



Pendampingan Testing Aplikasi Pembelajaran Terintegrasi Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Kabupaten Tangerang

Yoga Prihastomo^{*1}, Winanti², Yulis Denny Prabowo³, Achmad Sidik⁴, Penny Hendriyati⁵, Muhamad Luthfian⁶, Rizky Setiawan⁷, Wardiansyah⁸, Latif Palikal Isbah⁹, Zaki Ma'rufan Chandra¹⁰

^{1,2,6,7,8,9,10}Universitas Insan Pembangunan Indonesia, Tangerang, Banten, Indonesia

²Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

³Institut Teknologi & Bisnis Bina Sarana Global, Kota Tangerang, Banten, Indonesia

⁴Sekolah Tinggi Teknologi Ilmu Komputer (STTIKOM) Insan Unggul, Banten, Indonesia

Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang, Indonesia

e-mail: *yoga2019@ipem.ac.id



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:

Assistance
Testing
Applications
Artificial
Intelligence
Learning

Abstract

Problems faced by students in learning include boredom and monotony with conventional learning methods. Some schools have not yet utilized AI technology due to several factors, including the lack of a stable internet connection, teachers' concerns about AI technology causing student dependency, and low literacy regarding AI technology. The purpose of testing this AI-integrated learning application was to ensure that the application could be used by users without any problems. The method used in this activity was a hands-on practice using the Insan AI application by teachers and students. The results of the practice identified several things that needed to be improved, both technically, in terms of feature suitability and application reliability. This activity is expected to help the development team in ensuring that the application has no significant problems and is ready for use by users. It is hoped that this activity will soon be available for use by teachers and students in Tangerang Regency.

Kata kunci:

Pendampingan
Testing
Aplikasi
Artificial Intelligence
Pembelajaran

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran diantaranya rasa jemu dan monoton dengan metode pembelajaran yang masih dilakukan secara konvensional. Beberapa sekolah belum memanfaatkan teknologi AI disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya kondisi sekolah yang belum memiliki jaringan internet secara stabil, rasa kuatir guru terhadap teknologi AI yang dapat menyebabkan ketergantungan siswa serta literasi mengenai teknologi AI yang masih rendah. Tujuan dilakukan testing aplikasi pembelajaran terintegrasi AI ini untuk memastikan aplikasi dapat digunakan oleh user tanpa ada kendala. Metode yang digunakan dalam kegiatan

ini dengan metode praktik langsung menggunakan aplikasi Insan AI oleh guru dan siswa. Hasil praktik ditemukan beberapa hal yang perlu disempurnakan meskipun secara teknis baik dari segi kesesuaian fitur maupun dari segi kehandalan aplikasi. Kegiatan ini diharapkan dapat membantu para tim pengembang dalam memastikan aplikasi sudah tidak ada masalah secara signifikan dan aplikasi siap untuk digunakan oleh user. Diharapkan dari kegiatan ini aplikasi segera dapat digunakan oleh guru dan siswa di Kabupaten Tangerang.

PENDAHULUAN

Teknologi Artificial Intelligence (AI) terus berkembang pesat dengan berbagai tool yang saat ini menjadi solusi untuk berbagai permasalahan termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan dengan teknologi AI akan menjadi mudah, cepat dan tepat dengan perubahan kurikulum yang disesuaikan dengan kebutuhan industry. Dengan AI semua pekerjaan akan semakin mudah, dan cepat termasuk kegiatan belajar mengajar. Siswa menginginkan perubahan pola pembelajaran dari konvensional ke pembelajaran yang adaptif. Berbagai permasalahan dihadapi oleh guru dan siswa terutama dalam hal konten pembelajaran yang harus disesuaikan dengan kondisi terkini dengan metode yang lebih inovatif berbasis teknologi (Winanti, Basuki, et al., 2025). Masih terdapat guru yang merasa ketakutan dalam memanfaatan AI terutama dalam hal privasi data dan etika akademis. Belum adanya aturan atau kebijakan mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran di setiap sekolah dan infranstruktur yang masih banyak terkoneksi dengan internet yang stabil. Berbagai permasalahan juga terjadi seperti usia guru yang tidak semua muda dan mau mengikuti perkembangan teknologi karena sudah merasa nyaman dengan metode lama (konvensional) yang sudah turun temurun. Selain itu guru merasa kesulitan dengan penilaian dari hasil kerja sendiri siswa dengan kerja menggunakan AI.

Kegiatan ini menjadi kegiatan lanjutan yang telah dilakukan sebelumnya yaitu kegiatan focus group discussion yang telah dilakukan untuk menggali berbagai informasi pembelajaran di sekolah secara real. Hasil FGD telah ditemukan bahwa sebagian guru dan sekolah telah mengimplementasikan AI untuk membantu guru dalam membuat materi pembelajaran (Winanti, Prihastomo, Prabowo, Sidik, Hendriyati, Luthfian, & Setiawan, 2025). Hasil FGD ditindaklanjuti dengan perancangan platform pembelajaran dengan fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan masukan dan rekomendasi user (Winanti, Prihastomo, Prabowo, Sidik, Hendriyati, Luthfian, Setiawan, & Yusuf, 2025). Kegiatan berikutnya adalah perancangan aplikasi berbasis website yang terintegrasi AI dengan fitur-fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa dari hasil FGD dan hasil wawancara dengan beberapa domain expert di bidang pendidikan (Winanti, Prihastomo, Prabowo, Sidik, Hendriyati, Luthfian, Setiawan, Yusuf, et al., 2025). Sebelum aplikasi diimplementasikan perlu adanya testing untuk memastikan aplikasi tidak ada kendala saat digunakan nanti.

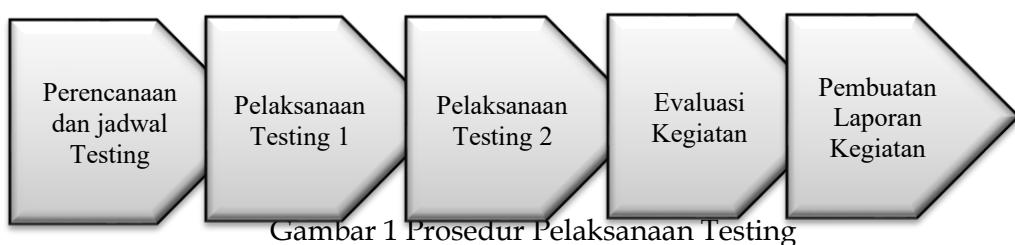
Selain kegiatan testing aplikasi, tim beberapa kali telah melakukan berbagai kegiatan yang terkait dengan aplikasi diantaranya rancang bangun aplikasi pembayaran SPP untuk sekolah dengan penerimaan laporan keuangan secara real time

(Ferdian Syah et al., 2025). Pembuatan aplikasi prediksi kelulusan mahasiswa dengan menggunakan metode tertentu (Guritno et al., 2025). Percepatan digitalisasi kecamatan dengan aplikasi layanan kependudukan yang cepat, tepat dan realtime (Sudiyono et al., 2025). Rancang bangun aplikasi digital marketing untuk produk furniture berbahan dasar drum bekas (Basuki et al., 2023). Pembuatan aplikasi penjualan dengan metode Agile untuk produk furniture (Alfiansah et al., 2019). Rancang bangun aplikasi layanan loket pendaftaran pada dukcapil (Prasetyawati et al., 2024). Pengembangan sistem pendataan dan pengelolaan warga (Juliyanah et al., 2024). Selain itu tim juga telah melakukan kegiatan pelatihan komputer dasar siswa SLTA (Kulla et al., 2024) dan pembuatan aplikasi pencetakan label (Primadiansyah et al., 2023). Pembuatan aplikasi digitalisasi wisata dengan virtual reality (Fernando, Winanti, Riyanto, et al., 2025). Pembuatan aplikasi kesehatan berbasis blockchain (Fernando, Winanti, Prabowo, et al., 2025) dimana penggunaan teknologi blockchain menjadi teknologi yang keamanannya dapat diandalkan (Fernando et al., 2020). Rancang bangun aplikasi pinjaman karyawan berbasis website (Natala et al., 2024) dan rancang bangun aplikasi penjualan kaca mata berbasis website (Wibowo et al., 2025) serta pendampingan digitalisasi UMKM (Himmy et al., 2024)

Tujuan dilakukan kegiatan testing aplikasi pembelajaran ini untuk memastikan aplikasi dapat diimplementasikan tanpa ada kendala sehingga aplikasi siap untuk digunakan oleh guru dan siswa. Testing dilakukan dua kali yaitu testing pertama dan testing kedua agar memastikan bahwa aplikasi sudah tidak ada masalah saat user akan menggunakan. Kegiatan dilakukan dengan metode praktik langsung penggunaan aplikasi. Kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar baik testing pertama maupun kedua, tim akan menindaklanjuti dengan validasi pada *user* dan *domain expert* dengan segera. Setelah semua dipastikan tanpa ada kendala maka aplikasi siap untuk disosialisasikan dan diimplementasikan

METODE

Kegiatan testing dilakukan dengan metode praktik secara langsung penggunaan aplikasi dan salah satu tim mendokumentasikan serta membuat notulen perbaikan dan rekomendasi yang harus dilakukan untuk penyempurnaan aplikasi. Salah satu dosen sebagai penanggung jawab aplikasi mendemonstrasikan terlebih dahulu aplikasi dan peserta lain mengikuti dengan teliti. Selain praktik langsung metode lain yang digunakan adalah ujicoba secara mandiri setelah peserta praktik secara bersama-sama. Aplikasi ini rencana akan digunakan oleh guru dan siswa beberapa SLTA di Kabupaten Tangerang sebagai role model dari aplikasi ini akan diujicobakan di salah satu SMA swasta di Kabupaten Tangerang. Adapun prosedur kegiatan testing adalah terlihat sebagai berikut



Prosedur yang dilakukan dalam kegiatan testing diawali dengan membuat perencanaan dan jadwal (Bangun et al., 2025) testing dimana jadwal ditentukan dan disepakati berdasarkan keputusan bersama semua tim dosen dan mahasiswa (Goestjahjanti, 2025). Setelah jadwal disepakati hari dan tanggalnya maka langkah berikutnya adalah pelaksanaan testing tahap 1 dan dilanjutkan testing tahap dua dengan durasi waktu dua minggu antara testing tahap 1 ke testing tahap 2. Proses Testing tahap 1 dan testing tahap 2 telah dilakukan dan dilanjutkan dengan kegiatan evaluasi dimana evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan ini efektif dan berhasil. Evaluasi dilakukan secara langsung dan setelah evaluasi selesai maka dilakukan pembuatan laporan kegiatan testing untuk ditindaklanjuti dengan progress ujicoba dan validasi dengan para user (guru dan siswa) yang rencana akan dilakukan di akhir bulan Nopember 2025.

Pelaksanaan testing yang dilakukan secara langsung dan dilanjutkan dengan evaluasi secara langsung kepada peserta testing. Dalam pelaksanaan testing tahap 1 maupun tahap 2 dalam paper ini tidak menjelaskan mengenai metode testing yang digunakan. Namun dalam pelaksanaannya testing aplikasi menggunakan metode user acceptance test (UAT) dengan menguji kualitas aplikasi dari segi fungsionalitas fitur (Pohan et al., 2024) dan kehandalan aplikasi (Wulandari et al., 2023). Terakhir nanti calon user menguji aplikasi pembelajaran ini apakah sudah dengan sesuai harapan, persyaratan dan kebutuhan proses belajar mengajar yang selama ini dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan ini secara kualitatif berupa kesiapan penggunaan atau implementasi aplikasi pembelajaran terintegrasi dengan Artificial Intelligence (AI) untuk guru dan siswa. Tujuan dari kegiatan testing tahap 1 dan testing tahap 2 agar aplikasi layak untuk digunakan dan dapat mengatasi permasalahan yang selama ini terjadi. Diharapkan dengan hasil testing ini pembelajaran lebih adaptif serta keterlibatan siswa semakin meningkat. Kegiatan testing dilakukan dua kali yaitu pada tanggal 4 Oktober 2025 dan 18 Oktober 2025 dengan melibatkan semua tim baik dosen maupun mahasiswa.

Pelaksanaan testing aplikasi tahap pertama dilakukan dengan menguji semua fitur yang telah ditentukan (Khairuddin & Waluyo, 2023) dan digunakan dalam aplikasi pembelajaran dari segi fungsionalitasnya dan kehandalannya (Dhiani Tresna Absari & Andryanto, 2013). Semua peserta testing melakukan ujicoba menggunakan aplikasi secara bersama-sama. Jika ditemukan kendala maka salah satu tim mencatat kendala tersebut untuk dimasukkan ke dalam notulen hasil testing untuk ditindaklanjuti segera. Salah satu tim dari dosen sebagai mentor yang memandu jalannya proses testing dan peserta lain mengikuti arahan dari dosen tersebut. Pada testing pertama telah ditemukan beberapa kendala atau masalah. Perlu diketahui bahwa fitur-fitur yang digunakan dalam aplikasi ini ditentukan berdasarkan hasil Focus group discussion (FGD) di awal sebelum rancang bangun aplikasi ini dilakukan. Selain dari hasil FGD fitur juga dirancang berdasarkan wawancara dari domain expert di bidang pendidikan yang berada di Kabupaten Tangerang. Hasil FGD dan wawancara telah disepakati fitur-fitur yang harus ada dan ditampilkan dalam aplikasi pembelajaran terintegrasi AI ini.

Sehingga fitur dan modul yang ada pada aplikasi Insan AI ini telah disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi real pembelajaran saat ini.



Gambar pelaksanaan testing Tahap 1

Saat testing tahap 1, aplikasi masih posisi di lokal host dan tim mencoba satu persatu fitur dari segi fungsionalitasnya. Setelah testing tahap 1 maka diputuskan untuk ditentukan dan didaftarkan domain dan hosting serta SSL agar sistem dapat diakses dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja secara luas sambil dipantau kondisi sistem setiap harinya. Setelah domain, hosting dan SSL diadakan dan dinaikkan ke dalam website pembelajaran maka tim menentukan nama aplikasi dengan nama Insan AI dengan link website aplikasi apda <https://insan-ai.id/>



Gambar Dokumentasi Testing Aplikasi

Dalam pelaksanaan testing ini, tim tidak hanya mencoba menggunakan aplikasi tetapi juga mengoreksi dan melihat layout atau tampilan aplikasi yang kurang sesuai baik dari segi warna, tulisan maupun bentuk tampilan. Beberapa tampilan yang dikoreksi pada testing tahap pertama adalah tampilan pada guest diminta untuk digenerate dengan menggunakan AI sehingga lebih powerfull. Tampilan chatbot yang awalnya tidak terlihat jika tidak diklik terlebih dahulu maka diperbaiki dengan tampilan chatbot yang selalu terlihat dengan jelas.

Ketua tim menyampaikan bahwa target perbaikan dan penyempurnaan dilakukan secepatnya paling lambat dua minggu sejak testing tahap pertama. Target diberikan kepada anggota tim agar pelaksanaan pengembangan aplikasi sesuai dengan timeline yang telah ditentukan. Progress harus selalu dilaporkan di group whanshap setiap harinya dan jika dua hari anggota belum melaporkan maka ketua tim akan menanyakan dan mengingatkan di group. Untuk testing tahap kedua masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya :

- Progress belajar harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang role guru pilih subjeknya misalnya matematika atau mata pelajaran lainnya kondisi saat ini masih hardcore.
- Akan diganti kata progress belajar ditampilkan dashboard menjadi "monitoring progres belajar"
- Labeling pada registrasi pada tabel mata pelajaran dan email masih kurang oleh karena itu akan segera diperbaiki
- Distribusi belajar dengan subjek matematika sudah 100% ada pada database akan segera diperbaiki.



Gambar Dokumentasi Testing Aplikasi

Kegiatan testing tahap 1 dan tahap 2 telah dilakukan dengan baik dan lancar. Semua temuan telah dicatat untuk ditindaklanjuti. Sebelum kegiatan berakhir, terlebih dahulu ketua tim menyimpulkan hasil testing dan menyepakati waktu pelaksanaan perbaikan hasil temuan dari pelaksanaan testing. Waktu yang disepakati untuk perbaikan selama dua minggu dari masing-masing tim sesuai dengan *job description* melaporkan progress melalui group whanshap secara kontinyu setiap dua hari sekali.

Sehingga progress masing-masing anggota dapat dipantau dan ditetapkan untuk proses berikutnya. Tidak lupa di akhir pelaksanaan testing dilakukan foto bersama sebagai dokumentasi dan laporan pertanggungjawaban kegiatan. Tidak lupa dalam setiap kegiatan rancang bangun aplikasi pembelajaran terintegrasi AI ini pelaporan berupa laporan tertulis dan laporan dalam bentuk luaran jurnal yang dilaporkan kepada ketua LPPM dan dilaporkan di akun bima kemdiktisaintek sebagai bentuk pertanggungjawaban kegiatan dan penggunaan anggaran. Dalam kegiatan testing tahap 1 dan testing tahap 2 sudah dijalankan dengan baik dan ketua tim menyampaikan ucapan terima kasih kepada peserta yang hadir dan akan ditindaklanjuti hasil testing sebagai telah dituangkan ke dalam notulen.

SIMPULAN

Pelaksanaan testing tahap 1 dan testing tahap 2 telah berjalan dengan lancar. Ditemukan beberapa permasalahan dari hasil testing tahap 1 dan testing tahap 2 dan hasil temuan tersebut telah dicatat dalam bentuk notulen untuk ditindaklanjuti oleh tim. Perbaikan dan penyempurnaan hasil testing dilakukan dengan segera agar aplikasi telah siap diimplementasikan oleh user. Setiap testing melibatkan semua unsur yaitu dosen dan mahasiswa dan mengundang salah satu domain exper dibidang pendidikan di tahap testing tahap 2. Berdasarkan hasil testing baik testing tahap 1 maupun testing tahap 2 telah disepakati bahwa aplikasi sudah layak untuk diujicoba lebih lanjut dan disosialisasikan kepada user dan pihak terkait sebagai mitra yaitu dinas pendidikan Kabupaten Tangerang. Kegiatan berikutnya setelah pelaksanaan testing ini selesai maka tim akan melakukan ujicoba dan validasi langsung kepada *user* (guru dan siswa) serta *domain expert* sebelum aplikasi disosialisasikan kepada pihak terkait. Harapan dari kegiatan ini adalah aplikasi tidak ada kendala saat digunakan/diimplementasikan oleh guru dan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terima kasih kepada Kemdiktisaiintek melalui DRTPM Diktisaintek yang telah memberikan support berupa pendanaan penelitian tahun anggaran 2025 dengan judul Pengembangan Model dan Platform Pembelajaran berkelanjutan yang terintegrasi dengan Artificial Intelligent dengan nomor kontrak turunan: 8063/LLDIKTI/PG/2025 (Winanti, Prihastomo, Prabowo, Sidik, Hendriyati, Luthfian, & Setiawan, 2025). Kepada pimpinan kampus Universitas Insan Pembangunan Indonesia yang selalu mendukung dan memberikan arahan untuk terus berinovasi melalui penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Tidak lupa ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ketua LPPM Universitas Insan Pembangunan yang telah menyetujui ajuan proposal hibah melalui persetujuan di akun Bima. Kepada tim yang terlibat baik dosen maupun mahasiswa yang tidak disebutkan satu persatu, Terima kasih yang tidak terhingga semoga kebaikan kalian semua mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiansah, D., Basuki, S., Riyanto, & Jumiran. (2019). PENGEMBANGAN APLIKASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE SPIRAL PADA TOKO XYZ DEVELOPMENT. *IJIS-Indonesia Journal on Information System*, 4(April), 69–76. <https://media.neliti.com/media/publications/260171-sistem-informasi-pengolahan-data-pembeli-e5ea5a2b.pdf>
- Bangun, B., Napitupulu, J., Suwita, J., Sudiyono, Y., & Basuki, S. (2025). Dialog Inisiasi Percepatan Pelayanan Kependudukan dan Integrasi Digital pada Kecamatan Kelapa Dua. *Proletarian : Community Service Development Journal*, 3(1), 21–25.
- Basuki, S., Supiana, N., Maulana, A., & Alexander, I. F. (2023). FOCUS GROUP DISCUSSION RANCANG BANGUN DIGITAL MARKETING PRODUK FURNITURE BERBAHAN DRUM BEKAS PADA. *Prosiding PKM-CSR*, 6, 1–6.
- Dhiani Tresna Absari & Andryanto. (2013). Pembuatan aplikasi pembelajaran interaktif sebagai alat bantu belajar memasak pada anak-anak. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Aplikasinya*, 5, 1–13.
- Ferdian Syah, A., Winanti, W., & Yuanita, C. (2025). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN SPP BERBASIS WEBSITE PADA TK XYZ. *Ipsikom*, 13(1), 51–56. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe.co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Fernando, E., Leslie, H., Spits, H., & Abdurachman, E. (2020). Blockchain Technology Factor for Improve Good Distribution Practice in the Pharmaceutical Industry. *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 8(6), 2174–2180. <https://doi.org/10.35940/ijrte.f7181.038620>
- Fernando, E., Winanti, W., Prabowo, Y. D., Tjahjana, D., & Johan, M. E. (2025). Focus Group Discussion Validasi Aplikasi Pelayanan Kesehatan Publik Berbasis Teknologi Blockchain bagi Klinik di Kota Depok. *Jurnal ABdimas PHP*, 8(2), 348–355.
- Fernando, E., Winanti, W., Riyanto, R., Murad, D. F., Faza, A., Fianty, M. I., Setiawan, J., & Basuki, S. (2025). Expose Pengembangan Desa Wisata Religi Di Desa Pete Kecamatan Tigaraksa Tangerang Desa Pete adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Tigaraksa Kabupaten Tangerang (Maesaroh et al ., 2024) yang memiliki berbagai potensi kearifan lokal (Goestjahja. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 04(01), 21–30.
- Goestjahjanti, F. S. (2025). *Sharing Session Pentahelix Kepada Pelaku UMKM di Empat Kota Untuk Meningkatkan Nilai Jual yang Berdaya Saing*. 8(3), 617–623.
- Guritno, G. R., Winanti, Tiara, B., Rukmana, A., & Nurasyah. (2025). Prediction of Student Graduation Based on Academic Achievement Index and Gender Using the C4.5 Classification Method. *International Journal of Information Engineering and Electronic Business*, 17(5), 18–30. <https://doi.org/10.5815/ijieeb.2025.05.02>
- Himmy, K., Ferdiyatmoko, D., Kumoro, C., & Hasna, S. (2024). *Sosialisasi Manajemen Keuangan Digital bagi Pelaku Usaha dan Masyarakat di Kabupaten Tangerang*. 03(02), 152–161.
- Juliyana, Y., Suwita, J., & Winanti. (2024). Pengembangan Aplikasi Pengelolaan Data Warga Berbasis Website Yoga. *IPS*, 12(1), 53–60.

- Khairuddin, M. D., & Waluyo, A. F. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Pasien Berbasis Mobile Pada Rsud Sunan Kalijaga Demak Dengan Metode Waterfall. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 79–90. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.4049>
- Kulla, I., Basuki, S., Suwita, J., & Mirda, N. (2024). *Pelatihan Komputer Dasar untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menggunakan Aplikasi Microsoft Office pada SMAN 16 Kabupaten Tangerang*. 2(1), 27–31.
- Natala, F. D., Suwita, J., & Winanti, W. (2024). Aplikasi Pengajuan dan Pembayaran Pinjaman Karyawan Berbasis Website pada PT. XYZ Fanny. *Ipsikom*, 12(2), 41–47.
- Pohan, S. D., Rizqi, M., Darnis, R., & Widiana, S. A. (2024). Implementasi Lean Software Development Pada Aplikasi Keluhan Sample Hasil Produksi Benang. *Implementasi Lean Software Development Pada Aplikasi Keluhan Sample Hasil Produksi Benang Implementation*, 13(1), 16–27. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/2884>
- Prasetyawati, O. F., Suwita, J., Winanti, & Suseno, B. (2024). Sistem Informasi Pelayanan dan Pencatatan Sipil Di Loket Konsultasi Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil XYZ Berbasis WEB. *JOCE*, 18(2), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Primadiansyah, Y., Winanti, Suwita, J., & Nurasyah. (2023). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TERINTEGRASI UNTUK PERCETAKAN DATA LABEL MENGGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 6.0 UNTUK MENDUKUNG ZEBRA THERMAL PRINTING PROGRAMMING LANGUAGE PADA PT. KODASINDO TATASARANA TBK. *Ipsikom*, 11(2).
- Sudiyono, Y., Suwita, J., Winanti, W., & ... (2025). Tindak Lanjut Ekspose melalui Policy Brief untuk Rancang Bangun Digitalisasi yang Mudah, Cepat dan Transparan di Kecamatan Kelapa Dua Kabupaten Tangerang. *Proletarian* ..., 3(1), 7–13. <https://journal.proletargroup.org/index.php/Proletariancomdev/article/view/256%0Ahttps://journal.proletargroup.org/index.php/Proletariancomdev/article/download/256/146>
- Wibowo, G. S., Maulana, M., Setiawan, R., Fenolia, S., & Kusumawati, W. D. (2025). Implementation of Prototype Method for Developing Website- Based Eyeglass Sales Information System. *International Journal of Innovation Research in Education, Technology and Management*, 2(1), 106–112.
- Winanti, W., Basuki, S., & Nurasyah, N. (2025). A Systematic Literature Review : Impact of Generative AI as Technology to Learning in Higher Education. *KHAZANAH INFORMATIKA*, 10(2).
- Winanti, W., Prihastomo, Y., Prabowo, Y. D., Sidik, A., Hendriyati, P., Luthfian, M., & Setiawan, R. (2025). Sosialisasi Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligent melalui Focus Group Discussion. *Jurnal ABdimas PHP*, 8(4), 1–8.
- Winanti, W., Prihastomo, Y., Prabowo, Y. D., Sidik, A., Hendriyati, P., Luthfian, M., Setiawan, R., & Yusuf, Y. (2025). Tindak Lanjut Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligent Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kabupaten Tangerang. *Jurnal Abdimas*, 3(2).
- Winanti, W., Prihastomo, Y., Prabowo, Y. D., Sidik, A., Hendriyati, P., Luthfian, M., Setiawan, R., Yusuf, Y., Wardiansyah, W., & Budiadyana, G. N. (2025). Kegiatan Perancangan Aplikasi Pembelajaran berbasis Artificial Intelligent Sebagai Upaya Implementasi Digitalisasi Pembelajaran di Sekolah. *Proletarian : Community Service*

- Development Journal Vol., 3(1), 26–31.*
Wulandari, Nofiyani, & Hasugian, H. (2023). User Acceptance Testing (Uat) Pada Electronic Data Preprocessing Guna Mengetahui Kualitas Sistem. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 4(1), 20–27.