

Rancang Bangun Sistem Informasi Data Kependudukan Kelurahan Jepon Berbasis Codeigniter

Mohammad Burhan Hanif^{✉1}, Dhimas Mahendra Putra², Handini Arga Damar Rani³

Universitas Semarang^{✉1,2}, Universitas IVET³

Info Articles

Keywords:
Codeigniter;
Sistem Informasi;
Teknologi Informasi;

Abstrak

Kelurahan merupakan pelayanan public tingkat dasar yang ada di Indonesia. Didalam kelurahan jepon kemanualan pelayanan publik menjadi hambatan karena lambatnya informasi sampai ke masyarakat. Padahal informasi ini penting sekali apalagi menyangkut data kependudukan. Teknologi informasi berupa websiste hadir untuk menjembatani masalah tersbut. Penggunaan bahasa pemrograman PHP yang dibungkus dalam Framework Codeigniter dan penggunaan database MySQL menjadi alat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga dengan adanya rancang bangun sistem informasi data kependudukan kelurahan jepon ini dapat menyelesaikan masalah kesenjangan informasi yang ada.

Abstract

Kelurahan is a basic level public service in Indonesia. In the village jepon the manual of public services becomes an obstacle because of the slow pace of information reaching the community. Even though this information is very important, especially when it comes to population data. Information technology in the form of a website is here to bridge the problem. The use of PHP programming language wrapped in the Codeigniter Framework and the use of MySQL databases became tools to solve the problem. So that with the design of the population data information system of Jepon Village, it can solve the problem of existing information gaps.

[✉] Alamat Korespondensi:
E-mail: hanifburhan@usm.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi informasi berbasis website merupakan salah satu cara untuk mendapatkan informasi yang cepat juga akurat (Sucipto et al., 2022). Hal ini bisa dimanfaatkan oleh berbagai pihak terutama pihak kelurahan Jepon. Kelurahan merupakan pembagian wilayah administrative dibawah kecamatan yang memiliki keterbatasan wilayah kecil (Hunowu, 2021).

Kelurahan Jepon merupakan kelurahan yang berada di wilayah kota Blora. Dalam keseharian pelayanan informasi yang terkait kemasyarakatan dan kependudukan masih disampaikan melalui papan pengumuman yang ada di kantor kelurahan Jepon. Ini menjadi kendala ketika masyarakat wilayah Jepon ingin mendapatkan informasi kemasyarakatan dan kependudukan harus datang langsung ke kantor kelurahan Jepon. Oleh sebab itu perlu adanya sebuah sarana penyampaian informasi yang cepat juga akurat. Salah satunya dengan media internet yaitu website berbasis codeigniter yang aman dan juga bisa diakses dari mana saja tanpa harus datang ke kantor kelurahan jepon (Widiyatni et al., 2021).

Website sistem informasi kependudukan ini juga merupakan website company profile dimana informasi latar belakang kelurahan, layanan juga alamat kontak kelurahan serta bertia terkini tentang informasi kelurahan akan disajikan secara ringkas dan jelas (Purnama, 2011). Sistem informasi kependudukan ini menggunakan engine PHP yang merupakan bahasa pemrograman berbasis pada Bahasa *script server-side*. PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman yang *open source* yang artinya secara gratis bisa dipakai dan didownload di situs resminya (Sahi, 2020).

Sedangkan dalam sisi database website sistem informasi ini menggunakan database MySQL yang tidak berlisensi artinya shareware yaitu bebas dipakai dengan batasan limit penggunaan. Hal ini akan berbeda dengan MySQL yang berlisensi resmi yang tidak mempunyai limit penggunaan. Akan tetapi walaupun website sistem kependudukan ini menggunakan MySQL yang berlimit tidak akan mengurangi dari penggunaan atau performanya (Sasmito, 2017). Hal ini karena kedua jenis itu sama-sama memakai konsep RDBMS (Relation Database Management System) yang penggunaan tabel, baris, kolom menggunakan metode relation database antar tabelnya (Muhammad Robith Adani, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka Rancang Bangun Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Kelurahan Jepon Berbasis codeigniter menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL agar masyarakat mengetahui informasi kelurahan tersebut perlu dilakukan kali ini. Hal ini juga perlu dilakukan karena akan memudahkan pekerjaan bagi pegawai kelurahan dalam mendata kependudukan yang ada di kelurahan Jepon kabupaten Blora (Lestari et al., 2021).

Dalam pengerjaan nantinya penelitian ini memiliki ruang lingkup yaitu sistem kependudukan ini terbagi menjadi dua antarmuka, antar muka pertama hanya akan menampilkan informasi seperti sejarah kelurahan, visi misi, produk pelayanan yang ada, struktur organisasi dan berita kegiatan terkini yang ada di kelurahan Jepon (Ardiansah,

2018). Untuk engine yang digunakan akan memakai bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter dan database menggunakan MySQL.

METODE

Metode penelitian kali ini yang pertama adalah proses mendapatkan data dimana Metode Pengumpulan Data merupakan tahapan yang ditempuh dalam sebuah penelitian untuk mencapai suatu tujuan dengan menggunakan teknik tertentu. Diperlukan metode pengumpulan data yang tepat agar memperoleh keberhasilan dalam melaksanakan penelitian (Pradini & Sudradjat, 2021). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang penulis gunakan sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan metode untuk menggunakan pengamatan dan tinjauan secara langsung ke Kelurahan Jepon. Penulis mengamati sistem informasi web profil dimana dalam sistem tersebut ditangani oleh Purhadi sebagai Sekretaris Lurah di Kelurahan Jepon.(Oktaviani & Ayu, 2021).

b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode tanya jawab yang dilakukan secara langsung kepada yang menangani sistem informasi web profil di Kelurahan Jepon, yaitu Sekretaris lurah di Kelurahan Jepon bernama Purhadi.(Putra & Atmaja, 2021).

Dalam peneilitan ini akan menggunakan jenis data Primer dan data Skunder dimana :

a. Data Primer

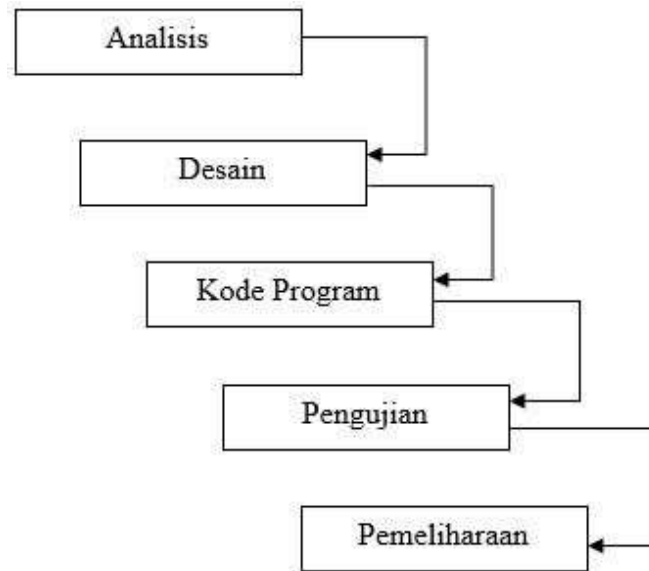
Data primer merupakan data yang didapatkan dari sumbernya seperti hasil wawancara ataupun hasil pengisian kuesioner yang biasa dilakukan oleh peneliti .(Fahril & Farhan, 2021). Data primer dalam laporan kerja praktek ini penulis mendapatkan data dengan melakukan wawancara kepada Bapak Purhadi selaku Sekretaris Lurah di dinas Kelurahan Jepon.

b. Data Skurnder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari Studi pustaka, dimana data sekunder dalam laporan ini penulis mendapatkan dari berbagai macam referensi seperti jurnal, artikel dan hasil dari penelitian pihak lain yang telah dipublikasikan serta yang berkaitan dengan penelitian ini. (Sagala et al., 2022).

Dalam Metode Pengembangan sistem pada penelitian kali ini menggunakan metode Waterfall. Dimana metode Waterfall merupakan metode yang pengerjaan nya dilakukan secara bertahap, jadi sebelum satu tahap selesai maka tidak akan loncat ke tahap yang lain (Lestari et al., 2021). model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai

dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan penyusunan dan pembuatan sistem dengan menggunakan metode waterfall (Indriyani et al., 2019).



Gambar 1. Metode Waterfall

a. Analisa

Tahapan pengembangan sistem analisa, penulis mencari informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada Kantor Kelurahan Jepon. Dalam pencarian informasi penulis melakukan konsultasi langsung mengenai sistem yang telah berjalan dengan Bapak Purhadi Selaku Sekretaris Lurah di Kelurahan Jepon.(Sasmito, 2017).

b. Desain

Setelah tahapan analisis maka diperoleh suatu data atau informasi yang nantinya akan digunakan dalam merancang suatu desain sistem. Dalam tahapan desain ini berupa perancangan proses, perancangan basis data dan perancangan antar muka.(Rajak & ., 2016).

c. Kode Program

Setelah melakukan perancangan desain tahapan selanjutnya yaitu penulis menerapkan hasil perancangan sistem ke dalam bentuk program berbasis web dan mengembangkan dengan Bahasa php dan MySQL.(Yasid & Nasrullah, 2016).

d. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat telah berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan di Kantor Kelurahan Jepon. Pada tahapan pengujian sistem yang telah dibangun akan diuji untuk mengukur aspek functionality.(Ansar & Nirsal, 2022).

e. Pemeliharaan

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan peng-instalan perangkat lunak dan pengujian pada aplikasi. Pemeliharaan merupakan tanggung jawab dari tim pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai. Dalam definisi yang lebih luas Pemeliharaan adalah proses perbaikan aplikasi atau sistem dari error atau bug, celah keamanan, peningkatan kinerja sistem, dan memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup yang lebih besar.(Sagala et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

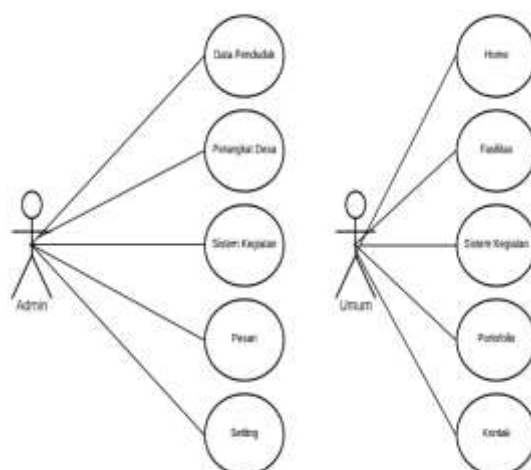
Analisa sistem pada sistem informasi kependudukan kelurahan jepon berbasis codeigniter yaitu mengidentifikasi masalah yang terjadi yaitu belum adanya sistem informasi kependudukan. Masih manualnya pencarian data kependudukan dan informasi tentang kelurahan. Sehingga perlu adanya sistem kependudukan untuk mempermudah pencarian informasi data kependudukan di kelurahan jepon.

Analisa kebutuhan sistem adalah dapat diakses oleh 2 aktor yaitu admin sebagai petugas untuk mengelola website sistem informasi kependudukan. Sedangkan masyarakat sebagai user pengguna untuk melihat informasi yang di tampilkan pada sistem informasi kependudukan.

Analisis Kebutuhan Software berupa Webserver yang dalam penelitian ini peneliti menggunakan Xampp. Untuk Browser yang digunakan adalah Google Chrome. Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan Framework yang digunakan adalah Framework Codeigniter. Text editor untuk mengolah sourcode pada penelitian ini memakai Visual Studio Code. Dan Sistem operasi yang digunakan dalam pembuatan Sistem adalah Windows 11.

Kebutuhan Hardware yang dibutuhkan dalam pengembangan dan pembuatan sistem kependudukan ini berupa laptop Asus VivoBook s14/s15. Processor AMD Ryzen 53500U with Radeon Vega Mobile Gfx (8CPUs), ~2.1Ghz. Ram yang digunakan sebesar 8 GB dengan monitor 14Inch. Serta tidak ketinggalan akses jaringan internet.

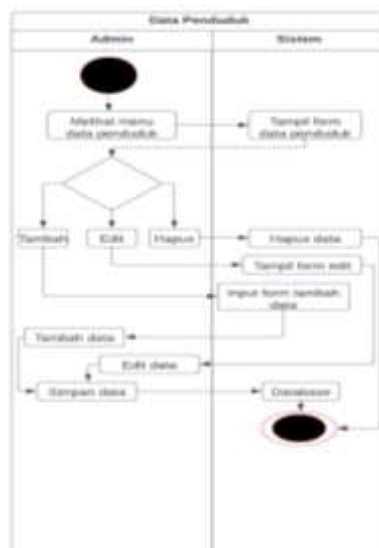
Perancangan sistem kependudukan dimulai dari pembuatan Use case Diagram. Use case diagram terdiri dari 2 aktor yaitu admin dan user. Aktivitas yang dapat dilakukan oleh admin adalah menginput website sistem informasi kependudukan tersebut sedangkan actor user dapat melihat informasi di sistem serta dapat mengirim pesan melalui sistem kepada kelurahan di website tersebut. Use Case diagram sistem informasi website sistem informasi kependudukan di Kelurahan Jepon ditunjukkan pada gambar berikut ini



Gambar 2 Use Case Diagram

Dalam gambar Use case diagram terdapat 2 aktor yaitu Admin dan User. Dalam hal ini admin dapat mengakses menu Login menggunakan username dan password. Admin dapat mengakses dan memanipulasi semua menu yaitu data penduduk, data perangkat desa, data sistem kegiatan, data pesan, dan menu setting. Sedangkan aktor user hanya dapat melihat data pada menu Beranda, Hanya dapat melihat saja menu Semua Kegiatan, Melihat portofolio dan perangkat desan, dan dapat mengirim pesan lewat menu kontak.

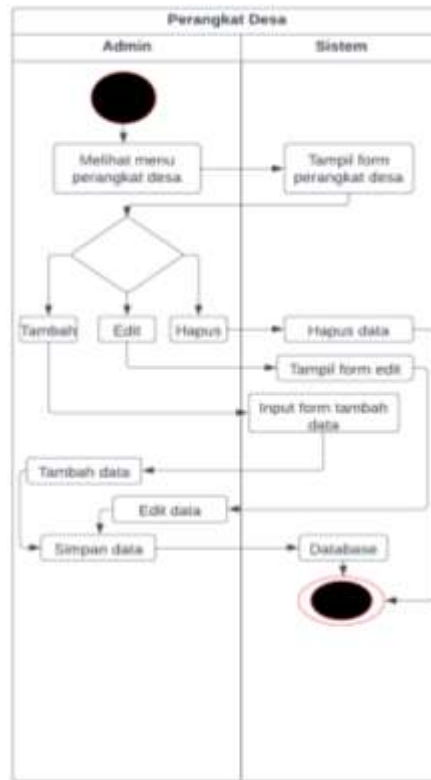
Alur dari manipulasi menu data penduduk dapat dilihat dalam activity diagram seperti berikut ini.



Gambar 3 Activity Diagram Data Penduduk

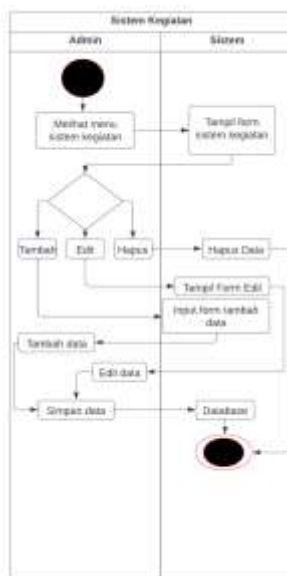
Pada activity diagram data penduduk dimulai dari admin melihat menu data penduduk. Selanjutnya sistem akan menampilkan tabel data penduduk yang terdapat akses untuk tambah data, edit data dan hapus data. Jika admin memilih akses tambah maka sistem akan memunculkan form input tambah data ketika data sudah diinput maka

data akan disimpan oleh sistem dan proses selesai. Ketika admin memilih proses edit maka sistem akan menampilkan form edit. Setelah data di edit maka selanjutnya data akan diupdate dengan informasi terbaru. Selanjutnya apabila admin memilih proses hapus maka sistem akan memvalidasi data apakah benar-benar akan melakukan perintah hapus, jika ya maka sistem akan mendelet data yang dipilih.



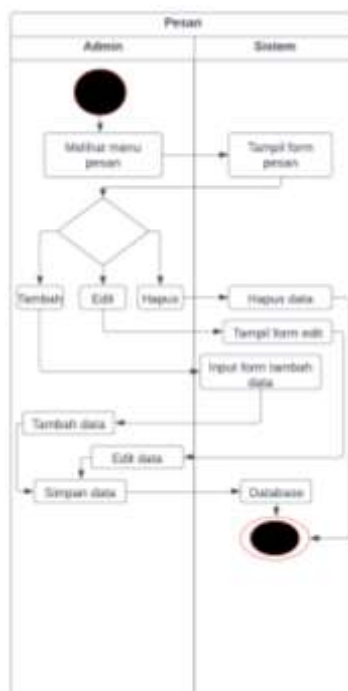
Gambar 4 Activity Diagram Data Perangkat Desa

Pada activity diagram perangkat desa menggambarkan proses manipulasi data perangkat desa yang nantinya bisa dilihat oleh actor user. Activity perangkat desa ini dilakukan oleh actor admin dimana ada pilihan untuk menambah data, mengedit data, melihat data dan menghapus data.



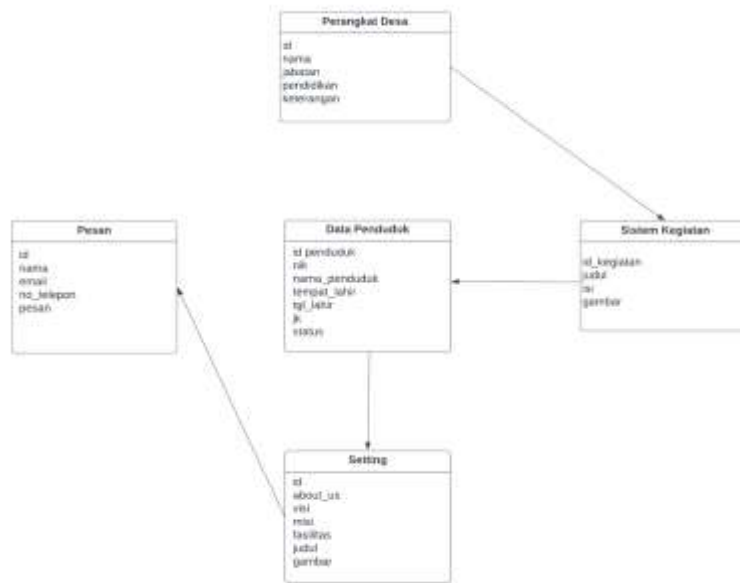
Gambar 5 Activity Diagram Data Sistem Kegiatan

Pada activity diagram sistem kegiatan ini menggambarkan proses manipulasi data informasi kegiatan yang ada di kelurahan jepon yang nantinya bisa dilihat oleh actor user. Activity sistem kegiatan ini dilakukan oleh actor admin dimana ada pilihan untuk menambah data, mengedit data, melihat data dan menghapus data.



Gambar 6 Activity Diagram Data Pesan

Pada activity diagram data pesan ini menggambarkan proses manipulasi data informasi pesan yang dikirim oleh actor user melalui sistem. Activity pesan ini dilakukan oleh actor admin dimana ada pilihan untuk menambah data, mengedit data, melihat data dan menghapus data.



Gambar 7 Class Diagram

Pada Class diagram ini menggambarkan entitas juga attribute dan relasi yang terjadi pada sistem kependudukan kelurahan jepon. Hubungan antar class yang dirancang untuk menginisialisasi data – data yang dibutuhkan untuk menjadi sebuah database di tampilan pada class diagram tersebut.



Gambar 8 Front end website sistem kependudukan kelurahan jepon

Pada gambar depan website sistem kependudukan ini menggambarkan tampilan yang menginformasikan segala sesuatu tentang kelurahna jepon. Halaman ini bisa diakses secara umum oleh siapa saja dan dimana saja. Tampilan ini merupakan halaman muka dari sistem yang nantinya admin akan login untuk melakukan manipulasi data pada sistem ini.



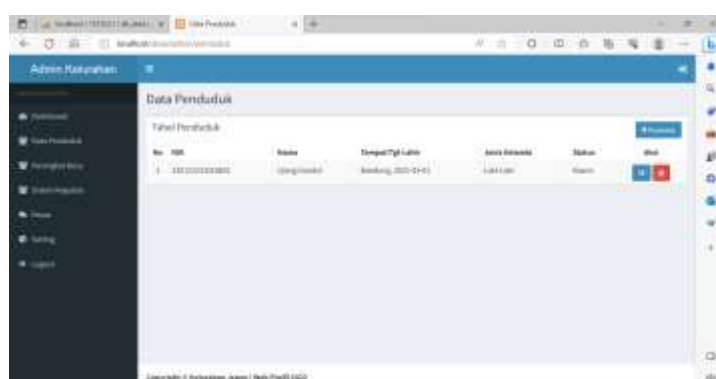
Gambar 9 Login sistem kependudukan kelurahan jepon

Pada gambar login sistem kependudukan ini menggambarkan gerbang awal untuk admin dalam mengolah keseluruhan website ini. Disisi admin harus memasukkan username dan password untuk dapat mengelola sistem ini.



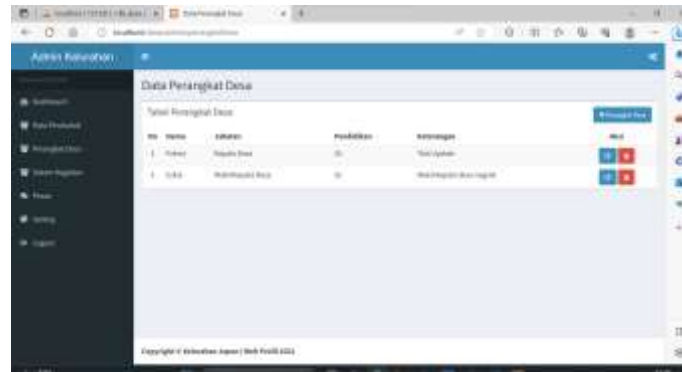
Gambar 10 Halaman Menu Utama Admin pada sistem kependudukan kelurahan jepon

Pada gambar halaman utama menu admin sistem kependudukan ini menggambarkan menu – menu apasaja yang dapat diakses dan dikelola oleh admin. Menu – menu tersebut hanya ada dan khusus di akses dan dikelolah oleh actor admin.



Gambar 11 Halaman Menu Data Kependudukan

Pada gambar halaman menu data kependudukan ini adalah tempat untuk manipulasi data kependudukan. Menu ini hanya bisa diakses oleh admin dimana admin dapat melihat, manambah, mengedit dan menghapus data.



Gambar 12 Halaman Menu Perangkat Desa

Pada gambar halaman menu data perangkat desa adalah tempat untuk manipulasi data perangkat desa. Menu ini hanya bisa diakses oleh admin dimana admin dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data.



Gambar 13 Halaman Menu Sistem Kegiatan

Pada gambar halaman menu data sistem kegiatan adalah tempat untuk manipulasi data kegiatan. Menu ini hanya bisa diakses oleh admin dimana admin dapat melihat, menambah, mengedit dan menghapus data

SIMPULAN

Dengan adanya rancang bangun sistem informasi kependudukan kelurahan jepon ini diharapkan dapat membantu masyarakat kelurahan jepon. Selain itu dari sisi perangkat kelurahan dapat memudahkan pencarian data kependudukan. Dalam pengembangannya sistem ini masih mempunyai kekurangan fitur yang banyak dibutuhkan oleh masyarakat contohnya saja tentang pelayanan public. Untuk itu kedepannya bisa menjadi penelitian berikutnya yang bisa digarap oleh tim peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansar, R. P., & Nirsal, N. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Profil Kelurahan Benteng. *Jurnal Artificial*, 1(1), 24–34. <https://www.pusdig.my.id/artificial/article/view/246>
- Ardiansah, E. A. (2018). Company Profile Kombinasi Ess (Employee Self Service) Dan Cms (Customer Self Service) Pt . Dewasutratex Berbasis Web Menggunakan

- Ruby on Rails Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* |ISSN, IX(1), 8.
- Dewi, R., & Sundari, J. (2020). Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web Pada SMK Bina Mandiri 2 Sukabumi. *Journal of Information and Technology UNIMOR (JITU)*, 13, 25–30.
- Fahril, M., & Farhan, M. (2021). *IJRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering* Web-Based Company Profile Information System Design At PT. Gotrans Logistics Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile Berbasis Web Pada PT. Gotrans Logistics 1. *IJRSE: Indonesian Journal of Informatic Research and Software Engineering*, 1(1), 45–52. <https://journal.irpi.or.id/index.php/ijirse>
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Herlyviana, D. E., Januarita, D., & Priyanto, A. (2018). Perancangang Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kelurahan Karangklesem Dengan Metode Prototyping. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 169–174.
- Hunowu, R. P. S. (2021). Perancangan Video Company Profil Universitas Ichsan Gorontalo. *Jurnal Nawala Visual*, 3(2), 93–98. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v3i2.247>
- Indriyani, F., Yunita, Muthia, D. A., Surniandari, A., & Sriyadi. (2019). Analisa Perancangan Sistem Informasi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kurniadi, N. T., & Sofyan, F. (2021). Sistem Informasi Kepegawaian & Penjadwalan Pegawai. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 12(4), 33–40.
- Lestari, N., Mair, Z. R., & Afrizal, A. S. (2021). Company Profile Pada Kantor Desa Lumpatan 1 Berbasis Web. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 2(3), 160–179. <https://doi.org/10.47747/jurnalnik.v2i3.531>
- Mariko, S. (2019). Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Maruloh, M., Sriyadi, S., Afriani, A., & Chandra, M. A. (2021). Penerapan Sistem Informasi Penjualan Aksesoris Mobil pada Toko Mawar Car Audio dengan Metode Waterfall. *Jurnal INSAN: Journal of Information System Management Innovation*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v1i1.356>
- Masykur, F., Makruf, I., & Atmaja, P. (2015). Sistem Administrasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web. 4(3), 1–7.
- Muhammad, A. M., Prawiradiredja, S., & Fitriyah, I. (2018). Corporate Value: Persona pada Company Profile PT. Kereta Api Indonesia. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.25139/jkp.v2i1.843>

- Muhammad Amin, S.Kom., M. K. (2023). PEMROGRAMAN DENGAN BAHASA HTML DAN CSS Penulis :
- Nadia Ayu Dewantari¹⁾, I. D. K. (2021). Implementasi Kebijakan Pendataan Penduduk Nonpermanen Sebagai Upaya Tertib Administrasi Kependudukan Di Kota Surakarta. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5), 1413–1432.
- Oktavia, W., & Sucipto, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Untuk Produk Titik Media Reklame Perusahaan Periklanan (Studi Kasus: P3I Lampung). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(2), 8–14. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444. <http://www.ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/731>
- Pradini, A. G., & Sudradjat, A. (2021). Sistem Informasi Pengarsipan Surat Kantor Desa Berbasis Web. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i2.1452>
- Prasetyo, F. S., & Informasi, S. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Alumni Pada Stie Prabumulih Berbasis Website Dengan Menggunakan Bootstrap. *Jurnal Informatika*, 17(1), 1–10.
- Pratama, D., & Sariana, N. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Kendaraan Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31326/sistek.v1i1.321>
- Putra, G. B., & Atmaja, E. J. J. (2021). Pedampingan Penggunaan Sistem Informasi Profil Desa Banyuasin Berbasis Internet Dan Aplikasi Mobile. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 97–102. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i1.897>
- Rajak, R., & . M. (2016). Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web Pada Sma 3 Kota Ternate. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 59. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.15>
- Sagala, J. R., Hasugian, P. S., & Sulindawaty. (2022). Penerapan Sistem Informasi Profil Desa Berbasis Web. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 91–96.
- Sasmito, G. W. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Informatika:Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 2(1), 6–12.
- Sucipto, A., Jupriyadi, J., Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Firmansyah, G., & Sangha, Z. K. (2022). Penerapan Sistem Informasi Profil Berbasis Web Di Desa Bandarsari. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i1.1512>

- Sudjiman, P. E. S. dan L. S. (2018). KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM. Jurnal TeIKa, 8, 55–67. <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327>
- SUSILOWATI, I. (2007). Evaluasi implementasi pengelolaan hutan bersama masyarakat (PHBM) di KPH Randublatung Blora. <http://eprints.undip.ac.id/6301/>
- Widiyatni, W., Rafida, V., Arfyanti, I., Prof, J. L., & No, M. Y. (2021). RANCANG BANGUN COMPANY PROFILE GABUNGAN PERUSAHAAN KONSTRUKSI NASIONAL INDONESIA (GAPEKSINDO) BERBASIS WEB. 23(1), 69–75.
- Yasid, A., & Nasrullah, W. A. (2016). Sistem Informasi Profil Pendidikan berbasis web di Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo. Jurnal Simantec, 5(2), 115–122