

## **Pelatihan Membuat Aplikasi Tanpa Coding Bagi Siswa SMK Yapensu Sungailiat**

Bradika Almandin Wisesa<sup>1</sup>, Vivin Mahat Putri<sup>2\*</sup>, Indra Irawan<sup>3</sup>, M. Syafrizal Zain<sup>4</sup>, Putri Armilia Prayesy<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, Jurusan Informatika dan Bisnis, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Jalan Raya Timah, Indonesia

**\*Email Korespondensi:**

Vivin@polman-babel.ac.id

---

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat berbentuk pelatihan pembuatan aplikasi mobile berbasis no-code sukses digelar untuk siswa SMK Yapensu Sungailiat dengan memanfaatkan Glide Apps—platform yang dipilih berkat kemudahan penggunaan dan fitur gratisnya yang cukup untuk aplikasi sederhana tanpa perlu coding. Prosesnya meliputi persiapan administratif, survei pra-pelatihan melalui kuesioner, penyuluhan disertai demonstrasi dan praktik langsung, hingga evaluasi pasca-pelatihan; peserta berhasil mengembangkan Aplikasi Siswa Yapensu menggunakan Glide Tables dengan antarmuka mirip Excel. Evaluasi menunjukkan rata-rata 80 % responden memberikan penilaian “sangat baik” dan “sangat sesuai”, menandakan respons positif serta kemampuan peserta menyelesaikan seluruh tahap pengembangan aplikasi secara mandiri.

**Kata Kunci:** Application; Glideapps; No Code; Training.

---

### **1. Pendahuluan**

Informasi Teknologi (TI) mencakup semua bentuk teknologi dipakai untuk menyimpan, mengolah, mengirim, serta menyajikan informasi dalam format suara, gambar, teks, maupun video secara efisien dan cepat (Arya et al., 2025; Melda Agnes Manuhutu et al., 2025; Sofian et al., 2023). Di ranah pendidikan dan pengembangan SDM, TI telah menjadi tulang punggung transformasi proses belajar-mengajar, komunikasi, hingga pengambilan keputusan.

Perkembangan teknologi mendorong perubahan besar di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Penguasaan teknologi digital menjadi syarat utama mempersiapkan generasi muda menghadapi Revolusi Industri 4.0 dan era Society 5.0. Salah satu keterampilan krusial di masa ini adalah kemampuan merancang aplikasi mobile yang kini merambah layanan komunikasi, pembelajaran, perdagangan, hingga interaksi sosial (Darwis et al., 2024; Prajogo et al., 2024; Widayuningtias Putri Listio & Yoel, 2024).

Namun, pengembangan aplikasi sering diasosiasikan dengan pemrograman (coding) yang kompleks dan memerlukan keahlian khusus. Untuk mengatasi hambatan tersebut, muncul platform no-code seperti Kodular, Glide, dan MIT App Inventor yang memungkinkan masyarakat umum—termasuk pelajar—menciptakan aplikasi secara mandiri melalui antarmuka visual berbasis drag-and-drop tanpa menulis kode (Ayu Kusumasari & Radita, 2024; Pasha et al., 2024; Primayura & Prasetyo, 2024).

SMK Yapensu Sungailiat memiliki potensi besar untuk memupuk minat siswa terhadap TI. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan atau keterampilan mengembangkan aplikasi mobile, khususnya dengan pendekatan no-code. Pemanfaatan platform no-code dapat menjadi media edukatif sekaligus inovatif untuk mendukung kegiatan belajar, organisasi siswa, serta usaha kecil berbasis digital di lingkungan sekolah (Mahmuda et al., 2024; Prastyo et al., 2024; Samsugi et al., 2024).

Pelatihan pembuatan aplikasi mobile tanpa coding ini dibuat untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam pemahaman konsep dasar aplikasi, mengubah ide menjadi produk nyata, serta memicu semangat kreatif di bidang teknologi. Kegiatan ini diharapkan membentuk siswa sebagai digital creator, bukan sekadar pengguna teknologi (Asmoro Kanthi et al., 2024; Lolong et al., 2025; Munfaqiroh et al., 2024).

Pelatihan ini selaras dengan kebijakan pemerintah dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan abad 21 di satuan pendidikan (Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, 2022; Kemendikbudristek, 2023) (Amien, 2024; Lie et al., 2025). Dengan pendekatan praktis, pelatihan ini menjadi langkah strategis menyiapkan generasi muda yang inovatif, produktif, dan berdaya saing tinggi di era digital. Oleh karena itu, dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertajuk "Pelatihan Membuat Aplikasi Mobile Tanpa Coding bagi Siswa/i SMK Yapensu Sungailiat" (Hidayat et al., 2025a, 2025b; Isyiriyah et al., 2025).

## 2. Metode

Mencakup pengurusan izin administratif, penyusunan kuesioner pra dan pasca, serta penyiapan materi pelatihan.



Gambar 1. Tahapan Pelatihan

Pada tahap persiapan mencakup pengurusan izin administratif, penyusunan kuesioner pra dan pasca, serta penyiapan materi pelatihan. Survei Pra Pelatihan bertujuan mengetahui tingkat pengetahuan peserta tentang coding, pengalaman membuat aplikasi/program, serta harapan terhadap kegiatan. Pelaksanaan adalah tahap inti saat pelatihan berlangsung. Dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif melalui kuesioner pra dan pasca yang diisi 29 siswa. Kuesioner mengukur pengetahuan awal, persepsi, harapan, kepuasan, dan dampak pelatihan (Astuti Amalia et al., 2025; David Marcus, 2023; Pudyastuti1 et al., 2024). Kuisisioner pra Pelatihan bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal tentang TI (khususnya coding dan pengembangan aplikasi) serta ekspektasi peserta.

Tabel 1. Pertanyaan Pra Pelatihan

No	Pertanyaan	Tipe Jawaban
1	Apakah Anda pernah mendengar istilah <i>coding</i> ?	Ya / Tidak
2	Apakah Anda pernah membuat aplikasi atau program komputer?	Ya / Tidak
3	Apakah Anda tahu bahwa aplikasi mobile bisa dibuat <i>tanpa coding</i> ?	Ya / Tidak
4	Apakah Anda pernah menggunakan platform <i>no-code</i> seperti Glide, MIT App Inventor, atau sejenisnya?	Ya / Tidak
5	Apa yang Anda harapkan dari pelatihan ini? (contoh: belajar bikin aplikasi, buat proyek sekolah, dll)	Pilihan ganda (multiple choice) + opsi "Lainnya"
6	Seberapa tertarik Anda untuk membuat aplikasi mobile sendiri setelah pelatihan?	Skala Likert 1-4 (1 = Tidak Tertarik, 4 = Sangat Tertarik)

Skala Likert (untuk pertanyaan 6):

- 1 = Tidak Tertarik Sama Sekali
- 2 = Kurang Tertarik
- 3 = Cukup Tertarik
- 4 = Sangat Tertarik

Kuisoner pasca pelatihan bertujuan untuk menilai kualitas pelaksanaan, pemahaman materi, cara penyampaian, manfaat, dan minat lanjutan.

*Tabel 2. Pertanyaan Pasca pelatihan*

No	Pertanyaan	Tipe Jawaban
1	Bagaimana penilaian Anda terhadap <i>jalannya pelatihan</i> secara keseluruhan?	Skala Likert 1–4
2	Seberapa baik tim pemateri <i>menyampaikan materi</i> ?	Skala Likert 1–4
3	Apakah materi pelatihan <i>sesuai dengan kebutuhan Anda</i> ?	Skala Likert 1–4
4	Apakah Anda merasa <i>lebih paham</i> cara membuat aplikasi tanpa coding setelah pelatihan?	Ya / Tidak / Mungkin
5	Apakah Anda akan <i>mencoba membuat aplikasi sendiri</i> setelah pelatihan ini?	Ya / Mungkin / Tidak
6	Fitur Glide Apps mana yang paling membantu bagi Anda? ( <i>pilih lebih dari satu</i> )	Pilihan ganda (Data Editor, Komponen, Navigasi, dll)
7	Apa saran Anda untuk perbaikan pelatihan berikutnya?	Isian terbuka ( <i>open-ended</i> )
8	Apa kritik Anda terhadap pelaksanaan pelatihan ini?	Isian terbuka ( <i>open-ended</i> )

Skala Likert (untuk pertanyaan 1–3):

- 1 = Tidak Baik
- 2 = Kurang Baik
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Prosedur Pengisian Kuesioner adalah sebagai berikut. Pra Pelatihan: Diisi sebelum acara dimulai, menggunakan Google Form (tautan dibagikan via WhatsApp kelas). Pasca Pelatihan: Diisi segera setelah sesi praktik selesai, masih di lokasi pelatihan, menggunakan perangkat yang sama. Waktu Pengisian: ±5–7 menit per kuesioner. Respons Rate: 100% (29 dari 29 peserta mengisi kedua kuesioner).

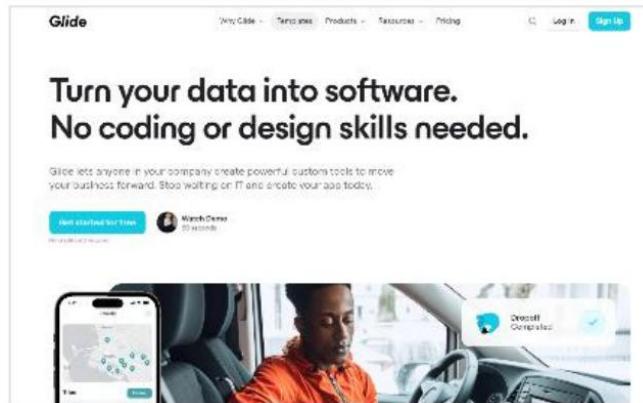
*Tabel 3. Hasil kuisioner*

Indikator	Pra Pelatihan	Pasca Pelatihan
Pernah dengar <i>coding</i>	82,8% (Ya)	-
Pernah buat aplikasi	6,9% (Ya)	-
Tahu <i>no-code</i>	6,9% (Ya)	100% (paham setelah pelatihan)
Penilaian pelatihan	-	86,2% Sangat Baik
Penyampaian materi	-	86,2% Sangat Baik
Akan coba buat aplikasi sendiri	-	89,7% (Ya)

Metode evaluasi menggunakan kuesioner pra-pasca dengan skala Likert 4 poin dan pertanyaan terbuka terbukti efektif untuk mengukur peningkatan pengetahuan (dari 6,9% → 100% memahami *no-code*), menilai kepuasan peserta (>86% "Sangat Baik"), mengidentifikasi minat lanjutan (89,7% akan mencoba sendiri), dan mengumpulkan masukan perbaikan untuk pelatihan berikutnya.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini bertujuan memperkenalkan alternatif pembuatan aplikasi mobile melalui pendekatan no-code menggunakan Glide Apps—platform gratis yang dapat diakses langsung via web (Gambar 2).



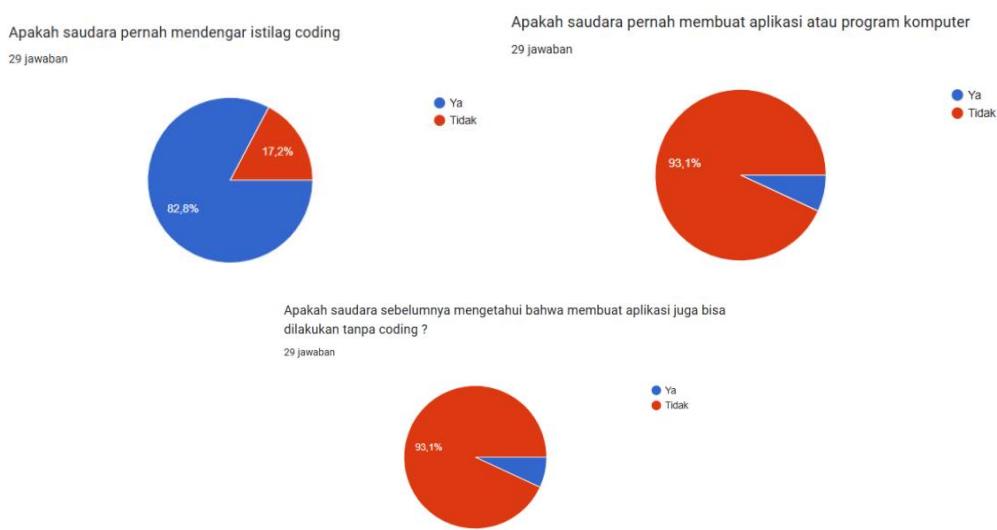
Gambar 2. Home Page glideapps.com

Pelatihan dimulai pukul 08.00 WIB dengan pembukaan resmi oleh Bapak Sartono,S.Pd, SE. Beliau menyatakan dukungan penuh karena sekolah telah melahirkan inovasi tingkat nasional dan berharap pelatihan ini memicu inovasi berikutnya (Gambar 3).



Gambar 3. Tim Pengabdi bersama Kepala Sekolah SMK YAPENSU Sungailiat

Sebelum materi, peserta mengisi kuesioner pra-pelatihan (29 responden). Hasil (Gambar 4).



Gambar 4. Hasil Pengisian Kuesioner Pra Pelatihan

Hasil kuesioner pra-pelatihan (Gambar 4) mengungkap bahwa 82,8 % peserta sudah pernah mendengar istilah coding, tetapi 93,1 % di antaranya belum pernah membuat aplikasi atau program komputer sama sekali. Lebih lanjut, 93,1 % peserta tidak menyadari bahwa aplikasi dapat dibuat tanpa menulis kode. Temuan ini memperkuat diskusi awal antara tim pengabdi dan pihak SMK Yapensu Sungailiat, yang menyatakan bahwa pelatihan semacam ini sangat diperlukan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa dalam teknologi informasi—khususnya pengembangan aplikasi. Harapannya, ilmu yang diperoleh dari pelatihan ini dapat diterapkan peserta untuk menciptakan inovasi baru, terutama di bidang keahlian vokasi yang menjadi fokus SMK.

Pelatihan diawali dengan penjelasan konsep coding, dilanjutkan pengenalan teknologi low-code dan no-code melalui Glide Apps. Antusiasme peserta terlihat jelas, terutama saat sesi praktik pembuatan aplikasi tanpa coding dimulai. Sebelum praktik kelompok, peserta lebih dulu diperkenalkan dengan antarmuka dan fitur-fitur utama lingkungan pengembangan Glide Apps.



Gambar 5. Suasana Saat Pelatihan Berlangsung



Gambar 6. Peserta Mempraktikkan Pembuatan Aplikasi



Gambar 7. Pemberian Apresiasi Kepada Peserta Aktif

Pelatihan ini mempraktikkan pembuatan aplikasi mobile sederhana bernama Aplikasi Siswa Yapensu, yang berfungsi untuk mencatat data siswa-siswi di SMK Yapensu Sungailiat. Aplikasi terdiri dari tiga halaman utama:

- Home: menampilkan ucapan selamat datang.
- Siswa: memuat daftar siswa-siswi sekolah.
- Jurusan: menampilkan informasi jurusan yang tersedia.

Database dibangun dengan Glide Tables, yang antarmukanya mirip Microsoft Excel sehingga mudah dipahami dan dioperasikan oleh peserta. Mayoritas peserta berhasil mengikuti seluruh tahapan pelatihan dan menghasilkan aplikasi sesuai contoh. Dua tabel utama—Tabel Siswa dan Tabel Jurusan—dibuat melalui Data Editor bawaan Glide Apps, dan tampilannya dapat dilihat pada tangkapan layar Gambar 8 dan Gambar 9.

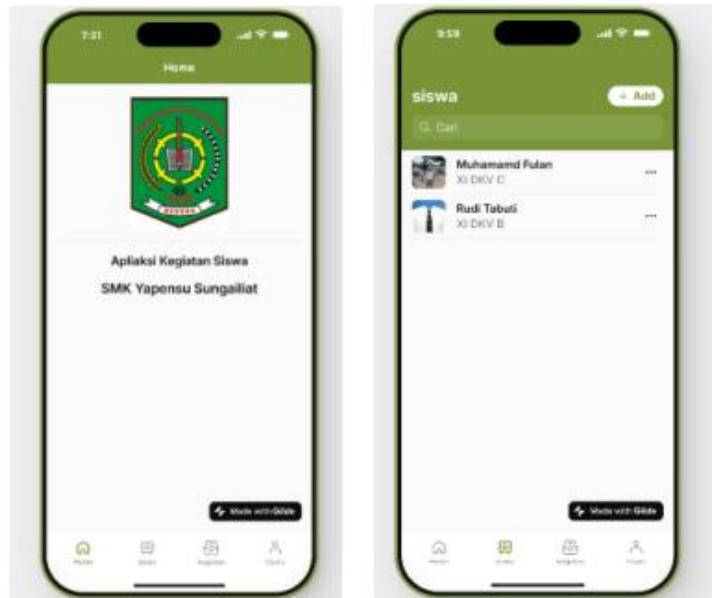
Aplikasi Kegiatan Siswa						Agent	Data	Layout	Workflows	Settings	Upgrade	Share
siswa										Hide columns	Search columns	All
	nis	Is Favorite?	T nama	T kelas	T alamat		foto					
1	12345	<input type="checkbox"/>	Muhamamd Fulan	XI DKV C	Jalan Imam Bonjol no.12 Sungailiat							
2	54321	<input type="checkbox"/>	Rudi Tabuti	XI DKV B	Jalan Sisingamangaraja Air Rual							

Gambar 8. Data Editor Tabel Siswa

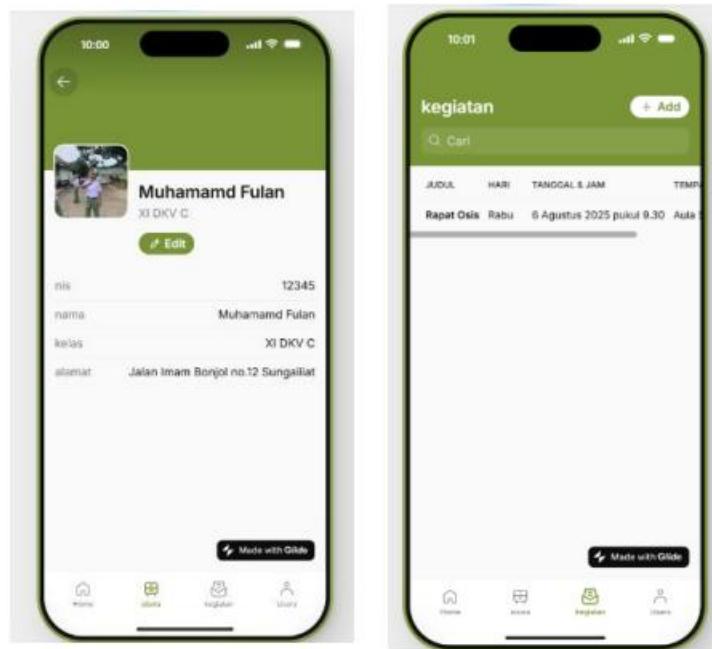
Aplikasi Kegiatan Siswa						Agent	Data	Layout	Workflows	Settings	Upgrade	Share
kegiatan										Hide columns	Search columns	All
	T judul	Is Favorite?	T hari	T tanggal & jam	T tempat							
1	Rapat Osis	<input type="checkbox"/>	Rabu	6 Agustus 2025 pukul 9.30	Aula Sekolah							
2	New row											

Gambar 9. Data Editor Tabel Jurusan

Hasil dari pembuatan *Applikasi Siswa Yapensu* telah dipublikasikan secara *online* sehingga langsung dapat dilihat secara *online* melalui *smartphone* pada tautan <https://aplikasi-siswa-yapensu.glideapp.io> dengan tampilan yang tersaji pada Gambar 10 dan Gambar 11.



Gambar 10. Halaman Home dan Siswa dari Aplikasi yang dibuat dalam Pelatihan



Gambar 11. Halaman Profil dan Jurusan dari Aplikasi yang dibuat dalam Pelatihan

Berdasarkan tampilan aplikasi pada Gambar 10 dan Gambar 11, peserta berhasil memanfaatkan berbagai fitur Glide Apps, antara lain:

- Fitur navigasi, untuk mengatur menu utama seperti Home, Siswa, dan Jurusan.
- Fitur komponen, untuk menambahkan elemen seperti daftar, gambar, teks, dan lainnya.

- Fitur data editor, berbentuk tabel mirip Microsoft Excel, yang berfungsi sebagai penyimpanan data aplikasi.

Setelah pelatihan selesai, seluruh peserta (29 orang) diminta mengisi kuesioner pasca-pelatihan untuk mengevaluasi proses kegiatan. Kuesioner ini mencakup penilaian terhadap kelancaran pelaksanaan, kecocokan materi dengan kebutuhan, cara penyampaian tim pengabdi, serta masukan berupa kritik dan saran. Hasil pengisian kuesioner tersebut disajikan pada Gambar 12.



Gambar 12. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan

Hasil kuesioner pasca-pelatihan menunjukkan respons yang sangat positif dari mayoritas peserta. Sebanyak 86,2 % menilai pelaksanaan pelatihan "Sangat Baik", dan 13,8 % menyatakan "Baik". Penyampaian materi oleh tim pemateri juga mendapat penilaian serupa: 86,2 % "Sangat Baik" dan 13,8 % "Baik". Lebih lanjut, 89,7 % peserta menyatakan "Ya" akan mencoba membuat aplikasi mobile secara mandiri setelah pelatihan, sementara 10,3 % menjawab "Mungkin". Secara keseluruhan, data ini mengindikasikan bahwa kegiatan pengabdian berjalan sukses, diterima dengan sangat baik, serta berhasil memicu minat dan motivasi siswa untuk berkreasi dalam pengembangan aplikasi.

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan aplikasi mobile tanpa *coding* menggunakan Glideapps bagi siswa/i SMK Yapensi Sungailiat telah berhasil dilaksanakan dengan respon yang sangat positif. Berdasarkan survei awal, ditemukan bahwa mayoritas peserta (93,1%) belum pernah membuat aplikasi dan tidak menyadari adanya platform *no-code*. Melalui pelatihan ini, peserta dibimbing secara langsung untuk membuat "Aplikasi Kegiatan Siswa" dari awal hingga publikasi. Evaluasi pasca pelatihan menunjukkan keberhasilan kegiatan, dimana 86,2% peserta menilai jalannya pelatihan dan penyampaian materi "Sangat Baik", dan 89,7% peserta termotivasi untuk mencoba membuat aplikasi sendiri. Pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital, menumbuhkan minat, dan membuktikan bahwa siswa mampu menjadi pencipta teknologi, bukan hanya pengguna.

#### 5. Referensi

- Amien, M. (2024). *Workshop Pengenalan Bahasa Pemrograman Python untuk Data Sains*.
- Arya, Y., Putra, S., Puili, M. I., Seruanda, Y., Seltika, D., & Balikpapan, U. M. (2025). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTARIS PADA TOKO RETAIL MENGGUNAKAN PLATFORM NO-CODE (SEPERTI AIRTABLE ATAU GLIDE APPS)*. <https://doi.org/10.8734/Kohesi.v1i2.365>

- Asmoro Kanthi, Y., Amien, M., Rudiaman Sijabat, D., Palandi, J. F., & Maulidi, R. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru SMP Negeri 16 Malang. In *Fakultas Sains dan Teknologi* (Issue 100). Kabupaten.
- Astuti Amalia, P., Karim, S., Yahya, S., Negeri Samarinda, P., Kemaritiman, J., Studi Teknika, P., Cipto Mangun Kusumo, J., Keledang, S., Samarinda Seberang, K., Samarinda, K., Timur, K., Pertanian Negeri Samarinda, P., Rekayasa dan Komputer, J., Studi Sistem Informasi Akuntansi, P., & Studi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga dan Kepelabuhanan, P. (2025). *Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Canva untuk Guru Sekolah Dasar 012 Samarinda*.
- Ayu Kusumasari, A., & Radita, N. (2024). Pelatihan Aksesibilitas Siswa Berkebutuhan Khusus untuk Gurupada KB-RA Terapi Tazkiyah Malang Berbasis Augmented Reality. In *Jl. Raya Tidar* (Issue 100).
- Darwis, D., Dwi Putra, A., Sulistiani, H., Koeswara, W., & Laksono, A. P. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Desain Produk dan Pembuatan Video bagi Siswa SMK N 1 Kotaagung Timur, Provinsi Lampung. In *Jl. ZA. Pagar Alam* (Issue 9).
- David Marcus, R. (2023). *Implementasi Sistem Pelayanan Masyarakat Online (E-Service) Berbasis Google Form di Tingkat RT (Rukun Tetangga)*.
- Hidayat, T., Seimahuira, S., Sari, R., & Kecamatan Makasar Jakarta Timur, M. (2025a). *Peningkatan Keterampilan Digital dalam Pembuatan CV Berbasis AI bagi Anggota Yayasan IRMA*.
- Isyiriyah, L., Kanthi, Y. A., Zulkarnain, A., Sijabat, D. R., & Suparman, M. D. (2025). *Implementasi Sistem Informasi Penjualan dan Pemesanan Jasa Mekanik Mobil pada UMKM Toko Naga Mas untuk Meningkatkan Efisiensi Layanan*.
- Lie, I. C., Priscillia Wongkar, H., Fernando, M., Paath, B., Yusupa, A., Mamahit, D. J., Ratulangi, U. S., Teknik, F., Elektro, J., Kampus, J., & Kecamatan, U. B. (2025). *Pembuatan Iklan Digital Guna Meningkatkan Promosi Sebuah Toko Kelontong agar Dapat Bersaing dengan Pasar Sekarang*.
- Lolong, L. A. W., Lengkong, F. H., Pakaya, N. F. P., Wakas, B. M., Yusupa, A., & Mamahit, D. J. (2025). *Pendampingan Implementasi QRIS untuk Digitalisasi Pembayaran di Rumah Makan*.
- Mahmuda, U., Widagdo, A. K., Handajani, S., & Astuti, N. (2024). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Glideapps Pada Materi Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras Untuk Siswa Fase F SMK Kuliner. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1572–1580. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2462>
- Melda Agnes Manuhutu, Adrian Adrian, Shady Shady, Michael Michael, Oktovina Oktovina, & Serli Serli. (2025). Penerapan Aplikasi Thunkable untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Mobile di SMK Negeri 3 Sorong. *Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 2(3), 09–15. <https://doi.org/10.62383/ekspresi.v2i3.873>
- Munfaqiroh, S., Liana, Y., Danesty Deccasari, D., Lating, A., Malangkuçewara Malang, S., & Terusan Candi Kalasan Jl Candi Waringin Lawang, J. (2024). *Pemberdayaan Masyarakat Lokal Dalam Upaya Pelestarian Lingkungan Melalui Pola Hidup Bersih dan Sehat*.
- Pasha, D., Rahayu, M., Sulistiani, H., Suhartanto, A., Hamdan Sobirin, M., Kharisma Sangha, Z., & Aditya Aryatama, F. (2024). Pelatihan Keamanan Jaringan dan Antisipasi Kejahatan Siber bagi Siswa SMK N 1 Padang Cermin, Lampung. In *Jl. ZA. Pagar Alam* (Issue 7).
- Prajogo, U., Andini, L., Malangkuçewara Malang, S., & Terusan Candi Kalasan Jl Candi Waringin Lawang, J. (2024). *Pelatihan Social Entrepreneurship Pada Anak Yatim Dan Dhuafa Berbasis Wisata Edukasi Lingkungan*.
- Prastyo, P. A., Kanti, Y. A., & Nurfitri, R. (2024). *Penerapan Desain Kemasan yang Efisien dan Ekonomis untuk Sayur Mayur pada Produk Bada*.
- Primayura, S., & Prasetyo, K. W. (2024). *Evaluasi Pengelolaan Layanan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian di Kecamatan Tajinan Kabupaten Malang*.
- Pudyastuti1, Z. E., Palandi2, J. F., & Sari3, N. (2024). *Peningkatan Kompetensi Guru di Era Digital dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*.
- Samsugi, S., Tri Prastowo, A., Andri Rifai, J., Devi Anggita, R., Febriyo Febriyansyah, A., Dwi Mariska, I., & Cahyadi, M. (2024). *Pelatihan Pembuatan Teknologi Irigasi Tetes berbasis IoT di SMK AL HUDA Jati Agung*.
- Sofian, R., Reza Ferdiansyah, F., Wisnu Nugraha, R., Purwanto, H., & Gustian, R. (2023). Pengembangan Aplikasi Presensi Mobile Menggunakan Progressive Web App dan Location Based Service Mobile

Presence Application Development Using Progressive Web App and Location Based Service. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 13. <https://doi.org/10.34010/jati.v13i2>

Widyayuningtias Putri Listio, S., & Yoel, G. (2024). *Penerapan aplikasi "PADISICK" pada kelompok Tani di Kepuharjo, Karang Plosokabupaten Malang.*