

## **ABSTRAK**

Nama dan NIM : Rendra Eka Nurfajar – 41818010002  
Rifki Rahardjo – 41818010016  
Achmad Firdaus – 41818010028

NIM : 41818010002

Pembimbing TA : Abdi Wahab, S.Kom, MT

Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN BENDA-  
BENDA BERSEJARAH DENGAN  
METODE AGILE

Abstrak - Benda-benda bersejarah adalah peninggalan dari orang – orang terhadulu, yang dimana benda – benda tersebut memiliki nilai sejarah atau budaya yang ada di masyarakat. Karenanya benda – benda bersejarah cukup menarik untuk dipelajari. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi peninggalan benda bersejarah yang ada di dunia serta memperkenalkan benda – benda bersejarah tersebut kepada masyarakat. Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya telah dilakukan penelitian dengan menerapkan menerapkan metode Agile Extreme Programming (XP) pada Sistem informasi geografis tempat pariwisata bersejarah di wilayah bandar lampung. hanya saja, dalam penelitiannya lingkup yang ditawarkan sangat kecil mengingat objek sejarah yang ditunjukkan hanya untuk wilayah bandar lampung saja. Oleh karena itu kami akan menggunakan metode agile Lean Software Development (LSD untuk mendapatkan hasil yang lebih baik mengingat ruang lingkup yang akan dibuat dalam penelitian lebih besar dari sebelumnya.

Kata kunci : benda bersejarah , metode agile , nilai sejarah , budaya, Extreme Programming, LSD

## ABSTRACT

Nama dan NIM : Rendra Eka Nurfajar – 41818010002  
Rifki Rahardjo - 41818010016  
Achmad Firdaus – 41818010028

NIM : 41818010002

Pembimbing TA : Abdi Wahab, S.Kom, MT

Judul : APLIKASI PEMBELAJARAN BENDA-  
BENDA BERSEJARAH DENGAN  
METODE AGILE

Abstract - Historic objects are relics of ancient people, where these objects have historical or cultural values that exist in society. Therefore, historical objects are quite interesting to study. This research was conducted to identify the relics of historical objects in the world and to introduce these historical objects to the public. In previous research, research has been carried out by applying the Agile Extreme Programming (XP) method to a geographic information system for historic tourism places in the Bandar Lampung area. However, in his research the scope offered is very small considering the historical objects shown are only for the Bandar Lampung area. Therefore, we will use the Agile Lean Software Development (LSD) method to get better results considering that the scope of the research is bigger than before.

Keywords: historical object, agile methods, historical values, culture, Extreme Programming, LSD