



COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Studi *Independent Web Development* di PT. Kinema Systrans Multimedia

Cherlin Vinanditha ^{1*} | Nuzsep Almigo ²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Correspondence

^{1*} Program Studi Psikologi, Fakultas Sosial Humaniora, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.
Email: vinandithacherlin@gmail.com

Funding information

Universitas Bina Darma.

Abstract

Certified Independent Study is a program organized by Merdeka Campus under the auspices of the Ministry of Education and Culture of Ristekdikti. In this program, there are many large companies that contribute, one of which is PT. KINEMA SYSTRANS MULTIMEDIA, where the program aims to provide opportunities for students to hone their abilities outside of their current majors, besides that this program aims for students to gain new knowledge, gain more relationships so that they can develop themselves for the future outside of the current lecture class. Web development is an individual or group learning program under the guidance of mentors to discuss learning while this program is running, learning is carried out with presenters by meeting online through zoom. In this program PT. Kinema Systrans Multimedia provides material such as UI & UX Design, Frontend, Backend, Cybersecurity, Cloud Computing, and Digital Marketing. which aims to enable students to build websites with national and international standards and be able to develop skills in the field of web development.

Keywords

Web Development; Independent Study; Kinema Multimedia System; Web Design.

Abstrak

Studi Independen Bersertifikat merupakan program yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka dibawah naungan Kemendikbud Ristekdikti. Pada program ini terdapat banyak perusahaan besar yang turut serta berkontribusi, salah satunya adalah PT. Kinema Systrans Multimedia, dimana program yang diberikan bertujuan memberikan kesempatan bagi mahasiswa agar dapat mengasah kemampuan diluar jurusan yang ditempuh saat ini, selain itu program ini bertujuan agar mahasiswa dapat memperoleh ilmu baru, memperoleh relasi lebih banyak agar dapat mengembangkan diri untuk masa depan diluar dari kelas perkuliahan saat ini. Web development merupakan merupakan program pembelajaran secara individu ataupun kelompok dibawah bimbingan mentor untuk berdiskusi mengenai pembelajaran saat program ini berjalan, pembelajaran yang dilakukan bersama pemateri dilakukan dengan pertemuan secara online melalui zoom. Pada program ini PT. Kinema Systrans Multimedia memberikan materi seperti UI & UX Design, Frontend, Backend, Cybersecurity, Cloud Computing, dan Digital Marketing. yang bertujuan agar mahasiswa mampu membangun website yang berstandar nasional maupun internasional serta mampu mengembangkan kemampuan dalam bidang web development

Kata Kunci

Web Development; Studi Independent; Kinema Systrans Multimedia; Desain Web.

1 | PENDAHULUAN

MSIB merupakan salah satu program dari Kampus Merdeka yang berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia yang bertujuan agar memberikan kesempatan bagi mahasiswa yang mengikuti dapat mendapatkan ilmu baru diluar kelas pembelajaran kuliah, mendapat relasi teman yang banyak agar bekal yang didapat untuk masa yang akan datang akan jauh lebih tertata. Program MSIB terkhususnya Studi Independen Bersertifikat ini bertujuan agar mahasiswa nantinya akan memiliki *hard-skill* dan *softskill* sesuai dengan era saat ini. Kemendikbutristek bekerja sama dengan beberapa perusahaan besar untuk menjangkau seluruh mahasiswa yang mengikuti MSIB ini. Program studi independen ini dilakukan secara daring melalui zoom meeting namun dapat dilakukan secara luring sesuai dengan kesepakatan peserta dan juga pihak mitra yang bersangkutan. Program ini dilakukan oleh mahasiswa selama kurang lebih 5 bulan atau 20 minggu dimulai dari kegiatan Onboarding hingga Graduation dengan mendapat konversi 20 SKS atau setara dengan perkuliahan satu semester. Kegiatan atau syarat wajib yang harus dilakukan agar mencapai target konversi 20 SKS adalah dengan mengisi *logbook* harian serta *weekly report* pada *website* kampus merdeka setiap hari mulai senin hingga jumat, selain itu peserta wajib mengikuti sesi pembelajaran secara daring untuk mendapatkan sertifikat keikutsertaan studi independen yang biasa dimulai jam 08.00-12.00 serta mengikuti mentoring dari jam 13.30-16.00, peserta juga wajib mengunggah hasil laporan akhir yang berisi mengenai pelaksanaan studi independen yang telah dilakukan oleh mahasiswa selama program ini berlangsung. Mitra yang ikut serta dalam MSIB ini adalah salah satunya PT. Kinema Systrans Multimedia, dimana perusahaan ini memiliki divisi Infinite Learning Yang merupakan anak perusahaan dari Infinite Studios, berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam Digital Park. Infinite Learning, memiliki visi untuk Menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi melalui pelatihan dan pendidikan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif yang bisa mandiri dan sekaligus bisa diterima oleh industri di Indonesia dan Dunia. Pembelajaran ini dilakukan secara individu disetiap pertemuan dan dilakukan secara berkelompok pada akhir final *project*. Peserta akan dibekali materi setiap pertemuan dengan modul yang telah disediakan oleh Infinite Learning mengenai *hard-skills* seperti *technical tools*, *basic concept of ux*, *management project*, *framework of thinking*, *great ucer experience*, *ux design process*, Tujuan pembelajaran *hard-skill* ini adalah membuat peserta studi independen akan lebih terbuka wawasannya mengenai web deveploment yang berkompeten di bidangnya. Tidak hanya *hard-skill* yang diasah namun Infinite Learning juga memberikan pembelajaran mengenai *soft-skills* yaitu mengenai komunikasi interpersonal, problem solving, team work, manajemen waktu, serta creative thingking. Tentunya Ini merupakan kesempatan yang sangat berharga karena bisa mempelajari hal-hal yang sangat diperlukan didalam dunia kerja.

Dalam pendidikan dan pengembangan profesional, penelitian terkini menunjukkan pentingnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Maolida *et al.* (2022) menerangkan bahwa penggunaan teknologi *virtual reality* dapat meningkatkan metode pembelajaran tradisional di lingkungan pendidikan [1]. Pendekatan serupa dapat diterapkan dalam program seperti MSIB, di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran memperkaya pengalaman mahasiswa. Penelitian Ira (2022) mengeksplorasi dampak kualitas layanan publik terhadap kepuasan pelanggan, memberikan wawasan tentang pentingnya layanan berkualitas dalam setiap aspek profesional, termasuk dalam pendidikan dan pembelajaran [2]. Hal ini relevan dengan program pembelajaran seperti MSIB, di mana kualitas materi dan pengajaran memengaruhi hasil pembelajaran. Maulana *et al.* (2023) dalam penelitiannya menunjukkan pentingnya metodologi *waterfall* dalam pengembangan teknologi [3]. Metodologi ini dapat diadaptasi dalam pembelajaran *web development* dalam MSIB, di mana pemahaman tentang berbagai metode pengembangan adalah kunci untuk mencapai hasil yang efektif. Permana (2023) menyoroti penggunaan metode *feature driven development* dalam perancangan *web portal*, memberikan contoh nyata bagaimana metode-metode pengembangan teknologi dapat diterapkan dalam proyek nyata [4]. Ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis proyek, seperti yang ditawarkan dalam MSIB, dapat menyiapkan mahasiswa untuk tantangan nyata di dunia kerja.

Anggini *et al.* (2023) mendiskusikan Program Kampus Merdeka sebagai platform yang memungkinkan mahasiswa untuk berkreasi, berinovasi, dan berprestasi [5]. Program ini, termasuk MSIB, mendemonstrasikan bagaimana pendekatan pendidikan yang fleksibel dan inovatif dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di dunia kerja modern. Mandyartha dan Puspaningrum (2023) menjelaskan bagaimana layanan komunitas dalam pengembangan website dapat digunakan sebagai media profilisasi sekolah, menekankan pentingnya keahlian *web development* [6]. Ini menggarisbawahi relevansi keahlian yang diajarkan dalam program MSIB, di mana *web development* menjadi kompetensi kunci. Sotnik *et al.* (2023) dalam penelitiannya tentang fitur pengembangan aplikasi web menyoroti inovasi terkini dalam bidang ini, yang bisa menjadi referensi penting untuk materi pembelajaran dalam MSIB [7]. Studi Murodilov dan Alisherov (2023) tentang *kartografi web*

dan metode penyediaan geo-informasi menunjukkan aplikasi lain dari keterampilan *web development* dan pentingnya terus berinovasi dan beradaptasi dengan teknologi terkini [8][9]. Osmani (2023) tentang pola desain JavaScript menyoroti pentingnya pemahaman mendalam tentang alat dan konsep pemrograman, sebuah aspek krusial dalam pembelajaran *web development* [10].

2 | METODE

Metode yang digunakan dalam program ini adalah metode pemberdayaan masyarakat. Magang dan Studi Independen Bersertifikat merupakan program yang diselenggarakan oleh Kampus Merdeka dan dibawah naungan Kemendikbud Ristekdikti yang diselenggarakan dalam kurun waktu bulan agustus hingga desember 2023, Pada program ini terdapat banyak perusahaan besar yang turut serta berkontribusi, salah satunya adalah PT. Kinema Systrans Multimedia. Pada program *Web development* ini PT. Kinema Systrans Multimedia memberikan materi tentang Copywriting, Personal Branding, UI/UX Designer, Design Thinking, Color Theory, Logo & Icon, Typography, Componnets, Portofolio, Laws Of UX, Front End & Back End Development, dan Aplication Programming Interface (API). Selain itu sistem pembelajaran pada *Web development* adalah:

- 1) Sesi Pembekalan Materi
Sesi ini merupakan sesi belajar - mengajar dimana peserta studi independen akan dibekali materi disetiap hari dari senin hingga jumat dengan menggunakan zoom meeting yang dikirim oleh admin NF Computer melalui grup whatsapp mulai pukul 08.00-12.00 WIB.
- 2) Sesi Mentoring
Sesi mentoring merupakan sesi diskusi atau tanya jawab yang dilakukan oleh peserta Studi Independen dengan mentor yang sudah di utus oleh pihak NF Computer. Sesi ini biasa dilakukan setiap hari mulai pukul 13.00 - 16.00 WIB dimana mentoring biasa dilakukan melalui grup telegram atau grup whatsapp, dan disetiap minggu wajib mentoring by zoom meeting dengan penentuan hari dan waktu sesuai dengan kesepakatan peserta dan mentor saat mentoring pertama kali.
- 3) Sesi Praktik
Sesi praktik merupakan sesi latihan atau penugasan setelah kegiatan pembelajaran yang biasanya akan diberikan oleh pemateri dan akan dibimbing oleh mentor secara langsung. Selain itu, sesi praktik selain kegiatan penugasan adalah mengerjakan posttest dan juga pretest di setiap akan memulai bab baru atau mengakhiri bab tersebut.
- 4) Final Project
Final *project* merupakan sesi akhir dari pembelajaran *Web development* bersama kelompok mengerjakan laporan dalam bentuk *Project Micro Challenge*, *Project Macro Challenge*, *Project Massive Challenge*, dan laporan akhir tentang *Web development* yang dikelola bersama

3 | HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil

Program *Website Development* ini memberikan satu pengalaman bekerja sama dalam membuat sebuah *website* selama 1 (satu) semester. Program ini dibagi menjadi beberapa fase yang mengikuti pola *project management* menggunakan SCRUM. Setiap individu membentuk sebuah group kecil yang terdiri dari seorang Coder, Designer dan Product Manager. Mekanisme sukses dari program ini yaitu akan membuat para peserta membentuk group *challenge* yang terdiri dari maksimal 5 orang. Masing-masing dari anggota group akan mempunyai posisi masing-masing sesuai dengan 3 role utama dalam pembuatan sebuah *website* yaitu seorang hacker atau coder atau programmer, berikutnya adalah seorang hipster atau seorang *user interface* dan *user experience designer* dan role yang terakhir adalah seorang hustler atau product manager atau bisa juga menjadi seorang scrum master. Dan di mentori oleh 2 orang mentor yaitu Individual Mentor dan *Group Challenge Mentor*. Individual Mentor akan fokus terhadap *individual performance*, *skill* dan *self-being motivation*, learning strategy and individual guidance. Sedangkan untuk *Group Challenge Mentor* (terdiri Mentor setiap group), akan lebih fokus terhadap *group performance*, *research guidance*, *challenge project management* dan pendampingan pembangunan aplikasi.

Program ini bukan hanya mencetak seorang *developer-developer* baru dalam industri *Website Development*, tetapi juga menciptakan seseorang *developer* yang professional, mempunyai collaboration, adaptive, dan communication *skill* yang cukup dan memahami konsep pembangunan sebuah *website* melalui konsep design thinking dan SCRUM *project management*. Adapun *project* yang dilaksanakan yaitu ada 3 yaitu *Project Micro Challenge*, *Project Macro Challenge*, *Project*

Massive Challenge. Pelaksanaan *Project Micro Challenge* ini dimulai dari tanggal 21 Agustus s.d 05 September 2023, Dimana topik permasalahan yang diangkat yaitu mengenai pelayanan air bersih. Merujuk pada laman resmi who.int (1) air yang bersih sangatlah penting bagi kesehatan masyarakat, baik digunakan untuk minum, keperluan rumah tangga, produksi makanan, atau tujuan rekreasi. Peningkatan pasokan air serta pengelolaan sumber daya air yang lebih baik, juga dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim mengusulkan beberapa pengembangan ide diantaranya yaitu dengan membuat sebuah *website* yang dapat menghubungkan antara masyarakat, organisasi mahasiswa, dan lembaga swasta didalam satu lingkup dalam upaya bersama untuk mengatasi permasalahan mengenai air bersih. *Website* ini diberi nama Pelayanan Air Bersih yang dimana tim berharap kelak *website* ini dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan air bersih.

Website ini menyediakan berbagai fitur-fitur diantaranya seperti fitur kemampuan untuk berdonasi, dimana dana yang terkumpul akan dialokasikan kepada organisasi yang telah bergabung untuk melaksanakan kegiatan sosial. Selain itu, terdapat fitur lain yaitu pendaftaran sebagai relawan terbuka atau (*open volunteer*) untuk mengatasi bersama mengenai krisis air bersih ini, dan yang terakhir juga terdapat fitur untuk pelaporan masalah oleh masyarakat desa yang sedang mengalami krisis air bersih. *next project* selanjutnya yaitu *Macro Challenge* Pelaksanaan *Project Macro Challenge* dimulai dari tanggal 07 September s.d 19 Oktober 2023, Pada *challenge* ini, penentuan *big idea* dicari berdasarkan permasalahan yang ada disekitar yang dimana akhirnya tim mengangkat topik berupa promosi oleh-oleh atau UMKM Jogja. Melansir dari visitingjogjaprovo.go.id, Kota Yogyakarta sudah menjadi destinasi wisata yang terkenal dengan keindahan alam. Banyak tempat wisata alam yang tersebar di Kota Yogyakarta. Selain itu, Yogyakarta juga terkenal akan makanan yang lezat dan murah serta oleh-oleh dan souvenir khas yang dapat dibawa dan dibagi dengan orang-orang terdekat. Kurangnya informasi terkait potensi oleh-oleh/UMKM lokal yang ada di Jogja membuat wisatawan mengalami kesulitan dalam mengakses informasi yang akurat dan lengkap di internet atau platform online lainnya mengenai destinasi, kegiatan, serta layanan yang tersedia. Sehingga menghambat para wisatawan untuk membeli dan menikmati oleh-oleh lokal khas Jogja.

Menurut warta.jogjakota.go.id, Pemerintah Kota Yogyakarta juga terus mempromosikan produk-produk Usaha Mikro Kecil Menengah agar bisa berkembang dan meningkat kualitasnya. Salah satunya lewat Pameran dengan beragam produk yang dipamerkan bisa menjadi pilihan buah tangan dari Kota Yogyakarta. Berdasarkan permasalahan tersebut, team mengusulkan pengembangan ide yaitu dengan membuat sebuah wadah informasi yang dapat menjadi solusi bagi para wisatawan lokal maupun mancanegara yaitu dengan mengimplementasikan kedalam sebuah *website* yang di namakan dengan Jogja Treasure. Di dalam *website* ini, kami menyajikan informasi yang akurat dengan berbagai informasi dan promosi mengenai oleh-oleh lokal khas Jogja yang dapat membangun rasa kepercayaan serta memberikan pengalaman yang lebih positif kepada para wisatawan. *Project* yang ke 3 yaitu *Project Massive Challenge* Pelaksanaan *Project Massive Challenge* dimulai dari tanggal 23 Oktober s.d 20 Desember 2023 dengan sistem pembagian kelompok diserahkan kepada masing-masing individu. Pada *Project Massive Challenge*, *team Website* juga di gabung dengan *team Mobile* dan *Hybrid Cloud, Artificial Intelligence & Cybersecurity* (HCAI) untuk membuat sebuah *website* dan aplikasi serta menambahkan Chatbot didalamnya. Kemampuan Chatbot tersebut memungkinkan untuk melakukan percakapan dengan menggunakan bahasa natural yang mudah dimengerti. Oleh karena itu, pemanfaatan robot virtual ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang dibuat seolah-olah sedang berbicara dengan manusia atau admin CS pada umumnya Pada *challenge* ini tim sepakat untuk mengangkat topik tentang layanan warga. 9 Melansir dari laman djkn.kemenkeu.go.id Pelayanan Publik merupakan kegiatan atau rangkaian dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan penyelenggara pelayanan publik.

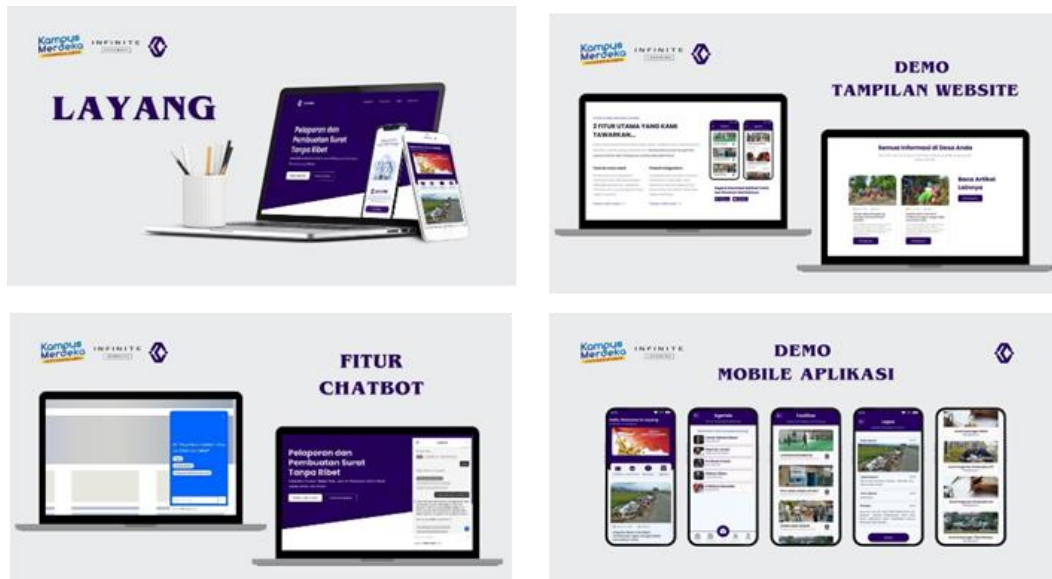
Standar pelayanan juga sebagai tolak ukur yang dipergunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pelayanan dan acuan penilaian kualitas pelayanan sebagai kewajiban dan janji penyelenggara kepada masyarakat. Kurangnya informasi saat akan mengurus surat atau yang lainnya membuat terhambat segala pekerjaan seperti salah satu kasus yaitu seseorang yang ingin mendapatkan Beasiswa Bidik Misi, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, antara lain SKTM "Surat Keterangan Tidak Mampu". Saat hendak membuat surat administrasi ia mengalami kendala diantaranya kurangnya informasi mengenai syarat-syarat surat administrasi dan juga sebagai mahasiswa memiliki keterbatasan waktu dalam membuat surat administrasi secara offline, karena waktu yang tidak banyak dan waktu yang terbatas. banyak kendala dalam pembuatan surat tersebut. Administrasi ini menyebabkan keterlambatan dalam mengirimkan dokumen persyaratan untuk mendaftar Beasiswa Bidik Misi. Berdasarkan kasus tersebut, team melakukan penelitian dan mencari solusi atas permasalahan tersebut. Setelah melakukan penelitian selama beberapa waktu, team mengumpulkan banyak data dan juga permasalahan terkait pelayanan masyarakat di tingkat kecamatan atau kelurahan. Dari sekian banyak permasalahan, team memutuskan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat sebuah *website* dan platform berbasis mobile yang dapat membantu masyarakat untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi terkait pelayanan masyarakat yang dinamakan dengan Layang.



Gambar 1. Mockup Website dan Tampilan demo website Pelayanan Air bersih



Gambar 2. Mockup Website dan Tampilan demo website Treasure Jogja



Gambar 3. Mockup Website dan Tampilan demo website, Fitur Chatbox serta Demo Mobile Aplikasi LAYANG

3.2 Diskusi

Program *Website Development* yang diintegrasikan dalam inisiatif Kampus Merdeka telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam mengembangkan kemampuan profesional dan kolaboratif para pesertanya. Melalui penerapan metodologi SCRUM dalam manajemen proyek, program ini memfasilitasi pembentukan tim yang terdiri dari *Coder*, *Designer*, dan *Product Manager*, masing-masing dengan peran yang jelas dan terdefinisi. Dengan fokus pada kolaborasi tim, program ini berhasil mengimplementasikan tiga proyek utama: *Project Micro Challenge*, yang berfokus pada isu pelayanan air bersih, *Project Macro Challenge*, yang mengangkat tema promosi oleh-oleh dan UMKM di Yogyakarta, serta *Project Massive Challenge*, yang mengintegrasikan kemampuan chatbot dalam aplikasi web dan mobile. Setiap proyek ini berhasil menciptakan solusi inovatif untuk masalah nyata, menggabungkan keahlian teknis dalam *web development* dengan pemahaman mendalam tentang isu sosial dan komunitas. Dua mentor yang ditunjuk, yaitu *Individual Mentor* dan

Group Challenge Mentor, memberikan dukungan esensial dalam pembinaan keterampilan individu dan kelompok. Program ini tidak hanya berhasil dalam menciptakan *developer* baru yang berkompeten di industri *Website Development*, tetapi juga dalam membentuk profesional yang memiliki keterampilan kolaboratif, adaptatif, dan komunikatif yang kuat. Peserta program mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang *design thinking* dan manajemen proyek SCRUM, yang penting untuk membangun *website* yang efektif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Hasil akhir program ini termanifestasi dalam bentuk produk *web* dan aplikasi yang dirancang khusus untuk setiap proyek, menunjukkan aplikasi praktis dari pembelajaran dan keterampilan yang diperoleh selama program.

4 | KESIMPULAN

Setelah mengikuti kegiatan Studi Independen di Infinite Learning ini, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai Berikut: Sebuah *project* yang akan dikerjakan harus didasarkan pada identifikasi masalah yang nyata dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, sehingga *website* yang akan dikembangkan dapat bermanfaat bagi masyarakat secara luas. Dengan Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dan *project* bertujuan untuk memberikan peserta pemahaman lebih mendalam dalam dunia profesional, serta dapat membangun kreativitas dan menjalin kerjasama tim yang baik. Serta Manajemen *project* dalam tim sangat berfungsi sebagai latihan bagi peserta untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam bekerja sama, termasuk kolaborasi, komunikasi, adaptasi, dan tanggung jawab saat mengerjakan suatu *challenge* yang sangat penting dalam persiapan memasuki dunia kerja. Dengan Desain UI/UX, sebagai bidang yang diminati oleh banyak perusahaan, memiliki peran penting dalam merepresentasikan masalah-masalah dunia nyata melalui simulasi, terutama dalam pengembangan *website*. Di dalam Desain UI/UX juga dapat membangun kreativitas yang ada didalam diri peserta. Serta Bidang pengembangan *website* saat ini menjadi kebutuhan esensial, mengingat semua aspek pekerjaan terhubung dengan penggunaan perangkat desktop. Oleh karena itu, perhatian yang cermat terhadap pengembangan *website* sebelum diimplementasikan untuk masyarakat luas sangatlah penting.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada PT. Kinema Systrans Multimedia telah memberikan kesempatan kepada mahasiswa dalam melakukan pembelajaran *Web development*.

REFERENSI

- [1] Maolida, E. H., Mulyana, A., Adetia, E., & Rizki, A. (2022). Collaborative planning and teaching English vocabulary with *virtual reality*: A community service in SD Gunung Batu Cianjur. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 73-81.
- [2] Ira, M. H. (2022). Pengaruh kualitas pelayanan publik air bersih terhadap kepuasan pelanggan Perusahaan Daerah Air Minum Kota Kupang [Influence of the quality of public clean water services on the satisfaction of customers of the Regional Drinking Water Company Kupang City]. Universitas Padjadjaran.
- [3] Maulana, M. I., Priatna, R. R., Yusuf, M., & Saprudin, S. (2023). Rancang bangun aplikasi parkir pada PT. IndoStorage Solusi Teknologi berbasis web menggunakan metode waterfall [Design and development of parking application at PT. IndoStorage Solusi Teknologi web-based using the waterfall method]. *JRIIN: Jurnal Riset Informatika dan Inovasi*, 1(1), 182-195.
- [4] Permana, P. T. I. (2023). Implementasi metode feature driven development pada perancangan web portal lomba [Implementation of the feature-driven development method in the design of the competition web portal]. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(6), 1-10.
- [5] Anggini, I. D., Asbari, M., & Noor, S. P. (2023). Program Kampus Merdeka: Wadah mahasiswa berkreasi, berinovasi, dan berprestasi [Campus Merdeka Program: A space for students to create, innovate, and achieve]. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 39-42.
- [6] Mandyartha, E. P., & Puspaningrum, E. Y. (2023). Community services on website development for Agripina Kindergarten Surabaya as a school profiling media. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 626-630.

- [7] Sotnik, S., Shakurova, T., & Lyashenko, V. (2023). Development Features Web-Applications. *International Journal of Academic and Applied Research (IJAAR)*, 7(1), 79-85.
- [8] Murodilov, K. T., & Alisherov, S. M. (2023). Web cartography at the current stage of development of geoinformation resources. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 11(4), 166-171.
- [9] Murodilov, K. T. (2023). Improving the methods of providing geo-information for the monitoring of territories and developing the basis of web-maps. *Galaxy International Interdisciplinary Research Journal*, 11(4), 695-701.
- [10] Osmani, A. (2023). *Learning JavaScript design patterns*. O'Reilly Media, Inc.

How to cite this article: Vinanditha, C., & Almigo, N. (2023). Studi Independent Web Development di PT. Kinema Systrans Multimedia. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 406-412. <https://doi.org/10.59431/ajad.v3i3.232>.