Berprestasi Pada SMK XYZ,” *CESS J. Comput. Eng. Syst. Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 17–22, 2018.
- [11] R. I. Borman, I. Yasin, M. A. P. Darma, I. Ahmad, Y. Fernando, and A. Ambarwari, “Pengembangan Dan Pendampingan Sistem Informasi Pengolahan Pendapatan Jasa Pada PT. DMS Konsultan Bandar Lampung,” *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 1, no. 2, pp. 24–31, 2020.
- [12] R. D. Gunawan, T. Oktavia, and R. I. Borman, “Perancangan Sistem Informasi Beasiswa Program Indonesia Pintar (PIP) Berbasis Online (Tudi Kasus: SMA N 1 Kota Bumi),” *J. Mikrotik*, vol. 8, no. 1, pp. 43–54, 2018.
- [13] Y. Wulandari and H. Sulistiani, “Rancang Bangun Aplikasi Presensi SMS Gateway Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter Pada SMKN 1 Trimurjo,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, 2020.
- [14] M. Melinda, R. I. Borman, and E. R. Susanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran),” *J. Tekno Kompak*, vol. 11, no. 1, p. 1, 2018.
- [15] R. I. Borman, D. A. Megawaty, and A. Attohiroh, “Implementasi Metode TOPSIS Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Biji Kopi Robusta Yang Bernilai Mutu Ekspor (Studi Kasus : PT . Indo Cafco Fajar Bulan Lampung),” *Fountain Informatics J.*, vol. 5, no. 1, pp. 14–20, 2020.
- [16] R. I. Borman and I. Erma, “Pengembangan Game Edukasi Untuk Anak Taman Kanak-Kanak (TK) Dengan Implementasi Model Pembelajaran Visualitation Auditory Kinesthetic (VAK),” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 8–16, 2018.
- [17] T. Monica and R. I. Borman, “Implementasi Konsep Media Sosial Dalam Sistem Informasi Kegiatan Kesiswaan (Studi Kasus: SMK XYZ),” *J. Tekno Kompak*, vol. 11, no. 2, p. 33, 2017.
- [18] M. H. Sayogo, “Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Proses Pembelajaran Standar Kompetensi Mengukur Dengan Alat Ukur Mekanik Presisi Di Kelas X Smk Negeri Kudu Jombang,” *J. Pendidik. Tek. Mesin UNESA*, vol. 5, no. 02, pp. 84–90, 2016.