



Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh

Maringan Sianturi¹, Eferoni Ndruru^{2*}

¹Universitas Budi Darma, Indonesia, email: maringansianturi@gmail.com

²Universitas Budi Darma, Indonesia, email: eferonindruru@gmail.com

*corresponding author)

Info Artikel

Diajukan: -
Diterima: -
Diterbitkan: -

Kata Kunci:
Pelatihan, Aplikasi, Edmodo,
Media, Pembelajaran, Jarak
Jauh

Keywords:
Training, Applications,
Edmodo, Media, Learning,
Distance



Lisensi: cc-by-sa

Copyright © 2023 Eferoni Ndruru

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini berkembang dengan sangat pesat. Dampak dari perkembangannya juga dapat dirasakan dalam dunia pendidikan, antara lain terciptanya berbagai media pembelajaran berbasis IT yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi guru dapat membuat animasi yang sulit dideskripsikan dan dapat membuat peserta didik tertarik. Selain itu kemajuan di bidang teknologi informasi melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT, pembelajaran seperti ini dikenal dengan istilah e-learning. E-learning sendiri dapat diartikan semua kegiatan pendidikan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi termasuk internet. Melalui e-learning, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Di samping itu, materi dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia yang dapat dengan cepat diperbaharui oleh guru. E-learning dalam pelaksanaannya memerlukan sebuah media yang dapat menunjang kegiatannya. Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga harus melibatkan siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam e-learning adalah edmodo. Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dengan guru dan siswa lain. Melalui edmodo guru dan siswa dapat berbagi dokumen dalam bentuk buku maupun link. Selain itu edmodo dapat membantu guru membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk pelatihan pemanfaatan edmodo dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yang diperuntukkan bagi guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran jarak jauh dapat lebih efektif.

Abstract

Information and communication technology is currently developing very rapidly. The impact of its development can also be felt in the world of education, including the creation of various IT-based learning media that can help teachers in the learning process. With technology, teachers can create animations that are difficult to describe and can keep students interested. Apart from that, advances in the field of information technology have given birth to new concepts in IT-based learning, this kind of learning is known as e-learning. E-learning itself can be interpreted as all educational activities that use electronic media or information technology, including the internet. Through e-learning, learning materials can be accessed anytime and anywhere. In addition, the material can be enriched with various learning resources including multimedia which can be quickly updated by the teacher. In its implementation, e-learning requires media that can support its activities. Media functions as a means to achieve learning goals. Apart from that, the media must also involve students so that learning can occur. One of the media that can be used in e-learning is Edmodo. Edmodo is a safe learning platform for teachers, students and schools based on social media. Edmodo provides a safe and easy way to connect with teachers and other students. Through Edmodo, teachers and students can share documents in the form of books or links. Apart from that, Edmodo can help teachers build a virtual class based on real class divisions at school, where in the class there are assignments, quizzes, and grades at the end of each lesson. This training aims to train the use of Edmodo in implementing distance learning for teachers and students, so that the distance learning process can be more effective.

1. PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 atau yang lebih dikenal sebagai masa globalisasi, dimana semua aspek kehidupan mulai menggunakan teknologi dalam menjalankan setiap proses dan prosedurnya tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan teknologi merupakan suatu inovasi di dunia pendidikan yang memberikan keefektifan proses pembelajaran, dengan menghadirkan media pembelajaran pembelajaran berbasis web. Campur tangan teknologi juga berpengaruh dalam bidang pendidikan, adanya teknologi di bidang pendidikan memunculkan hal baru sehingga mau tak mau seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan teknologi tersebut. Intinya adalah seorang pendidik harus mampu beradaptasi dengan teknologi agar tetap dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya dalam kondisi apapun.

Pembelajaran sebagai suatu kegiatan yang dilakukan pengajar dalam kondisi tertentu, sehingga kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik berubah menjadi lebih baik. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang dibagikan oleh pengajar. Keefektifan sebagai perubahan yang membawa pengaruh dan manfaat tertentu. Pada sumber yang sama, ditemukan terdapat 5 indikator pembelajaran efektif, yaitu pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon peserta didik, aktifitas belajar dan hasil belajar. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat memenuhi indikator pembelajaran efektif. Pembelajaran efektif tidak bisa dinilai berhasil hanya berdasarkan hasil belajar peserta didik saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang baik secara proses pembelajaran, aktivitas serta hasil pembelajaran dapat memberikan pengaruh dan manfaat yang lebih baik.

Media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis dan elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Learning media is a means of channeling messages in the context of education conveyed by teachers in the learning process. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. Penggunaan media pembelajaran E-learning dianggap mejadi satu-satunya solusi agar pembelajaran secara online tetap berjalan dan guru dituntut untuk dapat menerapkan media pembelajaran E-Learning. Pembelajaran elektronik adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menyampaikan materi pelajaran serta mengontrol peserta didiknya agar tetap fokus pada pembelajaran walaupun pembelajaran dilakukan secara online. Edmodo merupakan salah satu media pembelajaran berbasis platform yang menyediakan fitur-fitur untuk menunjang proses pembelajaran secara online. Platform Edmodo memudahkan guru dan peserta didik untuk saling berkomunikasi dengan menyediakan kolom chatting dan komentar.

Pelatihan pemanfaatan aplikasi edmodo dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan ini sangat penting diberikan kepada tenaga pelajar atau guru, dengan harapan guru mampu menggunakan teknologi yang canggih untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif dan lebih interaktif sehingga materi-materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Menurut Kamus Kamus Besar Bahasa Indonesia, Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (KBBI, 2019).

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel (Sulaeman & Inayatulloh, 2023). Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan lamaran penggunaan. Menurut Jogiyanto aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri (Angkasa & others, 2022).

Jadi aplikasi merupakan sebuah transformasi dari sebuah permasalahan atau pekerjaan berupa hal yang sulit difahami menjadi lebih sederhana, mudah dan dapat dimengerti oleh pengguna. Sehingga dengan adanya aplikasi, sebuah permasalahan akan terbantu lebih cepat dan tepat (Firdaus Bintang Putra et al., 2023).

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer.

Program merupakan kumpulan instruction set yang akan dijalankan oleh pemroses, yaitu berupa software. Bagaimana sebuah sistem komputer berpikir diatur oleh program ini. Program inilah yang mengendalikan semua aktifitas yang ada padapemroses. Program berisi konstruksi logika yang dibuat oleh manusia, dan sudah diterjemahkan ke dalam bahasa mesin sesuai dengan format yang ada pada instructionset (M. Harahap, 2022).

Program aplikasi merupakan program siap pakai. Program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Contoh - contoh aplikasi ialah program pemroses kata dan Web Browser. Aplikasi akan menggunakan sistemoperasi (OS) komputer dan aplikasi yang lainnya yang mendukung. Istilah ini mulai perlahan masuk ke dalam istilah Teknologi Informasi semenjak tahun 1993, yang biasanya juga disingkat dengan app. Secara historis, aplikasi adalah software yang dikembangkan oleh sebuah perusahaan. App adalah software yang dibeli perusahaan dari tempat pembuatnya. Industri PC tampaknya menciptakan istilah ini untuk merefleksikan medan pertempuran persaingan yang baru, yang paralel dengan yangterjadi antar sistem operasi yang dimunculkan (Sari et al., 2022).

2.2 Klasifikasi Aplikasi

Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus. Klasifikasi aplikasi dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu (Budimartono et al., 2022):

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. Macam-macam data yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah:
 - a. Data Sumber (source data), ialah fakta yang disimpan di dalam basis data, misalnya: nama, tempat lahir, dan lain-lain.
 - b. Meta Data, digunakan untuk menjelaskan struktur dari basis data, type dan format penyimpanan data item dan berbagai pembatas (constraint) pada data.
 - c. Data Dictionary atau Data Repository, digunakan untuk menyimpan informasi katalog skema dan pembatas serta data lain seperti: pembakuan, deskripsi program aplikasi dan informasi pemakai.
 - d. Overhead Data, berisi linked list, indeks dan struktur data lain yang digunakan untuk menyajikan relationship record.

Klasifikasi aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, antara lain:

1. Perangkat lunak perusahaan (enterprise)
2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan
3. Perangkat lunak informasi kerja
4. Perangkat lunak media dan hiburan
5. Perangkat lunak pendidikan
6. Perangkat lunak pengembangan media
7. Perangkat lunak rekayasa produk

Didalam pengertian dari masing-masing kelas itu sendiri mempunyai pengertian yang berbeda dari setiap kelasnya, antara lain (Budimartono et al., 2022):

1. Perangkat Lunak Perusahaan (Enterprise Software)
Perangkat Lunak Perusahaan (Enterprise Software) adalah aplikasi yang digunakan perusahaan untuk melakukan pengorganisasian kegiatan perusahaan.
2. Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan (Enterprise Infrastructure Software)
Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan (Enterprise Infrastructure Software) adalah aplikasi yang dibuat untuk menyediakan kemampuan kemampuan umum yang dibutuhkan untuk membantu perangkat lunak perusahaan (enterprise software).
3. Perangkat Lunak Informasi Kerja (Information Worker Software)
Perangkat Lunak Informasi Kerja (Information Worker Software) adalah aplikasi yang biasa dipakai untuk menunjukkan kebutuhan individual untuk membuat dan mengolah informasi. Umumnya untuk tugas- tugas individu dalam sebuah departemen.
4. Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software)
Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software) adalah aplikasi yang biasa digunakan untuk mengakses konten tanpa editing, tapi bisa saja termasuk software yang memungkinkan mengedit konten. Seperti software yang menunjukkan kebutuhan individu dan grup untuk mengkonsumsi hiburan digital dan mempublikasikan konten digital.
5. Perangkat Lunak Pendidikan (Educational Software)
Perangkat Lunak Pendidikan (Educational Software) adalah aplikasi yang hampir sama dengan Perangkat Lunak Media Dan Hiburan (Content access software Software) tapi biasanya menampilkan konten yang berbeda.

6. Perangkat Lunak Pengembangan media (Media Development Software)
Perangkat Lunak Pengembangan media (Media Development Software) adalah aplikasi yang digunakan untuk menunjukkan kebutuhan individu untuk menghasilkan media cetak dan elektronik, umumnya pada bidang komersial atau pendidikan.
7. Perangkat Lunak Pengembangan Produk (Product Engineering Softwar)
Perangkat Lunak Pengembangan Produk (Product Engineering Software) adalah aplikasi yang biasa digunakan untuk pengembangan produk hardware dan software

2.3 Media Pembelajaran

Tiap proses belajar mengajar tentu harus menggunakan suatu media tertentu agar dapat berjalan efektif dan lancar. Adanya media pembelajaran sangat penting agar proses belajar mengajar bisa tersampaikan dengan baik, dari guru ke murid.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung (Banat et al., 2022).

Sedangkan menurut KBBI, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) (KBBI, 2019).

Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Hal ini dikarenakan media berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga murid tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Meski begitu, perlu dicatat bahwa pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang ingin dicapai [5].

2.4 E-Learning

E-learning adalah singkatan dari elektronik learning atau pembelajaran elektronik. E-learning juga dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang menggunakan teknologi internet untuk memfasilitasi, menyampaikan, dan memungkinkan berjalannya proses pembelajaran jarak jauh (Prasetya, 2023).

E-learning dalam pelaksanaannya memerlukan sebuah media yang dapat menunjang kegiatannya. Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu media juga harus melibatkan siswa sehingga pembelajaran dapat terjadi. Salah satu media yang dapat digunakan dalam e-learning adalah edmodo. Edmodo adalah platform pembelajaran yang aman bagi guru, siswa, dan sekolah yang berbasis sosial media.

2.5 Aplikasi Edmodo

Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk terhubung dengan guru dan siswa lain. Melalui edmodo guru dan siswa dapat berbagi dokumen dalam bentuk buku maupun link. Selain itu edmodo dapat membantu guru membangun sebuah kelas virtual berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis, dan pemberian nilai pada setiap akhir pembelajaran (Laenggeng et al., 2022).

Media pembelajaran Edmodo dipilih untuk memperbaiki kinerja guru dan hasil belajar siswa karena media tersebut mempunyai konsep yang cocok untuk pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja (I. H. Harahap et al., 2022). Edmodo adalah sebuah media pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa /mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Haa yang menyatakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana siswa/mahasiswa menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah/kampus, untuk itulah maka Edmodo ada.

Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. Edmodo sebagai aplikasi edukasi dengan platform media sosial dan cloud menyerupai facebook yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Edmodo diciptakan

menggunakan konsep yang mirip dengan facebook, dimana tujuan pembuatannya adalah khusus untuk bidang pendidikan yang dapat mendukung proses pembelajaran secara online (Hudi & Zulherman, 2023).

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer Sekolah SMK N1 Teluk Dalam yang dilaksanakan pada tahun 2022. Peserta pelatihan adalah guru di sekolah SMK N1 Teluk Dalam yang berjumlah 15 orang.

SMK N1 Teluk Dalam merupakan salah satu bagian dari institusi Pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di sekolah ini adalah pemanfaatan multimedia pembelajaran yang lebih interaktif agar guru dapat lebih optimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan pemanfaatan edmodo dalam pelaksanaan pembelajaran rak jauh bagi guru di sekolah SMK N1 Teluk Dalam, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang lebih interaktif secara praktis dan mudah.

4.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh guru di sekolah SMK N1 Teluk Dalam. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada edmodo. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru yang masih belum familiar dengan teknik desain dan penggunaan komputer, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penyiapan materi, penginputan materi sampai pada desain pada template edmodo.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berdasarkan mata pelajaran yang dibawakan oleh masing-masing peserta.

4.3 Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan di sekolah menengah kejuruan 1 teluk dalam, berikut beberapa foto dokumentasi.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan PKM

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan edmodo dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh kepada guru di SMK N1 Teluk Dalam adalah sebagai berikut, (1) Tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemanfaatan edmodo dalam pembelajaran jarak jauh kepada guru di SMK N1 Teluk Dalam. (2) Para peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan yang dilaksanakan dan memiliki respons yang positif. (3) Para peserta pelatihan mampu memahami materi yang diberikan karena di kemas untuk dapat dengan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkasa, S., & others. (2022). RANCANG BANGUN APLIKASI PERHITUNGAN BONUS PADA TOKO ACHMAD BAIHAKI BERBASIS VISUAL BASIC 10. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komputer Pranala*, 17(2), 79–84.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36.
- Budimartono, T. N., Widodo, R. B., & Irawan, P. L. T. (2022). Perancangan Aplikasi Realtime Berbasis Desktop dengan Sensor IMU pada Klasifikasi Gerakan Semaphore Menggunakan Metode CNN. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Ma Chung*, 2, 75–88.
- Firdaus Bintang Putra, F., Hendra Ferdianto, H., & M Alifan Ichsandi, A. (2023). *Analisis Aplikasi WEB SI KENAL Terminal Kesamben Blitar Dan Rancang Bangun Sistem Monitoring Terminal Berbasis WEB*.

- Harahap, I. H., Sari, D. N., & Napitupulu, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Melalui Penerapan Media Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 5(1), 133–139.
- Harahap, M. (2022). Perancangan Perangkat Lunak Teks Editor Bahasa C Menggunakan Metode Lexical Analyzer. *Bulletin of Artificial Intelligence*, 1(1), 13–16.
- Hudi, M., & Zulherman, Z. (2023). Aplikasi Edmodo dan Minat Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Online: Pengujian Model Delone & Mclean. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 94–105.
- KBBI. (2019). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. KBBI.
- Laenggeng, A. H., Rafiq, R., & Setyorini, D. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Edmodo di SMP Karuna Dipa Palu sebagai alternatif pembelajaran di masa pandemi. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 384–392.
- Prasetya, B. (2023). *APLIKASI E-LEARNING MENGGUNAKAN METODE RATIONAL UNIFIED PROCESS PADA LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN RUMAH GENERASI SAMARINDA*. STMIK Widya Cipta Dharma.
- Sari, I. P., Syahputra, A., Zaky, N., Sibuea, R. U., & Zakhir, Z. (2022). Perancangan sistem aplikasi penjualan dan layanan jasa laundry sepatu berbasis website. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 31–37.
- Sulaeman, F. S., & Inayatulloh, F. Z. (2023). Pembuatan Aplikasi Pengolahan Data Point Pelanggaran Siswa Berbasis Web. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 7(1), 29–35.