Volume 31 Nomor 03 Juli-September 2025
p-ISN: 0852-2715. E-ISSN: 2502-7220

PEMBANGUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE DI SDN 261 MARGAHAYU RAYA

Jasman Pardede*, Firhan Hafiansyah, Lazuardi Akbar Sopian , Muhammad Fadlansyah Zikri Akhiruddin Rawosi, Audrey Naila Putri , Martin Halawa

Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Institut Teknologi Nasional Bandung, Bandung, Indonesia
Corresponding email : jasman@itenas.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam meningkatkan sistem pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah. Namun, implementasi teknologi pada pendidikan dasar masih menghadapi berbagai tantangan. SDN 261 Margahayu Raya masih menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti Google Classroom, Edubox, dan Google Forms dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis website yang lebih terintegrasi untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efektif. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website menggunakan metode Agile Development. Website ini dilengkapi dengan fitur manajemen materi yang memungkinkan guru mengunggah file materi agar dapat diakses dan diunduh oleh siswa, fitur tugas di mana siswa dapat mengunduh soal dan mengumpulkan *tugas, serta fitur latihan kuis interaktif yang dapat berupa soal esai dan pilihan ganda, di mana soal pilihan ganda dapat diperiksa secara otomatis. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran oleh guru sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan modern bagi siswa. Hasil dari program pengabdian ini adalah suatu sistem yang dapat membantu proses belajar-mengajar agar lebih efisien di SDN 261 Margahayu Raya dengan fitur utama berupa akses materi, pemberian dan pengumpulan tugas, serta pembuatan latihan soal dalam bentuk pilihan ganda dan esai.*

Kata kunci*: teknologi informasi, media pembelajaran, website, agile, pendidikan dasar.*

Abstract

Information technology has significantly impacted the education system, including the learning process in schools. However, the implementation of technology in primary education still faces various challenges. SDN 261 Margahayu Raya continues to rely on third-party applications such as Google Classroom, Edubox, and Google Forms in the learning process, highlighting the need for a more integrated web-based learning platform to support a more effective teaching and learning process. This study aims to develop a web-based learning platform using the Agile Development methodology. The platform includes a material management system that allows teachers to upload learning materials for students to access and download, an assignment feature where students can download questions and submit their assignments, and an interactive quiz feature that includes multiple-choice and essay questions, with multiple-choice questions being automatically graded. This system is designed to enhance the efficiency of lesson management for teachers while providing students with a more interactive and modern learning experience. The outcome of this research is a system designed to improve the efficiency of the teaching and learning process at SDN 261 Margahayu Raya, featuring access to learning materials, assignment distribution and submission, and the creation of practice questions in both multiple-choice and essay formats.

Keywords*: information technology, learning media, website, agile development, primary education.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Perkembangan ini juga ditandai dengan semakin luasnya penggunaan teknologi informasi saat ini, selain kemajuan dalam jenis teknologi dan perangkat lunak aplikasi yang mendukungnya (Yudistira et al., 2021). Teknologi memungkinkan pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan fleksibel, serta memberikan akses yang lebih luas bagi siswa untuk mengakses materi dan berinteraksi dengan guru. Meskipun demikian, implementasi teknologi dalam

pendidikan dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di sekolah-sekolah yang belum sepenuhnya mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Beberapa sekolah, seperti SDN 261 Margahayu, telah mencoba menggunakan platform seperti Google Classroom, Edubox, dan Google Forms untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun, platform-platform ini masih bersifat umum dan belum terintegrasi dengan sistem yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan spesifik sekolah tersebut.

Kajian literatur terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta mempercepat proses evaluasi pembelajaran. Pelatihan pengembangan website sekolah di SMA Fitra Abdi Palembang melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Rasmila et al., (2023), telah meningkatkan kemampuan guru, staf, dan siswa dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran. Website ini mendukung e-learning, seperti soal kompetensi dan perpustakaan digital. Diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam pengembangan website untuk mendukung implementasi sekolah berbasis teknologi. Hapsari et al., (2022) melakukan pengembangan dan pendampingan pembuatan website sekolah di KB-TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola website sekolah secara mandiri. Proses pengembangan meliputi observasi awal, pembuatan website menggunakan platform WordPress, serta pendampingan dalam pengelolaan konten dan artikel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa para guru berhasil mengelola website sekolah dengan domain (.sch), meskipun masih terdapat kendala dalam penggunaan tools dan pembuatan artikel yang diharapkan dapat teratasi melalui pelatihan lanjutan. Demikian juga Firman et al., (2023) berhasil membuat website sekolah SDN 42 Kota Sorong menggunakan WordPress dengan metode R&D dan model pengembangan prototype. Website ini berfungsi sebagai media informasi yang menyajikan pengumuman, kegiatan sekolah, sarana dan prasarana, serta kontak sekolah, sehingga layak digunakan oleh pihak sekolah dan orang tua siswa. Hal ini menjadi dasar ilmiah dalam program pengabdian ini, yang bertujuan untuk mengembangkan sistem pembelajaran berbasis website yang dirancang khusus untuk SDN 261 Margahayu, dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan sekolah tersebut.

Pengembangan sistem pembelajaran berbasis website ini menggunakan metode Agile, yang dilakukan dalam waktu singkat, dikenal sebagai "sprint," dengan fokus utama pada peningkatan berkelanjutan dalam pengembangan produk atau layanan(Widiarta et al., 2023). Metode ini dipilih karena bersifat iteratif dan fleksibel, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan mitra masyarakat, yaitu guru dan siswa. Pengembangan Agile menekankan pada alur berulang, sehingga revisi dapat dilakukan dalam satu alur tanpa harus menunggu proses selesai terlebih dahulu (Raya Suhari et al., 2022). Dengan pendekatan ini, sistem pembelajaran berbasis website dapat dikembangkan secara bertahap dan lebih adaptif terhadap kebutuhan sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang ada, progra, pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis website yang dapat menggantikan metode pembelajaran tradisional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan efisien. Sistem ini akan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti penyajian materi dalam berbagai format, bank soal interaktif dengan penilaian otomatis, serta sistem evaluasi yang terintegrasi, yang dapat diakses dengan fleksibel oleh siswa dan guru melalui perangkat komputer maupun ponsel. Tujuan utama dari kajian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN 261 Margahayu dengan memanfaatkan teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan sekolah..

2. BAHAN DAN METODE

Pengembangan sistem ini menggunakan metode Agile Development untuk membangun website media pembelajaran interaktif, dengan pendekatan iteratif yang memungkinkan revisi dalam satu siklus tanpa menunggu seluruh proses selesai. Proses ini berlangsung selama kurang lebih dua bulan, terdiri dari beberapa sprint berdurasi dua hingga tiga minggu, dengan melibatkan 9 guru dalam tahap presentasi dan pengujian sistem, di mana 1 di antaranya juga terlibat sejak tahap perencanaan. untuk memberikan masukan terkait fitur. Guru berperan dalam mengevaluasi fitur utama seperti manajemen materi pembelajaran, pengelolaan tugas, dan kuis interaktif, memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Setelah setiap sprint, guru menguji dan memberikan umpan balik untuk perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Setelah sistem siap, siswa hanya berperan sebagai pengguna akhir yang langsung menggunakan aplikasi dalam kegiatan belajar-mengajar, sementara guru tetap mendampingi serta memberikan masukan untuk pengembangan fitur di masa mendatangMetode Agile memungkinkan sistem dikembangkan secara bertahap, dengan setiap iterasi berfokus pada pengiriman fitur-fitur yang memberikan nilai tambah tinggi (Atim, 2024). Proses pengembangan dilakukan melalui beberapa sprint dengan durasi masing-masing kurang lebih dua sampai tiga minggu, memungkinkan setiap fitur dikembangkan dan diuji secara bertahap sesuai prioritas.

Volume 31 Nomor 03 Juli-September 2025
p-ISN: 0852-2715. E-ISSN: 2502-7220

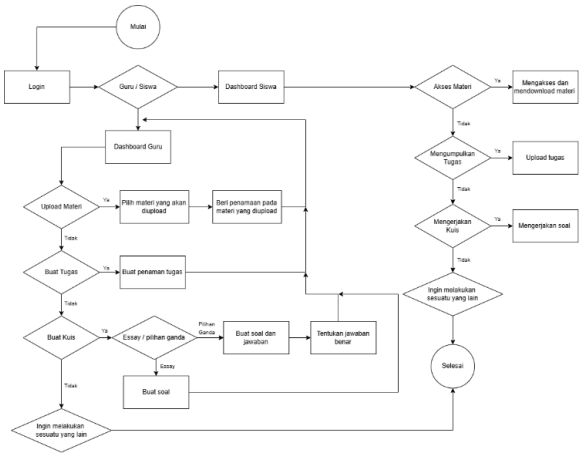
Gambar 2.1 Agile

Pengembangan sistem dimulai dengan tahap perencanaan, yaitu mengidentifikasi kebutuhan mitra seperti fitur untuk manajemen materi pembelajaran, kuis interaktif, dan pengumpulan tugas. Proses ini dirancang agar fleksibel, sehingga jika ada perubahan kebutuhan atau prioritas dari mitra, sistem tetap bisa menyesuaikan tanpa mengganggu jalannya pengembangan. Pada tahap desain, antarmuka pengguna dibuat menggunakan Figma, dengan pendekatan yang memungkinkan desain diubah atau ditingkatkan berdasarkan masukan dari mitra atau pengguna. Selain itu, arsitektur sistem dirancang menggunakan Model-View-Controller (MVC) Laravel, yang mempermudah pengembangan atau penambahan fitur di masa depan. Tahap pengembangan dilakukan secara bertahap melalui beberapa sprint. Setiap sprint fokus pada membangun fitur utama seperti manajemen materi pembelajaran, pengelolaan tugas, dan kuis interaktif. Setelah setiap sprint selesai, hasilnya dievaluasi untuk memastikan semua masukan atau perbaikan bisa langsung diterapkan. Pendekatan ini membuat sistem lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna yang terus berkembang, sehingga mudah disesuaikan dan tetap relevan, sekaligus mendukung penambahan fitur baru tanpa mengubah struktur sistem yang sudah ada.

Bahan utama yang digunakan dalam pengembangan meliputi PHP versi 8.1 sebagai bahasa pemrograman, framework Laravel versi 8 untuk pengembangan aplikasi berbasis web. Laravel adalah framework MVC berbasis PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak, mengurangi biaya, dan memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Firmansyah et al., 2022). Untuk sistem basis data digunakan MySQL versi 8.0. MySQL adalah DBMS open source yang mendukung multiuser, multithreaded, populer, dan gratis (Noviana, 2022). Server lokal menggunakan XAMPP versi 8.1.10 sebagai lingkungan pengembangan. XAMPP adalah software untuk membuat server lokal, menguji aplikasi, dan menampilkan konten website tanpa memerlukan koneksi internet (Fathulloh & Adauwiyah, 2021). Peralatan utama mencakup laptop dengan spesifikasi prosesor Ryzen 5, RAM 16 GB, dan sistem operasi Windows 11. Perangkat lunak pendukung meliputi Visual Studio Code sebagai text editor, Google Chrome untuk pengujian antarmuka, dan Postman untuk pengujian API.

2.1 Diagram Alir (Flowchart)

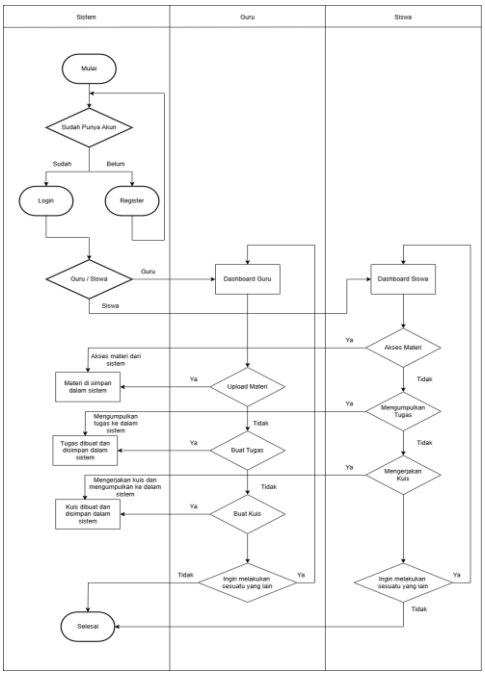
Berikut adalah gambaran proses kerja sistem website yang dibangun yang digambarkan dalam bentuk diagram alir (flowchart) :



Gambar 2.2 Flowchart

2.2 Diagram Alir Formulir (Form Flowchart)

Berikut adalah gambaran proses kerja sistem website yang dibangun yang digambarkan dalam bentuk diagram alir formulir (form flowchart) :



Gambar 2.3 Form Flowchart

Volume 31 Nomor 03 Juli-September 2025
p-ISSN: 0852-2715. E-ISSN: 2502-7220

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Pada bagian ini, akan dijelaskan secara rinci mengenai hasil dari pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis website yang telah dirancang khusus untuk SDN 261 Margahayu. Proses pengembangan dimulai dengan tahap analisis kebutuhan yang bertujuan untuk memahami berbagai aspek yang diperlukan dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Setelah itu, dilakukan pembuatan berbagai fitur yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, seperti pengelolaan materi, latihan soal / kuis online, serta pengumpulan tugas secara online. Fitur-fitur tersebut dirancang untuk memberikan kemudahan dalam mengelola dan mengakses materi pembelajaran, serta memfasilitasi evaluasi dan komunikasi yang lebih efektif. Selanjutnya, akan dibahas lebih lanjut mengenai fungsionalitas aplikasi yang mencakup cara kerja setiap fitur yang ada, serta tampilan antarmuka yang dirancang agar mudah digunakan oleh penggunanya. Selain itu, bagian ini juga akan membahas hasil evaluasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari sisi guru maupun siswa.

3.1 Fitur-fitur Sistem

Tabel 3.1 Tabel Fitur

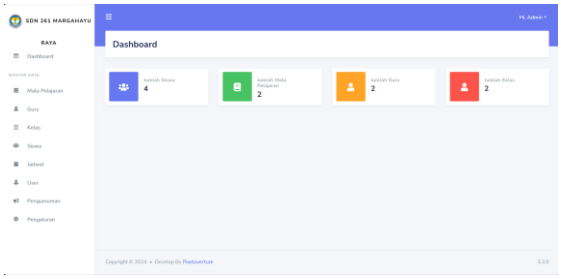
No	Fitur	Penjelasan
1	Materi	Guru dapat mengunggah materi pembelajaran berupa file atau teks, dan siswa dapat mengakses serta mengunduh materi tersebut.
2	Tugas	Guru dapat memberikan tugas kepada siswa, dan siswa dapat mengerjakan serta mengumpulkan tugas.
3	Latihan Soal	Guru dapat membuat soal latihan atau kuis, dan siswa dapat mengerjakan soal tersebut secara langsung di dalam website.

3.2 Penerapan Sistem

Dalam sistem yang dibangun terdapat beberapa jenis peran seperti admin, guru, dan siswa. Berikut adalah penjelasan terkait masing masing peran :

1. Admin

   Admin memiliki peran penting dalam pengelolaan sistem media pembelajaran berbasis website di SDN 261 Margahayu. Admin dapat melakukan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) untuk berbagai entitas penting, seperti data guru, siswa, jadwal pelajaran, dan pengguna (user) sistem. Fungsi ini memungkinkan admin untuk menambahkan data baru, melihat detail informasi, memperbarui data yang sudah ada, serta menghapus data yang tidak lagi diperlukan. Selain itu, admin juga memiliki kemampuan untuk membuat pengumuman yang dapat disampaikan kepada seluruh pengguna sistem, baik guru maupun siswa, sehingga informasi penting dapat tersampaikan secara cepat dan efektif. Dengan fungsi-fungsi ini, admin berperan sebagai pengelola utama yang memastikan sistem berjalan dengan lancar dan data selalu terbarui.



Gambar 3.1 Halaman Dashboard Admin

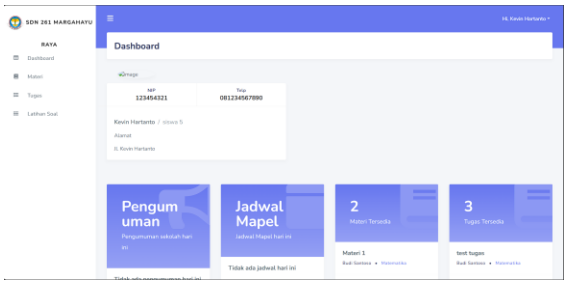
2. Guru

   Guru memiliki peran sebagai pengelola konten pembelajaran dalam sistem media pembelajaran berbasis website di SDN 261 Margahayu. Guru dapat mengunggah materi pembelajaran dalam berbagai format, seperti dokumen, gambar, atau video, untuk mendukung proses belajar siswa. Selain itu, guru juga dapat membuat tugas yang harus diselesaikan oleh siswa sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Tidak hanya itu, guru dapat menyusun latihan soal untuk siswa, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun esai, yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Semua fitur ini memberikan fleksibilitas bagi guru dalam menyampaikan materi dan mengevaluasi siswa secara efektif.

Volume 31 Nomor 03 Juli-September 2025
p-ISSN: 0852-2715. E-ISSN: 2502-7220

Gambar 3.2 Halaman Dashboard Guru

3. Siswa
   Siswa memiliki akses penuh ke fitur-fitur pembelajaran dalam sistem media pembelajaran berbasis website di SDN 261 Margahayu. Siswa dapat melihat dan mengunduh materi pembelajaran yang diunggah oleh guru untuk dipelajari secara mandiri. Selain itu, siswa juga dapat mengunduh tugas yang diberikan oleh guru, mengerjakannya, dan mengunggah kembali hasil tugas tersebut melalui sistem. Untuk evaluasi, siswa dapat mengerjakan latihan soal yang tersedia, baik dalam bentuk pilihan ganda maupun esai, sesuai dengan arahan guru. Fitur-fitur ini dirancang untuk mendukung proses belajar siswa secara mandiri dan terstruktur, serta memudahkan interaksi antara siswa dan guru



Gambar 3.3 Halaman Dashboard Admin

3.3 Evaluasi dan Pengujian Sistem

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan semua fitur berjalan dengan baik. Pengujian ini melibatkan guru dan siswa yang menjadi pengguna utama aplikasi. Beberapa aspek yang diuji meliputi:

1. Fungsionalitas
   Semua fitur seperti materi, tugas, dan latihan soal berfungsi dengan baik. Guru dapat dengan mudah untuk mengakses dan menggunakan fitur tersebut dan juga siswa dapat menggunakan semua fitur tanpa hambatan
2. User Experience (UX)
   Antarmuka pengguna dirancang agar mudah digunakan oleh siswa yang mungkin tidak terbiasa dengan teknologi. Pengguna merasa nyaman dan tidak kesulitan dalam mengakses fitur-fitur yang ada.

Selain itu, dalam tahap presentasi aplikasi, dilakukan demonstrasi langsung kepada 9 orang guru yang akan menggunakan aplikasi tersebut. Selama presentasi, seluruh guru dapat memahami cara penggunaan aplikasi dengan baik dan tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fiturnya. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi telah dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh pengguna.

3.4 Presentasi Sistem

Presentasi dilakukan langsung di SDN 261 Margahayu Raya. Presentasi dilakukan di depan guru-guru SDN 261 Margahayu Raya yang dapat hadir. Presentasi dilakukan guna menunjukan kepada guru-guru cara kerja dari sistem yang dibuat.

Gambar 3.4 Presentasi sistem

Gambar 3.5 Foto bersama guru-guru SDN 261 Margahayu raya

B. Pembahasan

Dalam bagian ini, hasil program pengabdian dianalisis lebih lanjut untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas sistem serta membandingkan temuan dengan penelitian sebelumnya. Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam pengembangan sistem ini adalah resistensi terhadap perubahan dari sebagian guru dan siswa. Beberapa guru masih terbiasa dengan metode pengajaran konvensional

dan mengalami kesulitan dalam mengadopsi sistem baru, terutama dalam penggunaan fitur manajemen tugas dan latihan soal. Hal ini sejalan dengan penelitian Hapsari et al. (2022), yang menyebutkan bahwa kurangnya pelatihan teknis menjadi hambatan dalam penerapan teknologi di lingkungan sekolah. Sebagai solusi, diperlukan program pelatihan intensif serta pendekatan bertahap dalam implementasi sistem agar pengguna lebih mudah beradaptasi.

Lebih lanjut, perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan memiliki keunggulan dalam hal integrasi fitur dibandingkan dengan *platform* pihak ketiga seperti Google Classroom dan Edubox, yang belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan spesifik sekolah. Kajian literatur oleh Firman et al., (2023) mendukung bahwa sistem yang dirancang khusus untuk suatu institusi pendidikan cenderung lebih efektif dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran. Namun, implementasi sistem ini juga menghadapi tantangan lain, terutama dalam hal validasi langsung dari sisi siswa. Selama pengembangan, keterlibatan siswa masih terbatas karena mereka hanya berperan sebagai end user, sehingga umpan balik yang diperoleh lebih banyak berasal dari guru. Hal ini dapat menyebabkan beberapa fitur yang dirancang belum sepenuhnya optimal sesuai dengan kebutuhan dan pengalaman pengguna akhir. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan tahap uji coba lebih lanjut yang melibatkan siswa secara langsung guna mendapatkan masukan yang lebih komprehensif terkait kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta efektivitas sistem dalam mendukung pembelajaran.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran berbasis website yang dikembangkan memberikan solusi lebih efektif dibandingkan penggunaan *platform* pihak ketiga, meskipun masih memerlukan optimalisasi dari segi pelatihan dan infrastruktur. Penggunaan metode Agile Development terbukti memungkinkan pengembangan sistem secara bertahap dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas sistem dalam jangka waktu lebih panjang serta mengeksplorasi integrasi dengan teknologi lain, seperti kecerdasan buatan dalam evaluasi pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis website yang dikembangkan menggunakan metode Agile Development, dengan fitur utama berupa manajemen materi, pengumpulan tugas, dan juga latihan soal interaktif serta evaluasi otomatis. Sistem ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran oleh guru serta memberikan pengalaman belajar yang lebih modern dan interaktif bagi siswa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa sistem mampu mempercepat dan mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Pada penelitian selanjutnya, pengembangan dapat difokuskan pada penambahan fitur baru seperti forum diskusi atau komunitas, sistem penilaian yang lebih terperinci dan fitu lain yang dapat mendukung kebutuhan pembelajaran yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN 261 Margahayu Raya atas dukungan dan kerjasama yang diberikan selama proses program pengabdian ini. Terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa yang berpartisipasi dalam pengujian sistem, serta kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan kontribusi dalam bentuk masukan dan bantuan teknis selama pengembangan media pembelajaran berbasis website. Dukungan dari semua pihak sangat berharga dalam menyelesaikan program pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Atim, S. B. (2024). Permodelan Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Agile. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, *2*(1), 14–25. https://doi.org/10.58602/jaiti.v2i1.104

Fathulloh, A. H., & Adauwiyah, H. I. (2021). Perbandingan Tingkat Efisiensi Waktu Query SELECT pada Database Interface Navicat dan SQLYog di MySQL DBMS. *Applied Information System and Management (AISM)*, *4*(2), 101–105. https://doi.org/10.15408/aism.v4i2.18369

Firman, Matahari, & Bassay, P. P. (2023). Pembuatan Website Sekolah Sebagai Media Informasi Pada SD Negeri 42 Kota Sorong Menggunakan Wordpress. *Jurnal PETISI*, *4*(2).

Firmansyah, M. A., Ramsari, N., & Rachmanto, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Buku Kita Tasikmalaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel 8. *Jurnal FIKI*, *XII*(1), 2087–2372. http://jurnal.unnur.ac.id/index.php/jurnalfiki

Hapsari, J. P., Khosyi'in, M., & Badie'ah. (2022). Pembuatan dan Pendampingan Pengelolaan Website Sekolah KB-TK Hj. Isriati Baiturrahman 1 Semarang. *Indonesian Journal of Community Services*, *4*(1), 22. https://doi.org/10.30659/ijocs.4.1.22-30

Noviana, R. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjuaan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP Dan MySql. *JTS*, *1*(2), 112–124.

Rasmila, Fatoni, Amalia, R., & Raihan, M. (2023). Pelatihan Pengembangan dan Penggunaan Website Sekolah SMA Fitra Abdi Palembang. *Abdimasku*, *6*(1), 135–140.

Raya Suhari, A., Faqih, A., & Basysyar, F. M. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Mengunakan Metode Agile Development di CV. Angkasa Raya. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, *12*(1), 30–45. https://doi.org/10.34010/jati.v12i1

Widiarta, I. M., Mulyanto, Y., & Sutrianto, A. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Menggunakan Metode Agile Software Development (Studi Kasus Toko Nada). *Digital Transformation Technology (Digitech) | e*, *3*(1), 133–143. https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2549

Yudistira, K. R., Praptono, B., & Arini, I. Y. (2021). Perancangan Aplikasi Pencatatan Persediaan Gudang Pada Bengkel Muara Jaya Motor Dengan Menggunakan Metode Agile Scrum Development. *E-Proceeding of Engineering*, 7250–7257.