

Website Penunjang Pembelajaran Daring untuk Siswa Sekolah Dasar di SD Sukakarya 101 Bandung Jawa Barat

Uung Ungkawa*¹, Fauzan Adhithia², Tirtafajar Yogaswara³, Yunardo Ilmi⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institute Teknologi Nasional Bandung, Indonesia

*e-mail: uung@itenas.ac.id¹

Artikel dikirim: 29 April 2025; Revisi-1: 19 Juni 2025; Revisi-2: 03 Juli 2025; Revisi-3: 05 Juli 2025; Diterima: 05 Juli 2025; Dipublikasikan : 06 Juli 2025

Abstrak

SD Sukakarya 101 merupakan sebuah sekolah dasar negeri di Bandung, Jawa Barat yang sedang, menghadapi tantangan dalam proses pembelajaran akibat kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring yang mengandalkan platform pihak ketiga seperti Zoom dan Google Meet. Para siswa merasa perlu meminta penjelasan ulang pembelajaran apabila terjadi kendala internet ataupun koneksi. Sedangkan dalam pandangan guru, guru perlu menjelaskan kembali apabila terjadi koneksi internet ataupun koneksi, serta perlu mengorganisir tugas-tugas para murid secara personal. Permasalahan ini menjadi krusial karena dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar pada tingkat sekolah dasar. Untuk mengatasi isu tersebut, program pengabdian masyarakat ini berfokus pada pengembangan website khusus yang bersifat media interaktif. Dalam upaya meningkatkan efisiensi dalam pembelajaran, pengembangan teknologi menawarkan solusi potensial salah satunya yaitu dengan membangun website interaktif. Website interaktif ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran jarak jauh. Ringkasan hasil yang diantisipasi adalah terciptanya lingkungan belajar daring yang lebih dinamis, di mana siswa merasa termotivasi dan lebih terlibat dalam materi pelajaran. Kesimpulannya, pengembangan website ini sangat penting untuk mengoptimalkan pembelajaran daring di SD Sukakarya 101, memastikan bahwa siswa tetap aktif dan interaksi edukatif dapat terjalin dengan lebih baik meskipun dalam format virtual. Metode yang digunakan adalah perancangan dan implementasi platform digital yang didesain untuk memfasilitasi pemberian dan pengumpulan tugas secara daring dengan tampilan yang menarik.

Kata Kunci: Efektifitas, Interaktif, Pihak Ketiga, SD Sukakarya 101, Website

Abstract

SD Sukakarya 101 is a public elementary school in Bandung, West Java, which is currently facing challenges in the learning process due to the lack of interaction between teachers and students in online learning that relies on third-party platforms such as Zoom and Google Meet. Students feel the need to ask for a re-explanation of the learning if there are internet or connection problems. Meanwhile, in the teacher's view, teachers need to explain again if there is an internet or connection problem, and need to organize students' assignments personally. This problem is crucial because it can hinder the effectiveness of the teaching and learning process at the elementary school level. To overcome this issue, this community service program focuses on developing a special website that is an interactive media. In an effort to improve efficiency in learning, technology development offers potential solutions, one of which is by building an interactive website. This interactive website is expected to encourage active student participation and improve the quality of interaction in distance learning. The summary of the anticipated results is the creation of a more dynamic online learning environment, where students feel motivated and more involved in the subject matter. In conclusion, the development of this website is very important to optimize online learning at SD Sukakarya 101, ensuring that students remain active and educational interactions can be better established even in a virtual format. The method used is the design and implementation of a digital platform designed to facilitate the giving and collection of assignments online with an attractive appearance.

Keywords: Effectiveness, Interactive, SD Sukakarya 101, Third Party, Website

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan jaringan komputer semakin berkembang sangat pesat. Penemuan-penemuan terbaru selalu muncul seiring berjalannya waktu (Wardhana & Seta, 2021). Hingga saat ini telah mencapai Revolusi industri 4.0 yang merupakan kolaborasi antara technology cyber (sesuatu yang berhubungan dengan sistem komputer dan informasi atau bisa disebut juga berhubungan dengan internet) dengan technology automation (pengganti tenaga manusia dengan tenaga mesin). Pada era 4.0 ini banyak sekali teknologi yang beredar serta telah mentransformasi di berbagai industri, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan pengalaman pendidikan baik oleh guru maupun murid. Salah satu aspek kunci dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pembelajaran, yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam berbagai aspek lembaga pendidikan, seperti pengajaran, pembelajaran, dan administrasi (Endrawati Subroto et al., 2023).

Dalam penyampaian informasi atau pembelajaran ke setiap murid masih sangat terbatas dan masih banyak yang menggunakan metode tatap muka. Terkadang hal tersebut menjadi kurang efisien jika ada hal-hal yang menghalangi seperti misalkan guru sakit atau murid yang sakit. Sehingga berpotensi menghambat proses belajar mengajar secara signifikan.

Pada masa pandemi ini metode pembelajaran pada sekolah dasar berubah, guru maupun murid harus menyesuaikan dengan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Tetapi, banyak diantara murid maupun guru yang merasa kesulitan dalam menyampaikan maupun menerima materi (Marbun, 2021).

Tantangan kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring yang mengandalkan platform pihak ketiga seperti Zoom dan Google Meet. Permasalahan ini menjadi krusial karena dapat menghambat efektivitas proses belajar mengajar pada tingkat sekolah dasar.

Berbagai model pengajaran yang semakin berkembang dan berubah-ubahnya kurikulum, menuntut para guru untuk memberikan pengajaran dengan hasil yang bisa dirasa optimal bagi para murid (Bambang Kurnia & Tumini Tumini, 2023).

Diperlukan penyesuaian metode pembelajaran daring dimana siswa dan guru dapat beraktifitas pada aplikasi/website daring. Kami mempunyai sebuah ide yaitu membangun website interaktif bagi sekolah dasar (Dwi Susanti, 2021). Website itu sendiri merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, data suara, data video, dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait. Dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau hyperlink. Website juga merupakan media informasi berbasis jaringan komputer yang dapat diakses dimana saja apabila terhubung langsung dengan internet secara global (Mahaan et al., 2021).

Apabila website dikonversikan ke media yang interaktif, maka website interaktif tersebut memiliki elemen-elemen multimedia untuk memudahkan pembelajaran siswa sekolah dasar (Dwi Susanti, 2021).

Untuk mengatasi isu tersebut, program pengabdian masyarakat ini berfokus pada pengembangan website khusus yang interaktif sebagai solusi. Metode yang digunakan adalah perancangan dan implementasi platform digital yang didesain untuk memfasilitasi pemberian dan pengumpulan tugas secara daring dengan tampilan yang menarik. Website ini diharapkan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kualitas interaksi dalam pembelajaran jarak jauh.

2. METODE

Tahapan pengembangan website pembelajaran daring untuk SD Sukakarya 101 ini mengadopsi pendekatan SDLC (System Development Life Cycle) model Prototipe. SDLC ini merupakan siklus pengembangan sistem yang terdiri dari analisis sistem, spesifikasi kebutuhan sistem, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem (Hasanah & Nahrul Indriawan, 2021).

Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan adanya interaksi yang berulang antara pengembang dan pengguna, sehingga kebutuhan sistem dapat terpenuhi secara optimal dan fleksibel. Tahapan metode ini secara garis besar mencakup: analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan prototipe, pengembangan akhir, serta evaluasi. Target pengguna utama sistem ini adalah guru dan siswa SD Sukakarya 101.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama periode Oktober 2021 hingga Januari 2022 di SD Sukakarya 101, Bandung, Jawa Barat. Pengumpulan data maupun informasi dilakukan secara interaksi langsung dengan mitra, yaitu Kepala Sekolah dan guru-guru SD Sukakarya 101, dengan melakukan serangkaian wawancara dan diskusi. Pertemuan ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan sistem pembelajaran daring, mempresentasikan rancangan prototipe awal, serta melakukan sesi tinjauan dan mendapatkan umpan balik dari pengguna akhir. Pemaparan aplikasi website yang telah dikembangkan juga merupakan bagian integral dari kegiatan ini, memastikan bahwa solusi yang diberikan sesuai dengan ekspektasi dan dapat diimplementasikan secara efektif oleh pihak sekolah.

2.1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi secara mendalam segala persyaratan fungsional dan non-fungsional yang diharapkan dari website. Kebutuhan utama yang teridentifikasi adalah penyediaan platform yang memfasilitasi akses informasi materi pembelajaran bagi siswa sekolah dasar dari kelas 1 sampai kelas 6, dengan kemudahan akses bagi seluruh murid.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dapat diperoleh melalui beberapa metode, yaitu:

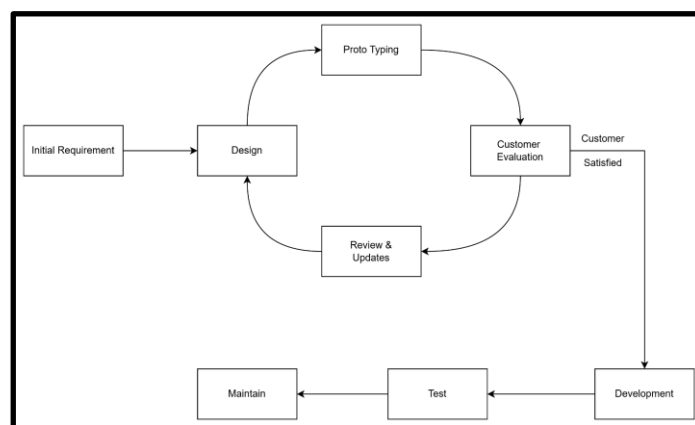
- a. Dilakukan studi literatur untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Mencakup peninjauan literatur terhadap metode-metode yang digunakan dalam pengklasifikasian citra.
- b. Pengumpulan dataset yang mengambil langsung dengan cara wawancara dengan guru dan kepala sekolah untuk menggali kebutuhan sistem pembelajaran daring.

2.3. Analisis Sistem

Pada analisis sistem merupakan implementasi dari analisis dengan menjalankan proses kerja sistem secara keseluruhan berdasarkan kebutuhan yang sudah di diskusikan dalam perancangan system.

2.3.1. SDLC Jenis Prototipe

Prototipe adalah salah satu metode pengembangan software yang memungkinkan pengguna/user memiliki gambaran awal tentang program yang akan dikembangkan serta melakukan pengujian awal.



Gambar 1. Model SDLC

2.3.1.1. Initial Requirements

Analisis kebutuhan merupakan identifikasi terhadap kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Pada tahapan ini pengembang meminta kebutuhan customer yang diinginkan pada sistem yang dibuat. Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. (Alfahri & Nisa, 2025).

2.3.1.2. Design

Tahapan design dalam SDLC ini merupakan kunci yang berfokus pada pengembangan spesifikasi teknis dan arsitektur sistem berdasarkan kebutuhan yang telah diidentifikasi pada fase analisis. Dalam tahapan ini perancangan antarmuka website dilakukan secara sederhana, ramah anak, dan mudah diakses. Desain awal mencakup struktur navigasi, skema halaman, serta alur interaksi pengguna. Prototype disusun untuk menunjukkan alur input dan output utama yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. (Zaki et al., 2025)

2.3.1.3. Prototyping

Berdasarkan tahapan yang telah dikumpulkan, dibuat prototype awal sistem. Pada tahap ini, dibuatlah sebuah prototipe atau model kerja sementara dari website. Prototipe ini dirancang untuk menunjukkan fungsionalitas inti, terutama alur input dan output utama yang esensial bagi guru dalam memberikan tugas dan bagi siswa dalam mengumpulkan tugas. Tujuannya adalah memberikan gambaran konkret kepada pihak sekolah mengenai interaksi dasar sistem sebelum proses pengembangan penuh dimulai. (Novianto & Indra Sanjaya, 2024).

2.3.1.4. Review & Updates

Pada tahapan ini diterapkan pada klien, untuk mengetahui apakah prototyping yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pelanggan atau belum. Pada tahapan yang telah dilakukan, prototipe dan rancangan desain yang telah disusun kemudian didiskusikan secara mendalam dengan pihak sekolah (klien). Sesi tinjauan ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, dan persetujuan dari pengguna akhir. Umpan balik yang diterima akan menjadi dasar untuk melakukan pembaruan dan penyempurnaan pada desain serta fungsionalitas prototipe, memastikan bahwa produk akhir memenuhi ekspektasi dan kebutuhan riil. (Ibrahim et al., 2021)

2.3.1.5. Development

Tahap pengembangan ini adalah tahap pengembang mengimplementasikan kode pada perangkat lunak berdasarkan desain yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahapan ini telah melakukan proses pada tahapan sebelumnya dengan melakukan implementasi teknis dari website berdasarkan desain dan prototipe yang telah disepakati dan divalidasi. Proses ini melibatkan penulisan kode program, integrasi fitur-fitur yang telah dirancang, serta pembangunan basis data untuk menyimpan informasi tugas dan pengumpulan tugas. Fokus utama adalah membangun sistem yang stabil, efisien, dan sesuai dengan spesifikasi. (Siregar, 2020)

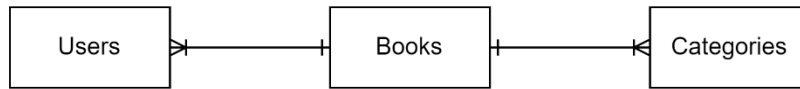
2.3.1.6. Maintain

Pada tahapan terakhir yaitu proses evaluasi dari tahap pengujian program sebelumnya, sehingga dapat diketahui setelah website diluncurkan dan digunakan. Tahapan pemeliharaan ini menjadi esensial untuk memastikan keberlangsungan operasional sistem. Ini mencakup kegiatan seperti identifikasi dan perbaikan bug (kesalahan program), pembaruan fitur sesuai dengan kebutuhan yang berkembang, serta peningkatan kinerja dan keamanan website secara berkala. Pemeliharaan berkelanjutan menjamin bahwa website tetap berfungsi dengan baik dan relevan sebagai media pembelajaran daring bagi SD Sukakarya 101. (Ichsan Raksa Gumilang, 2022)

2.3.2. Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Melalui pengelolaan tersebut pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari, menyimpan dan membuang informasi.

2.3.3. ERD



Gambar 2. ERD Website

ERD atau entity relationship diagram merupakan sebuah diagram struktural yang digunakan untuk merancang sebuah database. Sebuah ERD mendeskripsikan data yang akan disimpan dalam sebuah sistem maupun batasannya. (Parmonangan R Togatorop, 2021)

Pada gambar 2 ERD Website menunjukkan Bagaimana entitas-entitas dalam sistem yang saling berhubungan. Berikut adalah penjelasannya:

- a. Users (Pengguna):
 - 1) Entitas ini mewakili para pengguna yang akan masuk ke dalam website.
 - 2) Pengguna di sini adalah guru dan siswa dari SD Sukakarya 101, sesuai konteks pengembangan website sebelumnya. Mereka akan memiliki akun untuk mengakses fitur-fitur website.
- b. Books (Buku):
 - 1) Entitas ini menyimpan data-data yang berkaitan dengan pelajaran atau materi pelajaran untuk siswa SD.
 - 2) Meskipun namanya "Books", dalam konteks website tugas dan materi, ini bisa juga berarti "Materi Pelajaran", "Modul", atau "Tugas" itu sendiri, yang berisi konten pembelajaran.
- c. Categories (Kategori):
 - 1) Entitas ini berfungsi untuk mengelompokkan atau memisahkan bagian dari mata pelajaran.
 - 2) Selain itu, kategori juga bisa digunakan untuk mengelompokkan mata pelajaran untuk tiap kelas. Misalnya, kategori "Matematika Kelas 1", "Bahasa Indonesia Kelas 2", dan seterusnya. Ini membantu dalam pengorganisasian materi agar mudah ditemukan oleh siswa dan guru.

2.4. Mock Up

Mock up merupakan sebuah media visual atau preview dari sebuah konsep desain yang diberikan efek visual sehingga hasilnya sangat menyerupai wujud nyata (Rani Puspita, 2020).



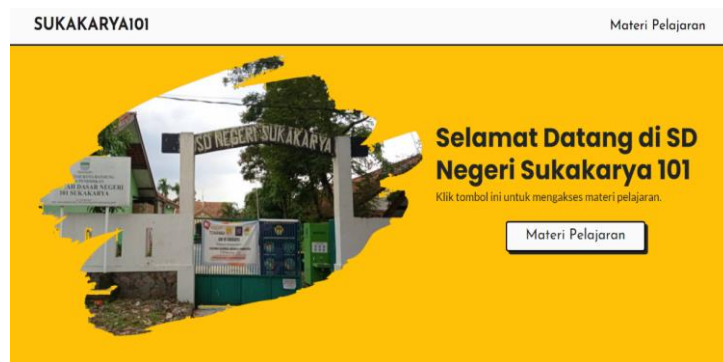
Gambar 3. Mockup dari Website

Pada Gambar 3 merupakan mockup yang telah dibuat untuk website pembelajaran daring untuk murid sekolah SD Sukakarya 101. Mockup dari website pembelajaran dibuat dengan tujuan memudahkan murid untuk mengetahui halaman-halaman website dan juga untuk menarik perhatian murid sehingga memudahkan mereka untuk menemukan apa yang dicari.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah presentasi hasil dari tahapan pengembangan website yang telah dilakukan, dilengkapi dengan pembahasan yang menjelaskan bagaimana hasil tersebut menjawab tujuan penelitian dan kebutuhan pengguna.

3.1. Halaman Utama



Gambar 4. Hasil Halaman Utama

Pada Gambar 4 merupakan halaman utama website pembelajaran daring untuk murid SD Sukakarya 101 yang dirancang sebagai gerbang awal bagi pengguna (siswa dan guru) untuk masuk ke dalam website. Tampilannya menonjolkan identitas SD Sukakarya 101 dengan gambar sekolah dan pesan selamat datang yang jelas, sesuai dengan prinsip desain ramah anak. Tombol "Materi Pelajaran" berfungsi sebagai navigasi utama yang mengarahkan pengguna ke bagian inti konten, memenuhi kebutuhan aksesibilitas dan kemudahan navigasi yang diidentifikasi pada tahap analisis kebutuhan.



Gambar 5. Hasil Halaman Kategori Pelajaran

Pada Gambar 5 merupakan implementasi dari kebutuhan untuk mengorganisir materi pelajaran secara sistematis berdasarkan kelas. Pada tahapan analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, telah direfleksikan dalam desain awal. Terdapat enam kategori kelas (Kelas 1 hingga Kelas 6) yang divisualisasikan dengan tombol-tombol yang mudah diakses. Desain ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menemukan materi sesuai dengan jenjang kelas mereka, mendukung prinsip "mudah diakses" dan "ramah anak" dari tahap desain.

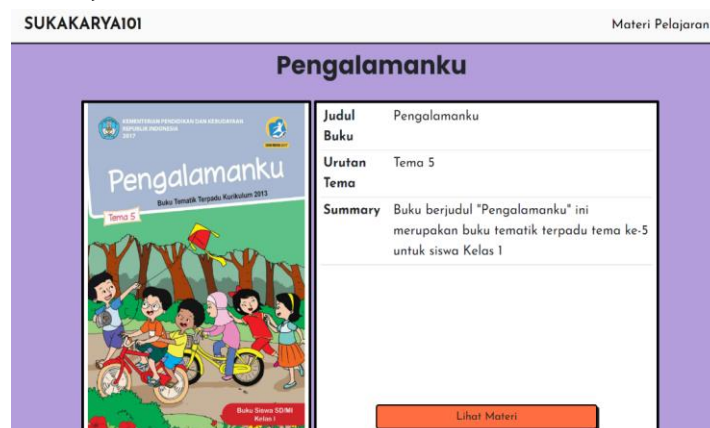
3.2. Halaman Kategori Materi Pelajaran



Gambar 6. Hasil Kategori Pelajaran untuk kelas

Pada Gambar 6 merupakan kategori pelajaran untuk setiap kelas yang telah dipilih. Setelah memilih salah satu kelas dari halaman kategori kelas, pengguna akan diarahkan ke halaman ini yang menampilkan daftar materi pelajaran spesifik untuk kelas tersebut. Materi diorganisir per tema atau unit pembelajaran (contoh: "Diriku", "Kegemaranku", "Kegiatanku"), yang selaras dengan kurikulum sekolah dasar dan kebutuhan penyajian konten yang terstruktur. Tampilan visual yang menarik dengan ikon relevan serta tombol "Lihat Materi" yang jelas memfasilitasi interaksi siswa untuk mengakses detail materi, sejalan dengan tujuan meningkatkan partisipasi aktif.

3.3. Halaman Detail Pelajaran



Gambar 7. Hasil detail pelajaran

Pada Gambar 7 merupakan representasi dari detail materi pelajaran yang dipilih siswa. Ini mencakup informasi lengkap seperti judul buku, urutan tema, dan ringkasan materi, serta sampul buku yang relevan. Desainnya memungkinkan siswa untuk fokus pada konten pembelajaran. Tombol "Lihat Materi" setelah mereka selesai mengulas, memungkinkan navigasi yang lancar kembali ke halaman sebelumnya, mendukung alur interaksi pengguna yang sederhana dan efisien sebagaimana dirancang pada tahap desain dan prototyping.

Sebelum implementasi website ini, SD Sukakarya 101 menghadapi tantangan signifikan terkait interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran daring yang hanya mengandalkan platform pihak ketiga seperti Zoom dan Google Meet, yang menyebabkan proses belajar mengajar kurang optimal. Setelah pengembangan dan penerapan website penunjang pembelajaran daring, terjadi peningkatan dalam kemudahan akses materi dan pengumpulan tugas. Berdasarkan observasi dan umpan balik dari pihak sekolah, guru dan siswa menyatakan kepuasan terhadap fungsionalitas website yang interaktif dan tampilan yang menarik. Website ini berhasil memfasilitasi interaksi edukatif yang lebih baik dan mendorong partisipasi siswa. Dibandingkan dengan menggunakan pihak ketiga seperti Zoom maupun Google Meet pada proses pembelajaran, evaluasi awal

menunjukkan bahwa website ini secara signifikan membantu mengoptimalkan pembelajaran daring, menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, serta memberikan dampak positif terhadap kualitas pengalaman belajar siswa dan efisiensi kerja guru.

3.3. Dokumentasi kegiatan

Evaluasi keberhasilan website ini, meskipun dilakukan secara kualitatif melalui umpan balik langsung dari pihak sekolah, menunjukkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan wawancara informal dan observasi selama proses pemaparan serta pelatihan, guru dan siswa menyatakan kepuasan terhadap fungsionalitas dan kemudahan penggunaan website. Guru-guru mengapresiasi kemudahan dalam mendistribusikan materi dan mengumpulkan tugas, yang sebelumnya merupakan kendala. Sementara itu, siswa menunjukkan antusiasme lebih dalam mengakses materi pembelajaran yang disajikan secara visual menarik. Website ini telah membantu mengoptimalkan pembelajaran daring, menyediakan sumber belajar yang terpusat, serta memfasilitasi interaksi edukatif yang lebih baik antara guru dan murid.



Gambar 8. Dokumentasi dengan guru SD Sukakarya 101

4. KESIMPULAN

Pengembangan website pembelajaran daring untuk SD Sukakarya 101 telah berhasil mengatasi tantangan kurangnya interaksi antara guru dan siswa yang sebelumnya terjadi pada penggunaan platform pihak ketiga. Melalui penerapan metodologi yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka yang ramah anak dan mudah diakses, pembuatan prototipe, hingga tahap pengembangan dan pemeliharaan, website ini telah diimplementasikan sebagai solusi efektif.

Website ini secara khusus memfasilitasi pemberian dan pengumpulan tugas secara daring dengan tampilan yang interaktif dan terstruktur, seperti yang ditunjukkan oleh keberadaan halaman utama, kategori materi pelajaran per kelas, hingga detail materi. Hasilnya menunjukkan bahwa website ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, di mana siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mempelajari materi. Dengan demikian, website ini berperan penting dalam mengoptimalkan proses pembelajaran daring, memastikan interaksi edukatif tetap terjalin dengan baik, serta meningkatkan kualitas pengalaman belajar bagi siswa SD Sukakarya 101 di era digital.

Keberhasilan implementasi website ini membuka peluang untuk pengembangan fitur lebih lanjut guna memperkaya pengalaman belajar, serta potensi untuk diadaptasi dan diterapkan di sekolah lain dengan penyesuaian yang relevan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam keberhasilan pengembangan website pembelajaran daring ini. Apresiasi yang mendalam kami sampaikan kepada pihak SD Sukakarya 101, khususnya Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru yang telah memberikan dukungan, masukan berharga, dan partisipasi aktif

selama proses berlangsung. Kerjasama dan antusiasme dari semua pihak menjadi motivasi utama bagi kami untuk menyelesaikan proyek ini.

Semoga website ini dapat memberikan manfaat maksimal dan menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta interaksi di SD Sukakarya 101.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Rahmad Fahrozi, M., & Joko Pranoto, W. (2024). Design of a Website-Based Company Profile at SMK Al-Idrus Kutai Kartanegara. *Jurnal Komputer, Informasi Dan Teknologi*, 4(2), 1–11. <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v4i2.20>
- Alfahri, B. A., & Nisa, N. B. (2025). Implementasi SDLC Prototyping dalam Perancangan Website Profil Sekolah MIS Nahdhatul Islam. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v6i1.11146>
- Bambang Kurnia, & Tumini Tumini. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Online (E-Learning) Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 3(3), 276–286. <https://doi.org/10.55606/juitik.v3i3.714>
- Dwi Susanti, W. (2021). *Efektivitas Website sebagai Media Pembelajaran Matematika Selama Masa Pembelajaran Daring The Effectiveness of Website as a Mathematics Learning Media During the Online Learning Period.*
- Endrawati Subroto, D., Wirawan, R., & Yanto Rukmana, A. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 07).
- Hasanah, N., & Nahrul Indriawan, M. (2021). *Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC)* (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.uib.ac.id/index.php/combinas>
- Ibrahim, U., Yunita, D., & Fansyuri, M. (2021). PERANCANGAN APLIKASI AKADEMIK MENGGUNAKAN MODEL PROTOTYPE BERBASIS WEBSITE. 2(2), 2775–4057. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JOAIIA/index>
- Ichsan Raksa Gumilang. (2022). *PENERAPAN METODE SDLC (SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA WEBSITE PENJUALAN PRODUK VAPOR.*
- Maharani, D., Helmiyah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v1i1.130>
- Marbun, P. (2021). DISAIN PEMBELAJARAN ONLINE PADA ERA DAN PASCA COVID-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129. <https://doi.org/10.22303/csrid.12.2.2020.129-142>
- Novianto, A., & Indra Sanjaya, F. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI UNTUK PEMANTAUAN KESEHATAN IBU HAMIL DENGAN METODE PROTOTYPE. *Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3). <https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Rani Puspita. (2020). *PENGEMBANGAN PROTOTYPE APLIKASI COMMUNITY.*
- Siregar, L. (2020). Review Pengujian Keamanan Perangkat Lunak dalam Software Development Life Cycle (SDLC). *Jurnal ASEECT*, 1(3).
- Wardhana, A. W., & Seta, H. B. (2021). *Analisis Keamanan Sistem Pembelajaran Online Menggunakan Metode ISSAF pada Website Universitas XYZ*. 3, 2021.
- Zaki, N., Hajar, R. R., & Sejati, P. (2025). Implementasi Aplikasi Android dalam Sistem Restock UMKM Maju Jaya Accessories. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 6, Issue 1). <https://journal.stmiki.ac.id>

Halaman Ini Dikосongkan