

# PERANCANGAN APLIKASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK DI KELURAHAN MATAWAI BERBASIS WEBSITE

Dearly Dady Ropa Bale Lay<sup>1\*</sup>, Fajar Hariadi<sup>2</sup>, Desy Asnath Sitaniapessy<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Kristen Wira Wacana Sumba/Teknik Informatika; Fakultas Sains Dan Teknologi; jln. R. Soeprapto No. 35; 0387/Fax (0387)

---

## Riwayat artikel:

Received: 22 November 2022

Accepted: 29 Desember 2023

Published: 1 Januari 2024

## Keywords:

Population; Web-based application; Efficiency

## Correspondent Email:

ropabalelay@gmail.com

---

Proses pengolahan data kependudukan di Kelurahan Matawai, Kota Waingapu, menghadapi kendala signifikan, seperti pendataan manual oleh Ketua RT yang dapat menyebabkan hilangnya data saat pergantian anggota pengurus. Untuk mengatasi masalah tersebut, penelitian ini bertujuan membangun Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk di Kelurahan Matawai Kota Waingapu Berbasis Website. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data, serta mengurangi risiko kehilangan data pada saat pergantian pengurus. Dengan fokus pada pemanfaatan teknologi, Aplikasi ini menggantikan pendekatan manual dengan penggunaan React JS sebagai bahasa pemrograman. Uji coba menggunakan System Usability Scale (SUS) menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi, dengan nilai rata-rata 89,75, menandakan bahwa calon pengguna menganggap aplikasi ini layak digunakan. Dengan demikian, implementasi Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk di Kelurahan Matawai berbasis website diharapkan dapat memberikan solusi efektif terhadap kendala-kendala yang diidentifikasi, meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data kependudukan secara lebih terstruktur dan terintegrasi di Kelurahan Matawai.

*The process of population data processing in Matawai Village, Kota Waingapu, faces significant challenges, such as manual data collection by the RT Chairman, which may lead to data loss during the turnover of management members. To address this issue, this research aims to develop a Population Data Management Application in Matawai Village, based on a website. The application is designed to enhance the efficiency and accuracy of data management while reducing the risk of data loss during leadership changes. With a focus on technological utilization, the application replaces the manual approach with the use of React JS as the programming language. Test results using the System Usability Scale (SUS) indicate a high level of acceptance, with an average score of 89.75, signifying that prospective users find the application worthy of use. Thus, the implementation of the Population Data Management Application in Matawai Village, based on the website is expected to provide an effective solution to the identified challenges, improving the efficiency and effectiveness of population data management in a more structured and integrated manner in Matawai Village.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini mendorong lahirnya sistem informasi yang semakin berkembang pesat untuk memenuhi kebutuhan berbagai pihak. Keberadaan sistem informasi yang optimal memberikan manfaat berupa kemudahan dalam menyimpan dan mengambil data. Kemajuan sistem informasi, terutama dengan penerapan teknologi komputer, dapat menghasilkan pengolahan data yang cepat, akurat, dan efektif, khususnya dalam proses pendataan penduduk di suatu kelurahan [1].

Kelurahan merupakan unit pemerintahan terkecil di Indonesia yang memiliki tugas untuk memantau perkembangan penduduk di wilayah kerjanya. Untuk dapat melakukan tugasnya secara efektif, kelurahan membutuhkan data yang akurat dan terkini tentang jumlah penduduk, struktur penduduk, serta kondisi sosial dan ekonomi penduduk di wilayah kerjanya.

Dengan memiliki data penduduk yang akurat, pemerintah dapat merencanakan dan melaksanakan kebijakan dan program yang lebih tepat sasaran dan efektif dalam memenuhi kebutuhan penduduk di kelurahan. Pengelolaan data kependudukan merupakan tanggung jawab pemerintah kabupaten/kota, di mana pelaksanaannya diawali dari kelurahan selaku instansi paling awal untuk melakukan pendataan penduduk salah satunya Kelurahan Matawai.

Kelurahan Matawai adalah salah satu kelurahan di kabupaten Sumba Timur kecamatan Kota Waingapu, Provinsi NTT yang memiliki tugas pokok untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan serta sangat penting dalam pengolahan data kependudukan dan memastikan bahwa pemerintah atau lembaga terkait merencanakan pembangunan, membuat kebijakan yang tepat, dan melakukan penyaluran bantuan sosial secara efektif.

Adapun beberapa faktor yang menjadi kendala dalam proses pengolahan data kependudukan di Kelurahan Matawai yaitu Ketua RT masih melakukan pendataan dengan menggunakan pendataan secara manual dengan cara menulis di buku induk seluruh warga yang di data, berupa data kependudukan kemudian diberikan secara langsung kepada RW dan RW akan memberikan secara langsung kepada petugas

kelurahan untuk direkap sebagai data kependudukan pada Kelurahan Matawai dan juga ketika ada pergantian anggota pengurus Ketua RT dan RW maka bisa saja data-data yang telah didata bisa saja hilang atau tidak diberikan lagi kepada pengurus yang baru. Sehingga pengurus yang baru harus mendata ulang penduduk.

Berdasarkan masalah di atas diperlukan sebuah Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk di Kelurahan Matawai Kota Waingapu Berbasis Website” yang dilengkapi dengan database sebagai media penyimpanan datanya. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pengelolaan data kependudukan dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat dan meningkatkan kualitas pelayanan publik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait dan bekerja bersama-sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang relevan guna mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengendalian. Di sisi lain, pariwisata dapat didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan seseorang ke suatu destinasi di luar lingkungan sehari-hari, dengan tinggal untuk jangka waktu tertentu, baik untuk tujuan hiburan maupun bisnis. Pariwisata juga bisa diartikan sebagai aktivitas seseorang yang melakukan perjalanan ke suatu daerah dan tinggal untuk durasi tertentu di tujuan di luar lingkungan sehari-hari, mencakup aspek hiburan atau bisnis. Dengan demikian, dari dua pengertian tersebut, sistem informasi pariwisata dapat merujuk pada beragam kekayaan budaya, gaya hidup sosial, dan lingkungan sehari-hari di berbagai wilayah [2].

### 2.2 SDLC (Software Development Life Cycle)

*SDLC (System Development Life Cycle)* merupakan serangkaian tahapan pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan programmer dalam membangun suatu sistem informasi. Secara umum, SDLC terdiri dari enam tahapan utama, yang pertama adalah Analisis Sistem. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan analisis aliran kerja manajemen yang sedang berlangsung.

Tahap kedua adalah Desain Spesifikasi Kebutuhan Sistem, di mana dilakukan perincian terkait kebutuhan pengembangan sistem dan pembuatan perencanaan terkait proyek sistem tersebut. Tahap berikutnya adalah Konstruksi Sistem, yang melibatkan pembuatan desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.

Tahap keempat adalah Implementasi Sistem, di mana sistem dijalankan sesuai dengan fungsi masing-masing. Selanjutnya, pada tahap kelima, dilakukan Pengujian Sistem, yang mencakup evaluasi terhadap sistem yang telah dibangun. Terakhir, tahap keenam adalah Pemeliharaan Sistem, di mana dilakukan penerapan dan perawatan terhadap sistem yang telah dibuat [3].

### 2.3 Extreme programming (XP)

*Extreme Programming (XP)* adalah suatu metode yang menawarkan serangkaian tahapan dalam periode waktu yang relatif singkat, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh para pengembang [4].

Menurut Sanchit Aggarwal, *ReactJs* merupakan sebuah pustaka JavaScript yang digunakan untuk mengembangkan komponen antarmuka pengguna (UI) yang dapat digunakan kembali. Dalam dokumen resmi *React*, dijelaskan bahwa *React* adalah suatu perpustakaan yang dirancang untuk membangun antarmuka pengguna modular [5]. *React* memungkinkan pengembangan aplikasi berbasis web yang besar dan kompleks, mampu mengubah data tanpa memerlukan pembaruan pada halaman berikutnya. Peran utama *React* adalah sebagai bagian dari *View (V)* dalam *Model-View-Controller (MVC)*. Dengan menggunakan *Model Objek Dokumen (DOM)*, *React* memberikan kemudahan dan efektivitas dalam proses pengembangan aplikasi. *React* biasanya di-render di sisi server dengan menggunakan *NodeJS*, dan mendukung pengembangan aplikasi mobile melalui *React Native* [6].

### 2.4 Black Box

Metode pengujian black box adalah suatu metode pengujian yang menganggap pendekatan dengan menganggap sistem perangkat lunak atau program sebagai suatu kotak hitam (black box). Pendekatan ini hanya mengevaluasi program berdasarkan output atau hasil akhir yang dihasilkan oleh program

tersebut, sedangkan struktur program dan kode-kode internal tidak menjadi fokus pada pengujian ini. Keuntungan dari metode pengujian black box mencakup aspek keekonomisan dan kesederhanaannya. Proses pengujian ini melibatkan eksekusi data uji pada perangkat lunak, diikuti oleh pemeriksaan untuk memastikan kesesuaian dengan harapan yang telah ditetapkan. Black box testing sendiri merupakan suatu bentuk pengujian kualitas perangkat lunak yang menitikberatkan pada fungsionalitasnya. Tujuan utama dari pengujian black box adalah mengidentifikasi fungsi yang tidak sesuai, kesalahan antarmuka, masalah pada struktur data, kinerja yang kurang optimal, serta kesalahan dan terminasi program [7].

### 2.5 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale (SUS)* merupakan suatu metode yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan (usability) suatu sistem atau produk. Metode ini dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan sejak itu telah banyak diterapkan dalam bidang teknologi informasi dan desain produk. *SUS* terdiri dari 10 pertanyaan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan suatu sistem atau produk. Pertanyaan tersebut dinilai menggunakan skala Likert yang terdiri dari lima pilihan jawaban, mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju". Skala *SUS* memiliki rentang nilai antara 0 hingga 100, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kegunaan yang lebih baik [8].

### 2.6 UML (Unified Modeling Language)

Definisi *UML* atau *Unified Modeling Language* adalah suatu standar bahasa yang umum digunakan di industri untuk menentukan kebutuhan, melakukan analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam konteks pemrograman berorientasi objek [9] [10] [11] [12]. *UML* mencakup empat jenis diagram utama:

1. *Use Case Diagram*
2. *Activity Diagram*
3. *Class Diagram*
4. *Sequence Diagram*

## 3. METODE PENELITIAN

Metode *Extreme Programming (XP)* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang fokus pada tanggapan cepat

terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Dalam konteks pembangunan aplikasi berbasis web untuk Kelurahan Matawai, penerapan metode XP melibatkan beberapa tahap utama. Pertama, tahap perencanaan (planning) melibatkan identifikasi kebutuhan kelurahan dan pengguna, perencanaan kegiatan pengembangan, serta alokasi sumber daya. Setelah itu, tahap desain (design) melibatkan pembuatan rancangan arsitektur aplikasi, antarmuka pengguna, dan struktur basis data yang sesuai dengan kebutuhan spesifik Kelurahan Matawai.

### 3.1 Planning

Dalam tahap perencanaan (planning) pengembangan aplikasi berbasis web untuk Kelurahan Matawai, langkah awal yang krusial adalah melakukan observasi dan wawancara untuk memahami kebutuhan dan proses yang berlangsung di kelurahan tersebut. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara akan digunakan sebagai dasar dalam pembuatan use case, activity diagram, dan class diagram untuk mengidentifikasi fungsionalitas utama, alur kerja, serta struktur sistem yang diperlukan.

### 3.2 Design

Pada tahap desain, fokus utama akan diberikan pada pembuatan user interface (UI) yang bersahabat dan responsif. Desain UI akan mencakup tata letak, elemen-elemen antarmuka, dan navigasi yang optimal agar pengguna dari Kelurahan Matawai dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi. Pembuatan user interface ini akan melibatkan prinsip-prinsip desain yang menekankan kejelasan, efisiensi, dan kegunaan.

### 3.3 Coding

Ketika masuk ke tahap coding, sistem aplikasi akan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman React JS. React JS dipilih karena kemampuannya dalam membangun antarmuka pengguna yang dinamis dan efisien, serta kemudahan integrasinya dengan aplikasi berbasis web. Tim pengembang akan berkolaborasi untuk menulis kode yang terstruktur dan memastikan implementasi sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya.

### 3.4 Testing

Pada tahap testing, metode black box testing akan digunakan untuk menguji fungsionalitas aplikasi tanpa memerhatikan detail internal

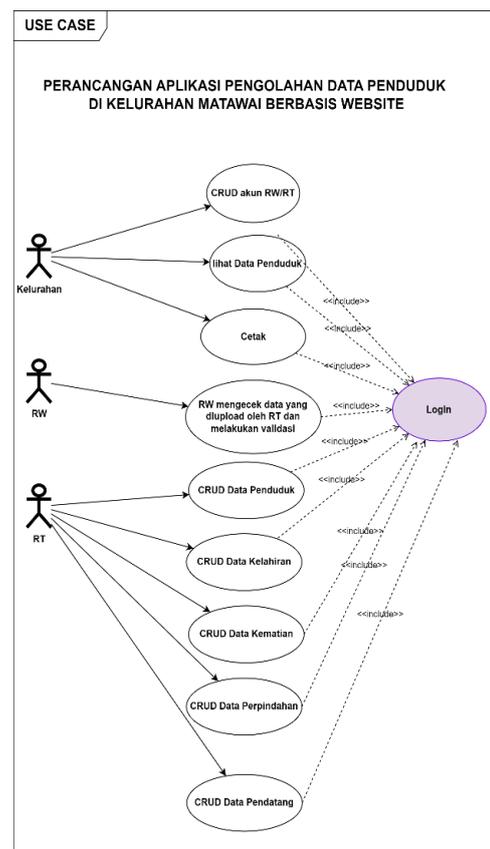
implementasinya. Pengujian ini akan mencakup verifikasi fitur-fitur yang telah diidentifikasi dalam tahap perencanaan, serta mengevaluasi respons sistem terhadap skenario penggunaan yang berbeda. Hasil pengujian black box akan membantu memastikan bahwa aplikasi berbasis web untuk Kelurahan Matawai dapat beroperasi secara efektif dan sesuai dengan ekspektasi pengguna.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Perancangan sistem

#### 1. Use case

Use Case diagram menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user dan memfokuskan pada proses komputerisasi. Sebuah use case dapat menggambarkan hubungan antara use case dengan actor. Secara umum use case adalah pola perilaku sistem dan urutan transaksi yang berhubungan yang dilakukan oleh satu actor.

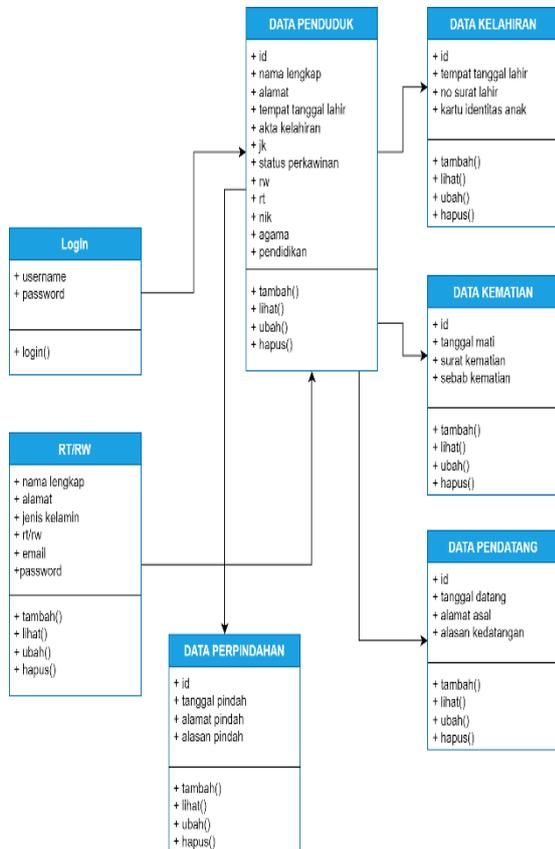


Gambar 1. Use Case

#### 2. Class diagram

Class Diagram adalah salah satu diagram yang digunakan untuk pengembangan berorientasi objek (OOP) yang merupakan

kumpulan dari beberapa Class dan relasinya. Berikut merupakan class diagram perancangan sistem informasi kependudukan di lingkungan RT/RW.

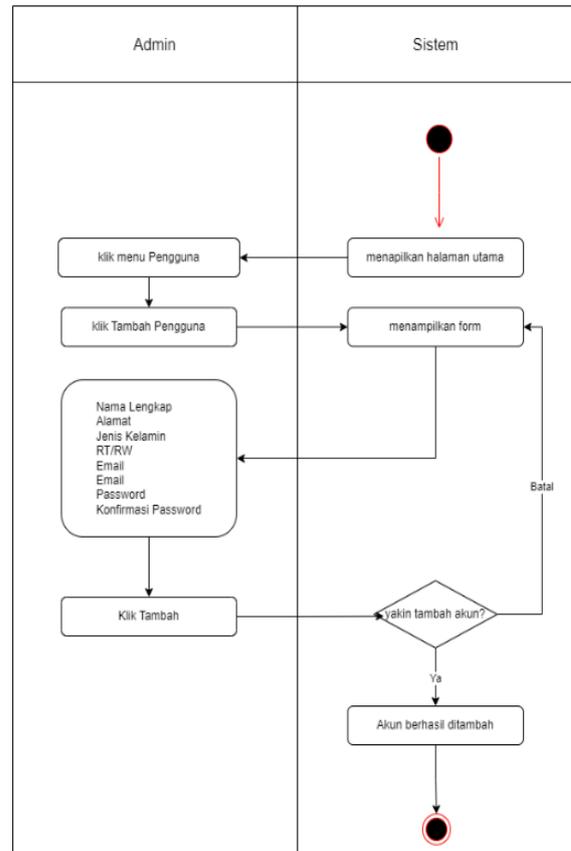


Gambar 2. Class Diagram

### 3. Activity Diagram

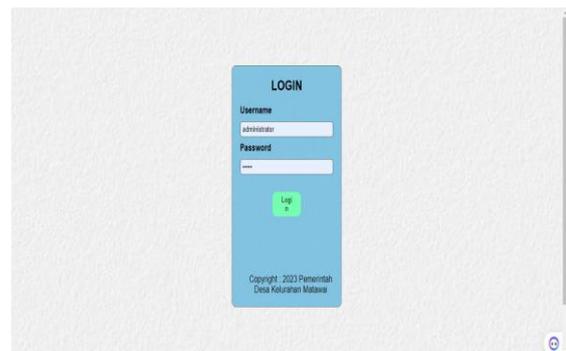
Activity diagram menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses, yang mana dipakai pada business modelling untuk memperlihatkan urutan aktivitas proses bisnis karena bermanfaat untuk membantu memahami proses secara keseluruhan dalam memodelkan sebuah proses.

### TAMBAH AKUN RT/RW



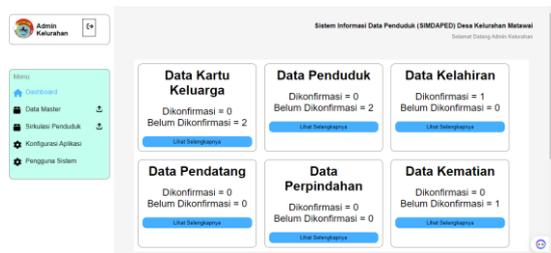
Gambar 3. Activity Diagram

### 4.2 Tampilan website



Gambar 4. Halaman Login

Pada gambar di atas merupakan halaman login membutuhkan username dan password agar dapat masuk pada halaman utama dashboard.



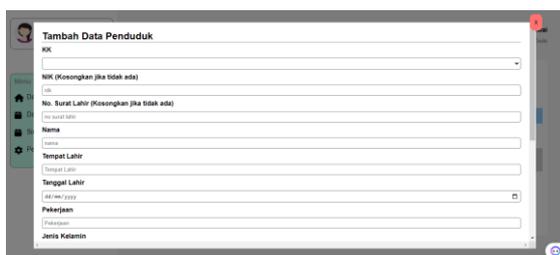
Gambar 5. Halaman Dashboard Kelurahan

Gambar di atas merupakan tampilan halaman dashboard admin kelurahan yang terdiri dari menu data master, di dalam data master terdapat data kartu keluarga, data penduduk, dan data user. Menu siklus penduduk, pada siklus penduduk terdapat, data kelahiran, data kematian, data pendatang, dan data perpindahan. Dan ada juga menu konfigurasi aplikasi dan menu pengguna sistem.



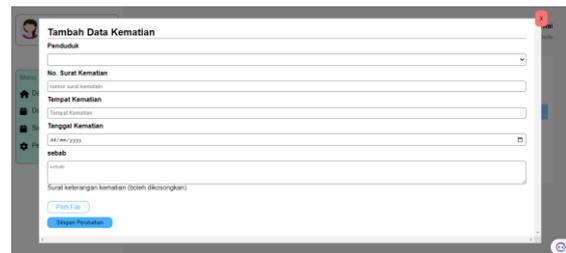
Gambar 6. Halaman Tambah Kartu Keluarga

Pada gambar di atas merupakan tampilan form tambah data keluarga yang meliputi yaitu, tambah no KK nama kepala keluarga. Form tersebut dapat diisi oleh RT.



Gambar 7. Halaman Tambah Data Penduduk

Pada gambar di atas merupakan tampilan form untuk tambah data penduduk yaitu, tambah Kk, NIK, no surat lahir, nama, tempat lahir, tanggal lahir, pekerjaan, jenis kelamin, status perkawinan, alamat, pendidikan terakhir, agama. Dan data-data tersebut dapat di isi oleh RT.



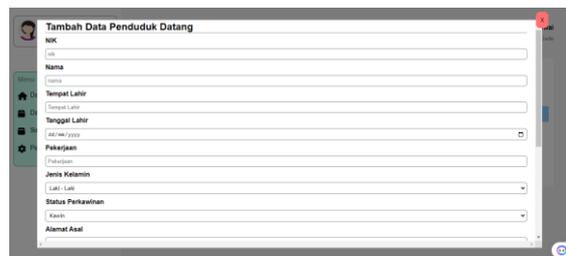
Gambar 8. Halaman Tambah Data Kematian

Pada gambar di atas merupakan tampilan form tambah data kematian yang meliputi yaitu, tambah penduduk, no surat kematian, tempat kematian, tanggal kematian, sebab.



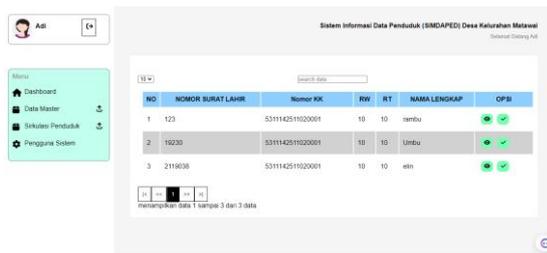
Gambar 9. Halaman Tambah Data Perpindahan

Pada gambar di atas merupakan form tambah data perpindahan yaitu, penduduk, no surat pindah, tujuan pindah, tanggal pindah, dan keterangan.



Gambar 10. Halaman Tambah Data Pendatang

Pada gambar di atas merupakan tampilan form tambah data pendatang yaitu, tambah NIK, nama, tempat lahir, pekerjaan, jenis kelamin, status perkawinan, alamat asal, alamat tujuan, pendidikan terakhir, agama. Dan data-data tersebut dapat di isi oleh RT.



Gambar 11. Halaman Dashboard RW

Pada gambar di atas merupakan tampilan halaman RW yang fungsinya yaitu melakukan validasi atau persetujuan oleh masing-masing RW dengan cara mencentang di bagian kolom opsi.

### 4.3 Pengujian SUS ( System Usability Scale)

Tabel 1. Pengujian SUS ( System Usability Scale )

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Q1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
Q2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4
Q3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4
Q4	4	3	3	2	2	2	4	3	4	4
Q5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
Q6	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4
Q7	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4
Q8	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4
Q9	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4
Q10	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4
Total	38	35	34	34	36	36	38	34	38	36
(Total x 2,5)	95	87,5	85	85	90	90	95	85	95	90

$$\bar{x} = \frac{\sum x = \text{Jumlah Skor SUS}}{n = \text{Jumlah Responden}}$$

$$\bar{x} = \frac{95+87,5+85+85+90+90+95+85+95+90}{10}$$

$$\bar{x} = \frac{897,5}{10} = 89,75$$

Penjelasan dari rumus yang diberikan adalah perhitungan nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) berdasarkan skor

System Usability Scale (SUS) dari sejumlah responden. Rumusnya adalah:

$$\sum x = \text{Jumlah Skor SUS}$$

$$n = \text{Jumlah Responden}$$

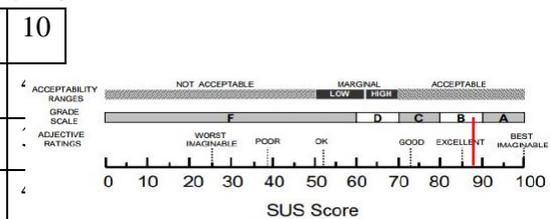
Berikut perhitungan menggunakan contoh data:

$$\bar{x} = \frac{\sum x = \text{Jumlah Skor SUS}}{n = \text{Jumlah Responden}}$$

$$\bar{x} = \frac{95+87,5+85+85+90+90+95+85+95+90}{10}$$

$$\bar{x} = \frac{897,5}{10} = 89,75$$

Jadi, nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dari skor SUS responden adalah 89.75. Ini adalah nilai rata-rata yang menunjukkan tingkat penerimaan atau kegunaan sistem yang diuji, dan dalam hal ini, nilai 89.75 menunjukkan tingkat usability yang baik



Gambar 12. Hasil Perhitungan SUS ( System Usability Scale)

### KESIMPULAN

Aplikasi ini dihadirkan untuk mengatasi kendala dalam pengolahan data kependudukan yang sebelumnya dilakukan secara manual oleh Ketua RT dan RW. Dengan kehadiran aplikasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data penduduk, serta mengurangi risiko kehilangan data saat terjadi pergantian anggota pengurus. Memungkinkan akses mudah bagi Ketua RT dan RW, aplikasi ini mencakup pembaruan data real-time dan mencegah risiko kehilangan data selama pergantian pengurus. Berdasarkan hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* pada sepuluh responden baik dari pihak Kelurahan, RT, maupun RW, didapatkan nilai rata-rata sebesar 89,75, dengan tingkat *Acceptability Ranges* “High”, *Grade scale* “B”, dan *Adjective Ratings* “Excellent”, dengan hasil SUS tersebut dapat disimpulkan bahwa Aplikasi pengolahan data penduduk dapat disimpulkan bahwa sistem yang diuji memiliki tingkat *usability* yang baik. Hal ini menunjukkan

bahwa calon pengguna merasa bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan. Oleh karena itu, kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk di Kelurahan Matawai berbasis website memberikan solusi efektif terhadap kendala-kendala yang diidentifikasi, dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data kependudukan di Kelurahan Matawai secara lebih terstruktur dan terintegrasi.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai warga Kelurahan Matawai, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak kelurahan atas dedikasi dan kerja keras dalam mengelola artikel ini. Artikel ini tidak hanya menjadi sumber informasi yang berharga, tetapi juga mencerminkan komitmen kelurahan dalam memajukan dan memberikan pelayanan terbaik kepada warganya. Terima kasih atas upaya nyata dalam menyajikan berita, informasi, dan perkembangan terkini di kelurahan kita. Semoga jurnal ini terus menjadi sarana efektif untuk berbagi pengetahuan dan mempererat hubungan antara kelurahan dan warganya. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan jurnal ini. Teruslah memberikan inspirasi dan informasi yang bermanfaat untuk kita semua.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Trisnadoli, A. (2021). Implementasi Extreme Programming (Xp) Agile Software Development Pada Pengembangan Sistem Informasi Keluargaku. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(2), 305-311.
- [2] Nela Arsita Kahi Leba, Alfriancarmen Talakua, & Ustina Rada. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Dan Kebudayaan Sumba Timurberbasis Web Di Sanggar Seni Ori Angu. *Jurnal Inovatif Wira Wacana*, 1(1), 31–39.
- [3] Dwanoko, Y. S. (2017). Implementasi Software Development Life Cycle (SDLC) Dalam Penerapan Pembangunan Aplikasi Perangkat Lunak. In *Jurnal Teknologi Informasi* (Vol. 7, Issue 2).
- [4] Murti, S. K., & Sujarwo, A. (2021). Membangun Antarmuka Pengguna Menggunakan Reactjs Untuk Modul Manajemen Pengguna. *Automata*, 2(2)
- [5] Dwi Wijaya, Y., & Wardah Astuti, M. (2017). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions Blackbox Testing Of Pt Inka (Persero) Employee Performance Assessment Information System Based On Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 4, 2021
- [6] Brooke, J. (1996). SUS-A Quick And Dirty Usability Scale. *Usability Evaluation In Industry*, 189(194), 4-7
- [7] Setiani, P., Junaedi, I., Sianipar, A. Z., & Yasin, V. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Penduduk Berbasis Website Di Rw 010 Kelurahan Keagungan Kecamatan Tamansari-Jakarta Barat. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(1), 20-35.
- [8] Siregar, S. R. S., & Sundari, P. (2016). Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa (Studi Kasus di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur). *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1).
- [9] Aisyah, S., Saputra, E., Evriyan Rozanda, N., Khairil Ahsyar, T., Studi Sistem Informasi, P., Sains Dan Teknologi, F., Sultan Syarif Kasim Riau Jl Soebrantas No, U. H., & Baru, S. (2021). Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 7(2), 125–132.
- [10] Arifin, M., & Nasution, M. B. K. (2017). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Penduduk Desa Janji Kecamatan Bilah Barat Kabupaten Labuhanbatu Berbasis Web. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 1-5.
- [11] Dedi, Muchamad Iqbal, & Wahyu Fahroji. (2019). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Di Kelurahan Sangiang Jaya. *Jurnal Seminarsionalaptikom (Semnastik)*, 2, 306–113.
- [12] Januardi, R., & Rohaini, E. (2022). Perancangan Sistem Pengolahan Data Kependudukan Berbasis Web Pada Kantor Desa Gedong Karya Kec. Kumpeh Kab. Muaro Jambi. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer (JAKAKOM)*, 2(1), 109-117.