

# Aplikasi Pencari Tempat Magang Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Scrum

*By Dedy Agung Prabowo*

# Aplikasi Pencari Tempat Magang Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Scrum

Ammar <sup>1</sup>sthofa Firdaus<sup>1</sup>, Dedy Agung Prabowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Jl. DI Panjaitan No.128, Jawa Tengah

E-mail : musthofaammar@gmail.com<sup>1</sup>, dedy@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2</sup>

**Abstract**—Internship is a process that is an obligation to be carried out in the academic process at the Telkom Institute of Technology Purwokerto, however with various media sources used in finding internships, students have problems in finding suitable internships. This study aims to apply Agile Scrum and Simple Additive Weighting in making applications to find a suitable internship place. Agile Scrum is used as a method of continuous application development, Simple Additive Weighting is used as a method in determining recommendations based on existing input. Application testing is carried out using Black Box Testing which tests the success of the function in carrying out its scenario and User Acceptance Test which is used as a benchmark in the suitability of the application with user needs. The results of this study are an android application in the form of an apk that was tested using Black Box Testing and got valid results in all scenarios and had a score of 87% on the User Acceptance Test.

**Keywords**—Intern, Android, SAW, Agile Scrum.

**Abstrak**—Magang adalah proses yang menjadi kewajiban untuk dikerjakan dalam proses akademik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Namun dengan berbagai sumber media yang digunakan dalam pencarian tempat magang menyebabkan mahasiswa memiliki kendala dalam menemukan tempat magang yang cocok. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan Agile Scrum dan Simple Additive Weighting dalam pembuatan aplikasi untuk mencari tempat magang yang sesuai. Agile Scrum digunakan sebagai metode pengembangan aplikasi yang berkesinambungan, Simple Additive Weighting digunakan sebagai metode dalam melakukan penentuan rekomendasi berdasarkan masukan yang ada. Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan Black Box Testing yang menguji keberhasilan fungsi dalam menjalankan scenario nya dan User Acceptance Test yang digunakan sebagai tolak ukur dalam kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi android berupa apk yang diuji menggunakan Black Box Testing dan mendapatkan hasil valid pada semua skenario serta memiliki skor sebesar 87 % pada User Acceptance Test.

**Kata Kunci**—Magang, Android, SAW, Agile Scrum.

## I. PENDAHULUAN

Magang merupakan upaya pengembangan pengetahuan, pembentukan ketrampilan serta penegasan sikap yang dilakukan melalui belajar dengan melakukan (*learning by doing*) [1]. Magang bertujuan transisi dari masa pendidikan ke tempat kerja dengan baik dengan memberi kesempatan untuk menguji kemampuan, kepercayaan dan sikap yang berkaitan dengan tugas tertentu atau jalur karir sehingga lebih baik dalam menjalankannya baik dari segi kepercayaan dan kemampuan [2] sehingga mampu untuk menghasilkan produk (pelayanan maupun barang) dengan kualitas baik [3]. Dengan melakukan magang, mahasiswa mempunyai nilai tambahan ketika ingin mendaftar kerja setelah lulus dibandingkan dengan mahasiswa yang belum mempunyai pengalaman magang [4], bahkan pendapatan yang diterima ketika lulus dan mendaftar kerja memiliki kemungkinan pendapatan yang lebih tinggi dibandingkan fresh graduate lainnya [5].

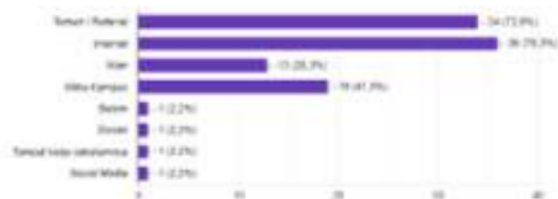
Berdasarkan data yang berasal dari penelitian terdahulu

masih banyak mahasiswa yang memiliki kendala dalam memilih tempat magang yang cocok dengan mereka [6], seperti yang terlihat pada Gambar 1, dengan berbagai sebab yang ada. Diantara nya adalah berupa kesulitan dalam menemukan informasi mengenai tempat yang membuka kesempatan magang dan menemukan yang cocok dengan mahasiswa tersebut. Sumber Informasi yang mereka dapatkan tersebar di berbagai sumber yang didominasi oleh internet dan teman atau referral (Gambar 2).



Gambar. 1. Hasil Survey Menemukan Tempat Magang

Keterangan :



Gambar. 2. Hasil Survey Sumber Informasi Tempat Magang

Dengan data diatas maka dapat disimpulkan bahwa sumber informasi yang sekarang masih kurang optimal dalam memberikan informasi mengenai informasi yang berkaitan dengan magang. Maka dari itu dibutuhkan sistem yang mampu membantu mahasiswa dalam mencari informasi mengenai magang dan membantu menemukan yang cocok dengan mahasiswa tersebut.

Berdasarkan deskripsi masalah diatas maka penulis akan membuat aplikasi berbasis mobile untuk mencari tempat magang yang dapat memberikan informasi mengenai magang dan memberikan rekomendasi mengenai tempat magang dengan menggunakan metode *agile scrum* sebagai metode pengembangan dan metode *simple additive weighting* sebagai metode sistem rekomendasi. Penggunaan *agile scrum* sebagai metode pengembangan aplikasi dikarenakan merupakan *framework* konseptual yang memiliki tahapan yang berurut dengan tujuan agar perubahan dalam proyek yang sedang dikerjakan dapat dilakukan secara fleksibel tanpa mempertaruhkan proses atau pengerjaan ulang yang berlebihan, serta dapat memberikan hasil terbaik dengan waktu yang sesingkat-singkatnya [24].

Dengan metode SAW yang digunakan sebagai metode dalam proses penentuan hasil rekomendasi dengan mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja di semua kriteria dengan proses perhitungan sistematis, dimana dalam prosesnya terdapat normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat dibandingkan dengan rating alternatif yang ada [8]. Formula dalam normalisasi tersebut adalah

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\sum_{j=1}^n x_{ij}} \quad (1)$$

Keterangan :

- $r_{ij}$  = nilai rating kinerja ternormalisasi
- $x_{ij}$  = nilai atribut yang dimiliki dari setiap kriteria Max  $x_{ij}$
- $\sum_{j=1}^n x_{ij}$  = nilai terbesar dari setiap kriteria  $i$
- Min  $x_{ij}$  = nilai terkecil dari setiap kriteria  $i$

5

$V_i$  = rangking untuk setiap alternatif

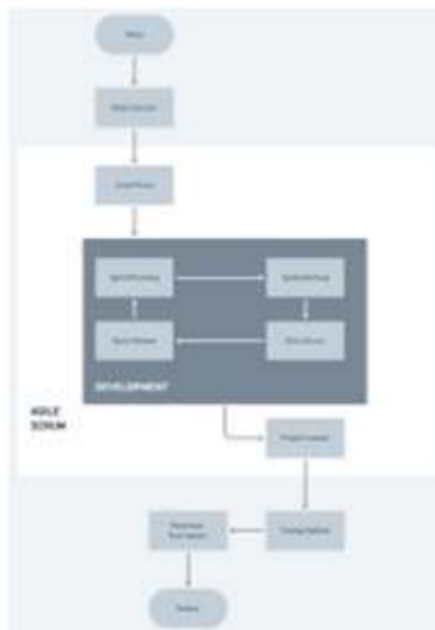
$w_j$  = nilai bobot dari setiap kriteria

$r_{ij}$  = nilai rating kinerja ternormalisasi

Nilai  $V_i$  yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternatif  $A_i$  lebih terpilih.

Pengujian yang dilakukan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *black box* dan *User Acceptance* dokumen mengenai ekspektasi serta realita nya [9]. Sedangkan *User Acceptance Test* digunakan sebagai sarana untuk mengetahui tingkat kesesuaian perangkat lunak dengan kebutuhan pengguna sehingga dalam melakukan pengujian nya membutuhkan pengaturan yang nyata untuk pengguna yang dituju secara spesifik berdasarkan hasil kuisioner [10]. Rumus perhitungan UAT ini adalah dari setiap pertanyaan yang diajukan akan muncul nilai persentase yang didapat dari nilai rata-rata yang didapatkan dari jumlah bobot dari jawaban responden dibagi jumlah responden, kemudian dikalikan dengan jumlah pilihan jawaban [11].

## II. METODE PENELITIAN



Dengan nilai preferensi untuk setiap alternatif ( $V_i$ ) adalah

$$V_i = \sum_{j=1}^n r_{ij} \cdot w_j$$

a) Initial Phase

Initial Phase atau tahap inisialisasi merupakan tahap penjabaran dimana hasil riset akan diuraikan menjadi backlog dari sebuah aplikasi yang akan dikembangkan dengan memperhatikan setiap fitur fitur yang sudah disepakati. Backlog yang telah dibuat ini nanti akan diestimasikan waktu dan jumlah sprint yang diperlukan. Pada penelitian ini penulis membagi backlog yang telah dibuat menjadi 2 Sprint.

b) Development Phase

Pada development phase atau tahap pengembangan dilakukan pengembangan aplikasi dengan mengikuti backlog yang telah dibuat, pengembangan akan dibagi menjadi 2 sprint seperti yang disepakati pada initial phase.

c) Project Closure

Aplikasi yang telah selesai dikerjakan, dilakukan proses deployment dan release aplikasi agar aplikasi dapat segera di uji cobakan kepada beberapa pengguna awal dengan keadaan sebenarnya. Pada penelitian ini, setelah aplikasi berhasil di build, aplikasi diunggah ke dalam platform penyimpanan media sehingga dapat disebarluas dan di ujicoba kan pada target pengguna aplikasi

B. Simple Additive Weighting

Perhitungan metode SAW dengan kriteria, konfigurasi dan sampel data tempat magang. Disini akan dilakukan pengurutan / rangking berdasarkan hasil dari perhitungan tertinggi.

C. Testing

18 Pada penelitian ini akan dilakukan dua pengujian yakni *Black Box Testing* dan *User Acceptance Test* dimana *Black Box Testing* sebagai metode untuk menguji fungsionalitas aplikasi dan *User Acceptance Test* sebagai metode pengujian kesesuaian antara hasil pengembangan aplikasi dengan kebutuhan pengguna

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Agile Scrum

a) Initial Phase

Hasil pembuatan *backlog* pengembangan dapat dilihat pada Gambar 4 dengan total waktu pengerjaan selama 126 jam.

b) Development Phase

Proses pengembangan ini dibagi menjadi 2

Urutan	Detail	Estimasi Waktu (Jam)	Estimasi Sprint
1	Analisis Kebutuhan	15	1
2	Desain Database	15	1
3	Desain UI/UX	15	1
4	Pengembangan Backend	30	2
5	Pengembangan Frontend	30	2
6	Uji Coba	15	1
7	Penyempurnaan	15	1
8	Deployment	15	1

Gambar 4. Backlog Pengerjaan

Kriteria dan konfigurasi yang digunakan dalam pengolahan sistem rekomendasi dengan SAW dibuat berdasarkan 23 rvey dan studi literatur. Detail kriteria dan konfigurasi dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6 serta data yang digunakan sebagai sampel pada Gambar 7.

Urutan	Detail	Estimasi Waktu (Jam)	Estimasi Sprint
1	Analisis Kebutuhan	15	1
2	Desain Database	15	1
3	Desain UI/UX	15	1
4	Pengembangan Backend	30	2
5	Pengembangan Frontend	30	2
6	Uji Coba	15	1
7	Penyempurnaan	15	1
8	Deployment	15	1

Gambar 5. Kriteria Yang Digunakan

Urutan	Detail	Estimasi Waktu (Jam)	Estimasi Sprint
1	Analisis Kebutuhan	15	1
2	Desain Database	15	1
3	Desain UI/UX	15	1
4	Pengembangan Backend	30	2
5	Pengembangan Frontend	30	2
6	Uji Coba	15	1
7	Penyempurnaan	15	1
8	Deployment	15	1

Gambar 6. Konfigurasi Nilai Kriteria

Urutan	Detail	Estimasi Waktu (Jam)	Estimasi Sprint
1	Analisis Kebutuhan	15	1
2	Desain Database	15	1
3	Desain UI/UX	15	1
4	Pengembangan Backend	30	2
5	Pengembangan Frontend	30	2
6	Uji Coba	15	1
7	Penyempurnaan	15	1
8	Deployment	15	1

Gambar 7. Data Sampel Tempat Magang

sprint, sprint pertama terbagi menjadi 4 bagian yakni pembuatan base aplikasi, pembuatan model dan database, pembuatan halaman masuk dan pembuatan halaman

daftar. Dengan estimasi waktu pengerjaan selama 126 Jam.

Pengembangan dimulai dari pembuatan basis aplikasi yang akan digunakan, dimulai dari pembuatan proyek baru dan implementasi dari arsitektur yang dipilih yakni BLOC. Proses pengodean ini dilakukan menggunakan tools Android Studio dan menggunakan bahasa Flutter.

Setelah pembuatan basis aplikasi, dilakukan pembuatan model dan database yang mewakili entitas dari aplikasi. Kemudian mulai dilakukan proses pengodean yang mengubah design menjadi tampilan antar muka yang bisa dijalankan pada smartphone. Dimulai dari pembuatan halaman masuk hingga tahapan halaman daftar (isi biodata, unggah dokumen, dll), hingga pemilihan preferensi keahlian yang diminati.

Pada sprint kedua, dibagi menjadi 4 bagian yakni pembuatan fitur pencarian magang (filter, search, detail lowongan dll), pendaftaran magang (unggah/pilih dokumen, dll), manajemen data pengguna (ubah dokumen, ubah biodata, dll) serta pengintegrasian notifikasi ketika ada follow up mengenai lamaran yang terkait. Dengan estimasi waktu selama 72 Jam.

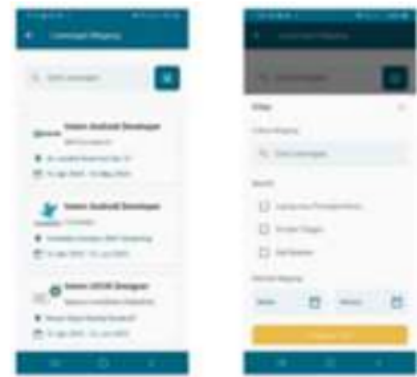
Kemudian mulai dilakukan proses pengodean yang mengubah design menjadi tampilan antar muka yang bisa dijalankan pada smartphone. Dimulai pembuatan halaman utama yang menampilkan pilihan lowongan yang berkaitan dengan preferensi keahlian yang dipilih, pembuatan fitur filter dengan berbagai variabel, halaman detail lowongan untuk melihat data yang lebih rinci, pembuatan halaman list lamaran serta progress dari lamaran yang telah dikirim.

Setiap hari dilakukan daily scrum untuk melihat progress dan mengantisipasi ada hambatan yang mungkin akan terjadi, pada kasus penulis daily scrum ini dilakukan pada pukul 16.30 – 16.45.

Di akhir sprint akan dilakukan sprint review dimana fitur fitur yang telah dikerjakan dilakukan pengetesan aplikasi dengan tujuan memastikan bahwa fitur telah dibuat sesuai dengan requirement yang telah diberikan, apabila terdapat fitur yang tidak

dapat dicoba atau terdapat kesalahan yang dibuatnya, maka fitur tersebut akan dianggap sebagai bug dan akan dimasukkan ke dalam sprint berikutnya. Hasil dari pengembangan tersebut terdapat pada Gambar 8.

dianggap sebagai bug dan akan dimasukkan ke dalam sprint berikutnya. Hasil dari pengembangan tersebut terdapat pada Gambar 8.



Gambar. 4. Hasil Pengembangan Aplikasi

### c) Project Closure

Aplikasi yang telah selesai dikembangkan kemudian di build atau dibentuk ke dalam file yang ber ekstensi apk dengan ukuran sebesar 24.5 MB. Langkah berikutnya yaitu mengunggah file tersebut ke penyimpanan online, dalam penelitian ini digunakan Google Drive sebagai media penyimpanannya. Kemudian diatur pengaturan hak akses menjadi dapat diakses selama memiliki link sehingga mudah diakses.

### B. Simple Additive Weighting

Pada tahap ini juga, terdapat perhitungan SAW dengan menggunakan data sampel serta kriteria dan konfigurasi yang ada. Langkah pertama adalah menterjemahkan data sampel menjadi angka dan menormalisasikannya sehingga hasilnya seperti pada Gambar 9.

Alternatif	Kriteria 1	Kriteria 2	Kriteria 3	Kriteria 4	Kriteria 5
1	0,32	0,23	0,14	0,18	0,14
2	0,32	0,23	0,14	0,18	0,14
3	0,32	0,23	0,14	0,18	0,14

Gambar. 5. Hasil Normalisasi SAW

Kemudian dilakukan pemberian peringkat / ranking pada alternatif yang tersedia dengan perhitungannya sebagai berikut.

$$\text{Alternatif 1 : } (0.5 * 0.32) + (1 * 0,23) + (0.5 * 0.14) + (1 * 0.14) + (1 * 0.18) = 0.7727$$

$$\text{Alternatif 2 : } (1 * 0.32) + (1 * 0,23) + (0.5 * 0.14) + (0.5 * 0.14) + (0.67 * 0.18) = 0.8030$$

$$\text{Alternatif 3 : } (0.5 * 0.32) + (1 * 0,23) + (1 * 0.14) + (0.5 * 0.14) + (0.67 * 0.18) = 0.7121$$

### a) Black Box Testing

Pengujian dilakukan oleh penulis dengan menggunakan kasus pengujian yang dibuat sebelumnya berdasarkan use case yang ada. Use case scenario yang telah dibuat kemudian

dibandingkan dengan hasil akhir yang diperoleh ketika melakan pengujian. Berikut adalah hasil dari pengujian yang dilakukan. Berdasarkan pertanyaan pertama, didapatkan nilai total sebesar 43. Sehingga apabila di rata rata maka  $43/10 = 4.3$ , dan memiliki persentase sebesar  $4.3/5 \times 100 = 86 \%$ .

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	TJ
1	Sesuai sama, aplikasi ini berjalan sesuai kebutuhan dalam mencari lowongan magang					
2	Aplikasi mempermudah mahasiswa dalam mencari lowongan magang					
3	Adanya informasi kesalahan aplikasi terdapat kesalahan					
4	Aplikasi sudah digunakan					
5	Tampilan aplikasi nyaman					

Gambar 12.

Pertanyaan Kuisioner

Nama User Case	Melihat Info Magang
Aktor	Mahasiswa
Kondisi Awal	Masuk ke website (sudah login)
Skenario	1. Masuk ke website dan terdapat beberapa lowongan magang 2. Mahasiswa memilih terdapat sesuai 3. Mahasiswa melakukan klik dengan mouse kanan, kiri, dan tengah terdapat dan jargon valid terdapat 3. Mahasiswa memilih salah satu lowongan yang tersedia
Kondisi Akhir	Aplikasi akan pindah ke halaman detail lowongan magang menampilkan informasi detail lowongan magang yang dipilih
Hasil Pengujian	Aplikasi berpindah ke halaman detail lowongan dan menampilkan informasi detail lowongan yang dipilih
Status Validasi	Valid

Gambar 10. Pengujian Melihat Info Magang

Nama User Case	Mendaftar Lowongan Magang
Aktor	Mahasiswa
Kondisi Awal	Masuk ke detail lowongan (sudah memilih 1 lowongan)
Skenario	1. Mahasiswa melakukan klik mouse kanan terdapat 2. Mahasiswa melakukan klik mouse dengan mouse yang akan dimasukkan ke sistem 3. Mahasiswa mengklik tombol
Kondisi Akhir	Aplikasi akan menampilkan pop up pendaftaran berhasil
Hasil Pengujian	Aplikasi menampilkan pop up pendaftaran berhasil
Status Validasi	Valid

Gambar 11. Pengujian Mendaftar Lowongan

#### b) User Acceptance Test

Pengujian menggunakan metode UAT ini dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan kepada para mahasiswa. Pengujian ini mengambil 10 mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi ini untuk mencari tempat magang yang sesuai. Pilihan jawaban UAT ini menggunakan 5 buah kategori, 13 ini Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Kurang Sesuai (KS), Tidak Sesuai (TS) dan Tidak Menjawab (TJ).

Jawaban	Bobot
Sangat Sesuai (SS)	5
Sesuai (S)	4
Kurang Sesuai (KS)	3
Tidak Sesuai (TS)	2
Tidak Menjawab (TJ)	1

Gambar 12. Bobot Penilaian

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	TJ	Total
1	Sesuai sama, aplikasi ini berjalan sesuai kebutuhan dalam mencari lowongan magang	15	28	0	0	0	43
2	Aplikasi mempermudah mahasiswa dalam mencari lowongan magang	30	18	0	0	0	48
3	Adanya informasi kesalahan aplikasi terdapat kesalahan	20	24	0	0	0	44
4	Aplikasi sudah digunakan	20	24	0	0	0	44
5	Tampilan aplikasi nyaman	15	28	0	0	0	43

Gambar 13. Hasil Pengolahan Data Kuisioner

Berdasarkan pertanyaan kedua, didapatkan nilai total sebesar 46. Sehingga apabila di rata rata maka  $46/10 = 4.6$ , dan memiliki persentase sebesar  $4.6/5 \times 100 = 92 \%$ .

Berdasarkan pertanyaan ketiga, didapatkan nilai total sebesar 44. Sehingga apabila di rata rata maka  $44/10 = 4.4$ , dan memiliki persentase sebesar  $4.4/5 \times 100 = 88 \%$ .

Berdasarkan pertanyaan keempat, didapatkan nilai total sebesar 44. Sehingga apabila di rata rata maka  $44/10 = 4.5$ , dan memiliki persentase sebesar  $4.4/5 \times 100 = 88 \%$ .

Berdasarkan pertanyaan kelima, didapatkan nilai total sebesar 43. Sehingga apabila di rata rata maka  $43/10 = 4.3$ , dan memiliki persentase sebesar  $4.3/5 \times 100 = 86 \%$ .

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan dengan metode agile scrum, perhitungan metode SAW, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi ini berlangsung selama 126 jam, dimana sprint 1

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Conference, "EFEKTIVITAS PROGRAM MAGANG KEPENDIDIKAN Probo," *ILMIAH PENDIDIKAN AKUNTANSI*, vol. 91, 2019.
- [2] I. Ismail, H. Hasan, and M. Musdalifah, "Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan," *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, vol. 2, no. 1, 2018, doi:

dilaksanakan selama 54 jam kemudian dilanjutkan dengan sprint 2 selama 72 Jam. Rekomendasi tempat magang yang terbaik untuk sampel mahasiswa tersebut adalah Bank BRI Purwokerto dengan nilai 0,8030. Hasil pengujian dan pengujian Black Box Testing menghasilkan penilaian valid serta pengujian penerimaan aplikasi dengan *User Acceptance Test* menghasilkan nilai rata rata sebesar 88% sehingga dapat dikatakan pengguna merasa puas dan terbantu dengan aplikasi ini.

- 10.333147/edumaspul.v2i1.48.
- [3] S. Samidjo, "EFEKTIFITAS PELAKSANAAN MAGANG INDUSTRI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN," *TAMAN VOKASI*, vol. 2, no. 2, 2017, doi: 10.30738/jtvok.v5i2.2528.
- [4] B. S. Baert, B. Neyt, T. Siedler, I. Tobback, and D. Verhaest, "Student internships and employment opportunities after graduation: A field experiment," *Economics of Education Review*, vol. 83, 2021, doi: 10.1016/j.econedurev.2021.102141.
- [5] T. Bolli, K. Caves, and M. E. Oswald-Egg, "Valuable Experience: How University Internships Affect Graduates' Income," *Research in Higher Education*, vol. 62, no. 8, 2021, doi: 10.1007/s11162-021-09637-9.
- [6] H. A. Ramadhan and G. F. Fitriana, "Mobile Apps Design to Find Internship Place Using Design Thinking Method," *Jurnal Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1494.
- [7] S. Al-Saqq, S. Sawalha, and H. Abdelnabi, "Agile software development: Methodologies and trends," *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, vol. 14, no. 11, 2020, doi: 10.3991/ijim.v14i11.13269.
- [8] M. H. Rifqo, D. A. Prabowo, and J. Dernata, "Sistem Pendukung Keputusan untuk Pemberian Reward Kader Terbaik Organisasi Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah Kota Bengkulu Menggunakan Algoritma Simple Additive Weighting," *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, vol. 2, no. 2, 2019, doi: 10.36085/jtis.v2i2.372.
- [9] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, vol. 3, no. 2, 2018, doi: 10.30998/string.v3i2.3048.
- [10] I. Otaduy and O. Diaz, "User acceptance testing for Agile-developed web-based applications: Empowering customers through wikis and mind maps," *Journal of Systems and Software*, vol. 133, 2017, doi: 10.1016/j.jss.2017.01.002.
- [11] P. Pujiyanto, M. Mujito, D. Prabowo, and B. H. Prasetyo, "Pemilihan Warga Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) dan User Acceptance Testing (UAT)," *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 5, no. 3, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i3.6671.

# Aplikasi Pencari Tempat Magang Berbasis Android Menggunakan Metode Agile Scrum

---

ORIGINALITY REPORT

---

# 18%

SIMILARITY INDEX

---

PRIMARY SOURCES

---

1 Ika Ari Sasmita, Rini Indriati, Muhammad Najibulloh Muzaki. "Rekomendasi Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan", Jambura Journal of Electrical and Electronics Engineering, 2021 41 words — 2%

Crossref

---

2 Ricky Abdul Gani Anwar, Kartarina Kartarina, Miftahul Madani. "Sistem Informasi Antrean Pada Pusat Layanan Kesehatan Masyarakat Dengan Electronic Kartu Tanda Penduduk Menggunakan Radio Frequency Identification", Jurnal Bumigora Information Technology (BITe), 2021 40 words — 2%

Crossref

---

3 Timothy Dillan, Dthomas Hatta Fudholi. "What can we learn from MOOC: A sentiment analysis, n-gram, and topic modeling approach", 2022 IEEE 7th International Conference on Information Technology and Digital Applications (ICITDA), 2022 36 words — 1%

Crossref

---

4 Berliana Kusuma Riasti, Fiddin Yusufida A'la, Ropitasari, Muhammad Asri Safi'ie, Jesyca Natalia. "Development of a Web-Based Clean and Healthy Life Behavior Monitoring System", 2022 1st International Conference on Smart Technology, Applied Informatics, and Engineering (APICS), 2022 30 words — 1%

Crossref



---

5 Ahmad Shalludin. "PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) UNTUK KELAYAKAN PEMBERIAN PINJAMAN PADA KOPERASI SIMPAN PINJAM MAKMUR JAYA DI PALINGKAU LAMA KECAMATAN KAPUAS MURUNG KABUPATEN KAPUAS BERBASIS VISUAL", Respati, 2020 27 words — 1%

Crossref

---

6 Victor Khoo ShienYang, Amad Arshad, Lai Chew Ping. "VMS - Visitation Management System", 2021 14th International Conference on Developments in eSystems Engineering (DeSE), 2021 27 words — 1%

Crossref

---

7 Ila Yati Beti. "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARYAWAN TERBAIK MENGGUNAKAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING", ILKOM Jurnal Ilmiah, 2019 24 words — 1%

Crossref

---

8 Ratih Hafsarah Maharrani, Abdul Rohman Supriyono, Lutfi Syafirullah. "SIPGANG: Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Magang Industri Berbasis Multi Attribute Utility Theory (MAUT)", Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN), 2021 24 words — 1%

Crossref

---

9 Anderias Eko Wijaya, Rijal Bani Salam Sukarni. "SISTEM MONITORING KUALITAS AIR MINERAL BERBASIS IOT (INTERNET OF THINGS) MENGGUNAKAN PLATFORM NODE-RED DAN METODE SAW (SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING)", Jurnal Teknologi dan Komunikasi STMIK Subang, 2019 17 words — 1%

Crossref

---

10 Siti Marlina, Ahmad Setiadi, Norma Yunita, Yoseph Tajul Arifin, Jekson Rudianto. "Rancang Bangun 16 words — 1%

---

- 
- 11 Diovianto Putra Rakhmadani, Faisal Dharma Adhinata, Ariq Cahya Wardhana. "PERANCANGAN SISTEM INVENTORY RUANG KELAS DENGAN PENDEKATAN METODE QUALITY CONTROL STATISTICAL SAMPLING BERBASIS WEB STUDI KASUS : INSITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO", Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab, 2021

15 words — 1%

Crossref

- 
- 12 Maria Esther Oswald-Egg, Ursula Renold. "No experience, no employment: The effect of vocational education and training work experience on labour market outcomes after higher education", Economics of Education Review, 2021

15 words — 1%

Crossref

- 
- 13 Septiani Zaroh. "Efektivitas Bimbingan Karir Menggunakan Teknik Modeling Simbolik untuk Meningkatkan Aspek Keterlibatan Kemampuan Perencanaan Karir Peserta Didik", Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan, 2018

14 words — 1%

Crossref

- 
- 14 Dedeh Sri Sudaryanti, Tine Badriatin, Noneng Masitoh. "Pendampingan Praktek Magang Pada Industri Jasa Keuangan oleh Mahasiswa Program Studi Keuangan dan Perbankan Universitas Siliwangi", Bantenese - Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2020

12 words — < 1%

Crossref

- 
- 15 Muhammad Yusuf, Santi Santi, I Putu Deny Arthawan Sugih Prabowo. "Pengembangan Sistem Informasi Buku Tamu Dinas Ketenagakerjaan Kota

12 words — < 1%

---

16 Asahar Johar T, Delfi Yanosma, Kurnia Anggriani. "IMPLEMENTASI METODE K-NEAREST NEIGHBOR (KNN) DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN SELEKSI PENERIMAAN ANGGOTA PASKIBRAKA", Pseudocode, 2017 11 words — < 1%

Crossref

---

17 Dina Fitria Murad, Bambang Dwi Wijanarko, Riyan Leandros, Akrama, Fawwaz Ihsan Ramadhan, Yudhi Ade Putra Siregar. "Interaction Design of Mathematics Learning Applications for Elementary School Students", 2021 3rd International Symposium on Material and Electrical Engineering Conference (ISMEE), 2021 11 words — < 1%

Crossref

---

18 Bayu Adhi Pamungkas, Apriade Voutama, Betha Nurina Sari, Susilawati Susilawati. "Sistem Pakar Deteksi Dini HIV/AIDS Dengan Metode Forward Chaining Dan Certainty Factor", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2021 10 words — < 1%

Crossref

---

19 Darsin Darsin, Desi Triyana. "SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE Simple Additive Weighting (SAW)", Jurnal Informasi dan Komputer, 2021 10 words — < 1%

Crossref

---

20 Ratih Kumalasari Niswatin, Naufal Finanto, Intan Nur Farida. "Perancangan Sistem Rekomendasi Persetujuan Pengajuan Kredit Usaha Menggunakan Metode Simple Additive Weigthing", Generation Journal, 2019 10 words — < 1%

Crossref

---

21 Helfy Susilawati, Tri Arif Wiharso. "E-Prescription: Connecting Patients' Prescriptions with Pharmacists and Cashiers", *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 2021 9 words — < 1%  
Crossref

---

22 Muhammad Sadli. "MODEL KEPUTUSAN FUZZY SIMPLE ADDICTIVE WEIGHTING DALAM PEMILIHAN BARANG ELEKTRONIK DI ILTIZAM LHOKSEUMAWE", *Jurnal Ecotipe (Electronic, Control, Telecommunication, Information, and Power Engineering)*, 2016 9 words — < 1%  
Crossref

---

23 Fitri Imansyah. "Pemetaan Sebaran Data Buta Aksara dengan Sistem Informasi Geografis dan Database Engine", *Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, 2019 8 words — < 1%  
Crossref

---

24 Rizal Rachman. "PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) UNTUK PENILAIAN KARYAWAN PADA KENAIKAN JABATAN", *Jurnal Tekno Insentif*, 2019 8 words — < 1%  
Crossref

---

25 Zeynep Sadiklar. "A conceptual project on the renovation of Coburg Glockenberg Cemetery building", *International Journal of Innovative Research in Education*, 2018 8 words — < 1%  
Crossref

---

26 Yuni Resti, Sofiyanti Indriasari, Bayu Widodo. "Development of Digital Learning Application to Support Smallholder Dairy Farmers in Indonesia", *E3S Web of Conferences*, 2022 7 words — < 1%  
Crossref

---

27 Gabrielli, Elena(Pascale Guidotti Magnani, Giovanni). "Diagnostica strutturale con il metodo Impact-echo di solette in calcestruzzo contenenti guaine per post- tensione ", AMS Tesi di Laurea - AlmaDL - Università di Bologna, 2009. 6 words — < 1%

Publications

---

28 Yuyi Andrika, Melati Suci Mayasari, Fitriyani Fitriyani, Anisah Anisah. "Kajian Penerapan E – Learning Dalam Kuliah Online (Studi Kasus : ISB Atma Luhur)", Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 2022 6 words — < 1%

Crossref

---

EXCLUDE QUOTES OFF  
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE SOURCES OFF  
EXCLUDE MATCHES OFF