

Rencana Aplikasi Percakapan Pembelajaran Berbasis Web pada Prodi Teknik Navigasi Udara Politeknik Penerbang Surabaya

Adyaksa Putra Laksono¹, Nyaris Pambudiyatno², Bambang Bagus Harianto³

^{1,2,3}Politeknik Penerbangan Surabaya, Jl. Jemur Andayani I/73, Surabaya 60236

Email: zadyaksa@gmail.com

Abstrak

Sebuah website yang memiliki banyak tujuan dalam memahami, mengingat handphone merupakan kebutuhan pokok masyarakat dan selanjutnya rekrutan sekarang ini situs dapat menjadi sarana pembelajaran yang berpeluang untuk menambah informasi dan juga dapat berbagi informasi yang dapat membantu klien dengan belajar. Merencanakan aplikasi percakapan pembelajaran internet berbasis situs dengan menggunakan beberapa aplikasi, khususnya visual studio code, XAMPP yang melibatkan teknik cascade sebagai metode untuk membina sebuah situs, pencipta memimpin tes berbeda yang melibatkan gadget pencipta sebagai media eksekusi, di mana ini Situs dibuat untuk berbagi dan menampilkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang dikirim klien/administrator. Hasil dari pengujian situs diskusi pembelajaran internet ini adalah hasil yang didapat, situs tersebut dapat mengirimkan informasi secara real to form, hasil transfer yang ditampilkan harus dapat dilihat dan juga dapat diunduh oleh klien, fitur tambahan untuk administrator yang memiliki kendali atas dibuat oleh situs juga berfungsi dengan baik.

Kata Kunci: Web server, PHP, Forum Pembelajaran Online

Abstract

a web website which has many purposes in getting the hang of, taking into account that cell phones are an essential need of society and furthermore recruits now sites can be a learning device that has the chance to add information and can likewise share information that can assist clients with learning. Planning a site based internet learning conversation application utilizing a few applications, to be specific, visual studio code, XAMPP involving the cascade technique as a method for fostering a site, the creator led different tests involving the creator's gadget as an execution medium, where this site was made to share and show learning materials as per what sent client/administrator. The aftereffects of testing the internet learning discussion site are the outcomes gotten, the site can send information true to form, the transfer results that are shown should be visible and can likewise be downloaded by the client, extra highlights for administrators which have some control over crafted by the site additionally work appropriately.

Keywords: *Web server, PHP, Online Learning Forum*

PENDAHULUAN

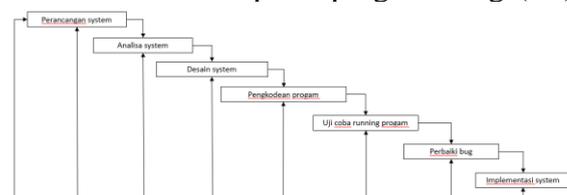
Kemajuan inovasi saat ini berkembang begitu pesat. Data yang berbeda dan pengalaman mengajar dan berkembang saat ini sangat kuat untuk dibentuk menjadi kerangka kerja yang bergantung pada kemajuan inovatif. Di lembaga pendidikan tidak akan dipisahkan dari latihan pembelajaran, baik secara lisan maupun dengan pelatihan. Belajar adalah hal yang biasa bagi lembaga pendidikan, khususnya Politeknik Penerbangan Surabaya. Menemukan bahwa tidak hanya fokus pada penyampaian lisan atau praktikum tetapi juga termasuk situs-situs di web yang memberikan materi-materi penting. sedang belajar. Materi pembelajaran yang sekarang dapat diambil secara langsung melalui web dapat bekerja dengan kerangka pembelajaran di Politeknik Penerbangan Surabaya. Membiasakan menggunakan situs memiliki berbagai jenis kursus dalam menyampaikan materi, misalnya pembelajaran lisan seperti artikel, rekaman, dan pembelajaran mencolok.

Politeknik Penerbangan Surabaya merupakan salah satu Sekolah Bantuan utama di Indonesia, namun dalam membina situs Politeknik Terbang Surabaya masih sulit untuk dijangkau mengingat mahasiswa yang terdaftar secara resmi dapat mengakses materi umum di web, maka , pada saat itu, tidak ada kerangka email. perpustakaan yang dapat diakses secara bebas untuk memudahkan klien selain peserta pelatihan untuk mendapatkan materi yang mereka butuhkan untuk belajar, dengan cara ini diperlukan situs E-library yang memudahkan klien luar yang perlu mengakses materi sehingga sangat mungkin berharga untuk berkonsentrasi pada program, merekrut, OJT, dan klien luar. Politeknik Penerbangan Surabaya. Dalam menampilkan informasi yang baik dan benar, harus ditangani, disingkirkan, dan diperkenalkan dengan cara yang modern. Manfaat memberikan informasi mekanis adalah dapat menangani informasi yang tepat tanpa kesalahan. Metode penyampaian materi pada situs yang masih bersifat rahasia membuat pihak lain yang membutuhkan akses ke diskusi pembelajaran terhambat, situs tersebut bersifat private sehingga hanya

administrator dan administrator yang dapat melakukan perubahan pada situs membuat materi yang dapat diakses dibatasi dan dalam beberapa hal kasus ada bahan yang sulit untuk membaca dengan teliti. ditangkap oleh klien. Dipercaya E library ini akan terus berjalan dan dapat membantu para rekrut dan pengurus di Politeknik Avionics Surabaya. Jadi rencana kumpul belajar berbasis situs bisa latihan kapan saja, ditambah dengan adanya pandemi virus corona dan Politeknik Avionics Surabaya sendiri yang belum melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini membuat rekrutan melakukan segala sesuatunya di web. Akibatnya, situs ini sangat berharga untuk membantu peserta pelatihan melakukan pembelajaran, sangat baik dapat diusulkan sebagai jawaban elektif untuk bekerja dengan pembelajaran. Oleh karena itu, pencipta membuat eksplorasi “**Rencana Aplikasi Percakapan Pembelajaran Berbasis Web pada Prodi Teknik Navigasi Udara Politeknik Penerbang Surabaya**”.

METODE

Nama model ini sebenarnya adalah "Model Berturut-turut Lurus". Model ini sering disinggung sebagai "siklus hidup teladan" atau model kaskade. Model ini merupakan model yang sebelumnya muncul sekitar tahun 1970-an sehingga sering kali dianggap kuno, namun merupakan model yang paling umum terlibat dalam Computer programming (SE).



Model ini mengadopsi strategi yang disengaja dan berurutan mulai dari tingkat prasyarat kerangka kerja dan kemudian berlanjut ke tahap investigasi, perencanaan, pengkodean, pengujian/pemeriksaan, dan dukungan. Disebut riam karena tahapan-tahapan yang dilalui harus duduk manis agar tahapan-tahapan yang lalu membuahkan hasil dan

berjalan secara berurutan. Misalnya, tahap perencanaan harus menunggu hasil dari tahap sebelumnya, khususnya tahap kebutuhan..

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan pemeriksaan terhadap kebutuhan sistem. Pemilahan data pada tahap ini harus dibuat mungkin dengan penilaian langsung, wawancara atau studi terstruktur. Spesialis struktur akan mengungkapkan sebanyak mungkin informasi yang dapat diharapkan dari klien sehingga akan dibuat sistem PC yang dapat menjalankan tugas yang diinginkan klien. Tahap ini akan melewati laporan penting klien atau cenderung dianggap data yang berhubungan dengan keinginan klien dalam membuat sistem. Laporan ini akan bertindak sebagai semacam perspektif bagi penganalisis struktur untuk berubah menjadi bahasa pemrograman.

2. Desain Sistem

Tahap dimana perenungan dituangkan dan konfigurasi kerangka kerja diselesaikan pada penyusunan isu-isu terkini dengan menggunakan alat peraga kerangka kerja, misalnya kerangka arus informasi, bagan hubungan unsur dan rancangan informasi dan percakapan.

3. Penulisan Kode Program

Penyusunan kode program atau coding adalah interpretasi dari suatu rencana ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh PC. Dilakukan oleh pengembang yang akan menafsirkan pertukaran yang disebutkan oleh klien. Tahap ini merupakan tahap asli dalam menghadapi sebuah framework. Seperti dalam pemanfaatan PC akan ditambah pada tahap ini. Setelah coding selesai, akan dilakukan try pada framework yang telah dibuat sebelumnya. Motivasi di balik pengujian adalah untuk melacak kesalahan dalam kerangka kerja dan kemudian memperbaikinya.

4. Pengujian Program

Tahap terakhir dimana framework baru dicoba kapasitas dan viabilitasnya sehingga didapat kekurangan dan kekurangan dari framework yang kemudian dieksplorasi dan ditingkatkan aplikasinya menjadi lebih baik dan hebat.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pemrograman yang telah disampaikan kepada klien akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat terjadi karena kesalahan karena produk perlu menyesuaikan diri dengan iklim baru (periferal atau kerangka kerja), atau karena klien membutuhkan pergantian peristiwa yang praktis.

Desain Penelitian

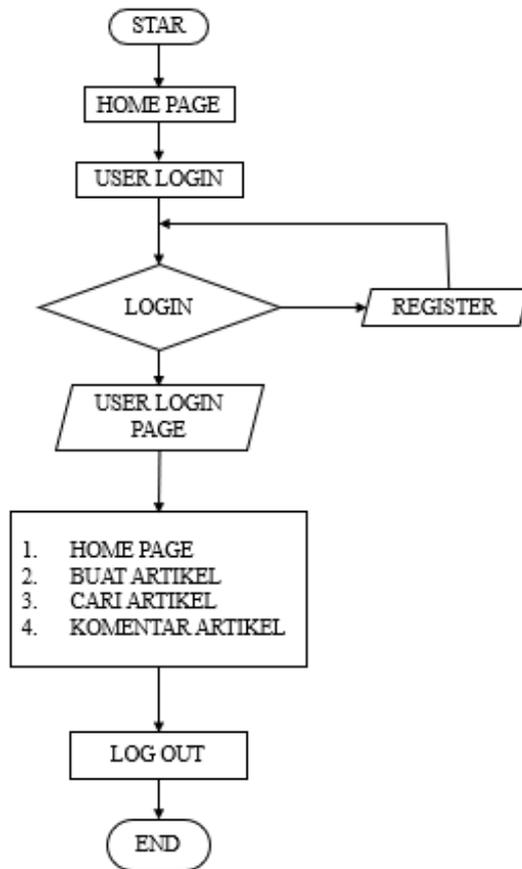
Dalam situasi yang sedang berlangsung di Politeknik Penerbangan Surabaya, dimana banyak individu peserta pelatihan mengalami kesulitan menemukan materi pembelajaran yang tepat dan mudah, sehingga banyak dari mereka berusaha mencarinya di web, karena webnya sangat luas dan tidak setiap salah satu artikel yang diberikan sudah selesai, itulah alasan penulis mengembangkan sebuah situs. di mana peserta pelatihan individu tidak diragukan lagi dapat memperoleh materi pembelajaran dengan cara yang sederhana dan bermanfaat, pencipta juga menambahkan email dan kontak di mana ada rekanan yang perlu berbagi materi tentang latihan, perangkat, dan bagian yang perlu mereka pelajari atau bagikan.

Perancangan Alat

Situs ini digunakan sebagai pendekatan untuk menyampaikan materi pembelajaran di web, situs ini dapat memanfaatkan telepon seluler PC sehingga lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, artikel pembelajaran akan terus berkembang mengingat materi dari penulis dan klien situs yang perlu berbagi wawasan, pentingnya pemanfaatan Hal ini untuk memudahkan rekrutan individu untuk mendapatkan materi pembelajaran dan kapan saja, untuk menjelaskan siklus yang ada dalam kerangka dengan membuat diagram alur.

Flowchart

Prinsip kerja system user secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut :



Flowchart user

depicts the work process of the site from the start the client enters the site and logs in the event that the client doesn't have an id and secret word then he should enlist first. At the point when the client is signed in, the client can pick the following choice as per Figure 3.1, in the wake of getting to the client can do log out

Equipment (Equipment)

In making Expanded Reality applications, the equipment for building applications will extraordinarily influence the consequences of uses made. Least equipment details are as per the following (Sugianto, 2018):

1. PC atau Laptop dengan processor 1,6 GHz atau lebih cepat
2. Random Access Memory (RAM) 2 Gb
3. Hardisk dengan ruang kosong 500 Mb
4. VGA HD Graphics 1Gb

Perangkat Lunak (Software)

Pembuatan aplikasi ini menggunakan beberapa software sebagai berikut :

1. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah pengawas kode sumber yang dibuat oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS. Ini menggabungkan dukungan untuk pemecahan masalah, Kontrol GIT yang dimasukkan, fitur tata bahasa, konsumsi kode yang cerdas, bit, dan pemfaktoran ulang kode.

2. Google Chrome

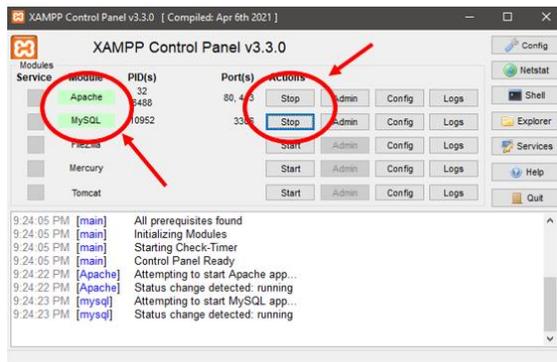
Google Chrome adalah program lintas tahap yang dibuat oleh Google. Program ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2008 untuk Microsoft Windows, kemudian di-porting ke Android, iOS, Linux, dan macOS yang digunakan sebagai program default dalam kerangka kerja.

3. XAMPP

Kemampuan XAMPP sebagai server independen (localhost), yang terdiri dari program Apache HTTP Server, kumpulan data MySQL, dan juru bahasa yang ditulis dalam dialek pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP mewakili X (di mana kerangka kerja apa pun berada), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini dapat diakses di bawah GNU Overall population Permit dan gratis, adalah server web sederhana yang dapat digunakan untuk melayani tampilan halaman situs dinamis. Untuk mendapatkannya, Anda dapat mengunduhnya langsung dari situs otoritas.

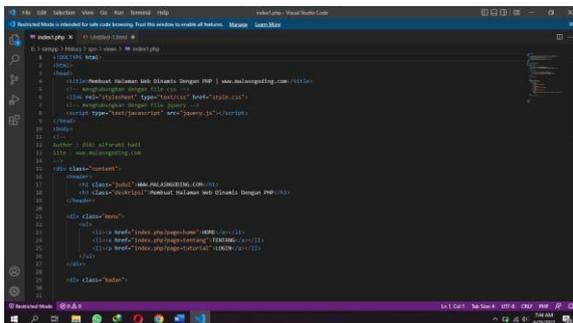
HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat Anda membuat kode dalam aplikasi Visual Studio Code dan XAMPP, mereka disimpan dalam bentuk file PHP dan dibuka di browser apa pun yang tersedia. Langkah pertama adalah izinkan aplikasi XAMPP untuk menjalankan localhost di komputer atau laptop.



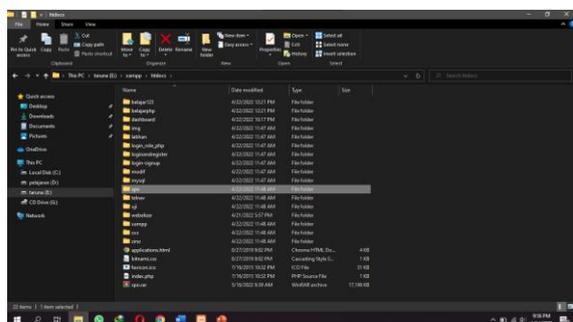
Gambar 1 Tampilan aplikasi XAMPP

Aplikasi XAMPP dengan Apache dan MySQL berwarna hijau yang berarti localhost sedang berjalan dan tersedia, klik ikon berhenti aplikasi untuk menonaktifkan localhost di PC Anda.



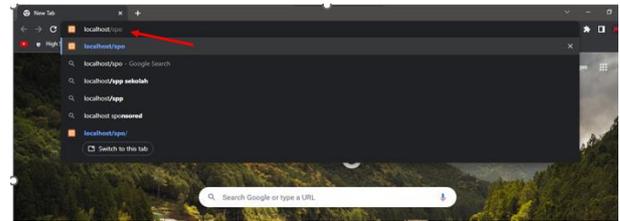
Gambar 2 Tampilan Hasil Pengcodingan

Hasil coding atau pembuatan framework website yang dibuat oleh penulis disimpan dalam sebuah folder dengan alamat folder sebagai berikut: "this pc/E/XAMPP/htdocs"



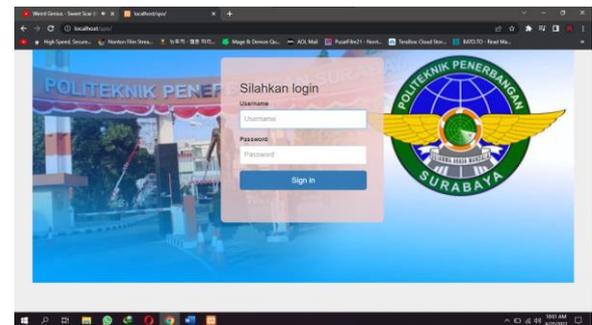
Gambar 3 Folder Program Website

Folder yang berisi semua hasil encoding yang penulis kerjakan bernama folder 'spo'. Ini kemudian akan berjalan di aplikasi XAMPP Anda di localhost Anda.



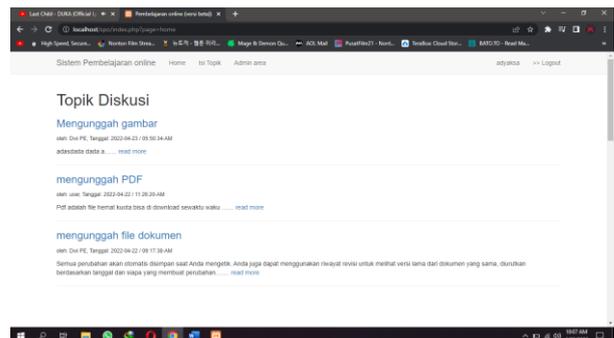
Gambar 4 Proses membuka website

Masukkan alamat localhost/spo untuk membuka hasil pengkodean Anda di browser yang dapat melihat situs web penulis.



Gambar 5 Tampilan Halaman Login Website

Halaman login sebagai entry point untuk mengakses sebuah website.



Gambar 6 Home Website

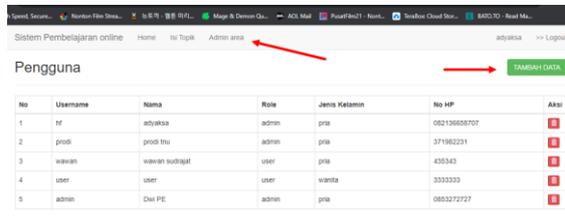
Beranda situs web sebagai halaman utama situs web



Diagram Perbedaan User dan Admin

Hasil Pengujian Pembuatan User/Admin Baru

Langkah pertama dalam membuat user/admin baru adalah menggunakan salah satu akun admin. Pembuat membatasi pembuatan akun, hanya akun administrator yang dapat menambahkan pengguna baru dan administrator baru ke situs.



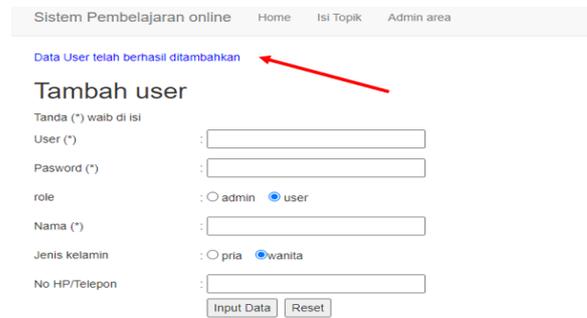
Gambar 7 Pengolahan User

Tindakan pengguna yang hanya dimiliki oleh akun administrator yang menunjukkan akun berbeda yang digunakan oleh pengguna dan administrator. Administrator memiliki kemampuan untuk menambah dan menghapus akun pengguna dan administrator lainnya.



Gambar 8 Halaman Pembuatan Akun

Membuat akun di halaman ini menunjukkan bagaimana akun administrator dapat membuat akun. Setelah mengisi semua bidang, Anda harus memasukkan nama, pengguna, kata sandi, dan kategori akun Anda. Klik Masukkan Detail untuk membuat akun Anda.



Gambar 9 Indikator Akun Berhasil di Buat

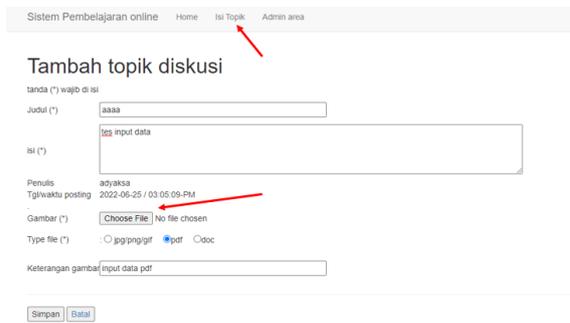
indikator jika akun berhasil di buat oleh admin dan dapat digunakan.



Gambar 10 Tampilan Akun Baru

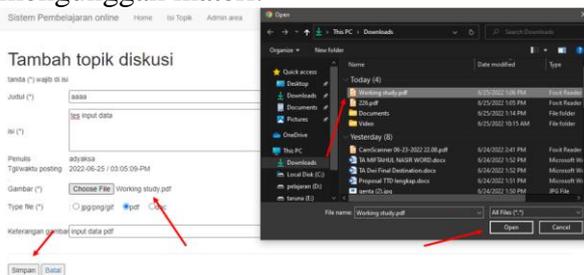
Kesimpulannya, akun yang digunakan pengguna memiliki akses terbatas hanya untuk mengunggah dan membuka item materi, administrator memiliki akses penuh, dan administrator memiliki kemampuan untuk menambah dan menghapus akun pengguna yang ada.

Hasil Pengujian Input Materi Baru
 Masukan materi digunakan untuk menambahkan materi baru tergantung pada apa yang ingin dibagikan pengguna di situs. Materi tentang alat, materi tentang pencacahan sinyal, atau materi tentang komponen dasar. Semua materi ini dapat diunggah dalam format PDF sehingga pengguna lain dapat mengunduh materi dan belajar secara offline.



Gambar 11 Halaman “Isi Topik”

Halaman ini menerima formulir lengkap pengguna, yang diubah menjadi artikel dan diunggah ke situs web. File yang bisa dibagikan bisa dalam format gambar dan PDF. Sebagai saran, pengguna dapat menambahkan deskripsi singkat sebelum mengunggah materi.



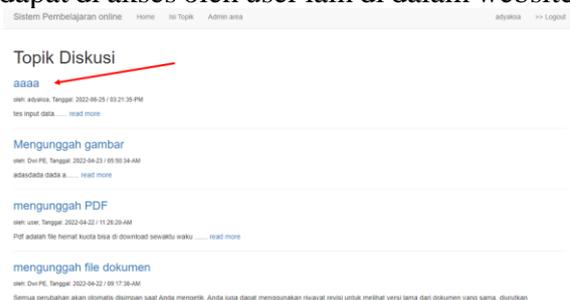
Gambar 12 Pemilihan File PDF

cara memasukan file pdf ke dalam website sebagai materi pembelajaran yang akan di gunakan oleh user lain.



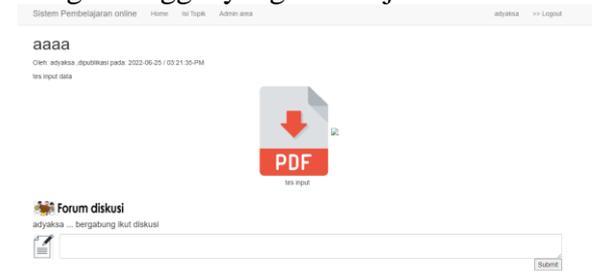
Gambar 13 Sukses Mengunggah Data

indicator dimana data atau materi pembelajaran sudah selesai di unggah dan dapat di akses oleh user lain di dalam website.



Gambar 14 Tampilan Materi Baru

halaman “home” akan menampilkan materi yang baru saja di unggah oleh user sesuai Dengan tanggal yang baru saja di tambahkan.



Gambar 15 Halaman Unggahan Baru laman materi yg baru saja pada unggah menggunakan klik dalam ikon pdf maka pdf akan pribadi terunduh & bisa pada pakai sang user secara offline

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam output penelitian yg sudah pada lakukan & output yg sudah didapat. Berikut pembahasan tentang system kerja pelaksanaan & website

Pembahasan Aplikasi & Software

Aplikasi yg dipakai penulis bekerja menggunakan semestinya tanpa gangguan yg merusak kinerja penulis pada mengerjakan rancangan website, menggunakan bukti bila website bisa pada buka & bekerja menggunakan semestinya.

Pembahasan Website & Database

Website yg dikerjakan penulis bekerja menggunakan semestinya & nir hambatan yg muncul, website telah bisa menciptakan akun baru & bisa mengunggah materi baru Batasan akses jua sudah berfungsi menggunakan semestinya tanpa mensugesti kinerja websiter tersebut, database yg dipakai jua bekerja tanpa halangan data materi & akun user juga akun admin tersimpan menggunakan semestinya tanpa sebagai akibatnya output kinerja website sebagai misalnya yg diinginkan penulis.

Kinerja System Secara Keseluruhan

Kinerja progam dalam website sudah bekerja misalnya asa penulis menggunakan bukti bisa menciptakan saya baru, menambahkan materi unggahan, menghapus akun, download &

upload arsip pdf bekerja menggunakan semestinya, data base yg pada pakai jua bekerja menggunakan baik sebagai akibatnya bisa menyimpan & menampilkan data yg pada unggah sang user juga admin menggunakan baik.

administrator bernama "Administrator Panel" dengan fungsi ini, akun dengan peran administrator dapat melakukan segalanya mulai dari menambahkan akun baru hingga menghapus pesan yang tidak diinginkan di web. Anda dapat mengontrol kinerja situs Anda.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari keseluruhan pembahasan penelitian ini maka dapat di simpulkan bahwa :

1. Proses perancangan dimulai dengan tinjauan literatur terhadap literatur penelitian sebelumnya, menyiapkan alat dan bahan berupa Visual Studio Code, XAMPP, dan aplikasi untuk membantu membuat website di browser, kemudian coding dari internet. , menelitinya, mengolahnya dan mengembangkannya menjadi situs web yang diinginkan. Hal terakhir yang harus dilakukan adalah membuat sistem penyimpanan data dan pengaturan basis data untuk menguji situs web dan membuatnya berfungsi seperti yang diinginkan.
2. Proses menjalankan aplikasi XAMPP dan berinteraksi dengan website. Ini memungkinkan situs web diakses menggunakan browser di perangkat pembuat dan perangkat lain di perangkat lain yang ingin mengakses situs web. Anda perlu mengatur alamat input IP di komputer Anda. Digunakan sebagai localhost. Ketika seorang administrator memasukkan akun baru, data untuk akun ini dimasukkan di localhost pembuat. ini juga berlaku kepada materi pembelajaran yang akan dikirim user/admin kedalam website.
3. Ini bekerja dengan membuka situs web di browser perangkat Anda, memasukkan alamat situs web atau alamat IP yang digunakan oleh host, dan memasukkan kata sandi dan nama pengguna Anda untuk mengakses situs web. Website memiliki fitur khusus untuk akun

Saran

Saran untuk melanjutkan penelitian ini adalah

1. Diharapkan penelitian ini selanjutnya dapat menambahkan system validasi data untuk mengatasi jika ada data yang sama saat di unggah.
2. Diharapkan pada penelitian mampu menambahkan pengkategorian data yang di unggah sehingga user dapat mengetahui data yang di unggah berhubungan dengan apa saja.

Ucapan Terima Kasih

Hal ini berkat semua pihak yang telah berkontribusi dalam pengembangan aplikasi diskusi online berbasis web yang penulis bantu buat. Saya ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua orang yang telah membantu saya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khairunnisa, G., & Ilmi, Y. I. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140.
- [2] Syahrizal Dwi Febrianto (2017) "website pembelajaran dan e-library"

- Teknik Navigasi Udara Angkatan 24 Politeknik Penerbangan Indonesia Curug (PPIC)
- [3] Sharma, A & Vatta, S. (2013) Role of Learning Management Systems in Education. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*. Volume 3, Issue 6. 2013.
- [4] Bakri, F., Siahaan, B. Z., & Permana, A. H. (2016). Rancangan Website Pembelajaran Terintegrasi dengan Modul Digital Fisika Menggunakan 3D PageFlip Professional.
- [5] Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *Agus Prayitno, Yulia Safitri – AMI KBSI Jakarta*
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/592>
- [6] Pedoman penelitian. (2021). *Kementerian Perhubungan : Pusat Pengembangan SDM Perhubungan Udara* .
- [7] Asrori, Mohammad. (2013). *Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran*. Madrasah, 5(2), 163-188.
- [8] Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani, Oktarina Puspita. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Sultan Agung Press.
- [9] Khotijah, Siti. (2016). *Desain Database Sistem Informasi Akademik pada Lembaga Pendidikan Tinggi*. *Faktor Exacta*, 9(2), 154-165.
- [10] Mulyodiputro, M.Dermawan. (2018). *Perancangan Database Sistem Informasi Apotik Menggunakan MySQL pada Apotik Cemara The Pharmacy Information System Database Design Using MySQL in the Pharmacy Cemara Farma*. *SIJ*, 1(1), 16-19.
- [11] Sovia, R., & Febio, J. (2017). *Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan Html, Php Script, Dan Mysql Database*. *Jurnal Processor*, 6(2).
- [12] Cucus, A., & Aprilinda, Y. (2016). *Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh*. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 7(2).
- [13] Mutia, I., & LEONARD, L. (2015). *Kajian Penerapan E-Learning Dalam Proses Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. *Faktor Exacta*, 6(4), 278-289.
- [14] Yazdi, M. (2012). *E-learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi*. In *FORISTEK: Forum Teknik Elektro dan Teknologi Informasi (Vol. 2, No. 1)*.
- [15] S.R. Ningsih, Ade I. Suryani 2019. "Aplikasi E-Task Berbasis Student Center Learning Pada Matakuliah Manajemen Proyek Sistem Informasi." 18(1): 37–49.
- [16] Wang, Jian. 2019. "Application of Blending Learning Based on Network Learning Space in Teaching Design of Digital Art State of the Art." 14(3): 177–89.
- [17] M. F. Rozaq, L. Rochmawati and L. S. Moonlight, "RANCANGAN DATABASE SISTEM INFORMASI PROGRAM STUDI D3 KOMUNIKASI PENERBANGAN DI POLITEKNIK PENERBANGAN SURABAYA," in *Prosiding SNITP, Surabaya, 2021*.
- [18] S. B. Erlangga, L. Rochmawati and L. S. Moonlight, "RANCANG BANGUN INTERFACE SISTEM INFORMASI PROGRAM STUDI D3 KOMUNIKASI PENERBANGAN

MENGGUNAKAN WORDPRESS DI
POLITEKNIK PENERBANGAN
SURABAYA," in Prosiding SNITP,
Surabaya, 2021.

- [19] L. S. Moonlight, L. Rochmawati, Fatmawati, F. A. Furyanto and T. Arifianto, "Rancang Bangun Website Prodi D3 Komunikasi Penerbangan Menggunakan Metode Prototype," *INTEGER: Journal of Information Technology*, 2022.
- [20] L. S. Moonlight, L. Rochmawati, Suhanto and M. Rifai, "Sistem Informasi On Time Performance (OTP) Penerbangan di Bandar Udara Internasional Juanda Surabaya," *Warta Penelitian Perhubungan*, vol. 34, no. 2, pp. 93-104, 2022.