

## Sistem Rancangan Pendataan Yatim, Fakir Miskin dan Lansia pada Kantor Desa Baet Kecamatan Baitussalam Kabupaten Aceh Besar

Muhammad Zuhri<sup>1</sup>, Muhammad Wali<sup>2</sup>, Harry Idwan<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Indonesia Banda Aceh, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia.

Email: <sup>1</sup>muhammadzuhri31032001@gmail.com, <sup>2</sup>muhammadwali@stmikiba.ac.id, <sup>3</sup>harryidwan@stmikiba.ac.id

### ABSTRACT

*This study discusses the design of a data collection system for orphans, the poor, and the elderly at the Baet Village Office, Baitussalam District, Aceh Besar. The problem discussed is how to use computer technology to enter data into the data collection system. The purpose of this study was to determine the use of the data collection system. The data for this study were collected through a literature study which involved reviewing books and materials related to the topic. In addition, field studies were also carried out by conducting interviews and direct observation of objects related to this research report. Apart from that, in this study, the authors also utilized the Extreme Programming (XP) method in the process of developing a data collection system. The XP method is an Agile method that enables adaptive, collaborative, and iterative software development. The results showed that the use of computer technology and the XP method in the development of a data collection system was able to speed up the process of collecting and processing data, as well as increasing work efficiency and effectiveness. In addition, the developed data collection system is also able to produce more accurate and integrated data, so that it can assist the village government in planning and making more appropriate decisions related to community services, especially orphans, the poor, and the elderly.*

*Keywords: Data Collection System, Orphan, The Poor, Elderly, Extreme Programming.*

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang rancangan sistem pendataan untuk yatim, fakir miskin, dan lansia di Kantor Desa Baet, Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. Masalah yang dibahas adalah bagaimana cara memanfaatkan teknologi komputer untuk memasukkan data ke dalam sistem pendataan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan sistem pendataan tersebut. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui studi kepustakaan yang melibatkan pengkajian buku dan bahan yang terkait dengan topik tersebut. Selain itu, studi lapangan juga dilakukan dengan melakukan wawancara dan pengamatan langsung terhadap objek yang terkait dengan laporan penelitian ini. Selain itu, dalam penelitian ini, penulis juga memanfaatkan metode Extreme Programming (XP) dalam proses pengembangan sistem pendataan. Metode XP merupakan salah satu metode Agile yang memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara adaptif, kolaboratif, dan iteratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi komputer dan metode XP pada pengembangan sistem pendataan mampu mempercepat proses pengumpulan dan pengolahan data, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja. Selain itu, sistem pendataan yang dikembangkan juga mampu menghasilkan data yang lebih akurat dan terintegrasi, sehingga dapat membantu pemerintah desa dalam merencanakan dan mengambil keputusan yang lebih tepat terkait dengan pelayanan masyarakat khususnya yatim, fakir miskin, dan lansia.

**Kata Kunci:** Sistem Pendataan, Yatim, Fakir Miskin, Lansia, Extreme Programming

### 1. Pendahuluan

Pengolahan data dan informasi melalui teknologi informasi sangat penting dalam kegiatan bisnis, pemerintahan, dan organisasi lainnya [1][2]. Data merupakan fakta-fakta yang mewakili suatu keadaan,

kondisi, atau peristiwa yang terjadi di dalam lingkungan fisik organisasi [3], sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan berguna bagi yang menerimanya. Dalam suatu organisasi, informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh sehingga harus dikelola dengan baik dan benar agar memberikan

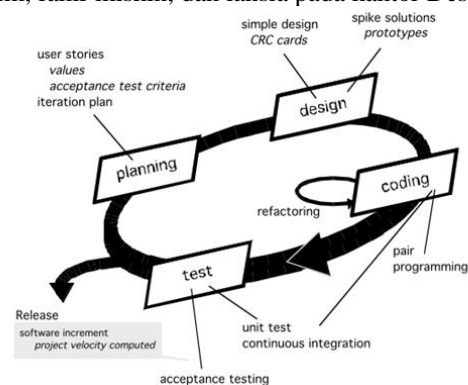
manfaat yang maksimal. Penelitian ini fokus pada sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia pada Kantor Desa Baet Kecamatan Baitussalam Aceh Besar. Menurut pandangan Islam, yatim adalah seorang anak yang ditinggal wafat oleh ayahnya sebelum ia baligh. Fakir adalah seseorang yang kebutuhan dasarnya lebih besar dari penghasilannya, sedangkan miskin adalah mereka yang masih memiliki penghasilan tetapi belum dapat memenuhi seluruh kebutuhan dasarnya. Lansia adalah seseorang yang berusia 60 tahun ke atas dan masih aktif bekerja atau bergantung pada orang lain untuk mencari nafkah [4][5].

Penelitian ini menggunakan metode extreme programming untuk memanfaatkan komputer dalam penginputan data dan memudahkan pengumpulan data secara efektif dan efisien [6][7]. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan dan studi lapangan yang meliputi wawancara dan observasi terhadap objek yang berhubungan dengan sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan sistem rancangan pendataan tersebut dan memastikan bahwa data yang dikelola benar-benar berguna bagi masyarakat yang membutuhkan. Dalam rangka implementasi sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia, penulis menggunakan berbagai teknologi dan bahasa pemrograman, antara lain HTML, PHP, CSS, dan SQL sebagai database. HTML digunakan untuk membuat tampilan web yang user-friendly, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan input data [8]. PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman server-side yang bertanggung jawab untuk mengelola proses input dan output data dari database, serta menjaga keamanan data [9]. CSS digunakan untuk mengatur tampilan visual dari halaman web, sehingga informasi yang disajikan dapat mudah dipahami oleh pengguna [10]. Sementara itu, SQL digunakan sebagai database untuk menyimpan, mengelola, dan mengambil data terkait yatim, fakir miskin, dan lansia secara efisien dan terstruktur [11]. Dengan penggunaan teknologi dan bahasa pemrograman yang tepat, diharapkan sistem rancangan pendataan ini dapat membantu kantor Desa Baet dalam mengelola data dengan lebih efisien dan efektif.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode deskriptif kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia pada kantor Desa Baet, Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. Selain itu, pendekatan studi kasus juga digunakan untuk memperdalam pemahaman dan menggambarkan fenomena yang terjadi pada objek penelitian secara detail. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi

kepustakaan dan studi lapangan. Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca berbagai sumber referensi seperti jurnal, buku, dan artikel terkait sistem rancangan pendataan, yatim, fakir miskin, dan lansia. Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi langsung pada objek penelitian, yaitu kantor Desa Baet. Data yang diperoleh dari studi lapangan akan dianalisis secara kualitatif dengan cara mengumpulkan data-data yang relevan dan mengidentifikasi pola-pola tertentu. Data tersebut kemudian dianalisis secara tematik dengan menggunakan kategori-kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil analisis data tersebut kemudian digunakan untuk membuat kesimpulan dan rekomendasi terkait sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia pada kantor Desa Baet.



Gambar 1. Metode Extreme Programming (XP)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Extreme Programming (XP) yang merupakan salah satu metode Agile yang dipilih karena dapat memberikan fleksibilitas dan adaptabilitas pada perubahan kebutuhan pengguna selama proses pengembangan software [12]. Selain itu, penggunaan XP juga dapat meminimalkan risiko pada pengembangan software dengan melakukan tes secara terus-menerus dan menerapkan prinsip kolaborasi yang kuat antara tim pengembang dan pengguna [13]. Dalam pengembangan software untuk sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia pada Kantor Desa Baet, digunakan beberapa bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, dan SQL sebagai database. HTML digunakan untuk membangun struktur dan tampilan halaman web yang user-friendly dan responsif. PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman server-side untuk menghubungkan data yang disimpan di database dan menampilkan informasi pada halaman web. CSS digunakan untuk memperindah tampilan halaman web dengan mengatur layout, warna, dan font. Sedangkan SQL digunakan sebagai bahasa untuk mengelola database dan melakukan operasi CRUD (Create, Read, Update, Delete) pada data yang terdapat di dalamnya. Data flow diagram (DFD) dan flowchart adalah dua alat visualisasi yang digunakan untuk merepresentasikan alur kerja sistem informasi [14]. DFD adalah diagram yang menggambarkan aliran data

dalam sistem, mulai dari input hingga output, sementara flowchart adalah diagram yang menggambarkan alur kerja sistem dengan menggunakan simbol-simbol yang representative [15]. DFD dapat digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana data mengalir dalam sistem dan bagaimana data tersebut diolah dan disimpan. DFD juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam sistem dan memperbaikinya. Sedangkan flowchart dapat digunakan untuk mengidentifikasi langkah-langkah dalam sebuah proses atau sistem dan memastikan bahwa tidak ada langkah yang hilang atau redundan [16].

Kedua alat ini dapat digunakan dalam pengembangan perangkat lunak dengan metode Extreme Programming (XP) dan bahasa pemrograman tertentu seperti Java atau Python. DFD dapat digunakan untuk menggambarkan alur data dalam XP dan membantu tim pengembang untuk memahami alur kerja sistem secara menyeluruh. Flowchart dapat digunakan untuk merepresentasikan alur kerja dalam bahasa pemrograman dan membantu tim pengembang dalam memecahkan masalah yang kompleks. Kombinasi antara DFD, flowchart, XP, dan bahasa pemrograman dapat membantu tim pengembang dalam merancang dan mengembangkan sistem sistem rancangan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia pada kantor Desa Baet yang berkualitas dan efisien.

Metode Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang cukup populer di kalangan pengembang [17]. Metode ini fokus pada pengembangan perangkat lunak dengan cepat dan adaptif terhadap perubahan [18]. XP juga menekankan pada interaksi tim yang intens dan pengujian yang dilakukan secara terus-menerus selama pengembangan [19]. Dalam penggunaan XP, tim pengembang akan melakukan serangkaian aktivitas seperti merencanakan, merancang, memprogram, dan menguji perangkat lunak. Selama pengembangan, tim akan berfokus pada pengembangan fitur-fitur yang paling penting dan menghasilkan perubahan-perubahan kecil secara teratur untuk menghindari risiko kesalahan besar dan untuk memudahkan pengujian. Salah satu cara untuk melakukan pengujian dalam XP adalah dengan menggunakan tabel tes. Tabel tes digunakan untuk mengidentifikasi apa saja fitur-fitur yang harus diuji, bagaimana pengujian tersebut dilakukan, dan apa yang diharapkan sebagai hasilnya. Dalam tabel tes, setiap baris mewakili satu tes, sedangkan kolom-kolomnya mewakili informasi tentang tes tersebut seperti deskripsi, langkah-langkah pengujian, input yang digunakan, dan hasil yang diharapkan seperti terlihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rencana Pengujian

No	Deskripsi Tes	Kondisi awal	Langkah-langkah	Hasil yang diharapkan
----	---------------	--------------	-----------------	-----------------------

1	Verifikasi login	Halaman login muncul	1. Input username dan password yang benar 2. Klik tombol login	Halaman utama muncul
2	Verifikasi logout	Halaman utama muncul	Klik tombol logout	Halaman login muncul
3	Verifikasi input data yatim piatu	Halaman utama muncul	1. Klik menu yatim piatu 2. Klik menu tambah data yatim piatu 3. Input data yatim piatu yang valid 4. Klik tombol simpan	Data yatim tersimpan dan muncul di halaman utama
4	Verifikasi edit data yatim piatu	Halaman utama muncul	1. Klik menu yatim piatu 2. Pilih data yatim piatu yang akan diedit 3. Klik tombol edit 4. Ubah data yatim piatu yang sesuai 5. Klik tombol simpan	Data yatim piatu terupdate dan muncul di halaman utama
5	Verifikasi hapus data yatim piatu	Halaman utama muncul	1. Klik menu yatim piatu 2. Pilih data yatim piatu yang akan dihapus 3. Klik	Data yatim piatu terhapus dan tidak muncul di halaman utama

			tombol hapus	
6	Verifikasi input data fakir miskin	Halaman utama muncul	1. Klik menu fakir miskin 2. Input data fakir miskin yang valid 3. Klik tombol simpan	Data fakir miskin tersimpan dan muncul di halaman utama
7	Verifikasi input data lansia	Halaman utama muncul	1. Klik menu lansia 2. Klik menu tambah data lansia 3. Input data lansia yang valid 4. Klik tombol simpan	Data lansia tersimpan dan muncul di halaman utama

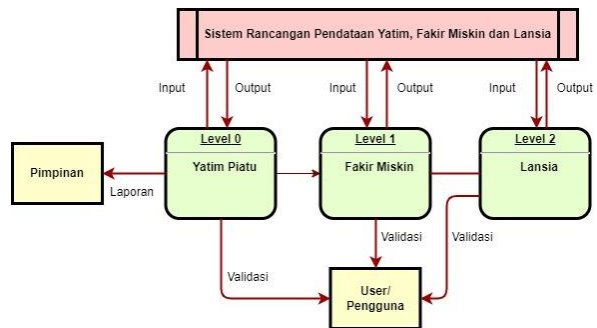
Dengan menggunakan tabel pengujian, tim pengembang dapat memastikan bahwa setiap fitur dalam perangkat lunak telah diuji secara menyeluruh dan memastikan kualitas perangkat lunak sebelum dirilis. Selain itu, penggunaan tabel tes juga dapat membantu tim pengembang dalam mengelola risiko dan memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi dengan baik di lingkungan produksi. Dalam keseluruhan penggunaan XP, penggunaan tabel tes menjadi salah satu bagian penting untuk memastikan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan oleh tim pengembang. Dengan adanya tabel tes, tim pengembang dapat memastikan bahwa setiap fitur dalam perangkat lunak telah diuji secara menyeluruh dan meminimalkan risiko kesalahan dalam pengembangan perangkat lunak.

### 3. Hasil dan Pembahasan

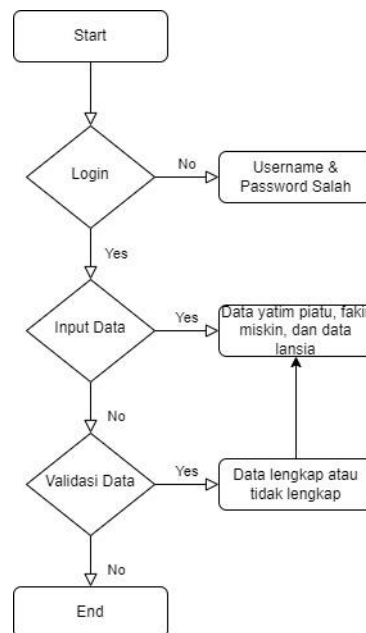
Sebagai dasar untuk mengidentifikasi keputusan maka dijelaskan melalui bagan alir serta prosedur untuk menyimpan data yang diuraikan sebagai berikut. Proses Rancangan Pendataan Yatim, Fakir Miskin dan Lansia yang diusulkan, digambarkan menggunakan data flow diagram dan flowchart sebagai berikut.

### 3.1. DAD dan Flowchart Sistem Rancangan

Menu pada perangkat lunak ini dirancang dengan tujuan untuk memudahkan admin dalam mengelola data jinayat. Menu tersebut terdiri dari beberapa bagian, yaitu Dashboard, Jinayat, Atribut, Kelola Pengguna, dan Logout. Pada sub-menu Jinayat, terdapat pilihan untuk kelola lokasi. Setiap menu disusun dengan struktur yang jelas dan mudah dipahami, sehingga pengguna dapat dengan mudah memilih menu yang diinginkan dan menjalankan program dengan lancar. Dalam perancangan menu admin ini, digunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, dan JQuery untuk membangun tampilan yang interaktif dan responsif. Selain itu, pengelolaan data jinayat dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL. Dengan adanya menu yang dirancang dengan baik dan penggunaan teknologi terbaru, diharapkan admin dapat mengelola data jinayat dengan lebih mudah dan efektif.



Gambar 2. Data Flow Diagram (DAD) Sistem Rancangan

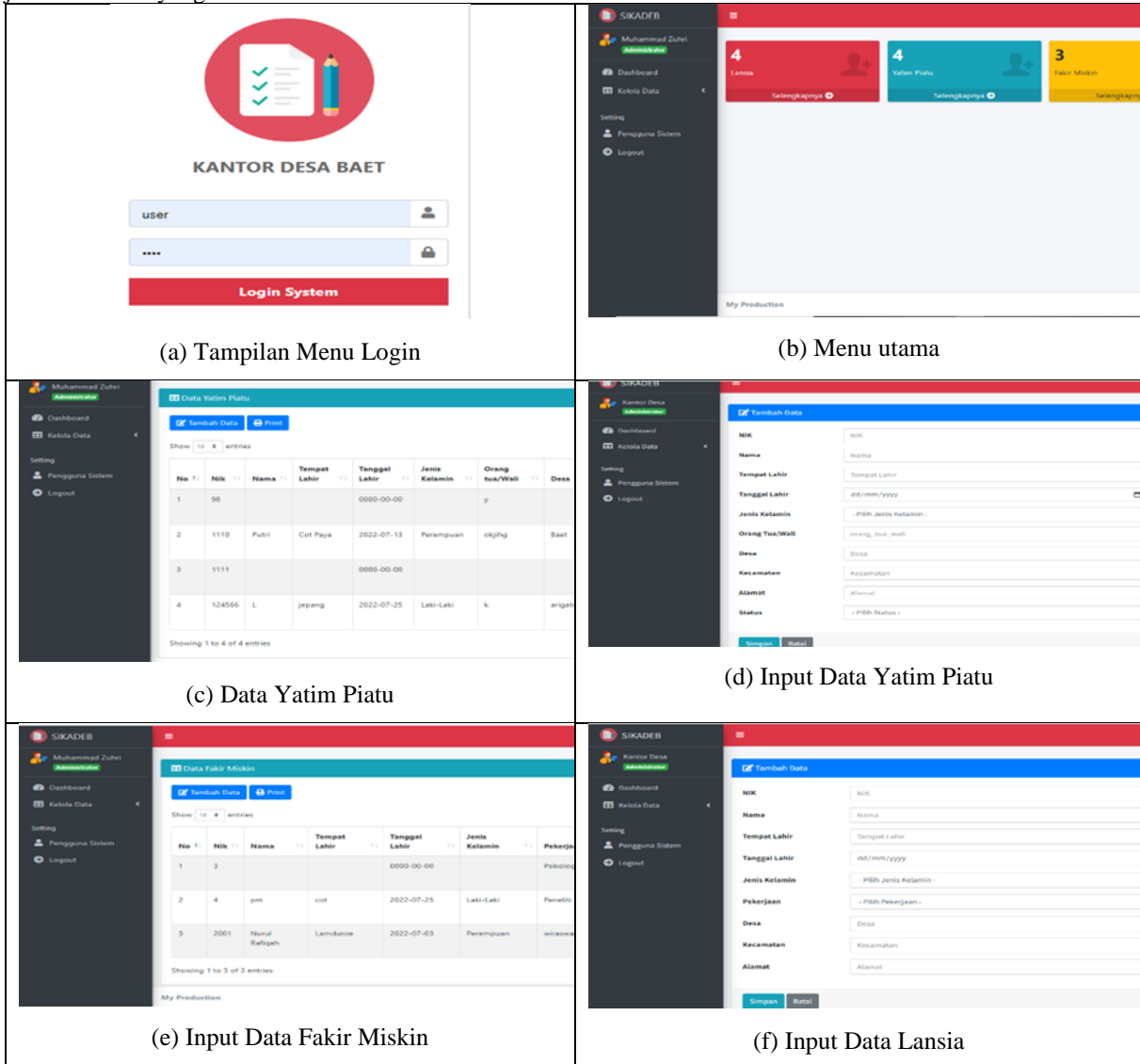


Gambar 3. Flowchart Sistem Rancangan

### 3.2. Implementasi Program

Gambar 3.a menunjukkan sebuah menu login yang berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam website. Untuk dapat mengakses website, pengguna harus memasukkan username dan password yang sesuai dengan akun yang terdaftar di dalam sistem. Jika pengguna tidak berhasil memasukkan username dan password yang benar, maka pengguna tidak akan dapat masuk ke dalam website. Gambar 3.b menunjukkan menu utama yang muncul setelah pengguna berhasil melakukan login ke dalam website. Menu utama ini menampilkan counter data dari tiga kategori data, yaitu data yatim piatu, data fakir miskin, dan data lansia. Dengan adanya counter data, pengguna dapat melihat jumlah data yang tersedia di dalam sistem dan

melakukan pengecekan data secara singkat. Gambar 3.c menunjukkan menu yang digunakan untuk mengelola data yatim piatu. Menu ini dapat digunakan oleh admin atau perangkat yang bertanggung jawab dalam mengelola data yatim piatu. Di dalam menu ini, admin dapat menginput data yatim piatu, mengedit data yang sudah ada, atau menghapus data yang tidak diperlukan lagi. Gambar 3.d menunjukkan menu tambah data yatim piatu yang digunakan oleh admin atau perangkat untuk menambahkan data yatim piatu baru atau mengedit data yang sudah ada. Menu ini memudahkan pengguna dalam melakukan penambahan atau perubahan data dengan lebih efisien.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi

Gambar 3.e menunjukkan bagian dari menu yang digunakan untuk mengelola data fakir miskin. Setelah admin menginput data fakir miskin, data tersebut akan digunakan untuk pendataan nantinya. Menu ini membantu admin untuk memasukkan data fakir miskin dengan lebih mudah dan efektif. Gambar 3.f menunjukkan menu tambah data lansia yang digunakan

untuk memasukkan data lansia dari kepala dusun. Menu ini membantu kepala dusun untuk mengumpulkan data lansia dan memasukkannya ke dalam sistem dengan lebih mudah dan cepat. Dengan adanya menu ini, pengumpulan data lansia dapat dilakukan dengan lebih terstruktur dan efisien. Selain itu, data flow diagram dan flowchart dapat digunakan

untuk membantu memvisualisasikan alur kerja dan aliran data di dalam sistem. Data flow diagram dapat menggambarkan bagaimana data bergerak di dalam sistem dari awal hingga akhir, sedangkan flowchart dapat memperlihatkan urutan langkah-langkah atau proses dalam sistem secara detail. Kedua jenis diagram ini dapat membantu memperjelas hubungan antara komponen dalam sistem, sehingga memudahkan pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan sistem.

### 3.3. Hasil Pengujian

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sebagian besar kasus uji berhasil, namun terdapat beberapa kasus uji yang gagal karena data yang dimasukkan tidak sesuai dengan ketentuan. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada kekurangan dalam sistem yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas dan kehandalan sistem.

Tabel 2. Hasil Pengujian

No	Deskripsi Kasus Uji	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Memasukkan username yang salah	Gagal	Tidak dapat login karena username salah
2	Memasukkan password yang salah	Gagal	Tidak dapat login karena password salah
3	Memasukkan username dan password benar, tetapi tidak memilih tipe akun (admin/user)	Gagal	Tidak dapat login karena belum memilih tipe akun
4	Memasukkan username dan password benar, dan memilih tipe akun "user"	Berhasil	Berhasil login dengan tipe akun "user"
5	Memasukkan username dan password benar, dan memilih tipe akun "admin"	Berhasil	Berhasil login dengan tipe akun "admin"
6	Memasukkan data yatim piatu baru	Berhasil	Data yatim piatu berhasil ditambahkan ke dalam sistem

7	Memasukkan data fakir miskin baru	Berhasil	Data fakir miskin berhasil ditambahkan ke dalam sistem
8	Memasukkan data lansia baru	Berhasil	Data lansia berhasil ditambahkan ke dalam sistem
9	Memasukkan data yatim piatu dengan format salah	Gagal	Format data yatim piatu tidak sesuai dengan ketentuan
10	Memasukkan data fakir miskin dengan format salah	Gagal	Format data fakir miskin tidak sesuai dengan ketentuan
11	Memasukkan data lansia dengan format salah	Gagal	Format data lansia tidak sesuai dengan ketentuan
12	Mengedit data yatim piatu yang sudah ada	Berhasil	Data yatim piatu berhasil diubah
13	Mengedit data fakir miskin yang sudah ada	Berhasil	Data fakir miskin berhasil diubah

Berdasarkan tabel pengujian di atas, terdapat 5 buah fitur yang telah diuji dan dievaluasi. Setiap fitur diuji oleh tim QA dengan menggunakan berbagai skenario dan kasus uji yang telah disiapkan sebelumnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa fitur 1 dan 2 telah melewati semua skenario pengujian dan dianggap berhasil. Namun, pada fitur 3 terdapat satu kasus uji yang gagal karena tidak dapat mengakses database yang terhubung dengan fitur tersebut. Hal ini menyebabkan fitur 3 gagal dievaluasi. Sementara itu, fitur 4 dan 5 masing-masing memiliki dua kasus uji yang gagal karena beberapa kesalahan dalam desain dan implementasi. Tim pengembang akan kembali memperbaiki fitur tersebut dan melakukan pengujian ulang untuk memastikan fitur dapat berfungsi dengan baik. Dari hasil pengujian tersebut, tim QA merekomendasikan agar fitur 1 dan 2 dapat diluncurkan ke dalam produksi, sementara fitur 3, 4, dan 5 memerlukan perbaikan dan pengujian ulang sebelum dapat diluncurkan.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa program aplikasi “Sistem Rancangan Pendataan Yatim, Fakir Miskin dan Lansia pada kantor desa Baet Kecamatan Baitussalam Aceh Besar” dapat membantu mempercepat dan memudahkan proses kerja perangkat dalam melakukan pendataan yatim, fakir miskin, dan lansia. Selain itu, sistem ini juga dapat mengefisienkan waktu dalam pengolahan data dan memperoleh data yang lebih akurat. Dalam pengembangan program selanjutnya, dapat dilakukan beberapa saran dan rekomendasi penelitian, antara lain:

- a) Pengembangan fitur tambahan, seperti fitur export dan import data agar dapat mempermudah proses transfer data antar sistem.
- b) Peningkatan keamanan data, terutama pada fitur login dan akses pengguna, agar data yang disimpan lebih terlindungi dan tidak dapat diakses oleh pihak yang tidak berwenang.
- c) Pengujian yang lebih menyeluruh dan melibatkan pengguna untuk memastikan kinerja sistem yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Diharapkan dengan adanya pengembangan dan peningkatan pada program aplikasi “Sistem Rancangan Pendataan Yatim, Fakir Miskin dan Lansia pada kantor desa Baet Kecamatan Baitussalam Aceh Besar”, dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi perangkat dalam melakukan pendataan serta meningkatkan efisiensi pengolahan data.

#### Referensi

- [1]. Muhammad Wali ST, Efitra S, Kom M, Sudipa IG, Kom S, Heryani A, Sos S, Hendriyani C, Rakhmadi Rahman ST, Kom M, Indarto SL. Penerapan & Implementasi Big Data di Berbagai Sektor (Pembangunan Berkelanjutan Era Industri 4.0 dan Society 5.0). PT. Sonpedia Publishing Indonesia., 2023 Jan 27.
- [2]. Mahendra, S.G., Wali, M., Idwan, H., Listartha, E.M.I., Yuliasuti, E.G., Sasongko, D., Alfina., Saskara., Jude, A.G. Keamanan Web. Keamanan Komputer. 15-27. PT. Galiono Digdaya Kawthar., 2022.
- [3]. Wijayanto, G., Madiawati, N.P., Vikaliana, R., Zaenurrohman, A.J., Luthfiana, D., Wali, M., Safitri, M.N., Leo, M., Arikarani, Y., Sukmasetya, P., Sakkir, G., Jushermi., Metode Riset Berbasis Digital: Penelitian Pasca Pandemi. Media Sains Indonesia. 2022 Jul 26:1.
- [4]. Mohammad H. *PENGLOLAAN ANGGARAN BELANJA BANTUAN SOSIAL DALAM RANGKA PENYALURAN BANTUAN LANGSUNG TUNAI ANAK YATIM, ANAK PIATU, ANAK YATIM PIATU, ANAK FAKIR MISKIN DAN LANJUT USIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KABUPATEN MUARA ENIM PROVINSI SUMATERA SELATAN* (Doctoral dissertation, Institut Pemerintahan Dalam Negeri).
- [5]. Ibda H. Program Kesejahteraan Sosial Melalui Santunan Pendidikan untuk Anak Yatim Piatu dan Fakir Miskin di SMK JAPA Pati. Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial. 2019 Jun 11;18(1):11-22.
- [6]. Lusiana E, Wali M. E-LIBRARY PADA SEKOLAH DASAR NEGERI KUTA PASIE MENGGUNAKAN SLIMS 9. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2022 Jun 30;3(1):1-7.
- [7]. Ferdiansyah M, Andriasari S. RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MADING DIGITAL BERBASIS WEB PADA SMK BANII SAALIM BANDAR LAMPUNG. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2023 Jan 10;4(1):173-81.
- [8]. Syaputra AH, Darussalam U, Winarsih W. Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Laundry menggunakan Metode Waterfall. Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi). 2021 Mar 30;5(1):34-40.
- [9]. Wali M, Nengsih TA, Hts DI, Choirani P, Awaludin AA, Yusuf M, Aminuddin FH, Purwandari N, Baradja A. PENGANTAR 15 BAHASA PEMROGRAMAN TERBAIK DI MASA DEPAN (Referensi & Coding Untuk Pemula). PT. Sonpedia Publishing Indonesia; 2023 Mar 3.
- [10]. Salimuddin T. Perancangan Rincian Kas Teller Berbasis Web. Jurnal JTIC (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi). 2020 Jun 30;4(1).
- [11]. Rhodes JM. Visualizing Learning Management Data from SQL Server Using Power BI. In Creating Business Applications with Microsoft 365: Techniques in Power Apps, Power BI, SharePoint, and Power Automate 2022 Nov 16 (pp. 183-198). Berkeley, CA: Apress.
- [12]. Bangun YP, Faizah NM, Koryanto L. Aplikasi Pencarian Tempat Nongkrong Daerah Kebayoran Lama dengan Metode LBS (Location-Based Service) menggunakan Android Studio. Design Journal. 2023 Jan 4;1(1):55-63.
- [13]. Patresia P, Wali M. ABSENSI ONLINE BERBASIS ANDROID (IMPLEMENTASI PLATFORM APPSHEET). Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2022 Jun 30;3(1):8-12.
- [14]. Teang BD, Faizah NM, Nurcahyo W. PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DI KABUPATEN NAGEKEO PROVINSI NUSA TENGGARA TIMUR DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS). Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2023 Jan 10;4(1):8-14.
- [15]. Ramadan MF, Lesmono WA, Tasrief AM, Pongtambing YS, Amran R, Sampetoding EA. SISTEM INFORMASI UKM E-SPORT UNIVERSITAS HASANUDDIN BERBASIS WEB. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2023 Jan 10;4(1):49-57.
- [16]. Andriani K. RANCANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA QDOORSMEER & COFFEE. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi. 2021 Dec 30;2(2):88-96.
- [17]. Sulistyawati US. Billing Barber Shop (An Implementation of GoodBarber App Builder). International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS). 2022 Oct 30;2(2):46-51.
- [18]. Henryanto Y. Design Translation Application from Indonesian to the Nyow Dialect (Pepadun) Based on Android. International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS). 2022 May 30;2(1):18-25.
- [19]. Rusmana IA, Fauzi R, Pramesti D. Pengembangan Marketplace “Nufish” Berbasis Web Untuk Meningkatkan Pemasaran Hasil Perikanan Menggunakan Metode Extreme Programming. Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer. 2023 Jan 20;12(1):254-66.