

RANCANG BANGUN APLIKASI AGENDA PENJADWALAN BERBASIS MOBILE DENGAN FITUR PUSH NOTIFICATION DAN REMINDER MENGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (STUDI KASUS : CV. PSM TENDA)

Muhamad Hafidz Rivai, Imam Ma'ruf Nugroho, Yudhi Raymond Ramadhan

Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana Purwakarta
Jalan Cikopak No.53, Mulyamekar, Kec. Babakancikao, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41151
Hafidzrivai75@gmail.com

ABSTRAK

Dengan semakin banyaknya pengguna smartphone di era digital ini, aplikasi menjadi salah satu alat yang bisa membantu penggunaannya dalam berbagai hal, termasuk penjadwalan. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan yang jadwal nya padat dan tidak teratur. CV. PSM Tenda merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyewaan tenda, kursi panggung dan alat pesta lainnya, proses agenda penjadwalan masih secara manual sering menimbulkan masalah disaat pemesanan berbarangan di hari yang sama, serta diperlukannya waktu yang lama untuk membuat laporan. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan sistem aplikasi mobile dengan nama aplikasi agenda PSM Tenda yang dapat memudahkan berjalannya proses penjadwalan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi agenda berbasis mobile dengan fitur push notification dan reminder menggunakan metode extreme programming. Hasil dari pembuatan aplikasi agenda penjadwalan dilengkapi fitur Login, Kelola Jadwal, Lihat Jadwal Pemasangan, Lihat Jadwal Pembongkaran, Input Laporan Pemasangan, Input Laporan Pembongkaran, Lihat Laporan dan Logout. Semua fitur telah diuji fungsionalitasnya menggunakan pengujian Blaxk Box dan dapat berjalan dengan baik.

Kata kunci : *Agenda, Extreme Programming*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang dan mengembangkan bisnis. Salah satu tren utamanya adalah penggunaan aplikasi mobile sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi pelanggan, efisiensi operasional, dan inovasi bisnis secara keseluruhan. Aplikasi mobile telah menjadi salah satu elemen kunci strategi digital perusahaan untuk mencapai tujuan bisnisnya. Aplikasi mobile memungkinkan bisnis meningkatkan loyalitas pelanggan dengan menyediakan pengalaman pengguna yang lebih unggul dan lebih disesuaikan secara personal. Fitur-fitur seperti notifikasi push, integrasi media sosial, dan penggunaan data analitik dapat membantu perusahaan dalam memahami perilaku pelanggan dan memberikan layanan yang lebih relevan dan efektif. [1]

CV. PSM Tenda merupakan bisnis penyewaan tenda dan peralatan pesta yang terletak di KP. Pasar Minggu rt04 rw01 Desa Cikumpay, Kecamatan Campaka, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat 41181. PSM Tenda menyediakan tenda untuk berbagai acara seperti pernikahan, perpisahan sekolah, ulang tahun, dan acara lainnya. Pada saat ini proses bisnis penyewaan tenda di CV. PSM Tenda masih menggunakan proses manual diantaranya customer masih memesan tenda hanya lewat telepon atau pesan whatsapp kepada pemilik saja. Setelah menerima pesanan yang di pesan oleh customer pemilik biasanya langsung mencatat jadwal pemasangan di buku saja ini dinilai kurang efektif, Proses bisnis tersebut dirasa kurang efektif dikarenakan ketika suatu saat data

tersebut dibutuhkan akan sulit untuk melakukan pengecekan data tersebut. Selain itu ketika terjadi pemesanan dadakan sulit untuk mengecek jadwal pemasangan yang awal karena tidak adanya catatan langsung jadwal pemasangan yang tersedia pada saat itu. Dan proses bisnis dalam pemberitahuan pemasangan dan pembongkaran di CV. PSM Tenda masih dengan cara manual yaitu hanya mengingatkan secara langsung saja jika bertemu dan mengingatkan di group whatsapp dimana biasanya chatnya sudah tertimpa di atas. Dikarenakan melalui group whatsapp diinginkannya sudah lama jadi tertimpa chat yang baru.

Dengan mempertahankan permasalahan diatas maka CV. PSM Tenda akan mengalami resiko kekeliruan dalam jadwal pemasangan tenda, terjadinya pemasangan yang tidak sinkron antara pemesan awal dengan pemesan yang terbaru di customer, resiko lebih besar dapat terjadi yaitu tidak terjadinya pemasangan karena customer memesan sudah lama dan catatan hilang dan pemilik lupa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah proses pengembangan aplikasi untuk perangkat portabel seperti ponsel dan PDA. Pada saat produksi, tergantung pada platform perangkat lunak, aplikasi seluler sudah ada atau tersedia untuk diunduh oleh pengguna. [2]

2.2. Mobile

Mobile adalah salah satu hasil dari kemajuan teknologi global. Aplikasi yang dulunya hanya

dirancang untuk komputer sekarang juga dapat diakses pada perangkat genggam seperti PDA dan ponsel. Aplikasi *mobile* kini dapat dengan mudah diunduh melalui Play Store di berbagai platform seperti iOS, Android, BlackBerry, dan Windows Phone. [3]

2.3. Push Notification

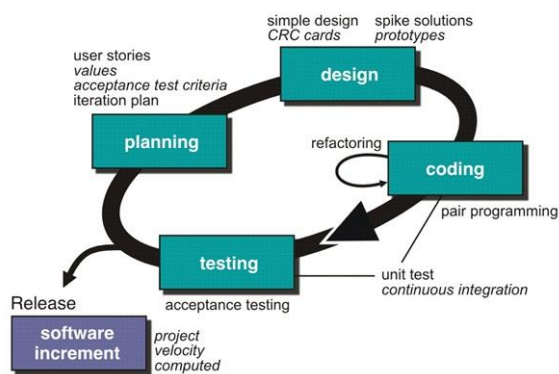
Push notification adalah pemberitahuan yang dikirimkan oleh perusahaan kepada pengguna aplikasi. Notifikasi ini dikirim kepada mereka yang telah mengaktifkan mode notifikasi di aplikasi. Strategi ini menawarkan berbagai keuntungan, termasuk kemampuan untuk menjangkau semua pengguna aplikasi, baik yang baru maupun yang sudah lama. [4]

2.4. Reminder

Reminder berarti pengingat atau peringatan. Ini adalah kata dalam bahasa Inggris yang mungkin Anda dengar atau ucapkan dalam percakapan sehari-hari. Pengingat ini dapat merujuk pada sesuatu atau seseorang. Karena “*reminder*” berarti “mengingat”, kata ini biasanya digunakan ketika seseorang tidak ingin melupakan sesuatu, seperti jadwal pertemuan, janji temu, atau rutinitas. Dengan kata lain, pengingat ini dapat digunakan untuk diri sendiri atau orang lain. [5]

2.5. Extreme Programming

Extreme Programming (XP) dikenal sebagai metode yang memungkinkan tim teknis untuk mengembangkan perangkat lunak secara efisien dengan menggunakan berbagai prinsip dan praktik pengembangan perangkat lunak. XP merupakan fondasi untuk pekerjaan sehari-hari tim [6]. Metodologi *Extreme Programming* terdiri dari empat fase seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 : Extreme Programming

2.6. React Native

React Native sering digunakan untuk mengembangkan aplikasi *mobile* yang dapat berjalan di Android dan iOS. *Framework* ini merupakan sekumpulan pustaka *JavaScript* yang dikembangkan oleh Facebook. *Sintaks React Native* menggabungkan *JavaScript* dan *XML*, yang sering kali dikenal sebagai *JSX*. [6]

2.7. Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang sangat canggih, tetapi sangat mirip dengan bahasa manusia sehingga mudah dipelajari. *Javascript* dikembangkan untuk membuat situs web lebih ramah pengguna dengan menambahkan fitur seperti menampilkan atau menghapus objek di situs web. Sebagai contoh, objek di situs web dapat ditampilkan atau dihapus, dan fungsi *Javascript* dapat digunakan untuk mengembalikan objek yang telah dihapus. [7]

2.8. Firebase

Firebase adalah platform *mobile* dari Google yang dirancang untuk membantu pengembang menciptakan aplikasi berkualitas tinggi dan mengembangkan bisnis mereka dengan cepat. Platform ini menyediakan berbagai fitur seperti analitik, basis data, perpesanan, dan pelaporan kerusakan. Dibangun di atas infrastruktur Google, *Firebase* dapat secara otomatis menyesuaikan skala untuk aplikasi besar dan menawarkan performa yang unggul melalui pengelolaan data dan informasi. [8]

2.9. Unified Language Modelling (UML)

UML adalah salah satu alat yang paling kuat dalam dunia pengembangan sistem berorientasi objek. UML adalah alat yang ampuh karena menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang sistem untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang terstandarisasi dan dapat dimengerti, dan memiliki mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengomunikasikan desain mereka kepada orang lain. UML adalah bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Buch. Ini adalah bahasa yang menggabungkan teknik pemodelan berorientasi objek (OMT) dan rekayasa perangkat lunak berorientasi objek (OOSE). Metode *Booch*, yang dikembangkan oleh *Grady Booch*, dikenal sebagai metode desain berorientasi objek. Metode ini menggambarkan proses analisis dan desain yang terdiri dari empat fase berulang: Identifikasi kelas dan objek, mendefinisikan semantik hubungan antara objek dan kelas, penyempurnaan antarmuka, dan implementasi. [9]

2.10. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

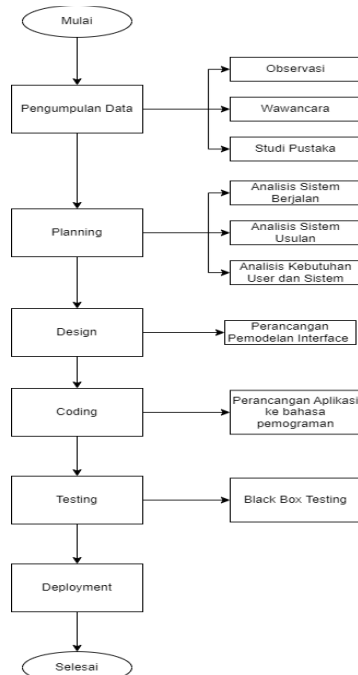
NO	1
PENULIS, JUDUL, PUBLISHER, TAHUN	RANCANG BANGUN APLIKASI PUSH NOTIFICATION TERPUSAT [4]
PERMASALAHAN	Permasalahan utama yang diangkat pada pembuatan tugas akhir ini adalah karena tidak adanya sebuah web service untuk melakukan broadcasting push notifikasi di ITS secara

	terpusat dan terintegrasi untuk memudahkan pengembangan dan pengelolaannya. Selama ini pengiriman push notifikasi pada berbagai aplikasi yang ada di ITS masih terpisah secara sendirisendiri pada masing-masing aplikasi yang ada sehingga tidak dapat dilakukan monitoring secara terpusat.
METODOLOGI	Metode HTTP
HASIL PENELETIAN	Dalam proses pengerjaan tugas akhir dari tahap pendahuluan, kajian pustaka, analisis, perancangan, implementasi dan pengujian aplikasi push notification terpusat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. 1. Aplikasi push notification terpusat mampu melakukan pengiriman notifikasi menuju backend as a service Google FCM. 2. REST API untuk aplikasi push notification terpusat berhasil diimplementasikan menggunakan jersey restful web services. Untuk melakukan keamanan dalam pertukaran data antara aplikasi klien dan API, access token disisipkan di dalam header setiap kali aplikasi klien melakukan request API.
NO	2
PENULIS, JUDUL, PUBLISHER, TAHUN	Pembuatan Aplikasi Pengumuman Menggunakan Push Notification (Modul Pengguna) UIN Suska Riau[10]
PERMASALAHAN	Permasalahan yang diperoleh yaitu tentang teknik penyebaran pengumuman. Saat ini, sistem penyebaran pengumuman informasi di universitas menggunakan website UIN Suska. Pengumuman tersebut dapat dilihat oleh siapapun baik dengan mengakses website nya. Pengumuman melalui website dinilai tidak efektif karena banyaknya informasi yang ingin disampaikan tapi tidak dibaca oleh civitas akademika terlebih lagi jika informasi ini adalah informasi terbaru yang sering dipertanyakan civitas akademika yang sebenarnya telah disampaikan di website resmi kampus.
METODOLOGI	Metode Waterfall
HASIL PENELITIAN	Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Aplikasi ini mempunyai empat user yaitu administrator, mahasiswa, dosen dan pegawai. Administrator sebagai pengelola aplikasi pengumuman ini dapat menambah dan menghapus pengumuman. Sedangkan mahasiswa, dosen dan pegawai hanya dapat melihat pengumuman, berita, info beasiswa, info mahasiswa dan info wisuda. 2) Hasil pengujian menggunakan metode black box dengan memasukkan beberapa data uji dan pengujian menggunakan User Acceptance Test (UAT) dengan hasil UAT pada aplikasi ini adalah 82%.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini diperlukan sebuah kerangka penelitian untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kerangka penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

3.2. Pengumpulan Data

Untuk memastikan bahwa informasi yang diperoleh pada tahap pengumpulan data akurat dan tidak menyimpang dari topik pembahasan, maka disusunlah tahapan-tahapan berikut:

a. Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap proses pemesanan yang berlangsung di lokasi penelitian, yaitu CV. PSM Tenda, serta mencatat berbagai permasalahan yang ada di CV tersebut. Pengamatan ini mencakup proses penjadwalan pemasangan.

b. Wawancara

Narasumber yang akan diwawancarai adalah pemilik dan pegawai CV. PSM Tenda untuk meneliti permasalahan yang ada di CV. PSM Tenda. Setelah proses wawancara, ditemukan bahwa pemilik sering mengeluh karena sering lupa dengan jadwal pemasangan untuk pesanan lama, sebab catatan sering tertumpuk atau hilang. Hal ini menyebabkan bentrokan jadwal dengan pemesan baru. Berdasarkan masalah tersebut, diusulkan dan disarankan solusi berupa pembuatan aplikasi agenda untuk meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini, dilakukan studi pustaka dengan mempelajari jurnal dan penelitian terdahulu untuk mencari informasi terkait perancangan aplikasi

agenda menggunakan metode pengembangan aplikasi *Extreme Programming* (XP). Hal ini bertujuan agar pembahasan tetap sesuai dengan referensi dan menghasilkan sistem yang bermanfaat.

3.3. Planning

Pada tahap ini menentukan perencanaan seperti identifikasi masalah, menganalisa kebutuhan user dari segi fitur apa saja yang di butuhkan dan menetapkan jadwal pembuatan aplikasi tersebut.

3.4. Design

Pada tahap ini, desain akan digambarkan dengan model UML, seperti use case diagram, activity diagram, dan class diagram, untuk mempermudah pengembangan sistem. Selanjutnya, akan dilakukan tahap pembuatan desain antarmuka untuk aplikasi yang akan dibuat.

3.5. Coding

Pada tahap ini, aplikasi dibangun berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dengan *framework React Native*, serta database *Firebase*, dengan *Visual Studio Code* sebagai editor kode.

3.6. Testing

Pada tahap ini, aplikasi yang telah selesai dibuat akan menjalani tahap pengujian untuk memastikan bahwa fungsinya sesuai harapan. Jika ditemukan kesalahan atau fitur yang tidak berfungsi dengan baik, perbaikan akan segera dilakukan. Pengujian aplikasi akan dilakukan menggunakan metode *black box testing*, yang memiliki kelebihan karena tidak memerlukan pemeriksaan kode program.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah pengumpulan data. Penulis melakukan pengumpulan data melalui metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi Lapangan yang dilakukan meliputi survey lokasi penelitian dan pengajuan izin kepada pihak terkait untuk melakukan penelitian di tempat tersebut. Dalam kasus ini cv. Psm tenda menjadi objek dalam penelitian ini. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan dan alur bisnis berjalan yang dilakukan di cv. Psm tenda.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan penulis kepada pegawai dan pemilik cv. Psm tenda. Dalam hal ini penulis melakukan tanya-jawab terkait kegiatan dalam menjalankan usaha di persewaan tenda. Dari wawancara tersebut penulis mendapatkan informasi tentang bagaimana sistem yang sedang

berjalan di usaha tersebut, kemudian masalah apa yang dihadapi, serta harapan untuk sistem yang akan dibangun sebagai solusi permasalahan. Hasil dari wawancara diperoleh user stories atau cerita pengguna yang akan mendukung kegiatan dalam tahap *planning* atau perencanaan.

c. Studi Pustaka

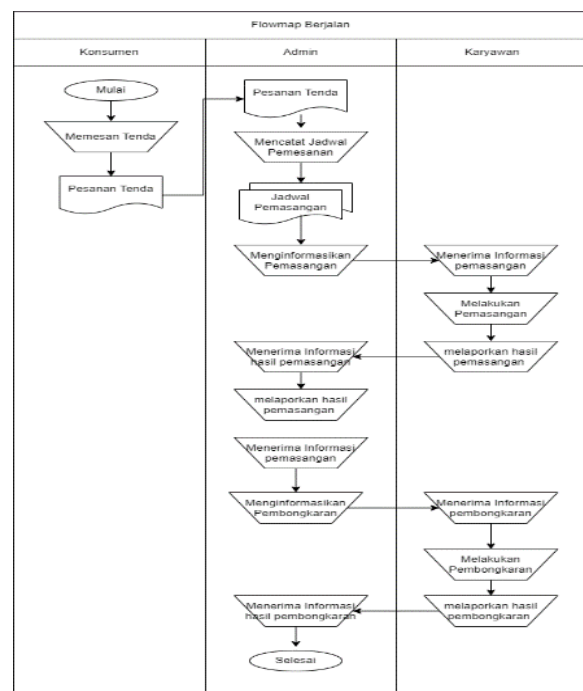
Studi Pustaka dilakukan penulis dengan cara mencari sumber-sumber terkait dengan penelitian untuk mendukung kegiatan penelitian dalam penyelesaian suatu masalah, solusi yang cocok untuk masalah tersebut hingga pencegahan terhadap masalah serupa di masa depan. Sumber-sumber terkait yang penulis jadikan sebagian acuan diantaranya adalah jurnal-jurnal yang telah dipublish baik jurnal nasional maupun internasional, E-Book, dan artikel-artikel dari internet. Sumber-sumber tersebut dikaji untuk memudahkan penulis dalam mendapatkan metode yang cocok untuk menyelesaikan masalah yang ada di cv. Psm tenda.

4.2. Planning

Tahap kedua dari penelitian ini adalah *Planning* atau perencanaan. pada tahap ini data yang telah diperoleh dari tahap awal selanjutnya dianalisis dan dibuatkan sebuah alur sistem berjalan dan alur sistem usulan yang didasarkan pengamatan secara langsung dari observasi lapangan dan user stories dari pemilik dan pegawai PSM Tenda.

4.3. Analisis Sistem Berjalan

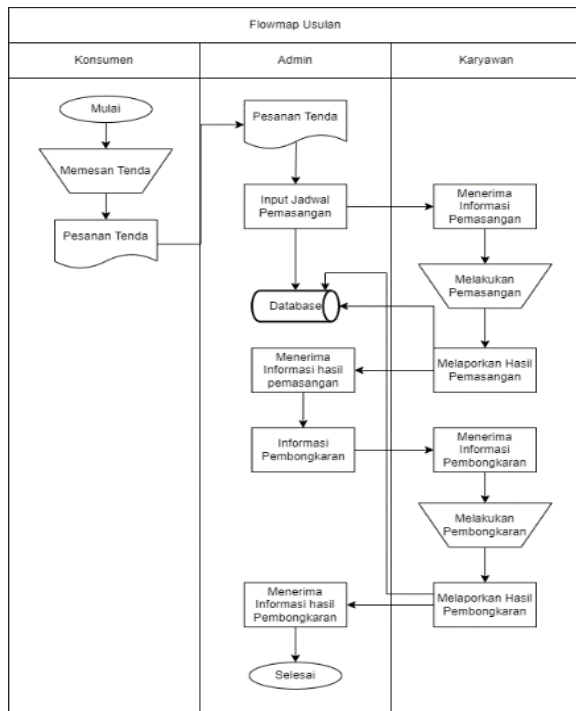
Menurut observasi yang telah dilakukan dan user stories yang diperoleh, dibuatlah flowmap sistem yang berjalan di PSM Tenda, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 di bawah:



Gambar 3. Floemap Berjalan

4.4. Analisis Sistem Usulan

Menurut informasi yang diperoleh, dapat digambarkan bagaimana sistem yang akan dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 di bawah:



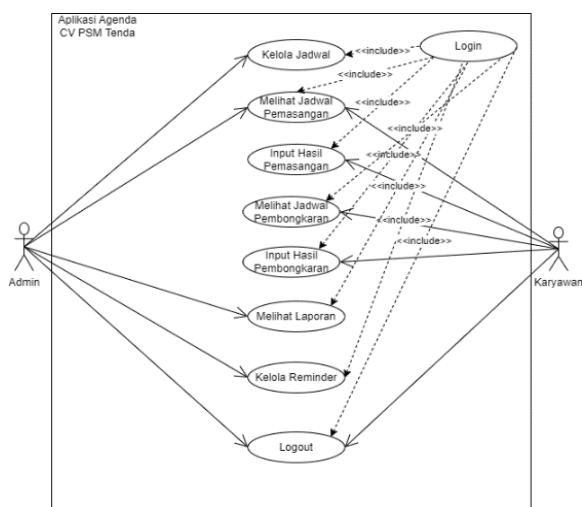
Gambar 4. Flowmap Usulan

4.5. Modelling

Selanjutnya, tahap pemodelan, sistem dirancang untuk menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), yang merupakan metode pemodelan berbasis objek.

a. Usecase Diagram

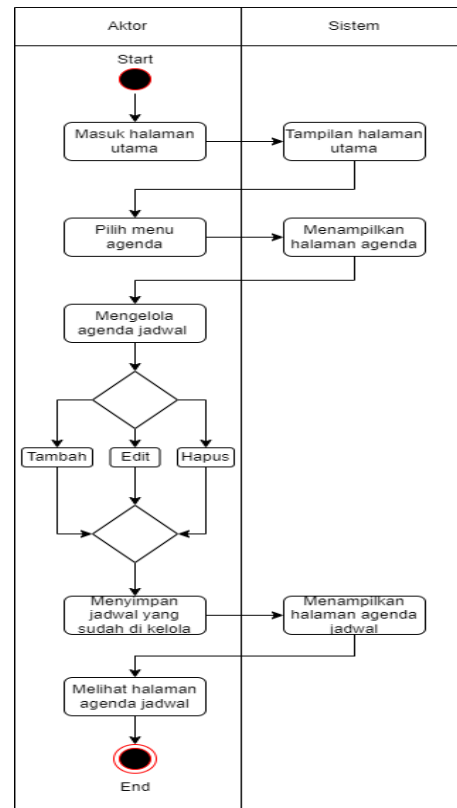
Use Case Diagram adalah diagram yang menunjukkan interaksi antara *Use Case* dan aktor. Berikut ini adalah gambaran *use case* dari aplikasi agenda PSM Tenda:



Gambar 5. Usecase Diagram

b. Activity Diagram

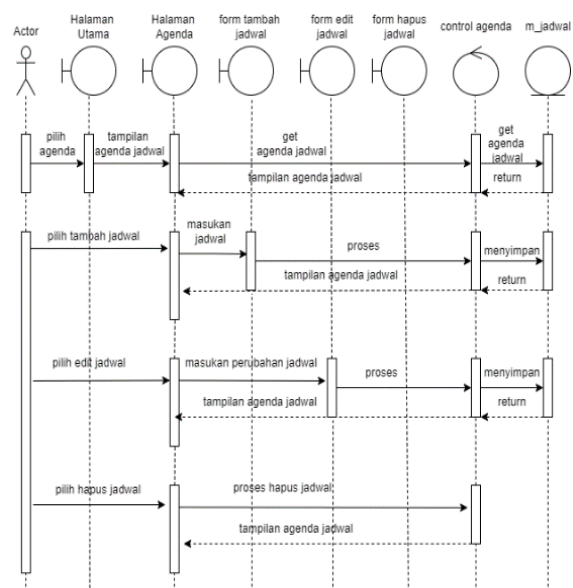
Activity Diagram menggambarkan aktivitas-aktivitas dalam aplikasi dan menjelaskan aktivitas-aktivitas tersebut sesuai dengan *Use Case*. Berikut ini adalah *Activity Diagram* yang telah dibuat:



Gambar 6. Activity Diagram

c. Sequence Diagram

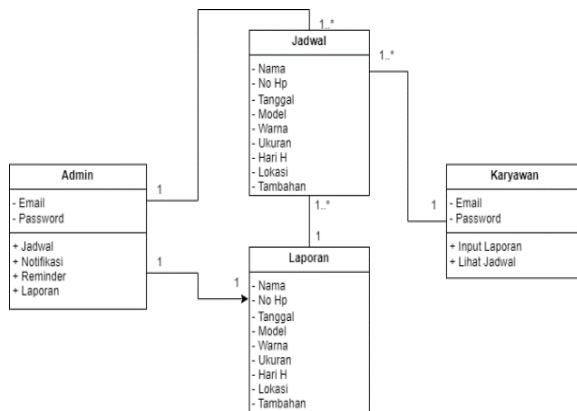
Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek secara berurutan. Berikut adalah *Sequence Diagram* yang telah dibuat:



Gambar 7. Sequence Diagram

d. Class Diagram

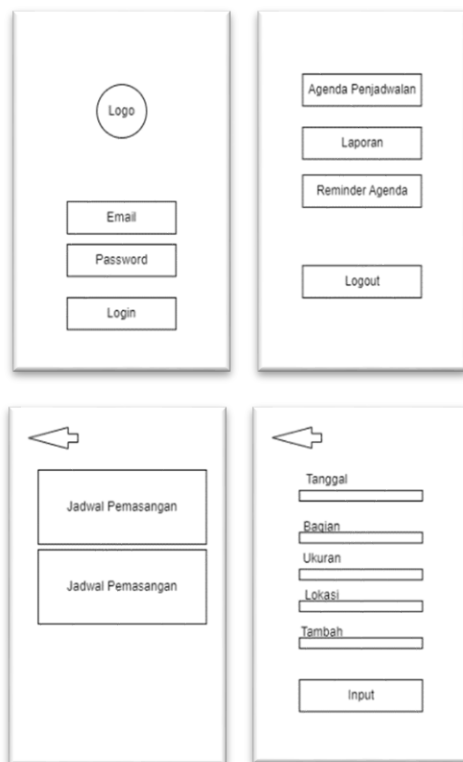
Class Diagram adalah elemen kunci dalam aplikasi, di mana setiap kelas menggambarkan satu bagian dari struktur aplikasi. Berikut ini adalah *Class Diagram* yang telah dibuat:



Gambar 8. *Class Diagram*

4.6. Design

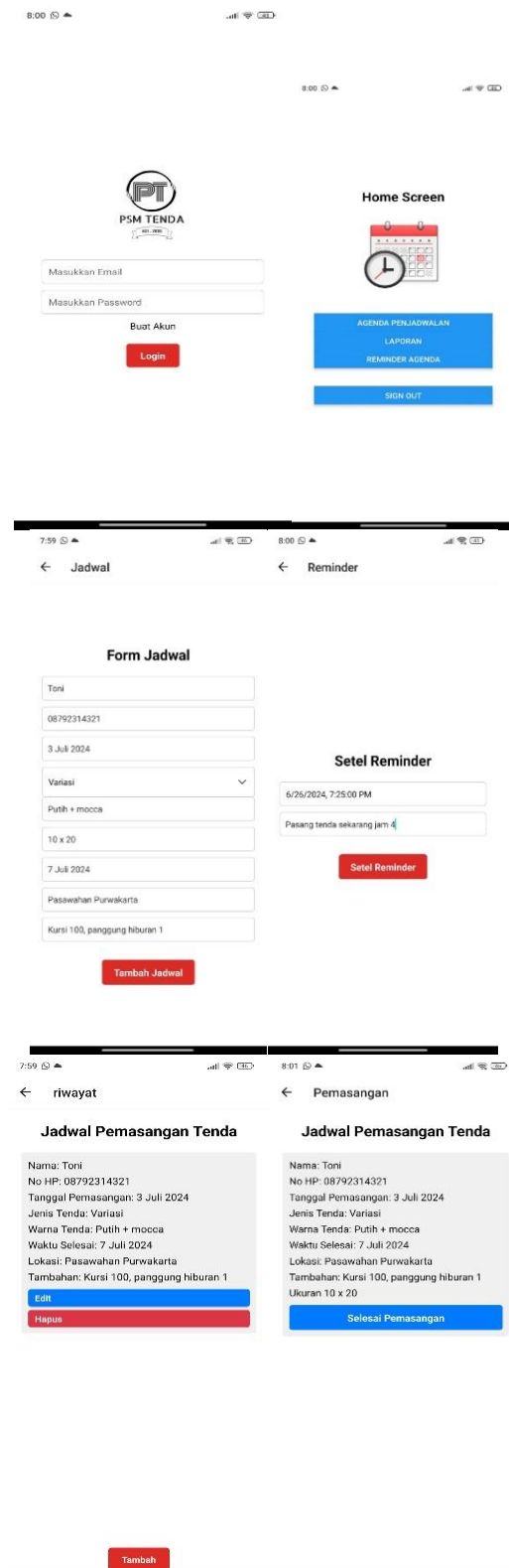
Pada tahap ini, penulis merancang antarmuka untuk desain aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah beberapa rancangan antarmuka yang telah dibuat.



Gambar 9. Beberapa Rancangan *Interface*

4.7. Coding

"Proses ini melibatkan penulisan kode untuk sistem yang akan dibangun oleh pengembang sesuai dengan rencana dan desain yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah beberapa implementasi dari antarmuka yang telah dirancang.



Gambar 10. Beberapa Tampilan Dari Aplikasi

4.8. Testing

Pengujian ini menggunakan *metode black box testing*, yang memfokuskan pada penilaian kemampuan antarmuka dan fungsi yang ada dalam aplikasi yang dibuat.

Tabel 1. *Blackbox Testing*

No	Fungsi yang di uji	Skenario Pengujian	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
1.	Halaman Login	Memasukan username dan password lalu klik login	Aplikasi menampilkan halaman utama sesuai hak akses	Sukses
2.	Menu Agenda Penjadwalan	Aktor (admin) mengklik Agenda Penjadwalan	Aplikasi menampilkan jadwal agenda	Sukses
3.	Tombol Tambah Jadwal	Aktor (admin) mengklik tambah jadwal	Aplikasi menampilkan form tambah jadwal	Sukses
5.	Tombol Edit Jadwal	Aktor (admin) mengklik edit jadwal	Aplikasi menampilkan form edit jadwal	Sukses
6.	Tombol Hapus jadwal	Aktor (admin) mengklik hapus jadwal	Aplikasi menampilkan pop up hapus jadwal	Sukses
7.	Menu Laporan	Aktor (admin) mengklik menu laporan	Aplikasi menampilkan halaman laporan	Sukses
8.	Menu Reminder	Aktor (admin) mengklik menu reminder	Aplikasi menampilkan halaman reminder	Sukses
9.	Menu Jadwal Pemasangan	Aktor (karyawan) mengklik menu jadwal pemasangan	Aplikasi menampilkan halaman jadwal pemasangan	Sukses
10.	Tombol Selesai Pemasangan	Aktor (karyawan) mengklik selesai pemasangan	Aplikasi menampilkan pop up selesai pemasangan	Sukses
11.	Menu Jadwal Pembongkaran	Aktor (karyawan) mengklik menu jadwal pembongkaran	Aplikasi menampilkan halaman jadwal pembongkaran	Sukses
12.	Tombol Selesai Pembongkaran	Aktor (karyawan) mengklik selesai pembongkaran	Aplikasi menampilkan pop up selesai pembongkaran	Sukses
13.	Tombol Logout	Aktor (admin dan karyawan) mengklik tombol logout	Aplikasi menampilkan pop up untuk logout dan logout aplikasi	Sukses

4.9. Hasil

Menurut hasil pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi agenda berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan dan perancangan awal. Namun, kemungkinan kesalahan masih ada saat aplikasi digunakan, baik dari sisi pengguna maupun perangkat. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk pengguna mengenai cara menggunakan aplikasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti berhasil mengembangkan aplikasi agenda berbasis *mobile* dengan metode *Extreme Programming* sebagai model pengembangan, *Unified Modeling Language* (UML) untuk perancangan, dan menggunakan *Expo* sebagai perangkat lunak pembangun, sesuai dengan kerangka pemikiran yang telah ditetapkan. Keuntungan dari aplikasi agenda ini meliputi percepatan dan kemudahan dalam penjadwalan pemasangan dan pembongkaran, serta mempermudah karyawan dan pemilik dalam menjalankan operasional di PSM Tenda. Berdasarkan kesimpulan di atas, untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi yang ada, peneliti menyarankan agar aplikasi agenda ini dikembangkan dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, diharapkan aplikasi ini dapat menambahkan fitur-fitur yang kurang untuk mencapai hasil yang optimal dan memasukkan fitur-fitur tambahan yang diperlukan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rafli A, "Bagaimana Dampak Teknologi Informasi dalam Bisnis," Mekari Jurnal. Accessed: Mar. 24, 2024. [Online]. Available: [https://www.jurnal.id/id/blog/bagaimana-](https://www.jurnal.id/id/blog/bagaimana-dampak-teknologi-informasi-dalam-bisnis-saat-ini-sbc/)
- [2] N. Nuraprian, M. Defriani, and D. Singasatia, "RANCANG BANGUN APLIKASI PEMANDU WISATA DI KOTA PURWAKARTA BERBASIS MOBILE," 2021.
- [3] N. T. Bestari, "RANCANG BANGUN APLIKASI AGENDA RAPAT BERBASIS ANDROID."
- [4] WAHYUDIANTO O D, "RANCANG BANGUN APLIKASI PUSH NOTIFICATION TERPUSAT," ITS, 2018.
- [5] Fellayati Hairum, "Apa itu Reminder? Arti, Jenis dan Contoh yang Tepat," rumahweb. Accessed: Dec. 19, 2023. [Online]. Available: <https://blog.rumahweb.com/reminder-artinya/>
- [6] P. A. Lestari and A. H. Masitoh, "Aplikasi Me-List Berbasis Android Menggunakan Framework React Native," 2022.
- [7] B. Aidi, M. Defriani, and I. Jaelani, "Android Based Tani Rahayu Application Uses Extreme Programming (Xp) Method," 2023.
- [8] M. A. Sahputra, M. Defriani, and T. I. Hermanto, "Rancan Bangun Aplikasi Pelayanan E-Trayek Berbasis Mobile Menggunakan Metode Extreme Programming," *sudo Jurnal Teknik Informatika*, vol. 2, no. 1, pp. 34–44, Mar. 2023, doi: 10.56211/sudo.v2i1.229.
- [9] M. R. Mahendra *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Rentcar Now Pada Rental Mobil Sahabat Purwakarta Berbasis Mobile dengan Metode Prototipe."
- [10] D. Ertawirisa *et al.*, "Pembuatan Aplikasi Pengumuman Menggunakan Push Notification (Modul Pengguna) UIN Suska Riau," 2020.