

## ABSTRAK

Afifta Wisnu Pradana. 2024. Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Web Menggunakan Metode *Scrum*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika, FT. Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T (II) Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom

Perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan teknologi tidak hanya terbatas pada lingkup bisnis, melainkan juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Teknologi memungkinkan inovasi dalam metode pembelajaran, membuat proses belajar lebih efektif dan menarik. Dengan adanya *smartphone*, sektor pendidikan telah menciptakan terobosan baru untuk mengatasi permasalahan yang semakin kompleks seiring perkembangan zaman. Kecanggihan teknologi saat ini memungkinkan siswa siswi Min 2 Magetan untuk belajar secara *online*, seperti melalui media pembelajaran berbasis web maupun *Android*. Namun, beberapa media pembelajaran tersebut dianggap kurang memadai karena keterbatasan fitur yang disediakan. Oleh karena itu, penelitian ini merancang dan membangun aplikasi pembelajaran berbasis web yang mampu memenuhi kebutuhan dalam pelaksanaan pembelajaran *online*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Agile Scrum*. Adanya web ini diharapkan mampu menambah minat belajar siswa dengan mata pelajaran anatomi tubuh manusia.

Kata Kunci : teknologi, web, *Agile scrum*

## **ABSTRACT**

Afifta Wisnu Pradana. 2024. *Design and Development of a Web-Based Human Body Anatomy Educational Application Using the Scrum Method*. Thesis. Informatics Engineering Study Program, FT. PGRI Madiun University. Supervisor (I) Sekreningsih Nita, S.Kom., M.T (II) Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom

*Technological developments are increasingly rapid and technology is not only limited to the business sphere, but also has an impact on the world of education. Technology enables innovation in learning methods, making the learning process more effective and interesting. With the existence of smartphones, the education sector has created new breakthroughs to overcome problems that are increasingly complex as time goes by. Current technological sophistication allows Min 2 Magetan students to study online, such as through web-based learning media or Android. However, some of these learning media are considered inadequate due to the limited features provided. Therefore, this research designs and builds a web-based learning application that is able to meet the needs in implementing online learning. The method used in this research is Agile Scrum. It is hoped that the existence of this website will increase students' interest in learning about human anatomy subjects.*

*Keywords: technology, web, Agile scrum method*