

PENGEMBANGAN GALERI SASTRA BERBASIS MULTIPLATFORM DENGAN MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN KANBAN

Ikhwanul Sohib Putra¹
Email: ikhwanulsohib1106@gmail.com

¹Politeknik Negeri Bengkalis

ABSTRAK

Sastra adalah karya tulis indah yang mencerminkan percintaan, hubungan sosial, dan kehidupan. Namun, kurangnya platform digital menyebabkan banyak karya hilang, sementara minimnya publikasi dan pembelajaran sastra mengurangi apresiasi masyarakat terhadap sastra lokal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan platform sastra berbasis multiplatform yang memungkinkan pengguna mengunggah karya sastra, berbagi informasi kegiatan sastra, serta membagikan artikel pembelajaran dan pengalaman berkegiatan sastra. Metode Kanban digunakan untuk meningkatkan fleksibilitas dalam pengembangan. Dengan platform ini, sastra lokal akan lebih mudah diakses, minat dan apresiasi masyarakat meningkat, serta pelestarian sastra lokal dapat berkelanjutan dan diwariskan kepada generasi mendatang.

Kata Kunci: Platform Sastra, Metode Kanban, Flutter.

ABSTRACT

Literature is a beautiful written work that reflects romance, social relationships, and life. However, the lack of digital platforms has resulted in the loss of many works, while the lack of publications and literary learning has diminished public appreciation for local literature. This research aims to develop a multi-platform literary platform that allows users to upload literary works, share information about literary activities, and share articles on learning and experiences in literary activities. The Kanban method is used to increase flexibility in development. With this platform, local literature will be more accessible, public interest and appreciation will increase, and local literature can be preserved sustainably and passed down to future generations.

Keywords: *Literary Platform, Kanban Method, Flutter.*

PENDAHULUAN

Sastra merupakan sebuah karya yang diciptakan manusia yang mana biasanya berhubungan dengan kehidupan manusia yang meliputi, percintaan, hubungan sosial

manusia dan masalah kehidupan lainnya yang disajikan dalam bentuk yang indah dan bisa dinikmati hingga dirasakan oleh pembaca, seringkali juga digunakan sebagai alat komunikasi manusia dalam mengungkapkan suatu permasalahan baik permasalahan pribadi atau permasalahan yang terjadi di lingkungannya yang mana divisualkan dalam sebuah tulisan dengan rangkaian indah, selain itu sastra juga merupakan salah satu aspek budaya yang perlu dijaga, dilestarikan dan juga di apresiasi hingga turun menurun.

Namun, di tengah perkembangan ini, masih terdapat tantangan signifikan terkait dengan platform yang memadai untuk menampung karya sastra. Dan kurangnya platform khusus yang dirancang untuk memfasilitasi pengunggahan karya sastra, informasi kegiatan sastra, dan media belajar sastra terkhususnya sastra lokal, banyaknya karya yang hilang dikarenakan tidak ada media untuk menyimpan secara digital, dan saat ini juga masih banyak sastrawan yang menuliskan karyanya di buku sehingga rentan untuk hilang, permasalahan lain juga dirasakan mengenai publikasi pembelajaran dan artikel sastra lokal yang masih kurang sehingga sehingga tingkat minat dan apresiasi terhadap karya sastra lokal menjadi minim.

Dengan memanfaatkan perkembangan digital dan mengubah media untuk membaca dari perpustakaan ke platform digital, Memberikan solusi menarik dan tepat bagi tantangan membaca dan menulis saat ini. Yang memungkinkan bukan hanya pembacaan karya sastra, tetapi juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berkembang dengan karya tulis mereka sendiri. Dalam kajian ini, tidak hanya menjadi media untuk mengonsumsi karya sastra, tetapi juga sebagai wadah untuk menciptakan dan berinteraksi dengan tulisan sastra, memperkaya pengalaman pembelajaran sastra secara keseluruhan.

Seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi, minat baca dan ketertarikan dalam membuat sastra Indonesia semakin menurun. Berdasarkan data dari hasil penelitian maka penulis mengembangkan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat mempublikasikan karya-karya sastra Indonesia dengan tampilan yang menarik dan juga interaktif bagi pembuat dan pembaca hal ini guna untuk melestarikan dan meningkatkan minat masyarakat terhadap kebudayaan sastra Indonesia.

Pembuatan galeri sastra berbasis multiplatform yang mana pengguna bisa berbagi karya sastra terkhususnya sastra lokal dengan berbagai kategori seperti puisi, cerpen, pantun dan syair, berbagi informasi kegiatan sastra dan berbagi ilmu dan pengalaman

tentang sastra dalam bentuk artikel yang mana semuanya terangkum dalam satu platform berbasis multiplatform sehingga pengguna tidak perlu repot-repot dalam mengenal sastra lokal dengan mencari berbagai situs sastra karena pada penelitian ini akan diimplementasikan semuanya dalam satu platform.

Metode yang digunakan untuk pengembangan platform pengunggahan karya sastra dan berbagi informasi kegiatan sastra ini menggunakan metode kanban. Metode Kanban adalah salah satu model atau pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan kita memvisualkan proses kerja kita dalam proses pengembangan sehingga memudahkan kita dalam memprioritaskan pekerjaan kita, dan bisa dengan fleksibel memasukkan kembali pekerjaan yang ingin kita tambahkan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan metode kanban dalam pembuatan Galeri Sastra berbasis multiplatform.

Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diangkat, maka batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan sistem ini berbasis multiplatform, dengan menggunakan metode pengembangan Kanban.
2. *Website* ini menyediakan dan memungkinkan penulis mengunggah karya sastra lokal seperti puisi, pantun, syair, cerpen, kegiatan sastra, dan belajar sastra dan sharing pengalaman sastra.
3. Target penelitiannya adalah pegiat sastra yang ada di Riau dan Kepulauan Riau
4. Sistem ini merupakan ruang apresiasi dan media pembelajaran sastra lokal

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan sebuah platform interaktif yang memungkinkan penulis sastra lokal untuk menampilkan karya mereka secara luas dan bagi masyarakat untuk dengan mudah mengaksesnya.
2. Menerapkan Kanban untuk mengembangkan galeri sastra berbasis multiplatform sebagai platform interaktif antar sastrawan, ruang apresiasi dan media

pembelajaran sastra lokal.

Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Mempromosikan pertukaran ide antara penulis dan pembaca.
2. Meningkatkan apresiasi terhadap keberagaman sastra lokal.
3. Menemukan pembaca yang potensial.
4. Meningkatkan tingkat apresiasi dan minat terhadap karya sastra.

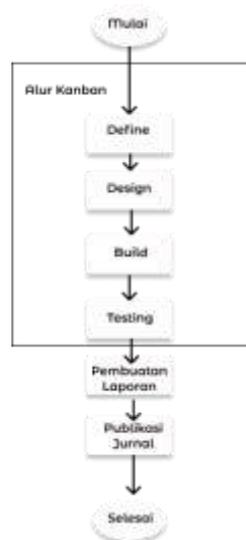
METODE PENELITIAN

Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai penulis sastra yaitu bapak SPN Musrial Mustafa Dan Komunitas Pemuda Sastra Bengkalis untuk memahami kebutuhan dan tantangan mereka dalam mempublikasikan karya sastra, serta pemahaman mereka tentang platform yang ideal untuk memenuhi kebutuhan mereka sebagai penulis atau sastrawan dalam mempublikasikan karya sastra, berbagi informasi kegiatan sastra dan ilmu tentang sastra.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem yang memungkinkan penulis atau sastrawan membagikan karya sastra, berbagi informasi kegiatan sastra dan materi pembelajaran karya sastra, tahapan penelitian yang digunakan pada penelitian “Pengembangan Galeri Sastra Berbasis Multiplatform dengan Menggunakan Metode Pengembangan Kanban” menggunakan metode *agile* Kanban, Tahapan metode yang digunakan berdasarkan penelitian ini yaitu Define, Design, Build, Testing, Pembuatan Laporan dan Publikasi Jurnal.



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

Sumber: Data Olahan

Define

Pada tahap ini dilakukan penyusunan rencana pengembangan dan mengidentifikasi kelayakan dari sistem yang akan dibuat lalu menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada. Dalam penelitian ini masalah yang diangkat adalah tentang *platform* untuk berbagi karya sastra, informasi kegiatan sastra dan pembelajaran sastra karena kurangnya *platform* kompleks yang bisa memenuhi kebutuhan bagi para sastrawan. Pada tahap ini saya melakukan proses wawancara untuk menentukan kebutuhan sistem, dari masalah tersebut maka solusi yang diambil adalah dengan membuat sistem atau *platform* yang memungkinkan pengguna mengunggah karya sastra, kegiatan sastra, dan pembelajaran sastra berbasis multiplatform, berikut adalah data hasil wawancara yang telah dilakukan dalam proses *define*.



Gambar 3. 2 Use Case Sistem

Sumber: Data Olahan

Design

Setelah melakukan *define*, langkah selanjutnya adalah design daftar tugas yang meliputi fitur perbaikan dan persyaratan yang diperlukan untuk proyek. Dalam metode Kanban, *backlog* membantu dalam mengatur dan memprioritaskan pekerjaan yang perlu dilakukan.

Build

Setelah design tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah *build*, yaitu:

a. WOW (*Work On Wait*)

Pada tahapan ini adalah langkah dalam metode Kanban di mana pekerjaan ditangani secara berurutan dari *backlog*. Ketika suatu pekerjaan selesai, pekerjaan berikutnya dari *backlog* dipilih untuk dikerjakan. Fokus utamanya adalah pada menyelesaikan pekerjaan yang ditetapkan, menguji fungsionalitasnya, dan melanjutkan ke pekerjaan berikutnya dan terus dilakukan secara berurutan tergantung pe-nempatan pengerjaan prioritas yang telah kita tentukan.

b. Mengatasi WIP (*Work In Progress*)

Langkah ini berfokus pada memastikan bahwa pekerjaan yang sedang berjalan (WIP) diselesaikan sesuai dengan antrian yang telah ditetapkan atau sesuai dengan prioritas pengerjaan. Tujuannya adalah untuk memperhitungkan lead time

dan memastikan bahwa pekerjaan diselesaikan tepat waktu, tanpa terlalu banyak pekerjaan yang mengendap (*backlog*) atau terlalu banyak pekerjaan yang sedang berjalan (WIP).

Testing

1. *Black Box Testing*

Black Box Testing adalah dimana tahapan ini akan dilakukan pengujian yang mana hanya menguji fungsionalitasnya saja, tanpa melihat kode yang ada di internal dan bisa dilakukan oleh siapa saja tanpa memahami isi internal dari sistem. Pengujian yang akan dilakukan adalah seperti menguji untuk buat akun, menguji apakah karya bisa diupload dan tertampil, menguji apakah bisa melakukan komentar.

2. *EUCS*

EUCS (End-User Computing Satisfaction) selain *black box testing* di tahapan ini kita juga akan melakukan pengujian menggunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap suatu implementasi sistem informasi. *EUCS* mengukur kepuasan pengguna berdasarkan lima variabel, yaitu isi (*content*), akurasi (*accuracy*), bentuk (*format*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan ketepatan waktu (*timeliness*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Tahapan ini akan menampilkan hasil dari proses pengembangan galeri sastra dengan menggunakan metode pengembangan Kanban, mulai dari proses alur visualisasi Kanban *trello*, yang mana pada pembahasan hasil ini ada tahapan *design*, *build*, hingga pengujian.

1. Halaman Beranda (*Mobile dan Web*)

Halaman beranda akan berisi berbagai macam fitur yg ada di sistem galeri sastra ini dan menampilkan berbagai macam konten.



Gambar 4. 1 Halaman *Web* Beranda Konten

Sumber: data olahan



Gambar 4. 2 Halaman *Mobile* Beranda Konten

Sumber: data olahan

Pengujian Black Box

Table 4. 1 Hasil Pengujian Black Box

Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
User mengakses halaman registrasi	User memasukkan email, nama pena, nama asli,	Muncul pesan register berhasil	Berhasil Registrasi	Berhasil

	nomor telepon, tentang penulis			
User mengakses halaman <i>login</i>	User memasukkan email dan password	Sistem menerima <i>login</i> dan menampilkan halaman beranda	Berhasil Menampilkan halaman beranda	Berhasil
Upload Form Konten	User mengisi form <i>upload</i> seperti judul, kategori, dan isi konten	Tertampil pesan data dikirim ke validator untuk di validasi	Tertampil pesan data dikirim ke validator	Berhasil
Lihat detail Konten	Tekan konten yang akan dilihat	Tertampil detail konten yang berisi nama pena, waktu upload, isi konten, kategori	Tertampil detail konten sesuai pilihan	Berhasil
Memberikan komentar	Setelah masuk detail konten berikan komentar	Komentar masuk dilengkapi nama pena pemberi komentar	Komentar masuk	Berhasil
Melihat profil penulis	Menekan <i>icon</i> profil di detail konten	Tertampil profil penulis berupa nama pena, nama asli, email, dan tentang penulis	Tertampil profil	Berhasil
Mengedit profil	Memilih menu profil	Tampil edit profil	Edit profil tertampil	Berhasil
Login Validator	Memasukkan email dan password	Masuk ke halaman beranda validator	Berhasil masuk ke halaman validator	Berhasil
Validasi konten	Pilih menu validasi, lakukan validasi terhadap konten yang akan divalidasi dan beri komentar	Muncul pesan validasi terkirim	Berhasil memunculkan validasi terkirim	Berhasil
Lihat daftar Konten diterima	Pilih fitur daftar konten diterima	Tertampil fitur yang diterima	Berhasil Tertampil konten yang diterima	Berhasil
Lihat daftar konten ditolak	Pilih fitur daftar konten ditolak	Tertampil fitur yang ditolak	Berhasil tertampil konten yang diterima	Berhasil
Login sebagai admin	Masukkan email dan password	Masuk halaman beranda admin	Berhasil masuk sebagai admin	Berhasil
Admin tambah Validator	Masukkan nama email, password	Muncul pesan validator	Berhasil, validator	Berhasil

	dan nomor telepon	berhasil ditambahkan	berhasil ditambahkan	
Admin Melihat daftar user	Pilih fitur daftar user	Muncul daftar user yang sudah terdata di sistem	Berhasil muncul user yang sudah diterima	Berhasil

Pengujian EUCS

Table 4. 2 Konversi Jawaban EUCS

Nama	Asal Komunitas/Sanggar	C1	C2	A1	A2	F1	F2	E1	E2	T1	T2
Angga tri	Natunasastra	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Geo	Natunasastra	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Fatimah Azzahra	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Wulan	Natunasastra	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
Keyli	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Cahya Syakila	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Abrar Kadriansyah	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Dwiki Hermawan	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Febby Yuariski	Natunasastra	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
Zahra Sita	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Shella	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Rahma Alya	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
Nely Rukaman	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Pratama	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Sapta	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
M. Raffi	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Marfina Delfi	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Indriani harlina	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Maijjo Satriaji	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Fahrian	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
sasha	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Tirta	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Rheyno Adelin	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Zarina mutia	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
M.Imran	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
EkoPrayogi	Pusaka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Fitri	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Salma	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
indah nur cahaya	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Yetma	Pemuda sastra bengkalis (pusaka)	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Onald	pusaka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Satria	Natunasastra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Akhiri syakban	pusaka	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Setelah kuisioner disebarkan dan mendapat jawaban, langkah selanjutnya adalah memberikan penilaian terhadap masing masing dimensi menggunakan skor yang didapat dari konversi jawaban, Untuk menghitung skor rata-rata kepuasan pengguna pada setiap dimensi, digunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Dimensi} = (\sum \text{Skor dari setiap responden}) / (\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan Per Dimensi})$$

Di mana:

- a. Sangat Setuju = 5 poin
- b. Setuju = 4 poin
- c. Netral = 3 poin
- d. Tidak Setuju = 2 point
- e. Sangat Tidak Setuju = 1 point

Jumlah Responden: 98

Jumlah Pertanyaan Per Dimensi: 2

Gambar 4. 3 Pernyataan 3

$$\text{Skor Keseluruhan} = (\sum \text{Skor dari setiap responden}) / (\text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Pertanyaan Per Dimensi} \times \text{Jumlah Dimensi})$$

- a. Total Skor Keseluruhan: 4780
- b. Skor Keseluruhan: $4780 / (98 \times 2 \times 5) = 4.88$

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penerapan metode Kanban dalam mengembangkan sebuah sistem galeri sastra berbasis *multiplatform* telah berhasil diimplementasikan dengan mengatur alur pengerjaan dengan baik, dan dengan hasil pengujian yang sesuai dengan hasil yang diharapkan baik dari segi sistem yang berjalan dengan baik, dan berdasarkan pengujian EUCS sistem mencapai nilai 4,88 dengan predikat “Sangat Puas” sehingga berdasarkan hasil tersebut sistem ini sudah bisa diberdayakan oleh pegiat sastra hingga komunitas sastra dan bisa digunakan sebagai

media galeri sastra yang menampung karya sastra hingga belajar, mengikuti perkembangan dan informasi kegiatan sastra dengan tampilan yang lebih sederhana dan mudah dimengerti, yang mana hal ini akan meningkatkan dan melestarikan sastra itu sendiri, agar tidak terlupakan meski dengan adanya perkembangan teknologi yang begitu pesat.

DAFTAR PUSTAKA

- Artajaya, "*Inovasi Media Wattpad dalam Pembelajaran Sastra Indonesia*" in Proc. Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I (Sandibasa I), Denpasar, Indonesia, Apr. 2022, pp. 17. ISBN 978-623-88045-0-4 (EPUB).
- D. Darmawan, W. Wijaya, C. Surjanto, N. M. P. Judha, and M. D. Paramita, "Pengembangan 'Indolature': Aplikasi Website Bertemakan Kebudayaan Sastra Indonesia," *EMACS (Engineering, Mathematics and Computer Science) Journal*, vol. 4, no. 3, pp. 95-102, Sept. 2022.
- J. Fahrurozi, D. Pasha, Jupriyadi, dan I. Anggrenia, "Pemertahanan Sastra Lisan Lampung Berbasis Digital di Kabupaten Pesawaran," *Journal Sosial Science and Technology for Community Service (JSSTCS)*, vol. 2, no. 1, hal. 27-36, Maret 2021.
- F. N. Zakiyyah, N. A. Damayanti, U. L. Khadijah, dan L. Khoerunnisa, "Preservasi naskah kuno pada Yayasan Sastra Lestari berbasis digital," *Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, vol. 4, no. 2, hal. 2-11, December 2022.
- Syamsu Yurnita, "Peran Sastra Melayu dalam Pembentukan Karakter Bangsa bagi Generasi Milenial Melalui Media Sosial," *Jurnal Basataka (JBT)*, Universitas Balikpapan, vol. 3, no. 2, pp. 90-94, December 2020.
- Q. Surmadani, T. Dianisa, R. Putra, and S. Suwandi, "Pengembangan Instrumen Penilaian Apresiasi Cerpen Berbasis Penggunaan Website dan Spreadsheet untuk Siswa SMA," *Jurnal Paedagogy*, vol. 9, no. 4, pp. 655-665, Oct. 2022.
- A. Hashina, G. F. Fitriana, and N. A. F. Tanjung, "Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Sampah Berbasis Android Studi Kasus Bank Sampah Desa Kalibagor," *Journal of Dinda: Data Science, Information Technology, and Data Analytics*, vol. 2, no. 2, pp. 97-102, 2022. [Online]. Available: <http://journal.ittelkom->

pwt.ac.id/index.php/dinda

- A. Fadhila and A. Rakhmawati, "Pengembangan 'Cerpen Saku' sebagai Media Pembelajaran Teks Cerpen Berbasis Web," *Jurnal Edukasi Khatulistiwa Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol. 7, no. 1, pp. 1-8, Apr. 2024.
- H. R. Juita, A. Riance, and E. Mariam, "Aplikasi Sistem Informasi Bahan Ajar Digital Sastra Nusantara," presented at the ESCAF 1st 2022, Lubuklinggau, Indonesia, Apr. 2022.
- M. Muslim, R. P. Sari, and S. Rahmayuda, "Implementasi Framework Flutter pada Sistem Informasi Perpustakaan Masjid (Studi Kasus: Masjid di Kota Pontianak)," *Coding: Jurnal Komputer dan Aplikasi*, vol. 10, no. 1, pp. 46-59, 2022.
- Aris, Q. I., Syam, E., and Fauzi, M., "Apresiasi Sastra melalui Media Pop-Up untuk Pembentukan Karakter dan Literasi Budaya," *BIDIK: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 23–30, 2022. doi: 10.31849/BIDIK.V3I1.10676.
- "R. Hartono, "Penerapan Kanban Model Sebagai Metode Perancangan Sistem Informasi (Studi Kasus: Pemetaan Sekolah SMA/K/MA Kota Tasikmalaya)," *Jurnal Petik*, vol. 8, no. 1, pp. 27-34, 2022. [Online]. Available: <https://doi.org/10.31980/jpetik.v8i1.1252>.
- J. M. Suhendro, M. Sudarma, and D. C. Khrisne, "Rancang Bangun Aplikasi Seluler Penyedia Jasa Perawatan dan Kecantikan Menggunakan Framework Flutter," *Jurnal SPEKTRUM*, vol. 8, no. 2, pp. 73-82, Jun. 2021.
- R. Noviana, "Pembentukan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP dan MySQL," **Jurnal Teknik dan Science**, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022. doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- H. Nordquist, "Pengertian Website: Jenis, Manfaat, dan Langkah-Langkah Pembuatan," *Hostinger*, 2022. [Online]. Available: <https://www.hostinger.co.id/tutorial/website-adalah>. [Accessed: 08-Jul-2024].
- Siska Narulita, Ahmad Nugroho, Dan M. Zakki Abdillah, "Diagram Unified Modelling Language (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS)," *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, Vol. 2, No.
- L. Setiyani, "Desain Sistem: Use Case Diagram," in *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*, vol. 1, no. 1, pp. 246-260, Nov. 2021.

- D. Debiyanti, S. Sutrisna, B. Budrio, A. K. Kamal, and Y. Yulianti, "Pengujian Black Box pada Perangkat Lunak Sistem Penilaian Mahasiswa Menggunakan Teknik Boundary Value Analysis," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 2, p. 162, 2020. doi: 10.32493/informatika.v5i2.5446.
- E. Sanjaya and M. Bakri, "Analisis Implementasi Metode Sprint dalam Pengembangan Aplikasi Multiplatform," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, vol. 1, no. 1, pp. 83-92, Jun. 2020. [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>.
- E. Istianah and W. Yustanti, "Analisis Kepuasan Pengguna pada Aplikasi Jenius dengan Menggunakan Metode EUCS (End-User Computing Satisfaction) berdasarkan Perspektif Pengguna," *JEISBI: Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, vol. 3, no. 4, pp. 36-xx, 2022