

APLIKASI *MOBILE* AKSES PEMBELAJARAN PADA ORGANISASI NIRLABA PENDIDIKAN BERSINAR PROJECT BERBASIS IOS

Andira Yunita

ABSTRAK

Penggunaan aplikasi *mobile* saat ini sudah luas diakses oleh berbagai kalangan karena lebih mudah dan mobilitasnya yang tinggi dengan cukup menggunakan *smartphone*. Saat ini organisasi nirlaba pendidikan Bersinar Project memiliki program persiapan ujian masuk perguruan tinggi dengan cara memberikan kelas pembelajaran daring secara gratis untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Namun, pada penerapannya Bersinar Project masih mengandalkan beberapa media sosial untuk penyebaran informasi terkait kelas pembelajaran mereka sehingga terasa sulit apabila siswa harus berpindah antar aplikasi media sosial untuk mencari informasi terkait program pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat memudahkan tim Bersinar Project dan siswa dalam mengakses pembelajaran hanya dalam satu aplikasi. Lalu, penulis menggunakan metodologi *agile scrum* sebagai manajemen proyek dan menggunakan bahasa pemrograman Swift serta kerangka kerja SwiftUI. Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi Bersinar Project berbasis iOS yang dapat bermanfaat dan memudahkan siswa untuk mengakses pembelajaran.

Kata Kunci: Aplikasi *Mobile*, *Agile Scrum*, Akses Pembelajaran, Organisasi, Swift, iOS

***MOBILE LEARNING ACCESS APPLICATION FOR THE NON-PROFIT
EDUCATIONAL ORGANIZATION BERSINAR PROJECT BASED ON IOS***

Andira Yunita

ABSTRACT

The current widespread use of mobile applications is accessible to various groups due to its convenience and high mobility, simply by using a smartphone. Currently, the non-profit educational organization Bersinar Project offers a college entrance exam preparation program by providing free online classes for high school students. However, in its implementation, Bersinar Project still relies on several social media platforms to disseminate information related to their learning classes, which becomes difficult if students have to switch between social media applications to find information about the learning program. In this study, the author designs and develops an application that can facilitate the Bersinar Project team and students in accessing their learning materials within a single application. The author adopts the agile scrum methodology as the project management approach and utilizes the Swift programming language and the SwiftUI framework. The result of this study is the development of an iOS-based Bersinar Project application that can be beneficial and convenient for students to access their learning materials.

Keywords: *Mobile Application, Agile Scrum, Learning Access, Organization, Swift, iOS*