

KOLABORASI METODE PROBLEM BASE LEARNING MENGUNAKAN APLIKASI TRELLO PADA MATA KULIAH E-BUSINESS PROGRAM KAMPUS MERDEKA

Riya Widayanti¹, Indriani Noor
Hapsari², Sandfreni³, Gerry
Firmansyah⁴, Kartini⁵, Mochamad
Afrihans Nurbayin⁶

^{1), 2), 3), 4), 5)}Universitas Esa Unggul

⁶⁾Universitas Raharja

Sejarah artikel

Diterima: 10 Juni 2022

Revised: 07 Juli 2022

Diterima: 20 Juli 2022

Email: riya.widayanti@esaunggul.ac.id



Abstrak

Kreativitas dalam pembelajaran semakin dituntut agar peserta didik dengan cepat memahami capaian pembelajaran. Program Kampus Merdeka disambut dengan baik oleh insan pendidikan, segala persiapan dilakukan agar kegiatan ini dapat memberikan manfaat yang luar biasa. Salah satu program Kampus mereka adalah pertukaran pelajar, dimana Universitas Esa Unggul mendapat amanah melaksanakan khususnya di mata kuliah *e-business*. Beberapa Universitas yang mendaftar di matakuliah ini terdiri dari mahasiswa Universitas Negeri Makassar, STMIK Widya Cipta Dharma, Universitas Bakrie dan Universitas Multimedia Nusantara. Pembelajaran yang digunakan adalah menerapkan project base dan problem base learning. Dimana metode pembelajaran ini melatih mahasiswa dapat menerapkan konsep *e-business* model Canvas yang diimplementasikan dalam usulan proyek bisnis. Untuk menyelesaikan proyek *e-business* tersebut tim dosen membagi dalam kelompok-kelompok kecil yang diharapkan muncul kemampuan kolaborasi dan komunikasi selain dari kemampuan teknis dalam pemodelan sistem. Penggunaan dalam proses aplikasi Trello yaitu untuk mengetahui kapan deadline akan datang dan meningkatkan produktivitas mahasiswa. Hasil dari pemanfaatan Trello dalam mata kuliah *e-business* ini adalah tim dosen dalam melihat dalam diskusi di *card* pada aplikasi Trello yang dibuat oleh masing-masing tim, melihat penetapan peran dan tanggung jawab dalam setiap tim dan melihat keaktifan anggota tim untuk saling berkontribusi dalam menyelesaikan proyek. Trello membantu tim dalam melakukan kolaborasi untuk menyelesaikan setiap tahap pengembangan *e-business* dengan mudah.

Kata kunci: Kolaborasi; Problem Base Learning; Trello

Abstract

Creativity in learning so that students quickly understand learning achievement. The Merdeka Campus Program was well received by education personnel, all preparations were made so that this activity could provide extraordinary benefits. One of their Campus programs is student exchange, where Esa Unggul University is mandated to implement especially in e-business courses. Several universities enrolled in this course consist of students from Makassar State University, STMIK Widya Cipta Dharma, Bakrie University and Multimedia Nusantara University. The learning used is applying project base and problem base learning. Where this learning method trains students to apply the concept of the e-business model Canvas which is implemented in business projects. To complete the e-business project, the team divided into small groups which were expected to have collaboration and communication skills apart from technical skills in system modeling. The use in the Trello application process is to find out when the deadline will come and increase student



productivity. The result of using Trello in e-business in this course is the lecturer team can see in the discussion on the cards on the Trello application made by each team, see the assignment of roles and responsibilities in each team and see the activity of team members to contribute to each other in solving problems. project. Trello helps teams collaborate to easily complete each stage of e-business development.

Keywords: Collaboration; Problem Base Learning; Trello

1. PENDAHULUAN

Teknologi yang begitu pesat mendorong seluruh aktivitas manusia mengalami banyak perubahan. Salah satunya yaitu proses pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan memikul beban untuk menyelenggarakan pendidikan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yaitu permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat sekitarnya dan juga selalu mengikuti perkembangan teknologi [1]. Tidak hanya pengetahuan yang diberikan kepada anak didik kita namun sesuai amanah pemerintahan pendidikan juga mengajarkan keterampilan dan cara bersikap. Satu kesatuan yang utuh menjadi pedoman dalam merancang.

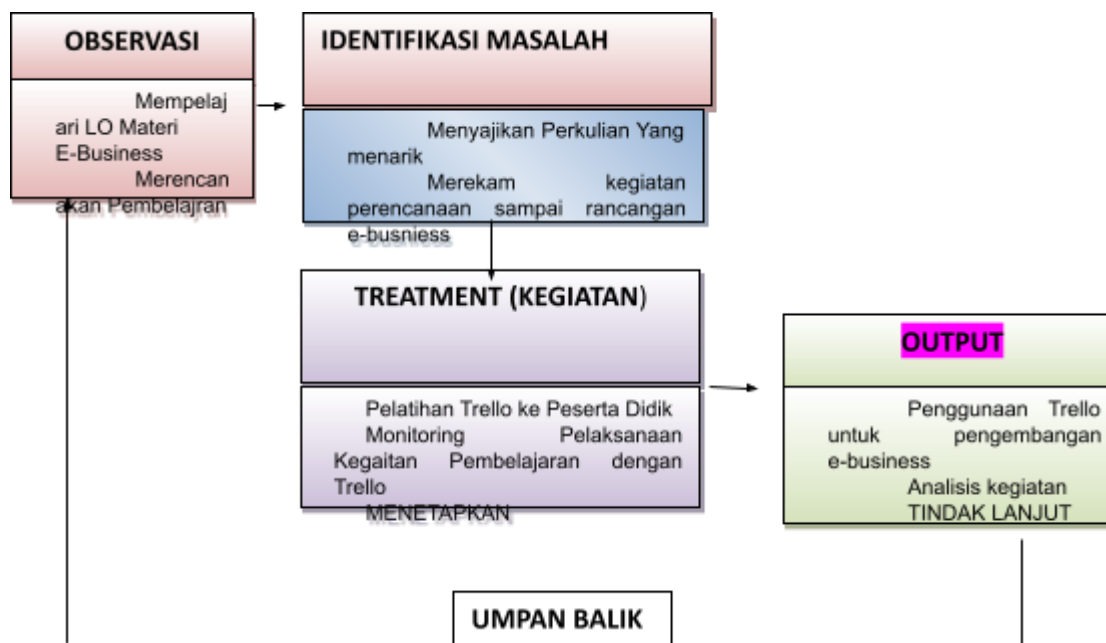
Era abad 21 sudah ada di depan mata, tuntutan mengenai kompetensi pembelajaran yaitu 4C, yang dianggap harus dimiliki agar mampu bersaing dan beradaptasi. Kompetensi itu diperkenalkan oleh Arnyana 2019, yang terdiri dari *Communication, Collaboration, Critical thinking and Problem Solving*, dan *Creativity and Innovation*. Kompetensi 4C merupakan kemampuan soft skill yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta dalam penguasaan *hardskill*. Dalam memenuhi kompetensi 4C tersebut, pendidik terlebih dahulu memahami metode pembelajaran yang tepat akan digunakan untuk menyampaikan materi ajar [2]. Metode ceramah sepertinya kurang memberi kesempatan pada peserta didik terlibat dalam memahami materi pembelajaran melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah banyak yang melakukan penelitian, bahwa peserta didik yang aktif akan lebih cepat dalam menerima mata ajar, sehingga hasil dari proses pembelajaran tentunya akan lebih baik pula, lebih berprestasi. Penelitian mengenai *student engagement* sangat banyak yang menghasilkan capaian pembelajaran mudah dicapai dalam proses belajar mengajar [3]. Seperti yang disampaikan Kuh, 2019 bahwa *Student Engagement* merupakan waktu dan usaha yang diberikan untuk kegiatan belajar berdasarkan hasil yang diinginkan sekolah untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Selain itu Reeve & Tseng (2011) mengemukakan terdapat empat dimensi *Student Engagement*, yaitu *agentic engagement, behavioral engagement, emotional engagement dan cognitive engagement* [4]. (a) *Agentic engagement*, merupakan kontribusi konstruktif siswa terhadap instruksi atau tugas yang mereka terima dalam pembelajaran, (b) *Behavioral engagement*, merupakan usaha siswa yang dikerahkan untuk memperhatikan kegiatan belajar dan tekun dalam mengerjakan tugas, serta menaati norma dan aturan sekolah yang berlaku agar terhindar dari masalah, (c) *Emotional engagement*, digambarkan dengan emosi positif siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan ketertarikan dan antusiasme atau jauh dari emosi kesal, cemas dan bosan. (d) *Cognitive engagement*, digambarkan dengan penggunaan regulasi diri dan teknik belajar yang mutakhir serta mendalam pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa [5].

Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, namun pandemic kemampuan tersebut dilatih yang tentunya dengan memanfaatkan teknologi informasi [6]. Pendidik mampu memberikan *feedback* dari diskusi yang diciptakan, selain peserta didik dituntut paham atas konsep yang dibahas, penguasaan terhadap proses berpikir dan memecahkan masalah dilatih dengan cara mengungkapkan pendapatnya atau solusi jawaban atas topik yang dibahas ke dalam sebuah deretan kata atau kalimat yang disampaikan melalui forum diskusi, hal inilah yang disebut dengan kolaborasi pembelajaran [7]. Interaksi antara peserta didik dan antara pendidik dan peserta didik akan mengasah mahasiswa untuk mengubah pengetahuan tacitnya kedalam pengetahuan eksplisit [8]. Berbagai aplikasi kolaborasi yang sudah ada dengan banyak fitur yang disajikan menarik, menti, pdlet, Trello dan masih banyak lagi [9]. Pada kolaborasi pembelajaran di mata kuliah *e-business* menggunakan aplikasi Trello [10]. Dimana fitur gratisnya sudah cukup membantu mahasiswa dalam menyelesaikan proyek *e-business* dalam timnya [11]. Pola yang diperkenalkan adalah merencanakan bisnis yang akan diambil dengan melihat permasalahan maupun peluang yang terjadi di masyarakat [12]. Membangun skenario bisnis yang ada dengan model canvas serta memodelkan proses bisnisnya dalam *work system* yang dijelaskan secara runtut dan jelas dalam sebuah timeline proyek [13]. Pembelajaran berbasis masalah (*problem base learning*) dipilih oleh tim dosen *e-business* melatih mahasiswa memiliki kemampuan

berpikir kritis untuk memecahkan masalah dengan inovasi dan kreatif [14]. Selain itu memberikan pengalaman terjun ke pasar untuk mendengar, mengumpulkan kebutuhan dan menciptakan karya sesuai dengan pengguna harapan [15].

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam pelaksanaan kegiatan perkuliahan *e-business*, tim dosen bekerja keras membangun program kegiatan, membuat rencana pembelajaran dan bahan ajar serta melibatkan pengguna, pembuat kebijakan serta pelaku bisnis berbagi pengetahuan [16]. Keterlibatan dari berbagai sumber diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami persoalan yang terjadi saat ini baik terkait dengan teknologi pengembangan *e-business* maupun dari proses menangkap masalah yang terjadi di lingkungan sekitar [17]. Selain itu proses kolaborasi juga ditekankan dalam problem base learning ini, selain dituntut mampu mengidentifikasi masalah yang terjadi, juga mampu menyelesaikan dalam kerja kelompok/tim, sehingga kemampuan mengorganisasi proyek juga mulai merencanakan, membuat tahapan penyelesaian sampai pendokumentasinya dalam dengan lancar [18]. Proses yang ditekankan dalam penyelesaiannya adalah semau tim aktif dan berperan sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya [19]. Untuk membantu hal tersebut dimanfaatkan aplikasi Trello yang merupakan aplikasi yang bisa digunakan secara gratis untuk memanage proyek [19]. Kolaborasi tim menjadi pesan yang penting, bahwa selain kemampuan teknis juga perlu kemampuan berkolaborasi antar tim, kemampuan berkomunikasi dalam forum di aplikasi Trello [20]. Aplikasi Trello memudahkan tim proyek memonitor tugas-tugasnya dan saling berkolaborasi dalam forum diskusi dalam setiap tahap dan berbagi dokumen dalam penyelesaian proyek [21]. Metode yang digunakan dalam penyelesaian pemanfaatan Trello dalam pembelajaran dapat dilihat dari gambar 1. Berawal dari pemahaman dari apa yang menjadi capaian pembelajaran sampai bagaimana memonitor peserta didik agar aktif dalam penyelesaiannya [22].



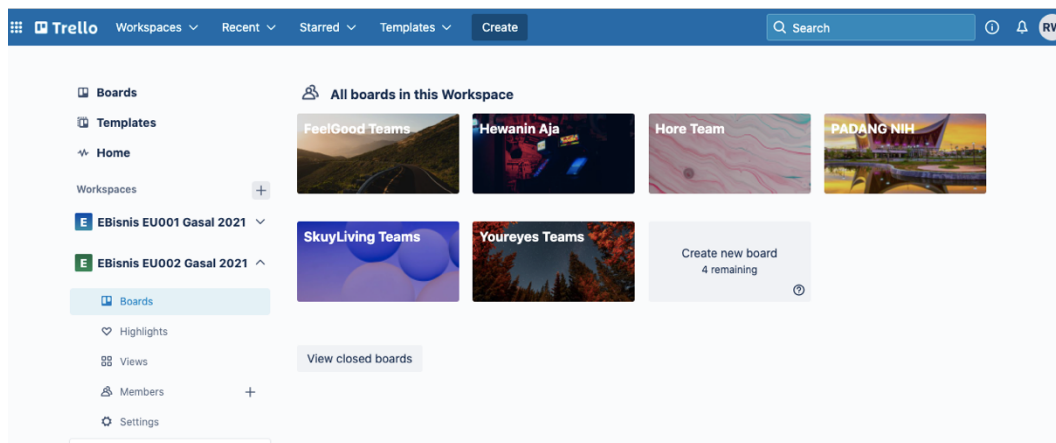
Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Metode pengembangan kolaboratif ditekankan dalam peran aktif peserta didik terlibat dalam proyek *e-business* melalui aplikasi Trello.

1. Mahasiswa dilatih terlebih dahulu penggunaan aplikasi Trello
2. Mahasiswa memilih studi kasus yang diambil dari kehidupan sehari-hari untuk menjadi gagasan mengembangkan *e-business*
3. Menerapkan tahapan metode canvas dalam memecahkan masalah dan memasukkan dalam card di aplikasi Trello
4. Analisis kolaboratif berdasarkan keaktifan sesuai dengan tugas per kelompok

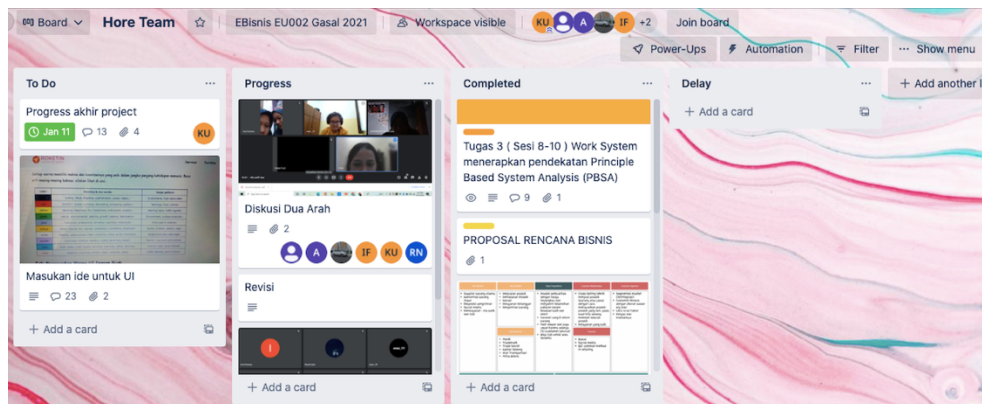
3. PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pengenalan aplikasi Trello, seluruh mahasiswa membagi kelompok dan membuat tahapan kegiatan dalam menyelesaikan proyek *e-business* [23]. Satu kelas terbagi 6 kelompok dengan nama dan jenis bisnis sesuai dengan kreatifitas mahasiswa hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2, yaitu Kelompok Feel Good Time, Hewanin Aja, Hore Team, Padang Nih, *Sky Living Teams*, dan Youreyes Team. Duin, Jorn, DeBower, dan Johnson (1994) dalam M Asrori (2003), mendefinisikan “*collaboration*” sebagai suatu proses di mana dua orang atau lebih merencanakan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan bersama. Penerapan aplikasi Trello dimanfaatkan untuk melihat keaktifan dari masing-masing tim dalam menyelesaikan proyek *e-business* [24]. Yang dibangun dalam *workspace* mata kuliah *e-business* [25].



Gambar 2. Board Tim

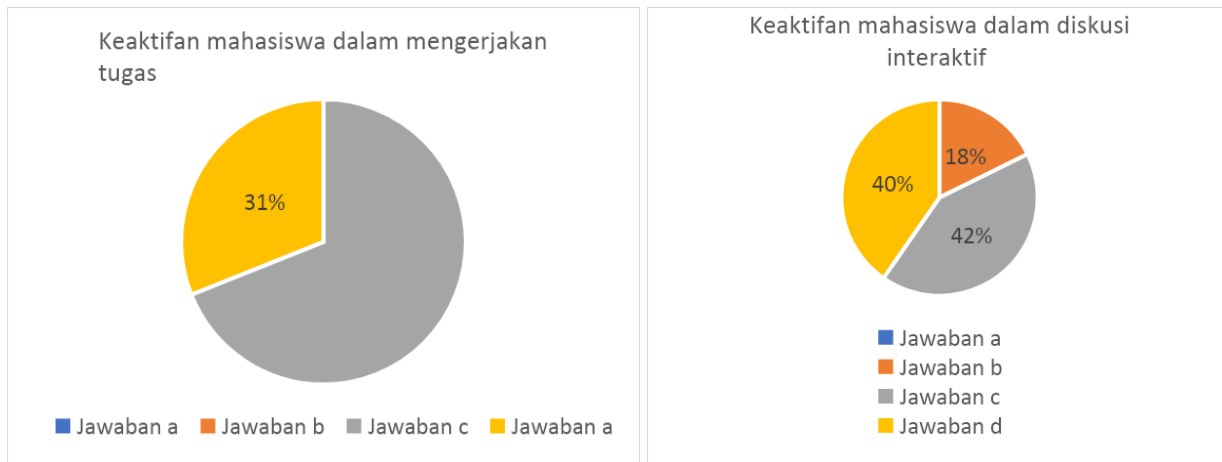
Aktivitas dalam tim ditandai dalam proses penyelesaian untuk masing—masing kelompok dengan melihat kegiatan yang ada di dalam *card* yang dibuat [26]. Pembagian tahapan proyek, pembagian tugas dan tanggung jawab menyelesaikan dan penetapan waktu penyelesaiannya sudah dengan baik direncanakan oleh setiap kelompok [27]. Kolaborasi juga ditunjukkan dalam diskusi dalam setiap pekerjaan dengan melibatkan seluruh anggota tim, seperti digambarkan dalam gambar 3, merupakan salah satu contoh aktivitas salah satu kelompok di aplikasi trello [28].



Gambar 3. Contoh Aktivitas dalam Aplikasi Trello

Dalam mengukur keaktifan dan kolaborasi kelas dilakukan *peer assessment* antar kelompok, hasilnya dapat dilihat pada gambar 4. Menurut penelitian Alias (2014) siswa cenderung menyukai menilai mereka sendiri atau dengan penilaian sebaya dibandingkan dengan guru, penilaian berbasis siswa memberikan informasi tentang diri sendiri yang mungkin tidak sesuai dengan apa yang pendidik nilai [29]. Dari 14 kriteria indikator penilaian penyelesaian proyek terdapat 2 kriteria yang menilai keaktifan dalam melaksanakan 12 kriteria yang merupakan tahapan teknis dalam membuat proyek *e-business* [30].

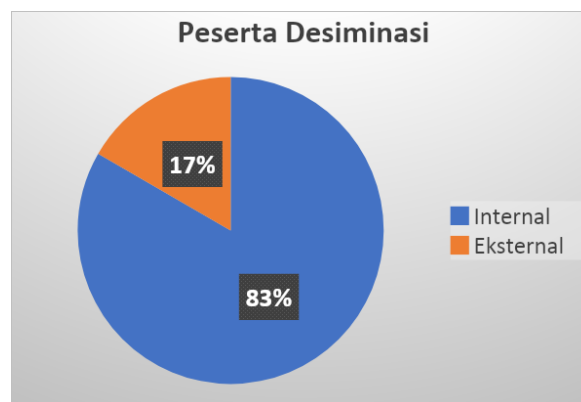
Berikut ini adalah kriteria 1 penilaian kolaborasi yang diukur dengan keaktifan dalam Trello, Keaktifan mahasiswa dalam mengerjakan tugas dengan pilihan jawaban yaitu, a. Tidak mengerjakan tugas/card tidak selesai, b. Mensubmit tugas tanpa ada pembahasan, c. Mengerjakan tugas dengan memberikan penjelasan hasil tugas kepada tim, d. Memperbaiki tugas berdasarkan hasil diskusi / feedback dari tim [31]. Sedangkan untuk kriteria 2 yaitu Partisipasi dalam Platform Diskusi (Trello): Keaktifan mahasiswa dalam diskusi interaktif, dengan pilihan jawaban, a. Tidak ada diskusi di platform, b. Ada diskusi di platform namun bersifat satu arah(kurang interaktif), c. Diskusi dilakukan interaktif di platform Trello, d. Diskusi dilakukan interaktif di platform Trello dan ada tindak lanjut dari hasil diskusi [32].



Gambar 4. Hasil Peer Assessment

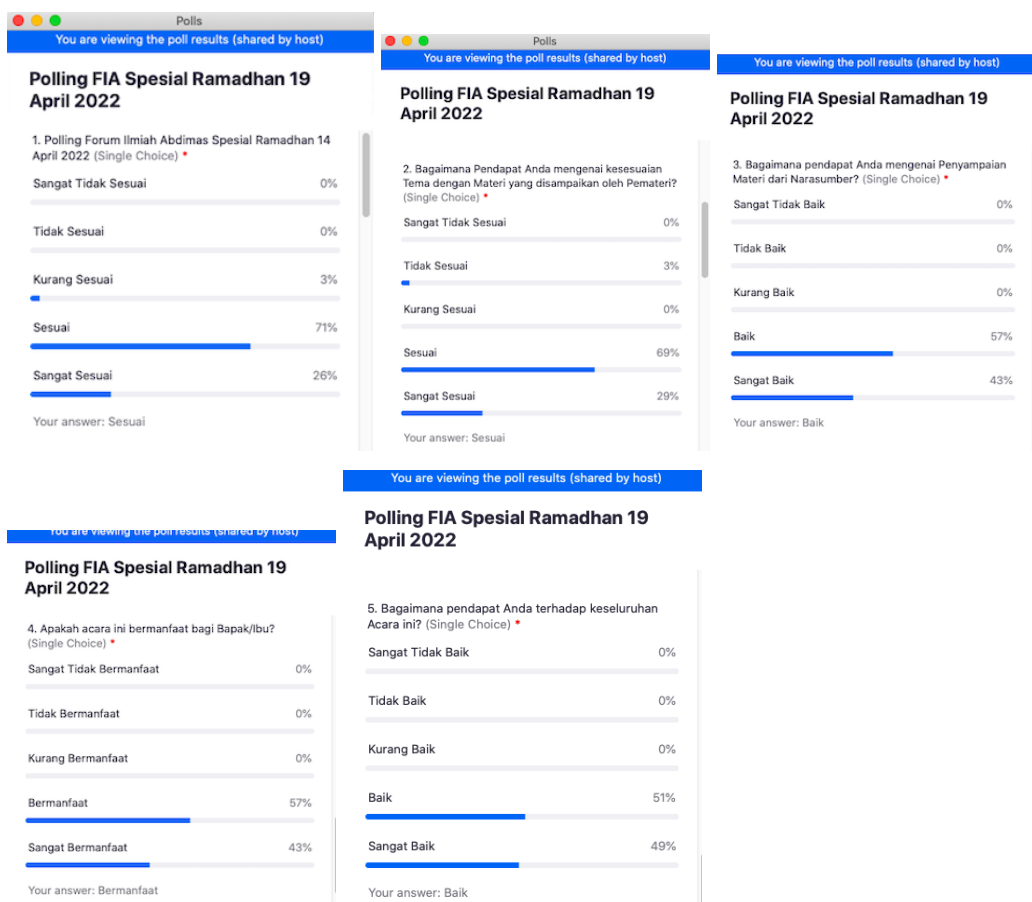
Berdasarkan hasil *peer assessment* peserta kuliah *e-business* melakukan kolaborasi dengan menggunakan aplikasi Trello aktif dan memberikan *feedback* di setiap langkah pengerjaan sebesar 82% [33]. Hal tersebut menyatakan bahwa mahasiswa mata kuliah *e-business* telah menerapkan Trello dalam menyelesaikan tugas proyeknya [34]. Namun ada masih ada yang ditemukan bahwa kolaborasi dalam diskusi di aplikasi Trello beberapa masih satu arah dan memposting hal-hal yang bersifat final. Proses diskusi nampaknya belum dimanfaatkan secara optimal oleh tim, namun dari sebagian besar proses kolaborasi dalam diskusi di aplikasi Trello telah dilaksanakan dengan baik untuk setiap tahap pekerjaannya. Ada kegiatan diskusi, ada hasil *feedback* untuk koreksi dan ada pula final laporan untuk setiap tahap pengembangan proyek *e-business* tersebut [35].

Pada desiminasi pemanfaatan Trello pada *problem base learning* yang diselenggarakan oleh LPPM Universitas Esa Unggul, yang diharapkan bisa memberikan gambaran kepada rekan dosen dan mahasiswa bahwa proses kolaborasi dalam tim bisa segera dimanfaatkan. Berikut gambar 5. sebaran peserta hasil diseminasi yang diikuti dari berbagai Universitas baik dari internal Universitas maupun eksternal.



Gambar 5. Peserta Diseminasi Abdimas

Di akhir diseminasi dilakukan polling tentang kebermanfaatan kegiatan diseminasi kegiatan pengabdian masyarakat dengan *screenshot* pada gambar 6.



Gambar 6. Polling Kegiatan Abdimas

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi Trello dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk metode *problem base learning*. Hal tersebut membangun kreatifitas dalam penyelesaian proyek tugas mahasiswa melalui kolaborasi dalam aplikasi Trello. Aplikasi Trello membantu dalam membagi tugas dan peran dalam proyek dan membantu dalam memonitor penyelesaian proyek. Hasil yang bisa dirasakan dalam memanfaatkan aplikasi Trello adalah lebih dari 84% seluruh peserta dalam diskusi untuk setiap tahap penyelesaian proyek *e-business*. Selain itu peran dan tanggung jawab masing-masing tim dapat terlihat dalam *card* dan list yang jelas dan menarik. Sehingga pemanfaatan aplikasi Trello dapat mendukung penyelesaian proyek mahasiswa dengan mudah dan cepat sesuai dengan batasan waktu yang ditetapkan.

Dalam proses diseminasi juga tampak antusiasme terhadap materi pembelajaran dengan Trello, yang bisa membantu mahasiswa berkolaborasi aktif dengan timnya di setiap tahap. Memberikan warna baru bagi pengajaran agar lebih kreatif dan inovatif sehingga capaian pembelajaran dapat dicapai.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Edastama, S. Purnama, R. Widayanti, L. Meria, and D. Rivelino, "The Potential Blockchain Technology in Higher Education Learning Innovations in Era 4.0," *Blockchain Front. Technol.*, vol. 1, no. 01, pp. 104–113.
- [2] R. Widayanti, "Penerapan Knowledge Management dalam Organisasi."

- [3] N. Nawindah, L. Fajarita, and R. Ujiandari, "Peningkatan Keterampilan Siswa Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Melalui Pelatihan Penggunaan Microsoft Word," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 12–18, 2022.
- [4] W. Setyowati, R. Widayanti, and D. Supriyanti, "Implementation Of E-Business Information System In Indonesia: Prospects And Challenges," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 180–188, 2021.
- [5] N. Nawindah and L. Fajarita, "Peningkatan Sumber Daya Manusia Melalui Pembuatan Blog Bagi Siswa Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 87–90, 2020.
- [6] R. Widayanti, U. Rahardja, F. P. Oganda, M. Hardini, and V. T. Devana, "Students Formative Assessment Framework (Faus) Using the Blockchain," in *2021 3rd International Conference on Cybernetics and Intelligent System (ICORIS)*, 2021, pp. 1–6.
- [7] P. E. D. Suputra, P. K. Nitiasih, and I. M. S. Paramarta, "Kelas Daring Bahasa Inggris di Masa Pandemi: Sebuah Tantangan Pembelajaran," in *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 2020, vol. 7, pp. 110–118.
- [8] A. Pambudi, R. Widayanti, and P. Edastama, "Trust and Acceptance of E-Banking Technology Effect of Mediation on Customer Relationship Management Performance," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 3, no. 1, pp. 87–96, 2021.
- [9] U. Rahardja, Q. Aini, F. P. Oganda, and V. T. Devana, "Secure Framework Based on Blockchain for E-Learning During COVID-19," in *2021 9th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)*, 2021, pp. 1–7.
- [10] T. Ayuninggati, N. Lutfiani, and S. Millah, "CRM-Based E-Business Design (Customer Relationship Management) Case Study: Shoe Washing Service Company S-Neat-Kers," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 216–225, 2021.
- [11] A. Williams, R. Widayanti, T. Maryanti, and D. Julianingsih, "Effort To Win The Competition In Digital Business Payment Modeling," *Startuppreneur Bisnis Digit.*, vol. 1, no. 1 April, pp. 84–96, 2022.
- [12] S. Purnama, R. Widayanti, P. Edastama, and A. R. S. Panjaitan, "Bantuan Sosial Untuk Masyarakat Yang Terkena Dampak Ekonomi Selama Covid-19 di Garut," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 67–72, 2021.
- [13] N. Lutfiani, E. P. Harahap, Q. Aini, A. D. A. R. Ahmad, and U. Rahardja, "Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 5, no. 1, pp. 96–101, 2020.
- [14] S. T. Sampoerna, U. Rahardja, V. T. Devana, and N. P. L. Santoso, "Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 46–55, 2022.
- [15] T. Zulyadi, G. Firmansyah, and R. Widayanti, "PEMBUATAN APLIKASI VIRTUAL REALITY TOUR UNTUK PROMOSI DESAIN RUMAH (STUDI KASUS: PT. GARISPRADA DI TANGERANG SELATAN)."
- [16] E. Retnaningtyas *et al.*, "Upaya Peningkatan Pengetahuan Ibu Hamil Melalui Edukasi Mengenai Tanda Bahaya Kehamilan Lanjut di Posyandu Sampar," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 25–30, 2022.
- [17] F. A. S. Lubis, Y. Bakhtiar, and A. Saleh, "Pengaruh Dukungan Sosial Terhadap Minat Belajar Siswa di Desa Neglasari The Effect of Social Support on Student Learning Interest in Neglasari Village," *J. Pus. Inov. Masy.*, vol. 2, no. 6, pp. 919–924, 2020.
- [18] M. A. Sifa and S. E. N. Ummah, "Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengemasan dan Pemasaran Produk Lokal (Jambu Mete dan Kawis) Desa Sembungin Kecamatan Bancar," *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–11, 2022.
- [19] R. Widayanti, N. Lutfiani, and I. S. P. Manik, "The Impact of Blockchain Technology in Higher Education Quality Improvement," 2021.
- [20] M. Simanjuntak *et al.*, *Manajemen Komunikasi dan Organisasi*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- [21] Z. S. Puranti, W. Yuwono, and R. Asmara, "Monitoring Proyek Akhir Mahasiswa Berbasis Android Pada Sistem Informasi Manajemen PENS," *Technomedia J.*, vol. 6, no. 2, pp. 138–151, 2022.
- [22] P. Pasiska, "Epistemologi Metode Pendidikan Islam Ibnu Khaldun," *EL-Ghiroh*, vol. 17, no. 02, pp. 127–149, 2019, doi: 10.37092/el-ghiroh.v17i02.104.
- [23] S. Y. P. Buana, "Implementasi Scrum pada Pengembangan Modul Leadership Quality Feedback (LIQUID)(Studi Kasus: Pengembangan Aplikasi KOMANDO)," 2021.
- [24] A. Adi and P. Kepada, "MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL PADA DAERAH," vol. 1, no. 1, pp. 69–76, 2020.
- [25] N. Lutfiani, U. Rahardja, and I. S. P. Manik, "Peran Inkubator Bisnis dalam Membangun Startup pada

- Perguruan Tinggi,” *J. Penelitian Ekon. dan Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 77–89, 2020, doi: 10.33633/jpeb.v5i1.2727.
- [26] Z. Azwar, N. Ramadhani, and N. Dwi, “Program Pelatihan ‘Hidroponik’ Di Kelurahan Paku Jaya kepada Kelompok Ibu-Ibu Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK),” *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 75–80, 2021.
- [27] R. Kurniawan and M. M. Soge, “Menelaah Kesiapan Pencegahan dan Penanganan Kebakaran di Lapas Kelas IIA Lahat,” *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 43–50, 2021.
- [28] Q. Aini, U. Rahardja, N. P. L. Santoso, and A. Oktariyani, “Aplikasi Berbasis Blockchain dalam Dunia Pendidikan dengan Metode Systematics Review,” *CESS (Journal Comput. Eng. Syst. Sci.)*, vol. 6, no. 1, pp. 58–66, 2021.
- [29] R. Firdaus and M. Faisal, “Pengabdian Pada Perguruan Tinggi: Publikasi Gamifikasi Dalam Pendidikan,” *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 19–25, 2021.
- [30] U. Rahardja, I. Handayani, and R. Wijaya, “Penerapan Viewboard Technomedia Journal menggunakan sistem iLearning Journal Center pada Perguruan Tinggi,” *Technomedia J.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–93, 2018, doi: 10.33050/tmj.v2i2.326.
- [31] R. Widayanti, “PENILAIAN KEMATANGAN TATA KELOLA TI PADA LAYANAN TEKNOLOGI INFORMASI.”
- [32] Sudaryono, U. Rahardja, Q. Aini, Y. Isma Graha, and N. Lutfiani, “Validity of Test Instruments,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1364, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1364/1/012050.
- [33] M. Harun, “Evaluasi Kualitas Perangkat Lunak pada Aplikasi Trello untuk Kolaborasi Proyek,” *J. Akrab Juara*, vol. 6, no. 1, pp. 92–101, 2021.
- [34] C. Eka, N. P. L. Santoso, S. Amelia, and V. T. Devana, “Pelatihan Software Editing Bagi Mahasiswa Pada Universitas Raharja,” *ADI Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 60–65, 2021.
- [35] N. H. Munthe, F. I. Hartanto, and D. A. Syampurna, “Implementasi Sistem Monitoring Laporan Kerja Praktek Lapangan Berbasis Web Pada SMK Citra Madani Kabupaten Tangerang,” *Technomedia J.*, vol. 6, no. 2 Februari, pp. 212–222, 2022.