

**SISTEM INFORMASI KARANG TARUNA SEROJA BANARAN
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana
Program Studi Teknik Informatika



Disusun Oleh:

Ginanjari Prasetya Aji

1771100013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
SISTEM INFORMASI KARANG TARUNA SEROJA BANARAN
BERBASIS WEB

Diajukan Oleh
Ginangjar Prasetya Aji
1771100013

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Sidang
Dewan Penguji Skripsi Fakultas Teknologi Dan Komputer Universitas Widya
Dharma Klaten.

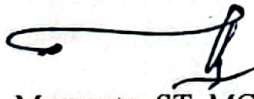
Telah disetujui oleh:
Pembimbing Utama



Doni Setyawan, ST, MCs.

NIK. 690 208 288

Pembimbing Pendamping



Muryanto, ST, MCs.

NIK. 690 903 277

Mengetahui:

Ketua Program Studi



Doni Setyawan, ST, MCs.

NIK. 690 208 288

tanggal 25 Juli 2024

tanggal 25 Juli 2024

tanggal 25 Juli 2024

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ginanjar Prasetya Aji

NIM : 1771100013

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Dan Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah skripsi yang berjudul, "**Sistem Informasi Karang Taruna Seroja Banaran Berbasis Web**" adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi.

Klaten, 18 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Ginanjar Prasetya Aji

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji Skripsi Fakultas Teknologi Dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten, pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 27 Agustus 2024
Tempat : Fakultas Teknologi dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten

Susunan Dewan Penguji:

Ketua



Doni Setyawan, S.T, M.Cs.

NIK. 690 208 288

Sekretaris



Muryanto, S.T, M.Cs.

NIK. 690 903 277

Anggota I



Mariana Windarti, S.T, M.T.

NIK.690 116 375

Anggota II



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.

NIK. 690 903 276

Skripsi ini diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana oleh:

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI DAN KOMPUTER



Hati Purnomo, ST, MT.

NIK. 690 499 196

MOTTO

“Beberapa orang memimpikan kesuksesan, sementara yang lain bangun setiap pagi untuk mewujudkannya.”

- Wayne Huizenga -

“Apa yang kita pikirkan menentukan apa yang akan terjadi pada kita. Jadi jika kita ingin mengubah hidup, kita perlu sedikit mengubah pikiran kita.”

- Wayne Dyer -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW.

Untuk itu penulis persembahkan skripsi ini dan rasa terimakasih penulis ucapkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa mendoakan, memberikan nasihat, bimbingan, motivasi, dan selalu mendukung setiap langkah yang saya ambil dan menjadi penyemangat saya.
2. Teman-teman senasib, seperjuangan TI A/B angkatan 2017, terima kasih atas kebersamaanya selama ini.
3. Seluruh pihak yang telah membantu selama proses pembuatan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga laporan Tugas Akhir dengan judul **“Sistem Informasi Karang Taruna Seroja Banaran Berbasis Web”** dapat terselesaikan.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Triyono, M.Pd. selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Harri Purnomo, ST, MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi Dan Komputer Universitas Widya Dharma.
3. Bapak Doni Setyawan, ST, MCs.. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Dan Komputer Universitas Widya Dharma.
4. Bapak Doni Setyawan, ST, MCs.. selaku Pembimbing I dan yang telah membimbing dan memberikan masukan, saran sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak Muryanto, ST, MCs. selaku pembimbing II yang juga selalu memberikan masukan dan bimbingan agar terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
6. Seluruh dosen Fakultas Teknoologi Dan Komputer Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuannya.

7. Bapak Ibu selaku orang tua saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat tanpa henti.
8. Sahabat-sahabatku TI A/B angkatan 2017 dan teman-teman seluruh Universitas Widya Dharma yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang selalu kompak dan membantu saya dalam segala hal.

Penulis menyadari dalam penulisan dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Klaten, 18 Juli 2024

Ginanjari Prasetya Aji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
SURAT PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
MOTTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIIIX
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL.....	XIV
ABSTRAK.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Keaslian Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
F. Tujuan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Tinjauan Objek	9
3. Tinjauan Sistem	9
B. Landasan Teori.....	10
1. Sistem.....	10
2. Informasi.....	10
3. Sistem Informasi	10
4. Karang Taruna	Error! Bookmark not defined.
5. Website	12
6. Database.....	12
7. PHP.....	13

9.	XAMPP.....	13
10.	MySQL.....	13
11.	Visual Studio Code.....	14
12.	Data Flow Diagram (DFD).....	14
13.	Entity Relationship Diagram (ERD).....	16
14.	Pengembangan sistem.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		20
A.	Bahan Dan Materi Penelitian.....	20
B.	Alat Penelitian.....	20
1.	<i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	20
2.	<i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	22
C.	Jalan Penelitian.....	23
1.	Pengumpulan Bahan.....	23
2.	Analisis Kebutuhan.....	24
3.	Perancangan Sistem.....	24
4.	Perancangan Database Logic.....	31
5.	Perancangan Database Fisik.....	31
6.	Perancangan Interface.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		50
A.	Hasil Penelitian.....	50
1.	Halaman Login Admin.....	50
2.	Halaman <i>Home Admin</i>	51
3.	Halaman Admin Berita.....	51
4.	Halaman Admin Edit Berita.....	53
5.	Halaman Admin Tambah Berita.....	54
6.	Halaman Admin Anggota.....	56
7.	Halaman Admin Tambah Anggota.....	58
8.	Halaman Admin Edit Anggota.....	54
9.	Halaman Admin Lowongan Pekerjaan.....	55
10.	Halaman Admin Tambah Lowongan Pekerjaan.....	55
11.	Halaman Admin Edit Lowongan Pekerjaan.....	56
12.	Halaman Admin Keuangan.....	56

13.	Halaman Admin Tambah Keuangan.....	57
14.	Halaman Admin Edit Keuangan	57
15.	Halaman Admin <i>User</i>	58
16.	Halaman Admin Edit <i>User</i>	58
17.	Halaman <i>User Login</i>	59
18.	Halaman <i>User Home</i>	60
19.	Halaman <i>User</i> Berita	60
20.	Halaman <i>User</i> Lowongan Pekerjaan	61
B.	Pengujian.....	61
1.	Pengujian Black Box	61
2.	Pengujian Secara Objektif	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		71
A.	KESIMPULAN.....	71
B.	SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA		72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Penelitian <i>Waterfall</i>	17
Gambar 3. 1 Diagram Konteks.....	25
Gambar 3. 2 DFD Level 1	26
Gambar 3. 3 DFD Level 2 Proses 1 Rekam Data Master	27
Gambar 3. 4 DFD Level 2 Proses 2 Rekam Data Transaksi	27
Gambar 3. 5 DFD Level 2 Proses 3 Laporan	28
Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram (ERD)	29
Gambar 3. 7 Relasi Mentah.....	32
Gambar 3. 8 Rancangan Antar Muka.....	36
Gambar 3. 9 Desain Halaman Admin <i>Home</i>	38
Gambar 3. 10 Desain Halaman Admin Berita	39
Gambar 3. 11 Desain Halaman Admin Edit Berita.....	39
Gambar 3. 12 Desain Halaman Admin Tambah Berita	40
Gambar 3. 13 Desain Halaman Admin Anggota	41
Gambar 3. 14 Desain Halaman Admin Edit Anggota.....	41
Gambar 3. 15 Desain Halaman Admin Tambah Anggota	42
Gambar 3. 16 Desain Halaman Admin Lowongan Pekerjaan	43
Gambar 3. 17 Desain Halaman Admin Tambah Lowongan Pekerjaan	43
Gambar 3. 18 Desain Halaman Admin Edit Lowongan Pekerjaan.....	44
Gambar 3. 19 Desain Halaman Admin Keuangan	45
Gambar 3. 20 Desain Halaman Admin Tambah Keuangan.....	45
Gambar 3. 21 Desain Halaman Admin Edit Keuangan	46
Gambar 3. 22 Desain Halaman Admin <i>User</i>	47
Gambar 3. 23 Desain Halaman Admin Tambah <i>User</i>	47
Gambar 3. 24 Desain Halaman <i>User Home</i>	46
Gambar 3. 25 Desain Halaman <i>User</i> Lowongan Pekerjaan.....	48
Gambar 4. 1 Halaman Admin <i>Login</i>	50
Gambar 4. 2 Halaman Admin <i>Home</i>	51
Gambar 4. 3 Halaman Admin Berita.....	51
Gambar 4. 4 Halaman Admin Edit Berita.....	52

Gambar 4. 5 Halaman AdminTambah Berita	52
Gambar 4. 6 Halaman Admin Anggota.....	53
Gambar 4. 7 Halaman Admin Tambah Anggota	53
Gambar 4. 8 Halaman Admin Edit Anggota.....	55
Gambar 4. 9 Halaman Admin Lowongan Pekerjaan	56
Gambar 4. 10 Halaman Admin Tambah Lowongan Pekerjaan	58
Gambar 4. 11 Halaman Admin Edit Lowongan Pekerjaan.....	58
Gambar 4. 12 Halaman Admin Keuangan	56
Gambar 4. 13 Halaman Admin Tambah Keuangan.....	57
Gambar 4. 14 Halaman Admin Edit Keuangan	57
Gambar 4. 15 Halaman Admin <i>User</i>	58
Gambar 4. 16 Halaman Admin Edit <i>User</i>	58
Gambar 4. 17 Halaman <i>User Login</i>	59
Gambar 4. 18 Halaman <i>User Home</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 19 Halaman <i>User Berita</i>	60
Gambar 4. 20 Halaman <i>User Lowongan Pekerjaan</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 3 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 4 Simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	15
Tabel 2. 5 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	16
Tabel 3. 1 Stuktur Tabel Anggota	33
Tabel 3. 2 Struktur Tabel Berita.....	33
Tabel 3. 3 Struktur Tabel Admin	34
Tabel 3. 4 Struktur Tabel Agenda.....	34
Tabel 3. 5 Struktur Tabel Info Lowongan Pekerjaan.....	35
Tabel 3. 6 Struktur Tabel Keuangan	36
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil Pengisian Kuesioner Untuk Publik.....	65
Tabel 4.3 Hasil Pengisian Kuesioner Untuk Pemilik.....	68

ABSTRAK

Karang Taruna Seroja Banaran masih menggunakan cara manual untuk melakukan pencatatan keuangan dengan ditulis dikertas serta system pemberian informasi seperti berita dan agenda masih dilakukan secara perorangan.

Penelitian ini digunakan untuk membuat sistem informasi karang taruna seroja banaran berbasis *web* dengan bertujuan untuk mempermudah pencatatan keuangan serta pembuatan laporan dan digunakan sebagai media promosi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *waterfall* dan sistem pengujian menggunakan *black box testing*. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil akhir penelitian berupa Sistem Informasi Karang Taruna Seroja Banaran Berbasis *Web* dengan menampilkan informasi berita, agenda, lowongan pekerjaan dan keuangan yang terjadi di Karang Taruna Seroja Banaran. Harapannya sistem informasi ini dapat menjadi alternatif solusi yang bisa diterapkan di Karang Taruna Seroja Banaran untuk mempermudah dalam memberikan informasi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Karang Taruna, Berbasis *Web*, *Waterfall*, *Black Box Testing*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Internet merupakan media informasi yang berjalan dalam suatu komputer. Akan tetapi, tidak semua *computer* yang ada bisa berhubungan, karena *computer* dapat dikatakan bisa internet jika sudah terhubung dengan jaringan (Supardi, Y. 2009).

Saat ini manfaat internet tidak hanya itu saja tetapi juga sebagai media informasi maupun komunikasi. (Menurut Hanif, A.F 2007), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Informasi akan dapat diterima dengan baik apabila ada timbal balik komunikasi yang baik antara informan dengan anggota atau masyarakat yang menerima informasi tersebut. Kata komunikasi berasal dari Bahasa Latin *communication* yang berarti pemberitahuan atau pertukaran pikiran. Jadi, secara garis besar dalam suatu proses komunikasi haruslah terdapat unsur-unsur kesamaan makna agar terjadi suatu pertukaran pikiran dan pengertian antara komunikator (penyebarnya) dan komunikan (penerima pesan) (Suprpto, T. 2009).

Informasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui penggunaan media *website*. Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video)

di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *Browser* (M. Rudyanto Arief. 2011). Akhir-akhir ini banyak sekali organisasi yang menggunakan media *website* sebagai media informasi dan komunikasi bagi anggota maupun masyarakat luas yang ingin mengetahui informasi dari organisasi tersebut. Seroja Banaran merupakan organisasi yang bergerak dibidang sosial kemasyarakatan lingkup desa. Seroja Banaran ini merupakan organisasi bentukan Karang Taruna dari Kelurahan Pomah, Tulung, Klaten. Seroja Banaran juga merupakan organisasi pemuda tingkat kelurahan yang merupakan gabungan dari perwakilan organisasi tingkat Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), dan padukuhan di wilayah pomah.

Kurangnya media informasi yang efektif dan efisien menyebabkan kegiatan di Seroja Banaran terhambat karena tidak ada umpan balik dari organisasi di bawahnya. Terhambatnya alur informasi yang ada pada Seroja Banaran juga menyebabkan komunikasi antar pengurus organisasi pemuda di wilayah Desa Pomah juga terhambat.

Penggunaan informasi melalui media *website* dapat menunjang kegiatan organisasi yang lebih efektif dan efisien. Dengan adanya tambahan sistem informasi berbasis *website* di Seroja Banaran Pomah memungkinkan penyebaran informasi lebih efektif.

Dari permasalahan diatas dan semakin berkembang teknologi pada era saat ini maka akan dibuat suatu sistem informasi karang taruna Seroja Banaran berbasis *website* yang berisikan beberapa informasi mengenai Karang Taruna Seroja Banaran dengan menggunakan *software* pendukung *Visual Studio Code* sebagai editor, bahasa pemrograman HTML, PHP dan CSS serta databasenya menggunakan MySQL.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi Karang Taruna Seroja Banaran sehingga nantinya dapat digunakan proses pengembangan selanjutnya.

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Sistem ini di rancang untuk Karang Taruna Seroja Banaran desa Pomah.
- b) Sistem informasi hanya dapat diakses oleh admin dan anggota karang taruna Seroja banaran (*user*) saja ,dengan memasukan data *User Name* dan *Password*.
- c) Admin dapat mengoprasikan Sistem Informasi ini dengan Memasukan data Informasi dan dapat menghapus atau

mengedit data Informasi yang telah di masukan atau sekiranya yang dianggap tidak penting.

- d) Anggota Karang taruna (*User*) juga dapat menambah data informasi berita dan lowongan pekerjaan tetapi tidak dapat mengolah data keuangan yang di berikan oleh admin.
- e) Data yang dapat di inputkan atau di pakai dalam Sistem ini adalah data yang bersangkutan tentang kegiatan Karang Taruna meliputi: Keuangan, Berita, Daftar anggota dan Informasi lowongan pekerjaan.

Sistem Informasi ini menghasilkan *output* informasi tentang kegiatan Karang Taruna yang akan di laksanakan, dan kegiatan yang sudah di laksanakan.

D. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian dikemukakan dengan menunjukkan bahwa masalah yang dihadapi belum pernah diteliti dan dipecahkan oleh penulis lain, sehingga penulis mengambil judul “**Sistem Informasi Karang Taruna Soraja Banaran Berbasis Website**”.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari laporan tugas akhir ini adalah :

- a) Bagi Penulis
 - 1) Penelitian ini sebagai syarat untuk mencapai derajat sarjana Progran Studi Teknik Informatika Fakultas

Teknologi Dan Komputer dan menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan.

- 2) Penelitian ini sebagai kemampuan penulis untuk menganalisa suatu masalah dengan mengintegrasikan ke dalam sistem komputer.
 - 3) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pilihan solusi terhadap suatu masalah tertentu. Sehingga, dapat terselesaikan dengan sistem komputerisasi yang lebih efektif dan efisien.
 - 4) Bertambah wawasan dan pengalaman penulis dalam bidang programming dan teknologi informasi dalam hal-hal yang berkaitan dengan metodologi penulisan tugas akhir.
- b) Bagi Karang Taruna
- 1) Sebagai solusi bagi kebutuhan organisasi akan penyediaan sarana informasi dan komunikasi yang baik.
 - 2) Sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi tentang Karang Taruna Seroja Banaran.
- c) Bagi Pembaca
- 1) Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bidang ilmu komputer, khususnya Perancangan Sistem Informasi.

- 2) Peneliti berharap dengan adanya penelitian mengenai sistem informasi ini dapat memberikan inspirasi sebagai bahan acuan untuk mengembangkan kasus yang sama.
- d) Bagi Universitas Widya Dharma Klaten
 - 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang aspek-aspek teknik informatika.

Penelitian ini menjadi tolak ukur kemampuan dari para mahasiswa dalam menyusun laporan penelitian.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain :

- 1) Mengembangkan sistem informasi Karang Taruna Seroja Banaran Berbasis *Website* yang mampu memberikan informasi lengkap kepada semua anggota maupun *user*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan program sistem informasi karang taruna seroja banaran berbasis web ini maka dapat diambil kesimpulan yaitu dalam pembuatan sistem informasi ini meliputi tahapan analisis yaitu pengumpulan data dengan cara wawancara dan observasi, desain yaitu dengan membuat sketsa desain, implementasi yaitu menerjemahkan sketsa desain ke dalam kode, pengujian yaitu melakukan pengujian sistem dengan metode pengujian black box dan pengujian secara objektif, pemeliharaan yaitu proses instalasi dan pemeliharaan sistem.

B. SARAN

Dalam hasil pembuatan aplikasi sistem informasi karang taruna seroja banaran berbasis *web* ini masih banyak hal yang dapat dikembangkan, seperti:

1. Perbaikan dan peningkatan desain dalam segi tampilan pada *website* agar terlihat lebih baik dan menarik lagi.
2. Dilakukan *back up* secara berkala agar menghindari kehilangan data.
3. Proses penambahan peta lokasi untuk berita dan lowongan pekerjaan supaya pemberian informasi ke *user* lebih akurat.
4. *Website* ini dibuat supaya lebih mudah memberikan beberapa informasi kepada user tetapi untuk menambahkan fitur komunikasi seperti menambahkan kolom komentar atau pesan juga perlu dikembangkan.
5. Penambahan tampilan umur pada *user* untuk mengetahui data anggota yang sudah masuk ke Karang Taruna.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Muhammad dan O.N.S Pratyaksa, “ Perancangan Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Mobile (Studi Kasus : Karang Taruna Forum Muda-Mudi As-Syahur), Artikel Ilmiah, 2019.
- Akbar. F, Setiaji. S, Ishak. R, Saputra. D, dan Masruri B. Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, Vol. VIII, No.1, 2020.
- Evi, Holina., Dan Malabay. 2009. *Analisis Pengembangan Aplikasi Web Untuk Profil Perusahaan*. (Semnas If), (122-127).
- M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, “PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS,” *J. Ilm. Teknol. Inf. Terap.*, vol. I, no. 3, p. 34, 2015.
- Pravitasari, Arthamevia A, 2019. *Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Penerimaan Karyawan Baru di Marena Toserba Swalayan Trucuk Berbasis Web*. Klaten : UNWIDHA Klaten.
- Ristanto, Andi. 2008. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- Saputra, Agus. 2012. *Sistem Informasi Nilai Akademik Untuk Panduan Skirpsi*