

SISTEM PENDATAAN KEUANGAN KARANG TARUNA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

Taufik Ismail Riyanto¹, Bambang Santoso^{1*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ismailtaufik017@gmail.com, dosen01692@unpam.ac.id

(* : coressponding author)

Abstrak–Sistem pendataan keuangan karang taruna berbasis *website* ini dibuat untuk mempermudah ketua karang taruna maupun pengurus dalam melakukan pendataan iuran, kegiatan maupun keanggotaan, dan juga digunakan untuk mengelola dan menyimpan data secara efisien pada kelurahan sudimara timur kecamatan ciledug tangerang. Sistem pendataan keuangan karang taruna berbasis *website* menggunakan metode *rapid application development* dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* yang pada tahap akhirnya dapat berfungsi untuk mempermudah dalam pengolahan data, untuk tahapan implementasinya menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang dapat menganalisa data masukan dan data keluaran. Metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah metode yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat, melalui pengulangan dan *feedback* berulang-ulang. Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik, dilakukan dua tahapan pengujian yaitu pengujian *white box* dan *black box* pada proses pendataan *data* anggota, mengelola *data* acara dan iuran serta pengujian pada proses menampilkan laporan kegiatan dan iuran anggota.

Kata Kunci: Kelurahan Sudimara Timur Kecamatan Ciledug Tangerang, Sistem Pendataan Keuangan Karang Taruna Berbasis *Website*, *UML*

Abstract– *This website-based youth youth financial data collection system was created to make it easier for youth leaders and administrators to collect data on fees, activities and membership, and is also used to efficiently manage and store data in the Sudimara Timur sub-district, Ciledug sub-district, Tangerang. A website-based youth financial data collection system using the rapid application development method is designed using the PHP programming language and MySQL database which in the final stage can function to facilitate data processing, for the implementation phase it uses UML (Unified Modeling Language) which can analyze input data and data. output. The Rapid Application Development (RAD) method is a method that focuses on developing applications quickly, through repeated repetition and feedback. To ensure that the system is running properly, two stages of testing are carried out, namely white box and black box testing in the member data collection process, managing event data and dues and testing in the process of displaying activity reports and member dues.*

Keywords: *East Sudimara Village, Ciledug District, Tangerang, Website-Based Youth Organization Financial Data Collection System, UML*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu sangatlah pesat sehingga dapat memudahkan pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi menjadi salah satu alat bantu yang sering digunakan oleh manusia bahkan dari seluruh penjuru dunia dalam melakukan aktivitas. Dengan adanya Teknologi berperan serta dalam melakukan pengelolaan dan penyampaian sebuah informasi menjadi lebih mudah dan cepat, pengolahan data sangat diperlukan agar dapat menghasilkan sebuah informasi yang bermanfaat. Pengolahan data dan informasi yang tepat dan efisien merupakan hal yang sangat penting demi menunjang kebutuhan akan informasi di suatu institusi maupun lainnya demi meningkatkan kualitas dan efektivitas.

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan yang ada dilingkungan masyarakat khususnya generasi muda, untuk mencetak generasi muda yang cerdas dan terampil terkadang masih mengalami kendala dan kesulitan terlebih masih kurangnya kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan sosial di sekitar.

Karang Taruna Kelurahan Sudimara Timur Kecamatan Ciledug Kota Tangerang merupakan lembaga karang taruna yang berperan aktif dalam pemberdayaan masyarakat yang beralamat di Jl. Winong No.23, RT.002/RW005, Sudimara Timur, Kecamatan Ciledug Kota Tangerang.

Berdiri sejak tahun 1987 hingga saat ini yang diketuai oleh Alexander Fayadl terus berupaya dalam pemberdayaan masyarakat khususnya pemuda yang ada dilingkungan Kelurahan Sudimara Timur agar dapat memberikan kontribusi yang lebih baik kepada masyarakat agar menjadi penerus bangsa yang mempunyai jiwa sosial yang tinggi, cerdas dan penuh keterampilan serta terus berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan positif. Permasalahan yang terjadi di Karang Taruna ini yaitu belum adanya sistem pendataan seperti pendataan keuangan, keanggotaan dan kegiatan yang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan *form-form* kertas yang terkadang sering hilang dan sulit untuk mencari data anggota bila diperlukan sehingga ketua maupun pengurus merasa kesulitan dan kurang efektif.

Dengan aplikasi pendataan keuangan berbasis *website* ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap masalah yang terjadi di Karang Taruna ini dalam mengelola data-data seperti: data keuangan, keanggotaan, dan kegiatan yang tersimpan ke dalam *database* secara cepat dan efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“SISTEM PENDATAAN KEUANGAN KARANG TARUNA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Pustaka

Dalam penulisan tidak terlepas dari data-data yang terdapat dari buku-buku yang menjadi referensi seperti pedoman penulisan skripsi dan buku-buku lainnya yang berhubungan dengan penyusunan skripsi ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Observasi

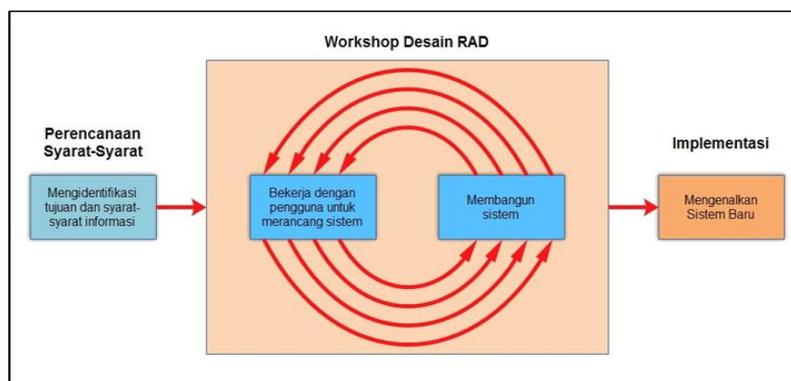
Observasi adalah metode yang dilakukan penulis yaitu dengan cara datang langsung ke tempat tujuan penelitian untuk mengamati apa saja yang diperlukan agar sistem yang akan dibuat bisa berjalan dengan semestinya.

3. Wawancara

Wawancara langsung dengan ketua karang taruna dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh karang taruna demi memperlancar proses penelitian.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem RAD Menurut (Subianto, 2020) *Rapid Application Development* adalah proses model perangkat lunak inkremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model *RAD* adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model *waterfall*, di mana perkembangan pesat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses *RAD* memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan sebuah sistem yang berfungsi penuh dalam jangka waktu yang sangat singkat.



Gambar 1. Siklus *Rapid Application Development*

Tahapan-tahapan tersebut adalah:

1. *Requirements Planning (Perencanaan Syarat-Syarat)*

Dalam fase ini, terjadi pengidentifikasian untuk tujuan dan syarat informasi sesuai dengan perancangan awal tersebut. Orientasi dalam fase ini yaitu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada di perusahaan.

2. *RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)*

Fase ini bertujuan untuk membuat gambaran dan merubah desain sebagai *workshop*. Tim Analisis dan *Engineering* membuat dan merepresentasikan penggambaran secara visual dan bentuk kerja kepada *user* dalam waktu beberapa hari pelaksanaan sesuai dengan kapasitas *software* yang akan diubah. Dalam pelaksanaan pelatihan desain *RAD*, disertakan dengan respons pengguna dan perbaikan modul sesuai dengan respons *user*.

3. *Intruction (Konstruksi)*

Tahapan ini merupakan lanjutan terhadap fase sebelumnya. Fase ini akan memperlihatkan *platform*, piranti keras, dan juga piranti lunak yang akan difungsikan penggunaannya dalam pengembangan sistem. Terdapatnya peningkatan desain yang telah dibuat di fase sebelumnya dengan perangkat *RAD*. Ketika fungsi telah tersedia, diperlukan interaksi dan revisi terhadap fungsi tersebut untuk di tunjukan kepada *user*, selanjutnya akan dilakukan perubahan oleh analis untuk desain aplikasi sesuai permintaan *user*.

4. *Implementation (Implementasi)*

Dilakukan penganalisisan dengan para *user* sesering mungkin selama pelatihan serta membuat aspek-aspek perdagangan dan administratif perusahaan. Kemudian akan dibuatkan sistem baru dan diuji coba setelah aspek tersebut disetujui dan sistem dibangun dan disaring kemudian diimplementasikan kepada perusahaan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Dari analisa sistem berjalan diatas, maka perlu dibuat sebuah sistem yang mampu dikelola dengan mudah dan juga dapat diakses oleh siapapun yang berada dilingkungan organisasi Karang Taruna Kelurahan Sudimara Timur. Sistem yang dibangun merupakan Aplikasi Berbasis Website yang dapat digunakan untuk pendataan anggota, keuangan dan juga acara didalam sebuah organisasi Karang Taruna sehingga dapat menyajikan sebuah informasi yang dapat diakses dengan mudah sehingga dapat mempermudah pengelolaan sebuah organisasi.

3.1 Pengertian Sistem Informasi

1. Informasi

Merupakan hasil pengolahan data menjadi suatu bentuk lain yang dapat lebih berguna atau berarti untuk kepentingan penggunaannya". Data merupakan sumber yang menjadi bahan sebuah informasi. Data ini bisa merupakan bentuk yang jamak dari bentuk-bentuk tunggal data item atau datum Gambaran dari peristiwa atau kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil pemrosesan data untuk menjadi suatu hal yang dapat dijadikan dasar bagi pengambilan keputusan bagi para pihak yang membutuhkan.

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mencakup serangkaian komponen yang meliputi piranti keras, piranti lunak, dan piranti memori manusia yang memproses informasi menjadi sebuah keluaran/*output* yang berguna untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dalam organisasi (Fitriyani et al., 2021)

2. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Kasman, 2018) sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, *Hardware*, *Software*, data, dan jaringan. Kelima komponen tersebut memainkan peranan yang sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Misalnya, sistem informasi pribadi yang tidak mencakup jaringan telekomunikasi.

a. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir (*end user*) dan pakar sistem informasi. Pengguna akhir (*end user*) adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, misalnya pelanggan, pemasok, teknisi, mahasiswa, dosen, dan orang-orang yang berkepentingan dengan informasi dari sistem informasi tersebut. Sedangkan pakar sistem informasi adalah orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi, misalnya sistem analis, *developer*, operator sistem, dan staf administrasi lainnya.

b. Sumber Daya Hardware

Sumber daya *Hardware* adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya *Hardware* tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan *disk* magnetik atau optikal.

c. Sumber Daya Software

Sumber daya *software* adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya *software* tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur. Program merupakan sekumpulan instruksi untuk memproses informasi. Sedangkan prosedur adalah sekumpulan aturan yang digunakan untuk mewujudkan pemrosesan informasi dan mengoperasikan perintah bagi orang-orang yang akan menggunakan informasi.

d. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk masukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi. Seperti yang dijelaskan sebelumnya data dapat berbentuk teks, gambar, audio atau suara, maupun video.

e. Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, pemroses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui *software*.

3.1.1 Definisi Pendataan

Menurut (Subianto, 2020) data adalah sebuah fakta mentah atau rincian peristiwa yang belum diolah dan terkadang tidak dapat diterima oleh akal pikiran penerima data tersebut. Oleh sebab itu, data perlu diolah terlebih dahulu menjadi informasi agar dapat diterima oleh penerima. Data dapat berupa angka, simbol, karakter, suara, gambar atau tanda-tanda yang dapat dijadikan sebuah informasi. Sebuah informasi dapat menjadi data apabila informasi tersebut digunakan kembali untuk pengolahan sistem informasi selanjutnya. Dalam ilmu komputer, data adalah segala sesuatu yang disimpan dalam memori menurut format tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), pengertian dan arti kata pendataan adalah proses, cara, perbuatan mendata. Arti lainnya dari kata pendataan adalah pengumpulan data, pencarian data.

3.1.2 Definisi Keuangan

Menurut (Barlian, 2012) pengertian keuangan adalah ilmu dan seni dalam mengelola uang yang mempengaruhi kehidupan setiap orang dan setiap organisasi. Keuangan berhubungan dengan proses, lembaga, pasar dan instrumen yang terlibat dalam transfer uang diantara individu maupun antara bisnis dan pemerintah.

Gitman (2012) “Keuangan adalah *Finance can be defined as the science and art of managing money*” yang artinya adalah Keuangan dapat di definisikan sebagai seni ilmu mengelola uang. Dari definisi tersebut maka dapat dikembangkan bahwa keuangan sebagai seni berarti melibatkan keahlian dan pengalaman, sedangkan sebagai ilmu berarti melibatkan prinsip-prinsip, konsep, teori, proporsi dan model yang ada dalam ilmu keuangan. (Yanuardi & Permana, 2019).

3.1.3 Definisi Karang Taruna

Menurut (Gerald B. Lainsamputty, Lumintang, Juliana, Kawung, 2019) Karang Taruna berasal dari kata (Karang) berarti Tempat dan (Taruna) berarti Pemuda. Karang Taruna merupakan tempat kegiatan yang beranggotakan para pemuda sebagai organisasi tentunya Karang Taruna mempunyai struktur organisasi dan program yang jelas.

Menurut Peraturan Menteri Sosial RI tahun 2010 Pasal 1 ayat 1 Karang Taruna adalah organisasi sosial kemasyarakatan sebagai wadah dan sarana pengembangan setiap anggota karang taruna yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari, oleh dan untuk masyarakat terutama generasi muda yang bergerak di bidang Ke-olah ragaan. Gerakannya semua upaya program dan kegiatan yang diselenggarakan karang taruna ditujukan guna mewujudkan kesejahteraan sosial masyarakat terutama generasi mudanya.

Keanggotaan karang taruna menganut sistem stelsel pasif yang berarti seluruh generasi muda dalam lingkungan desa yang berusia 17 tahun sampai 45 tahun, dan dalam keanggotaan karang taruna minimal berjumlah 25 orang sesuai dengan mekanisme organisasi selanjutnya disebut sebagai warga karang taruna.

3.1.4 Tujuan Karang Taruna

Adapun tujuan karang taruna antara lain yaitu :

1. Terwujudnya pertumbuhan dan perkembangan kesadaran tanggung jawab sosial setiap generasi muda warga Karang Taruna dalam mencegah, menangkal, menanggulangi dan mengantisipasi berbagai masalah sosial.
2. Terbentuknya jiwa dan semangat kejuangan generasi muda warga Karang Taruna yang terampil dan berkepribadian serta berpengetahuan.
3. Tumbuhnya potensi dan kemampuan generasi muda dalam rangka mengembangkan keberdayaan warga Karang Taruna.
4. Termotivasinya setiap generasi muda Karang Taruna untuk mampu menjalin toleransi dan menjadi perekat persatuan dalam keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
5. Terjalinnnya kerja sama antara generasi muda warga Karang Taruna dalam rangka mewujudkan taraf kesejahteraan sosial bagi masyarakat.
6. Terwujudnya kesejahteraan sosial yang semakin meningkat bagi generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang memungkinkan pelaksanaan fungsi sosialnya sebagai manusia pembangunan yang mampu mengatasi masalah kesejahteraan sosial dilingkungannya.

Terwujudnya pembangunan kesejahteraan sosial generasi muda di desa/kelurahan atau komunitas adat sederajat yang dilaksanakan secara komprehensif, terpadu dan terarah serta berkesinambungan oleh Karang Taruna bersama pemerintah dan komponen masyarakat lainnya.

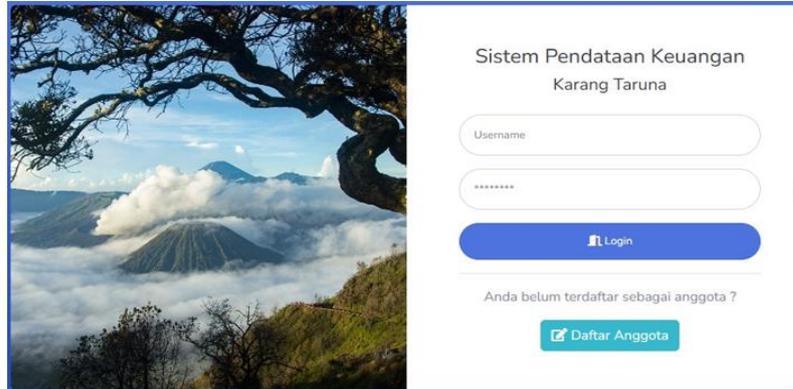
3.1.5 Tugas Pokok Karang Taruna

Secara bersama sama dengan Pemerintah dan komponen masyarakat lainnya untuk menanggulangi berbagai masalah kesejahteraan sosial terutama yang dihadapi generasi muda, baik yang bersifat preventif (bersifat mencegah), rehabilitatif (bersifat memperbaiki) maupun pengembangan potensi generasi muda di lingkungannya.

4. IMPLEMENTASI

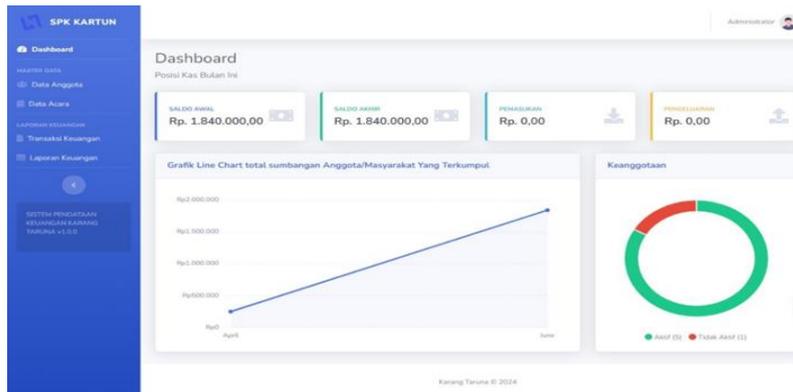
Implementasi adalah kegiatan penerapan dari hasil perancangan, pada tahapan ini hasil dari rancangan dibuat menjadi aplikasi yang sesungguhnya untuk diimplementasikan pada instansi tempat penelitian. Hasil rancangan antarmuka (*interface*), rancangan sistem dan teknik yang digunakan akan diimplementasikan pada tahap ini.

4.1 Implementasi Antar Muka



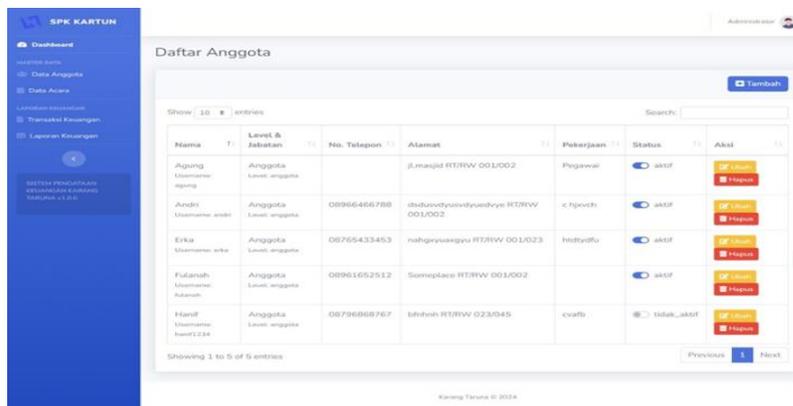
Gambar 2. Halaman Utama

Pada halaman utama ini dimana didalamnya terdapat menu untuk login pada sistem yang nantinya admin dan juga anggota dapat memasukan *username* dan *password* yang sudah dibuat sebelumnya untuk mengakses sistem. Pada halaman ini juga anggota dapat mendaftar sebagai anggota jika belum terdaftar sebagai anggota. Setelah calon anggota melakukan pendaftaran maka pendaftarannya harus divalidasi terlebih dahulu oleh admin agar dapat login dan mengakses sistem.



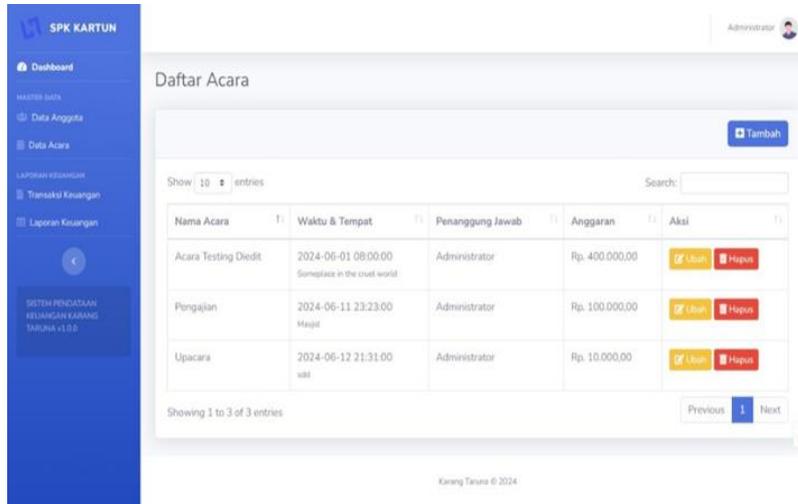
Gambar 3. Halaman *Dashboard*

Pada halaman dashboard ini adalah menu utama halaman menu admin, dimana pada halaman ini terdapat sebuah informasi mengenai data anggota, data acara, transaksi, dan juga laporan keuangan. Dan pada menu ini dapat terlihat rincian pemasukan dan juga pengeluaran keuangan didalam organisasi.



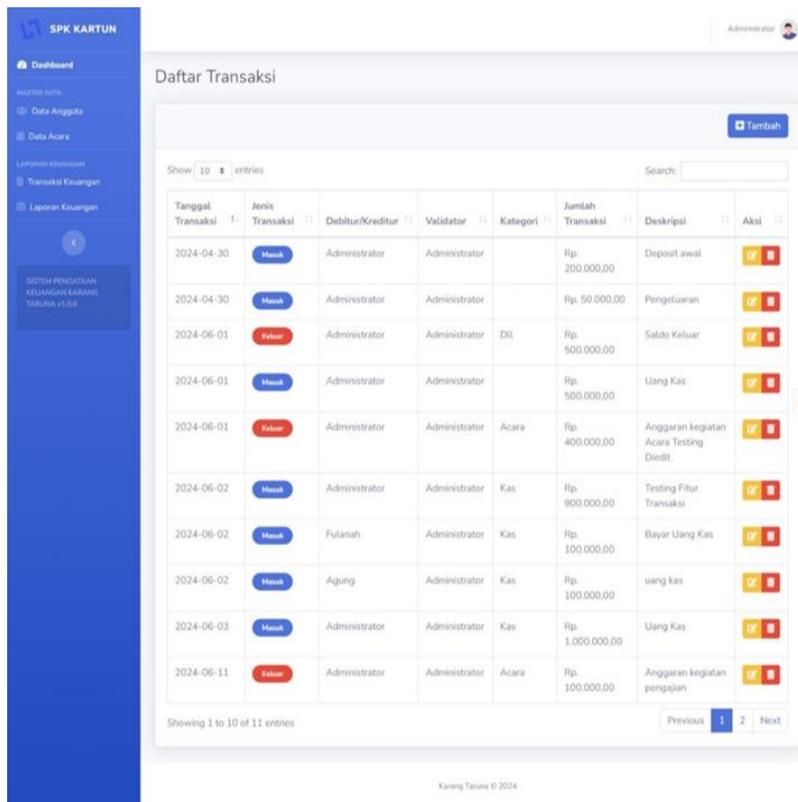
Gambar 4. Halaman Data Anggota

Pada halaman ini berisikan tampilan jumlah anggota secara keseluruhan baik yang aktif maupun tidak aktif, pada halaman ini juga admin dapat menginput data anggota secara manual.



Gambar 5. Halaman Daftar Acara

Pada halaman ini menampilkan menu acara dimana admin dapat input acara apa saja yang akan dilaksanakan oleh karang taruna, dan anggota dapat melihatnya pada menu acara anggota.



Gambar 6. Halaman Daftar Transaksi

Pada halaman ini berisikan list anggota siapa saja yang sudah melakukan transaksi yaitu berupa uang kas, infaq, shodakoh dan lail-lain. Pada menu ini juga admin dapat memilih mana saja transaksi keuangan yang perlu divalidasi sehingga uang yang di serahkan dapat masuk ke saldo keuangan.

Laporan Keuangan Karang Taruna

Periode: 01 November 2024 s/d 30 November 2024

Tanggal Transaksi	Jenis Transaksi	Debitur/Kreditur	Validator	Kategori	Jumlah Transaksi	Deskripsi
2024-11-02	Keluar	Fulanah	Administrator	Acara	Rp. 30.000,00	Beli Air
2024-11-25	Keluar	Administrator	Administrator	Dil	Rp. 5.000,00	Beli Kopi
2024-11-27	Masuk	Fulanah	Administrator	Dil	Rp. 100.000,00	pengajian
2024-11-28	Masuk	Administrator	Administrator	Dil	Rp. 100.000,00	vvvvv
2024-11-28	Keluar	Administrator	Administrator	Acara	Rp. 100.000,00	Anggaran kegiatan Pengajian
2024-11-28	Masuk	Fulanah	Administrator	Infak	Rp. 100.000,00	dddlhvchd
2024-11-28	Masuk	Fulanah	Administrator	Kas	Rp. 200.000,00	Uang kas
2024-11-28	Masuk	Fulanah	Administrator	Infak	Rp. 100.000,00	vfgtrh
2024-11-30	Masuk	Fulanah	Administrator	Kas	Rp. 500.000,00	Uang kas
2024-11-30	Masuk	Fulanah	Administrator	Dil	Rp. 200.000,00	Shodakoh
2024-11-30	Masuk	Timfik	Administrator	Kas	Rp. 300.000,00	Uang kas

Saldo Awal	Rp. 185.000,00
Uang Masuk	Rp. 1.600.000,00
Uang Keluar	Rp. 135.000,00

Saldo Akhir	Rp. 1.650.000,00
-------------	------------------

Berikut laporan keuangan pemasukan dari kas, infak, sodaqoh dan lain-lain yang terkumpul dari seluruh anggota maupun Masyarakat. Dikelola secara bersama dan untuk kepentingan Bersama maupun sosial.

Ketua Karang Taruna

Administrator

Gambar 7. Halaman Data Anggota

Pada menu *Form* laporan keuangan berbentuk *pdf* yang dapat di *print out* yang nantinya sebagai bukti pendapatan keuangan yang dapat dipilih sesuai periode untuk dilaporkan setiap diadakan acara rapat bulanan.

4. KESIMPULAN

Dengan berhasilnya sistem pendataan keuangan karang taruna berbasis *website* menggunakan metode *RAD* ini dapat menjawab rumusan masalah yang telah dibahas pada awal skripsi yaitu bagaimana membuat sistem pendataan keanggotaan dan kegiatan di lakukan secara online, bagaimana membuat sistem pendataan keuangan yang baik dan efisien, bagaimana membuat sistem tata kelola keuangan, keanggotaan, dan kegiatan yang tertata rapi dan tersimpan ke dalam database. maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Dengan adanya sistem pendataan keuangan karang taruna dapat membuat pendataan keanggotaan dan kegiatan di lakukan secara online.
2. Dengan adanya sistem pendataan keuangan karang taruna dapat membuat sistem pendataan keuangan yang baik dan efisien.
3. Dengan adanya sistem pendataan keuangan karang taruna dapat membuat sistem tata kelola keuangan, keanggotaan, dan kegiatan yang tertata rapi dan tersimpan ke dalam *database*.

Berdasarkan batasan masalah dan ruang lingkup penelitian skripsi ini telah berhasil diuji berdasarkan kebutuhan petugas di Kelurahan Sudimara Timur, Kecamatan Ciledug, Tangerang. Hasilnya dapat memenuhi kebutuhan laporan yang diinginkan petugas di Kelurahan Sudimara Timur, Kecamatan Ciledug, Tangerang tersebut. Pemodelan yang dibuat dalam penelitian ini menggunakan pemodelan *UML* yang merupakan standar pemodelan internasional. Adapun perancangan sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan database *MySql*.

REFERENCES

- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8647–8655. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Amanah, N., Khambali, A., & Edy, S. (2020). Sistem Informasi Pengingat Jadwal Imunisasi Pada Puskesmas Karanganyar Berbasis Web Dan Android. *Jurnal Surya Informatika*, 9(1), 42–54.
- Fitriyani, A., Sari, R., & Faiz, S. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Zakat Dan Infaq Menggunakan Metode RAD. *Journal of Information and Information Security (JIFORTY)*, 2(2), 197–210. <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jiforty>
- Gerald B. Lainsamputty, Lumintang, Juliana, Kawung, E. J. R. (2019). Kajian Pemuda Karang Taruna Dalam Meningkatkan Pembangunan Masyarakat Di Desa Soakonora Kecamatan Jailolo Kabupaten Halmahera Barat. *Holistik*, 12(2), 1–20.
- Kasman, H. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Dan Transaksi Downline District Pulsa Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 9(1), 1879–1906. <https://doi.org/10.47927/jikb.v9i1.122>
- Kinaswara, T. A., Hidayati, N. R., & Nugrahanti, F. 2019. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website Pada Kelurahan Bantengan | Kinaswara | Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK). *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 71–75.
- Muhammad Romzi, & Kurniawan, B. (2020). JTIM : Jurnal Teknik Informatika Mahakarya. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 03(2), 37–44.
- Mur, M. M., Lia, L., Hafiz, A., Informatika, J. M., Dian, A., Cendikia, 2019 Cipta, & Lampung, B. (2019). *Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web. XVIII(2013)*, 377–383.
- No Tit. *ገጽ*. (n.d.). <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Nurman Hidayat, & Kusuma Hati. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE). *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 8–17. <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i1.352>
- Purwanto, F. A. (2021). Sistem Informasi Arsip Surat dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 3(3), 84–88.
- Putra, M. Y., & Lolly, R. W. R. (2021). Sistem Aplikasi Penjualan Souvenir Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information System*, 5(2), 151. <https://doi.org/10.51211/isbi.v5i2.1548>
- Sari, E. P., & Pudjiarti, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Inventory (SIVEN). *Vicky, Alfredo Pasaribu, Yohanes Ari Setiawan 2021*, 1(2), 130–139. <https://doi.org/10.31294/jinsan.v1i2.888>
- Setianto, A., Tuti, D. A. N., Sos, S., Riau, F. U., Bina, K., Km, W., & Panam, S. B. (2016). *Peranan Karang Taruna Dalam Pembinaan Generasi Muda Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu*. 1–9.