

PERANCANGAN APLIKASI “CINELIVRO” BERBASIS GLIDE UNTUK MENGATUR DAFTAR TONTONAN DAN BACAAN PRIBADI

John Bush Henrydunan, Alvin Hafiz, Ananda Irya Shakila Syukron,

Yesy Simanjuntak, Adidtya Perdana

Ilmu Komputer, Universitas Negeri Medan

Jalan W. Iskandar Psr V Medan Esatate Kab. Deli Serdang , Indonesia

johnbushsimarmata@mhs.unimed.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan aplikasi mobile semakin pesat, memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pengelolaan daftar tontonan dan bacaan pribadi. Namun, banyak pengguna masih mengalami kesulitan dalam mengorganisasi film dan buku yang ingin mereka ikuti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi CineLivro berbasis Glide dengan pendekatan no-code guna mempermudah pengguna dalam mencatat, mengelola, dan mengakses daftar tontonan serta bacaan mereka. Metode yang digunakan mencakup perancangan sistem berbasis Google Sheets sebagai basis data, implementasi fitur CRUD (Create, Read, Update, Delete), serta pengujian aksesibilitas dan keamanan data pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik dalam mengelola data film dan buku, serta memiliki fitur login berbasis email yang menjamin privasi pengguna. Implementasi no-code dengan Glide memungkinkan pengembangan aplikasi yang cepat dan efisien tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang kompleks. Dengan fitur yang mendukung kemudahan akses dan pengelolaan data secara personal, CineLivro diharapkan menjadi solusi efektif bagi pengguna dalam mengatur aktivitas hiburan mereka secara lebih terstruktur dan fleksibel.

Kata kunci : No-Code, Glide, CRUD, Pengelolaan Film, Pengelolaan Buku.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan aplikasi berbasis mobile semakin pesat, memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam mengelola kegiatan pribadi [1].

Salah satu aktivitas yang banyak diminati adalah menonton film dan membaca buku. Namun demikian, sering kali individu mengalami kesulitan dalam mengorganisasi daftar tontonan atau bacaan yang ingin diikuti. Akibatnya, banyak yang lupa atau kesulitan mencari referensi untuk melanjutkan kegiatan tersebut. Beberapa aplikasi yang ada terkadang tidak memenuhi kebutuhan pengguna, baik dari segi fungsionalitas, kemudahan penggunaan, maupun personalisasi.

Pengembangan aplikasi yang dapat membantu mengatur dan mengelola daftar tontonan (film) serta bacaan (buku) secara pribadi menjadi sangat penting [2].

Salah satu platform yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi semacam ini adalah Glide, yang memungkinkan pembuatan aplikasi berbasis web dan mobile dengan mudah tanpa memerlukan kemampuan coding yang mendalam. Glide adalah startup yang dapat membuat aplikasi tanpa coding (no-code) dan mengisi data dari spreadsheets [3].

Metode no-code sepenuhnya menghilangkan kebutuhan akan pengkodean dengan bergantung sepenuhnya pada tools visual untuk membangun aplikasi atau sistem [4].

Pendekatan ini memungkinkan pengguna, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman, untuk mengembangkan aplikasi

melalui antarmuka grafis yang intuitif dan fitur drag-and-drop. Dengan proses coding yang sepenuhnya otomatis, no-code menjadi alternatif efisien dalam pengembangan perangkat lunak, menghemat waktu serta mengurangi kompleksitas dibandingkan dengan metode tradisional yang memerlukan penulisan kode secara manual [5].

Selain itu, pendekatan ini juga memungkinkan iterasi dan perubahan dilakukan dengan lebih cepat, sehingga sangat cocok untuk pengembangan tanpa harus bergantung pada keterampilan pemrograman yang mendalam.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa Glide dapat digunakan secara efektif untuk mengembangkan berbagai jenis aplikasi berbasis no-code. Sebagai contoh, aplikasi berbasis Glide telah dikembangkan untuk pengenalan objek wisata di Kediri, yang memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan mereka. Aplikasi tersebut menyediakan fitur seperti daftar objek wisata, rute perjalanan, serta opsi bagi pengguna untuk menambahkan lokasi baru. Pendekatan ini menunjukkan bahwa Glide dapat dimanfaatkan secara luas dalam pengelolaan informasi pribadi maupun publik, dengan antarmuka yang intuitif dan kemudahan dalam pengisian data melalui spreadsheet [6].

Selain itu, Glide juga telah diterapkan dalam bidang pendidikan sebagai platform pengembangan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik dan pendidik. Aplikasi berbasis Glide memungkinkan pembuatan dan pengelolaan konten tanpa keterampilan pemrograman, dengan fitur seperti

video pembelajaran, teks, evaluasi, dan forum diskusi. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis Glide memiliki tingkat kelayakan yang tinggi, dengan validasi media mencapai 94% dan validasi materi sebesar 85%. Temuan ini membuktikan bahwa Glide efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan mudah diadaptasi [7].

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan merancang aplikasi yang diberi nama 'CineLivo', aplikasi berbasis no-code yang membantu pengguna mengelola daftar tontonan dan bacaan secara terstruktur. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, CineLivo menerapkan metode CRUD untuk mempermudah penambahan, pembaruan, dan penghapusan data film serta buku dalam satu platform. Dengan integrasi Google Sheets, aplikasi ini memastikan keamanan data dan akses terbatas bagi pemiliknya. Fitur seperti pengaturan status, pemberian rating, serta catatan pribadi menjadikan CineLivo solusi inovatif bagi pengguna dalam mengatur hiburan dan kegiatan membaca secara efisien.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) adalah suatu disiplin ilmu yang mengulas semua aspek produksi perangkat lunak, dimulai dari tahap awal yaitu communication, requirements capturing (analisa kebutuhan pengguna), specification (menentukan spesifikasi dari kebutuhan pengguna), desain, coding, testing hingga maintenance (pemeliharaan sistem) setelah digunakan [8].

Rekayasa perangkat lunak merupakan disiplin ilmu terkait pengembangan perangkat lunak mulai dari perencanaan, perancangan, pengembangan, operasional sampai perawatan. Rekayasa perangkat lunak merupakan dari ilmu komputer bersama dengan disiplin ilmu lainnya seperti grafik komputer, keamanan komputer, kecerdasan buatan dan sebagainya. Bagaimana pun rekayasa perangkat lunak tidak sama dengan pemrograman (coding). Pemrograman ini hanya merupakan salah satu siklus dari rekayasa perangkat lunak [9].

2.2. No-Code

No-Code Development Platforms (NCDPs) adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi tanpa perlu menulis kode pemrograman. Dengan memanfaatkan antarmuka grafis dan fitur drag-and-drop, NCDPs memungkinkan pembuatan aplikasi dengan lebih cepat dan mudah, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki keterampilan pemrograman [10].

Selain kemudahan dalam pengembangan, NCDPs juga mendukung integrasi dengan berbagai layanan pihak ketiga, seperti database, API, dan layanan cloud. Kemampuan ini memungkinkan pengguna untuk membangun aplikasi yang kompleks dengan fitur-fitur canggih tanpa harus menulis skrip khusus. Dengan adanya integrasi ini, platform No-Code semakin memperluas cakupannya, dari sekadar pembuatan prototipe hingga pengembangan aplikasi skala penuh yang siap digunakan dalam lingkungan bisnis maupun industri [11].

2.3. Platform Glide

Glide adalah platform pengembangan aplikasi berbasis no-code yang memungkinkan pengguna membuat aplikasi seluler tanpa perlu menulis kode pemrograman. Platform ini memanfaatkan antarmuka drag-and-drop dan dapat diintegrasikan dengan berbagai sumber data, seperti Google Sheets, untuk memudahkan pengelolaan informasi [12].

Glide adalah startup yang dapat membuat aplikasi tanpa coding dan mengisi data dari spreadsheets [9], selanjutnya dapat menghasilkan suatu aplikasi yang bisa didesain sesuai dengan kebutuhan penggunanya untuk membantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar [3].

Berdasarkan penelitian terdahulu, GlideApps juga telah dimanfaatkan dalam pengembangan e-Modul yang memungkinkan pengguna mengakses dan membuat aplikasi dengan cepat menggunakan data dari Google Sheets. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang dapat disesuaikan, termasuk integrasi dengan Google Drive untuk mengunggah media seperti PDF, gambar, dan video. Dalam penelitian lain, GlideApps telah diterapkan dalam pembelajaran e-learning, membuktikan fleksibilitasnya dalam berbagai konteks pendidikan [13].

2.4. Metode CRUD

Metode CRUD (Create, Read, Update, Delete) adalah konsep dasar dalam pengelolaan data pada aplikasi berbasis database [14].

CRUD digunakan untuk operasi utama, yaitu membuat (Create), membaca (Read), memperbarui (Update), dan menghapus (Delete) data. Dalam pengembangan aplikasi web, metode CRUD sering diterapkan menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP dan MySQL untuk memastikan data dapat dikelola dengan efisien. Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi CRUD melalui Domain Specific Language (DSL) dapat mempercepat proses pengembangan aplikasi dengan menghasilkan kode sumber secara otomatis, meningkatkan efisiensi, dan memastikan validitas sistem [15].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Diagram Alir



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

3.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem CineLivro menggunakan Google Sheets sebagai media penyimpanan utama karena kemudahan integrasi dengan Glide. Sistem ini terdiri dari empat tabel utama: Daftar Film, Daftar Buku, Kategori Film, dan Kategori Buku, yang dirancang untuk menyimpan dan mengelola data secara terstruktur. Setiap data dikaitkan dengan email pengguna untuk memastikan privasi dan keamanan.

3.3. Pengembangan Aplikasi

Pengembangan aplikasi CineLivro menggunakan platform Glide dengan pendekatan no-code. Aplikasi ini memiliki dua navigasi utama, *Daftar Film Saya* dan *Daftar Buku Saya*, yang memungkinkan pengguna mengelola data mereka. Fitur login berbasis email terhubung ke Google Sheets, dengan kolom Email sebagai *row owner* untuk menjaga privasi data. Proses pengembangan mencakup desain antarmuka, implementasi fitur utama, serta integrasi dengan Google Sheets, menggunakan metode CRUD untuk pengelolaan data secara efisien.

3.4. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi CineLivro dilakukan untuk memastikan seluruh fitur berfungsi dengan baik. Tahap pengujian mencakup penambahan, pengeditan, dan penghapusan data film serta buku, memastikan perubahan pada rating, kategori, catatan, dan tanggal dapat tersimpan dengan benar. Selain itu, dilakukan pengujian login melalui perangkat mobile untuk memastikan aksesibilitas aplikasi. Pengujian ini dilakukan secara sistematis guna memastikan aplikasi berfungsi optimal di berbagai perangkat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

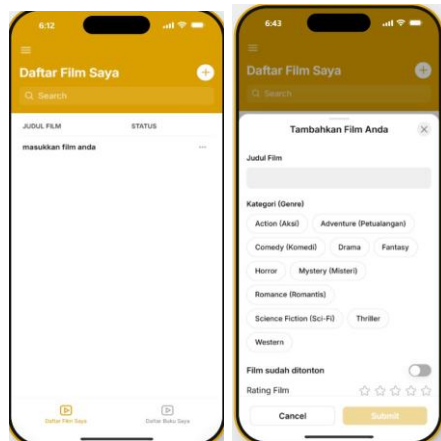
4.1. Perancangan dan Pengembangan Aplikasi

Pada tahap awal perancangan dan pengembangan aplikasi ini, dibuat sebuah *Google Sheets* yang berfungsi sebagai basis data utama. *Google Sheets* digunakan karena kemudahannya dalam mengelola dan mengintegrasikan data dengan aplikasi yang akan dibangun. Terdapat empat tabel yang digunakan dalam basis data ini, yaitu tabel *Daftar Film*, tabel *Daftar Buku*, tabel *Kategori Film*, dan tabel *Kategori Buku*.

Tabel *Daftar Film* digunakan untuk menyimpan seluruh data terkait film yang diinputkan oleh pengguna. Tabel ini terdiri dari tujuh kolom utama yang mencakup berbagai informasi penting. Kolom *Judul Film* berisi nama atau judul dari film yang dimasukkan, sementara *Kategori (Genre)* mencantumkan jenis film berdasarkan klasifikasinya, seperti aksi, drama, atau komedi. Kolom *Status* menunjukkan apakah film tersebut sudah ditonton atau belum, sedangkan *Rating* berisi penilaian pengguna terhadap film, biasanya dalam bentuk angka atau bintang. Selain itu, terdapat kolom *Catatan* yang memungkinkan pengguna menambahkan ulasan atau informasi tambahan mengenai film yang telah ditonton. *Tanggal Ditambahkan* mencatat waktu ketika film tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi, dan terakhir, kolom *Email* menyimpan alamat email pengguna yang menginput data film tersebut.

Tabel *Daftar Buku* memiliki struktur yang serupa dengan Tabel *Daftar Film* dan digunakan untuk menyimpan data terkait buku yang dimasukkan oleh pengguna. Tabel ini terdiri dari tujuh kolom utama yang mencakup berbagai informasi penting. Kolom *Judul Buku* berisi nama atau judul dari buku yang dimasukkan, sementara *Kategori (Genre)* mencantumkan jenis buku berdasarkan klasifikasinya, seperti fiksi, non-fiksi, atau sejarah. Kolom *Status* menunjukkan apakah buku tersebut sudah dibaca atau belum, sedangkan *Rating* berisi penilaian pengguna terhadap buku, biasanya dalam bentuk angka atau bintang. Selain itu, terdapat kolom *Catatan* yang memungkinkan pengguna menambahkan ulasan atau informasi tambahan mengenai buku yang telah dibaca. *Tanggal Ditambahkan* mencatat waktu ketika buku tersebut dimasukkan ke dalam aplikasi, dan terakhir, kolom *Email* menyimpan alamat email pengguna yang menginput data buku tersebut.

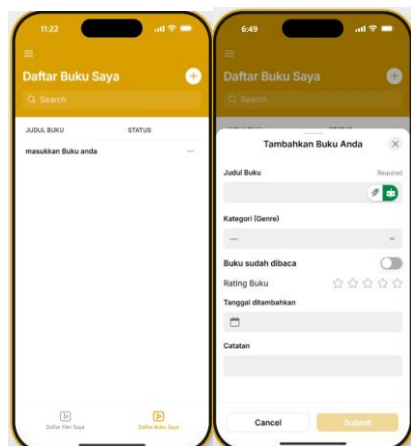
Selain kedua tabel tersebut, terdapat juga dua tabel tambahan yang digunakan untuk mengelompokkan genre dari film dan buku, yaitu Tabel *Kategori Film* dan Tabel *Kategori Buku*. Tabel *Kategori Film* hanya memiliki satu kolom, yaitu *Genre*, yang berisi daftar genre film yang dapat digunakan dalam aplikasi. Demikian pula, Tabel *Kategori Buku* hanya memiliki satu kolom, yaitu *Genre*, yang berisi daftar genre buku yang tersedia dalam aplikasi. Keberadaan kedua tabel ini mempermudah pengelompokan serta pengelolaan data film dan buku berdasarkan kategori yang sesuai.



Gambar 2. Tampilan Navigasi Daftar Film dan Tambahkan Film

Berdasarkan Gambar 2, navigasi Daftar Film menampilkan seluruh daftar film yang telah dimasukkan beserta statusnya, apakah sudah ditonton atau belum. Pengguna dapat dengan mudah mengelola daftar ini, memberikan penilaian terhadap film yang telah ditonton, serta menambahkan film baru melalui tombol bertanda "+".

Tombol "+" pada navigasi ini memiliki enam komponen utama yang mempermudah pengguna dalam mengisi dan mengelola data film. Judul Film digunakan untuk memasukkan nama film, sedangkan Kategori (Genre) memungkinkan pengguna memilih genre seperti aksi, drama, atau komedi untuk mempermudah pencarian. Status menunjukkan apakah film sudah ditonton atau belum, sementara Rating Film berfungsi untuk memberikan penilaian dalam bentuk angka atau bintang. Tanggal Ditambahkan mencatat waktu saat film dimasukkan ke dalam daftar, dan Catatan disediakan bagi pengguna yang ingin menambahkan ulasan atau informasi tambahan terkait film tersebut.



Gambar 3. Tampilan Navigasi Daftar Buku dan Tambahkan Buku

Selain Daftar Film, aplikasi ini juga memiliki navigasi serupa bernama Daftar Buku, yang menampilkan daftar buku beserta statusnya, apakah

sudah dibaca atau belum. Pengguna dapat menambahkan buku baru melalui tombol bertanda "+".

Navigasi ini dirancang dengan enam komponen utama untuk memudahkan pengguna dalam mencatat dan mengelola buku. Judul Buku digunakan untuk memasukkan nama buku, sedangkan Kategori (Genre) memungkinkan pengguna memilih genre seperti fiksi, non-fiksi, atau sejarah agar pencarian lebih mudah. Status menunjukkan apakah buku sudah dibaca atau masih dalam daftar bacaan, sementara Rating Buku memungkinkan pengguna memberikan penilaian dalam bentuk angka atau bintang. Tanggal Ditambahkan mencatat waktu buku dimasukkan ke daftar, dan Catatan disediakan untuk menyimpan ulasan atau informasi tambahan.

Dengan adanya navigasi Daftar Film Saya dan Daftar Buku Saya, aplikasi ini memungkinkan pengguna mengelola daftar film dan buku secara terpisah namun tetap terorganisir.

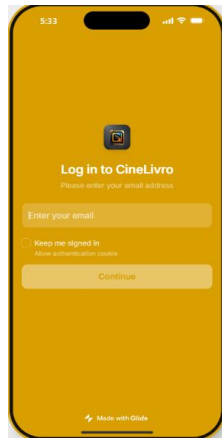


Gambar 4. Tampilan Menu

Selain dua navigasi utama, aplikasi ini juga dilengkapi dengan menu tambahan yang menampilkan identitas aplikasi dan informasi pengguna. Menu ini menampilkan logo serta nama aplikasi, CineLivro, untuk memperkuat identitas dan memberikan kesan profesional. Selain itu, ditampilkan juga alamat email pengguna yang telah masuk (login), seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4. Informasi ini berfungsi sebagai identitas pengguna sekaligus memungkinkan personalisasi pengalaman serta penyimpanan data akun. Dengan adanya fitur ini, pengguna dapat dengan mudah mengelola daftar film dan buku mereka, karena setiap data yang diinputkan terhubung langsung dengan akun mereka. Secara keseluruhan, rancangan antarmuka aplikasi ini dirancang agar lebih terorganisir, nyaman, dan mudah digunakan.

Aplikasi CineLivro dilengkapi dengan menu tambahan yang menampilkan logo, nama aplikasi, serta email pengguna yang telah masuk. Menu ini memperkuat identitas aplikasi, memberikan kesan profesional, dan memudahkan personalisasi pengalaman pengguna. Selain itu, fitur ini memastikan setiap data yang diinputkan terhubung langsung dengan akun pengguna, sehingga mempermudah

pengelolaan daftar film dan buku. Secara keseluruhan, rancangan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang lebih nyaman, terstruktur, dan mudah digunakan



Gambar 5. Tampilan Log in

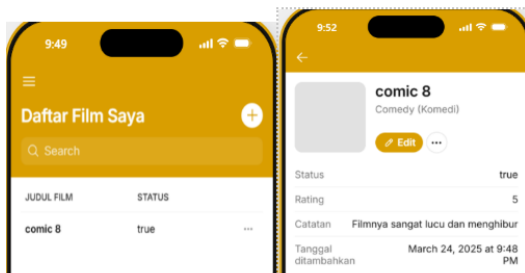
Tahap akhir perancangan sistem adalah pembuatan tampilan Log In sebagai gerbang akses pengguna ke aplikasi CineLivro seperti yang terlihat pada gambar 5. Proses Log In menggunakan alamat email yang telah tersimpan di basis data, dengan antarmuka sederhana dan informatif.

Pengembangan aplikasi dimulai dengan menyimpan email pengguna dalam basis data dan menetakannya sebagai *row owner*, sehingga setiap pengguna hanya dapat mengelola data mereka sendiri. Mekanisme ini memastikan privasi dan keamanan daftar film serta buku yang dimasukkan oleh pengguna.

4.2. Pengujian dan Implementasi

Tahap pengujian dan implementasi merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa aplikasi CineLivro dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan atau kekurangan yang mungkin terjadi selama proses perancangan dan pengembangan aplikasi.

Pengujian pertama dilakukan dengan menambahkan data film dan buku ke dalam aplikasi melalui antarmuka yang telah disediakan. Proses penambahan data ini diuji untuk memastikan bahwa setiap informasi yang diinputkan oleh pengguna dapat tersimpan dengan baik dalam basis data.



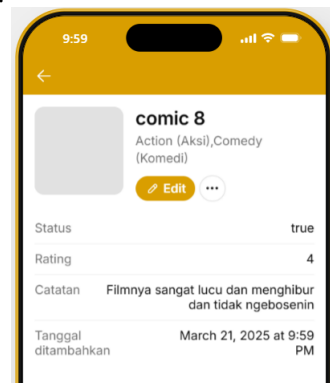
Gambar 6. Menambahkan Data Film

Hasil pengujian (Gambar 6 dan 7) menunjukkan bahwa penambahan data film dan buku pada aplikasi CineLivro berhasil, dengan semua komponen tersimpan dengan benar dalam tabel. Keberhasilan ini menandakan integrasi antara antarmuka pengguna dan basis data berjalan lancar, memastikan fungsi utama aplikasi bekerja sesuai harapan.



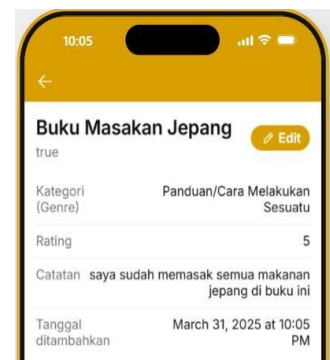
Gambar 7. Menambahkan Data Buku

Pengujian fitur pengeditan data CineLivro memastikan pengguna dapat memperbarui informasi film dan buku yang telah dimasukkan. Fitur ini penting untuk koreksi kesalahan atau pembaruan data sesuai kebutuhan.



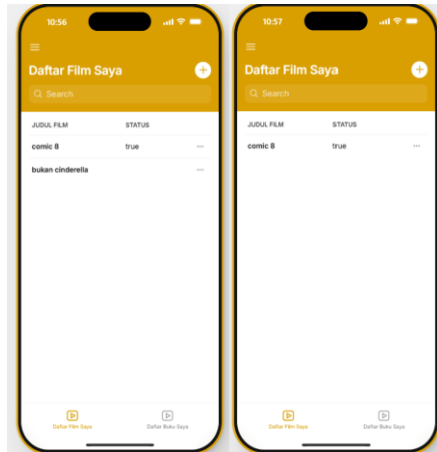
Gambar 8. Mengedit Data Film

Hasil pengujian (Gambar 8) menunjukkan bahwa fitur pengeditan data film pada CineLivro berfungsi dengan baik. Pengguna dapat mengubah rating, menambah kategori, memperbarui catatan, dan mengedit tanggal. Keberhasilan ini memastikan aplikasi mampu mengelola perubahan data secara akurat dan relevan.



Gambar 9. Mengedit Data Buku

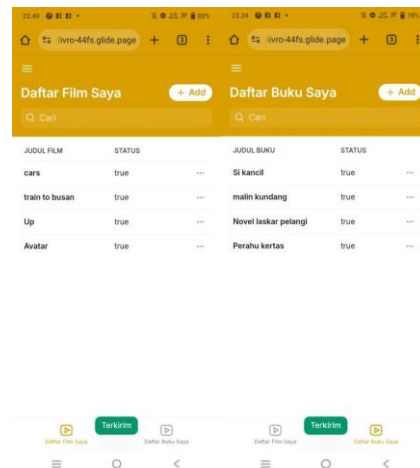
Hasil pengujian (Gambar 9) menunjukkan bahwa fitur pengeditan data buku pada CineLivro berfungsi dengan baik. Pengguna dapat mengubah rating, catatan, kategori, dan tanggal dengan sukses. Selanjutnya, diuji fitur penghapusan data untuk memastikan pengguna dapat mengelola daftar film dan buku dengan lebih fleksibel.



Gambar 10. Menghapus Data Film

Hasil pengujian (Gambar 10) menunjukkan bahwa fitur penghapusan data film pada CineLivro berfungsi dengan baik, menghapus film dari daftar pengguna. Selanjutnya, diuji proses Log In untuk memastikan sistem autentikasi dapat mengenali

pengguna berdasarkan email terdaftar di Google Sheets.



Gambar 11. Log In dengan perangkat Mobile

Hasil pengujian (Gambar 11) menunjukkan bahwa proses Log In melalui smartphone berjalan lancar, memastikan aksesibilitas aplikasi di berbagai perangkat. Setelah masuk, pengguna dapat menambahkan, mengedit, dan menghapus data tanpa kendala. Keberhasilan ini menandakan bahwa CineLivro siap digunakan, dengan integrasi antarmuka dan basis data yang optimal serta pengalaman pengguna yang responsif.

Tabel 1. Hasil Pengujian

No	Fitur	Skenario Pengujian	Hasil	Keterangan
1	Log in dengan perangkat mobile	Pengguna memasukkan Email yang benar	✓	Pengguna dapat mengakses sistem dengan lancar melalui perangkat mobile
2	Penambahan data film	Pengguna mengisi data film dan menyimpan	✓	Data film tersimpan dengan baik dan dapat dilihat pada daftar film
3	Penambahan data buku	Pengguna mengisi data buku dan menyimpan	✓	Data buku tersimpan dengan baik dan muncul di daftar buku
4	Pengeditan data film	Pengguna mengubah informasi film yang ada	✓	Perubahan pada data film tersimpan dan ditampilkan dengan benar
5	Pengeditan data buku	Pengguna mengubah informasi buku yang ada	✓	Perubahan pada data buku tersimpan dan tampil dengan benar
6	Penghapusan data film	Pengguna menghapus salah satu data film	✓	Data film yang dihapus tidak lagi muncul dalam daftar
7	Penghapusan data buku	Pengguna menghapus salah satu data buku	✓	Data buku yang dihapus tidak lagi muncul dalam daftar

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan aplikasi CineLivro menggunakan platform Glide dengan pendekatan no-code, aplikasi ini berhasil dibangun dengan metode CRUD (Create, Read, Update, Delete) untuk mengelola data film dan buku secara terstruktur. Pengguna dapat dengan mudah menambahkan, mengedit, menghapus, dan melihat daftar mereka. Fitur login berbasis email yang terintegrasi dengan Google Sheets memastikan setiap data hanya dapat diakses oleh pemiliknya. Pengujian melalui perangkat mobile menunjukkan bahwa aplikasi berjalan optimal dan memberikan pengalaman

pengguna yang baik, sehingga tujuan penelitian dalam menyediakan alat bantu pengelolaan daftar tontonan dan bacaan telah tercapai.

Ke depan, CineLivro dapat terus dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai konteks yang lebih luas. Platform Glide sebagai solusi no-code menawarkan alternatif efisien bagi pengembang pemula maupun profesional dalam menciptakan aplikasi serupa. Selain menjadi inspirasi bagi pengelolaan data pribadi, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pengembangan aplikasi no-code di berbagai bidang lainnya agar memberikan manfaat lebih luas bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Y. Maulana and A. Fahrezi, "Pembelajaran Bisnis Online: Pengembangan Media Mobile Learning Menggunakan Glide Apps Berbasis No-Code Aplikasi," *Jurnal Manajemen dan Penelitian Akuntansi (JUMPA)*, vol. 16, no. 1, pp. 26–39, Jun. 2023.
- [2] A. Abednego and E. Julianto, "Pengembangan Aplikasi Layanan Multiguna Menggunakan Low-Code Platform (Studi Kasus: Astra Credit Companies)," *Jurnal Informatika Atma Jogja*, vol. 2, no. 1, pp. 10–19, May 2021.
- [3] D. Rahmawati and Julianto, "PENGEMBANGAN APLIKASI GLIDE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR," *JPGSD*, vol. 11, no. 1, pp. 1–10, 2023.
- [4] A. Farisi, Yohannes, and Dafid, "PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE TANPA CODING BAGI MAHASISWA POLTEKKES KEMENKES PALEMBANG," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 7, no. 1, pp. 372–379, Apr. 2023, [Online]. Available: <https://www.glideapps.com>.
- [5] S. Limanjaya and M. Rachmadi, "Analisis Perbandingan Penggunaan Pengkodean Low-Code dan Konvensional Pada Pengembangan Sistem Informasi Kepegawaian (Studi Kasus : PT ABC)," *Jurnal Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 11–20, May 2024, doi: 10.59581/jusiik-widyakarya.v2i2.
- [6] D. Aprilanang, M.Kukuh.F, and M.Sholafudin, "Perancangan Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Kediri Berbasis Android," *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI DAN SAINS*, vol. 1, Feb. 2022.
- [7] T. W. Sugiarto and Zulfitria, "PENGUNAAN APLIKASI GLIDE SEBAGAI MOTIVASI PEMBELAJARAN SISWA SMK ALJABAR BATAM," *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*, vol. 8, no. 7, pp. 2118–7303, Jul. 2024.
- [8] Sulastari, F. Idifitriani, and N. D. Sofya, "REKAYASA PERANGKAT LUNAK CROWDFUNDING BASIRU MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN PHP DAN FREAMWORK CODEIGNITER," *JINTEKS (Jurnal Informatika Teknologi dan Sains)*, vol. 4, no. 1, pp. 15–20, Feb. 2022, doi: Prefix10.51401.
- [9] B. P. Nugroho, M. Aminul Akbar, and A. Pinandito, "Analisis Performa Image Loading Library Glide dan Picasso pada Aplikasi MovieApp," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, pp. 2507–2514, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] A. Kholik, A. Soegiarto, and S. R. Putri, "Perancangan Aplikasi Sistem Peminjaman Laboratorium Berbasis No-Code Development Platforms (NCDPs) Menggunakan Glideapps," *JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 3, no. 1, pp. 285–296, Jun. 2024.
- [11] W. W. Widiyanto, I. Mathar, and W. R. Sukmaningsih, "Transformasi Digitalisasi Posyandu: Mobile Apps Posyandu Menggunakan Glide Apps Posyandu Digitalization Transformation: Posyandu Mobile Apps Using Glide Apps," *Indonesian Journal of Health Information Management (IJHIM)*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2023.
- [12] M. Zahroh and L. R. I. Islamian, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Konsep Asam-Basa Menggunakan Glide untuk Kelas VII," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, vol. 7, no. 1, pp. 1–5, 2023, [Online]. Available: <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- [13] F. I. M. Larasati, A. Sutiadiningsih, L. T. Pangesthi, and S. Handajani, "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS GLIDEAPPS PADA MATERI DASAR PENGGUNAAN PISAU BAGI MAHASISWA TATA BOGA," *JURNAL TATA BOGA*, vol. 11, no. 3, pp. 46–56, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- [14] I. Setiawan, F. Dwi Artha, and W. Ahmad Iktisom, "PENINGKATAN KEMAMPUAN CODING ANAK USIA REMAJA DENGAN METODE CRUD GENERATOR BERBASIS WEB DENGAN ANALISA DATABASE," *Jurnal PEDAMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [15] M. Adrian Halomoan and A. Putra Kharisma, "Pengembangan Domain Specific Language Untuk Aplikasi CRUD Berbasis Web," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 1, pp. 34–41, Jan. 2021, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>