



## **DESIGN AND BUILDING OF A MOBILE-BASED POPULATION DATA RECORDING APPLICATION USING PROTOTYPE METHOD**

**Muhammad Rizky Fathan<sup>\*1</sup>, Maya Suhayati<sup>2</sup>, Beben Sutara<sup>\*3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Informatics, Engineering Faculty, Universitas Sebelas April Sumedang, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>fathanmuhammadrizky99@gmail.com, <sup>2</sup>mayasuhayati@unsap.ac.id, <sup>3</sup>beben@unsap.ac.id

Genesis:(Article received: 2 Desember 2024; Revision: 17 Desember 2024; published: 25 Desember 2024)

### **Abstract**

*Aim of this study is to facilitate data collection, monitoring, and information dissemination to the inhabitants of RW 04 through the introduction of digital systems. Moreover, this study introduces digitalization in response to rapid technological advances with the aim of improving the efficiency and accuracy of public service delivery. The methods used are prototypes and focus on meeting the needs of users to create more appropriate and effective solutions. The results of this study aim to simplify management processes, increase transparency and enhance communication between RT/RW management and the community. The introduction of digitalization aims to create a more modern and responsive environment that meets the needs of the digital age, thereby improving the efficiency and sustainability of public services. To create a system that is suited to the requirements of RW 04 administrators and residents, the prototype technique was used in this study. With an iterative process of testing and user input, the approach focuses on creating a dynamic and user-friendly digital platform. By employing a prototype, the system's functionality and design were continuously improved in response to user feedback, guaranteeing that the finished product satisfies community needs. Stakeholders were included in the design process to ensure the platform's accessibility and relevance and to ensure that it functions as an effective tool for communication and data management. This method made it possible to guarantee that the technology created was useful, focused on the needs of users, and adaptable to changing conditions. A mobile application was created as a result of the study's findings to help the RT/RW management effectively gather, track, and distribute data. Features like managing resident data, reporting community events, sending out alerts for significant updates, and tracking requests or complaints in real-time are all included in the program. These features improve the overall effectiveness of managing public services by streamlining administrative duties, cutting down on paperwork, and more. Additionally, the application promotes greater openness by making it simple for locals to view updates, interact with RT/RW administrators, and obtain public information. Real-time notifications and feedback systems improve communication between the community and management, encouraging a more responsive approach to service delivery. Data access and management are now easier because to the advent of digitization, which has produced a more structured and efficient service environment. By using less paper and manual labor, this contemporary, digital method not only increases the efficiency and timeliness of public service delivery but also supports ecological practices. Additionally, by offering a scalable platform that can be connected with other public service programs in the future, the project's success provides the groundwork for future digitization efforts. In the end, the research helps build a more cohesive, open, and effective community that is better prepared to face the difficulties of the digital era.*

**Keywords:** application, mobile, population data recording, prototype

## **RANCANG BANGUN APLIKASI PENCATATAN DATA KEPENDUDUKAN BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE**

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pendataan, pemantauan, dan sosialisasi kepada warga RW 04 melalui pengenalan sistem digital. Selain itu, penelitian ini memperkenalkan digitalisasi sebagai respons terhadap kemajuan teknologi yang pesat dengan tujuan meningkatkan efisiensi dan akurasi penyampaian layanan publik. Metode yang digunakan adalah prototype dan fokus pada pemenuhan kebutuhan pengguna untuk menciptakan solusi yang lebih tepat dan efektif. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menyederhanakan proses pengelolaan, meningkatkan transparansi dan meningkatkan komunikasi antara pengurus RT/RW dengan

masyarakat. Pengenalan digitalisasi bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang lebih modern dan responsif yang memenuhi kebutuhan era digital, sehingga meningkatkan efisiensi dan keberlanjutan pelayanan publik. Untuk membuat sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengurus dan penghuni RW 04, digunakan teknik prototipe dalam penelitian ini. Dengan proses pengujian dan masukan pengguna yang berulang, pendekatan ini berfokus pada pembuatan platform digital yang dinamis dan ramah pengguna. Dengan menggunakan prototipe, fungsionalitas dan desain sistem terus ditingkatkan sebagai tanggapan atas umpan balik pengguna, menjamin bahwa produk jadi memenuhi kebutuhan masyarakat. Pemangku kepentingan dilibatkan dalam proses desain untuk memastikan aksesibilitas dan relevansi platform dan untuk memastikan bahwa platform berfungsi sebagai alat yang efektif untuk komunikasi dan manajemen data. Metode ini memungkinkan untuk menjamin bahwa teknologi yang dibuat bermanfaat, fokus pada kebutuhan pengguna, dan dapat beradaptasi dengan perubahan kondisi. Sebuah aplikasi seluler dibuat sebagai hasil dari temuan penelitian untuk membantu manajemen RT/RW mengumpulkan, melacak, dan mendistribusikan data secara efektif. Fitur-fitur seperti mengelola data penduduk, melaporkan acara komunitas, mengirimkan peringatan untuk pembaruan yang signifikan, dan melacak permintaan atau keluhan secara real-time semuanya termasuk dalam program ini. Fitur-fitur ini meningkatkan efektivitas keseluruhan dalam mengelola layanan publik dengan merampingkan tugas administrasi, mengurangi dokumen, dan banyak lagi. Selain itu, aplikasi ini mempromosikan keterbukaan yang lebih besar dengan memudahkan penduduk setempat untuk melihat pembaruan, berinteraksi dengan administrator RT / RW, dan memperoleh informasi publik. Pemberitahuan waktu nyata dan sistem umpan balik meningkatkan komunikasi antara komunitas dan manajemen, mendorong pendekatan yang lebih responsif terhadap pemberian layanan. Akses dan pengelolaan data sekarang menjadi lebih mudah karena munculnya digitalisasi, yang telah menghasilkan lingkungan layanan yang lebih terstruktur dan efisien. Dengan menggunakan lebih sedikit kertas dan tenaga kerja manual, metode digital kontemporer ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dan ketepatan waktu pemberian layanan publik tetapi juga mendukung praktik ekologis. Selain itu, dengan menawarkan platform yang dapat diskalakan yang dapat dihubungkan dengan program layanan publik lainnya di masa mendatang, keberhasilan proyek memberikan landasan bagi upaya digitalisasi di masa mendatang. Pada akhirnya, penelitian ini membantu membangun komunitas yang lebih kohesif, terbuka, dan efektif yang lebih siap menghadapi kesulitan era digital.

**Kata kunci:** *application, mobile, population data recording, prototype*

## 1. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, teknologi telah merambah hampir semua aspek kehidupan, mengubah cara kita melakukan berbagai aktivitas, seperti berkomunikasi, berniaga, dan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan kemajuan teknologi dalam manajemen kinerja di Desa Sindangpalay, Kelurahan Pasanggrahan Baru, khususnya pada RW 04. Hal ini diharapkan dapat membantu dalam pendataan, pemantauan, serta pemberian informasi yang lebih efisien dan akurat.

Teknologi telah membawa perubahan besar dalam manajemen pemerintahan. Digitalisasi membantu atasi masalah administrasi dan pelayanan publik seperti data tidak terpusat, informasi tidak akurat, dan komunikasi lambat. Penerapan teknologi di tingkat RT dan RW dapat meningkatkan efisiensi operasional dan memastikan transparansi dalam administrasi.

Desa Sindangpalay, yang merupakan bagian dari Kelurahan Pasanggrahan Baru, membutuhkan sistem manajemen kinerja yang lebih maju untuk menghadapi kebutuhan masyarakat yang semakin rumit. Dengan memanfaatkan teknologi, pengumpulan data penduduk dapat dilaksanakan dengan lebih teratur, pemantauan aktivitas menjadi lebih terukur, dan informasi bisa disebarkan dengan cepat dan akurat. Ini sejalan dengan usaha pemerintah untuk mendorong penggunaan teknologi informasi

dalam layanan publik demi mewujudkan pemerintahan yang baik (*good governance*).

Adapun permasalahan yang dialami yaitu terdapat pada bagian pendataan dan pemberkasan. Berdasarkan komunikasi dengan ketua RW, proses pencatatan data kependudukan di Sindangpalay masih dilakukan secara manual. Setiap RT harus mengunjungi warga untuk mencatat dokumen kependudukan. Data yang tercatat akan diserahkan kepada ketua RW yang mana penyimpanan arsip berbentuk dokumen ini dikatakan dapat memungkinkan menjadi rusak atau hilang.

Metode Prototype merupakan metodologi yang digunakan untuk membuat perangkat lunak/aplikasi, ini memungkinkan adanya interaksi antara pengembang aplikasi dan pengguna aplikasi itu sendiri, dan metode pengembangan ini diyakini dapat mengatasi ketidaksesuaian yang terus-menerus. Adapun tahapan tahapan dari metode Prototype yaitu mencakup Requirements Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan), Quick Design (Desain cepat), Build Prototype (Bangun Prototipe), User Evaluation (Evaluasi Pengguna Awal), Refining Prototype (Memperbaiki Prototipe).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diharapkan dengan dibentuknya sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam proses pencatatan kependudukan, pemantauan, dan pemberian informasi kepada pihak RT, RW, dan juga warga, yang akan membuat proses yang mereka lakukan menjadi lebih efisien.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Objek Penelitian

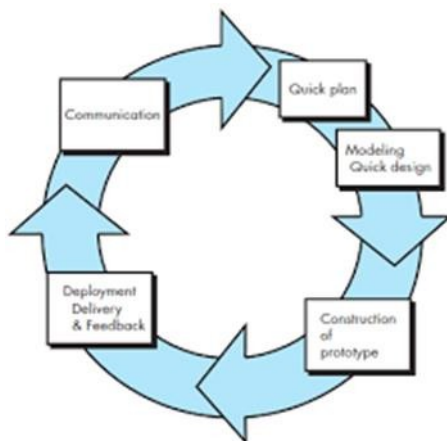
Yang menjadi objek penelitian ini dilakukan dan didapat dari Kelurahan Pasanggrahan Baru dan pada RW 4 di Lingkungan SindangPalay. Untuk Kantor Kelurahan Pasanggrahan Baru beralamatkan di Jl. Pangeran Kornel, Pasanggrahan Baru, Kec. Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Jawa Barat 45311.

### 2.2 Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode yang digunakan sebagai proses untuk mengumpulkan data terbagi kepada dua, yaitu *Studi Literature*, dan wawancara. Wawancara dilakukan bersama pengurus RW, di RW 4 Lingkungan Sindangpalay. Dengan demikian permasalahan yang terjadi dapat diketahui oleh penulis melalui suatu proses yang secara langsung akan diperhatikan dan dievaluasi oleh pengurus RT/RW sendiri.

### 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode Prototype merupakan metodologi yang digunakan untuk membuat perangkat lunak/aplikasi, ini memungkinkan adanya interaksi antara pengembang aplikasi dan pengguna aplikasi itu sendiri, dan metode pengembangan ini diyakini dapat mengatasi ketidaksesuaian yang terus-menerus. Seperti dapat dilihat dari Gambar 1.



Gambar 1. Metode Prototype

Dari gambar 1 diatas Metode Prototype terbagi menjadi beberapa tahapan, sebagaimana yang disampaikan menurut Amanda [1] mengenai Metode Prototype adalah sebagai berikut :

#### A. Communications

Tahapan yang pertama dalam sebuah model yang bermanfaat untuk mengenali masalah-masalah yang ada. Disini penulis akan melakukan pengumpulan

data dengan wawancara, dan Studi Literature

#### B. Quick Plan

Tahapan perencanaan merupakan fase dalam menyusun seluruh sumber daya yang diperlukan, yang dimulai dari penentuan sumber daya, spesifikasi pengembangan aplikasi/sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta tujuan yang didasarkan pada hasil wawancara/komunikasi yang telah dilakukan, agar sistem yang dikembangkan dapat memenuhi harapan pengguna.

#### C. Modeling Quick Design

Pemodelan dilaksanakan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam tahap ini penulis akan memberikan tampilan perancangan yang diambil berdasarkan permasalahan, yang berikutnya akan dipertimbangkan sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

#### D. Construction of Prototype

Tahap berikutnya adalah membuat prototipe, dengan mengembangkan model sistem yang dirancang seperti kreasi menggunakan bahasa Demonstrating Language yang terikat bersama.

#### E. Deployment Delivery & Feedback

Tahap ini merupakan tahapan yang akan dituju oleh peneliti apabila tampilan dari aplikasi telah betul dikembangkan menjadi produk aplikasi yang nyata, yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh warga SindangPalay.

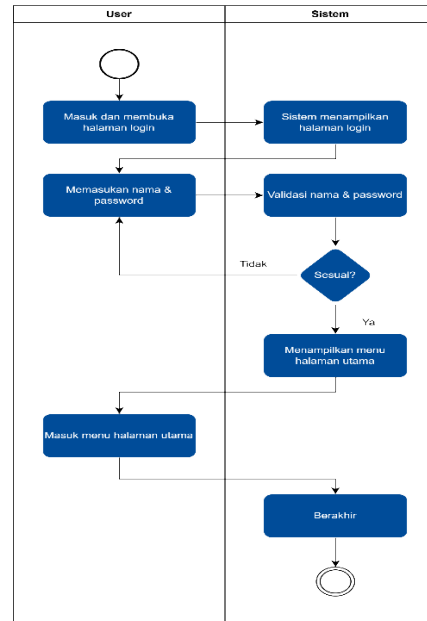
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan yang mencakup proses wawancara dan *Studi Literature* yang telah dilakukan sebelumnya, pada bagian ini diberikan bentuk atau tampilan diagram, use case, dan prototype aplikasi berbasis mobile, beserta beberapa tahapan lainnya yang mendukung proses penelitian berlangsung.

### 3.1 Permasalahan

Di bagian ini dijelaskan beberapa permasalahan yang dialami oleh pengurus RT/RW dalam proses pencatatan data, pemantauan, atau bahkan penyebaran informasi. Setelah sebelumnya melakukan komunikasi dengan ketua RW, diketahui bahwa proses pencatatan data kependudukan di Desa Sindangpalay masih dilakukan secara manual, begitu pula dengan penyebaran informasi ata kegiatan akan

dilaksanakan di RT dan RW yang mengharuskan RT/RW harus mengunjungi masing masing warga. Masalah kerusakan atau kehilangan dokumen dapat mengganggu kelancaran administrasi. Selain itu, keterbatasan waktu dan lokasi juga bisa menjadi kendala, terutama jika warga yang ingin dijangkau tidak ada di tempat atau sedang berada di luar. Hal ini menyulitkan komunikasi serta mempengaruhi kecepatan proses layanan publik, karena informasi yang dibutuhkan mungkin tidak dapat disampaikan atau diterima tepat waktu. Lebih jauh lagi, ketergantungan pada media fisik memperbesar risiko ketidaktepatan dan ketidakteraturan dalam pengelolaan data, yang dapat memengaruhi efisiensi sistem secara keseluruhan. Dengan pengelolaan data secara digital, masalah-masalah ini dapat diminimalkan, karena informasi dapat disimpan secara terorganisir dan diakses kapan saja serta dari mana saja, asalkan tersedia perangkat yang sesuai. Adapun untuk Informasi ini merupakan hasil yang telah di dapatkan oleh penulis melalui wawancara.



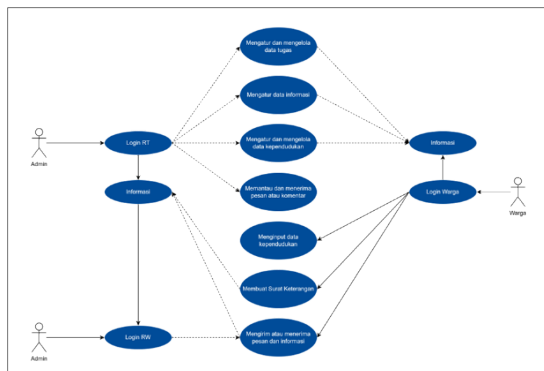
Gambar 3. Activity Diagram Login

### 3.2 Pemecahan Masalah

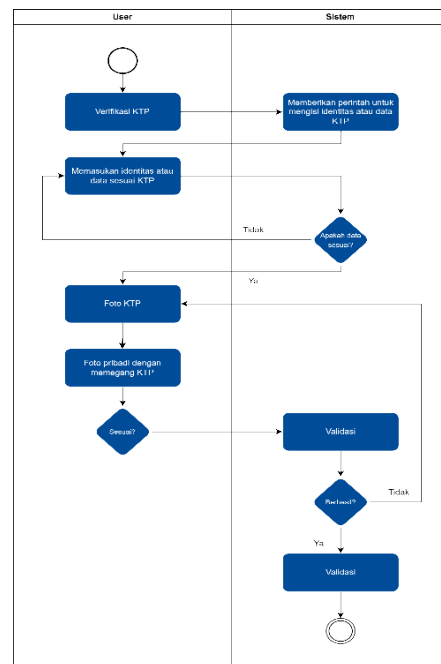
Setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang di dapat, penulis berinisiatif untuk membuat sistem baru yang berfokus untuk menyelesaikan permasalahan yang ada ke dalam bentuk proses digital yang dapat warga dapat lakukan lebih efisien dan akurat. Dalam sistem tersebut warga akan dapat melakukan pengisian data kependudukan yang sebelumnya masih dilakukan secara manual, selain itu dalam sistem ini juga akan diberikan fitur pemberian informasi dan kegiatan yang sekiranya akan berlangsung di RW 4.

### 3.3 Use Case

Use case merupakan tahapan atau proses yang Pengurus RT/RW dan warga akan lakukan dalam menggunakan aplikasi, yang sekaligus akan memberitahu bagaimana keterkaitan mereka antara proses satu aktor dengan aktor lainnya.



Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 4. Activity Verifikasi KTP

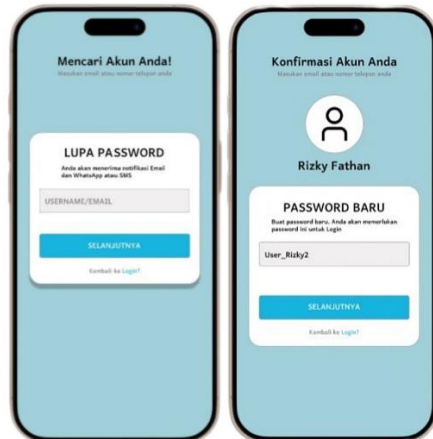
### 3.4 Antarmuka Aplikasi

Berikut merupakan antarmuka aplikasi yang terbagi menjadi beberapa tampilan menu :



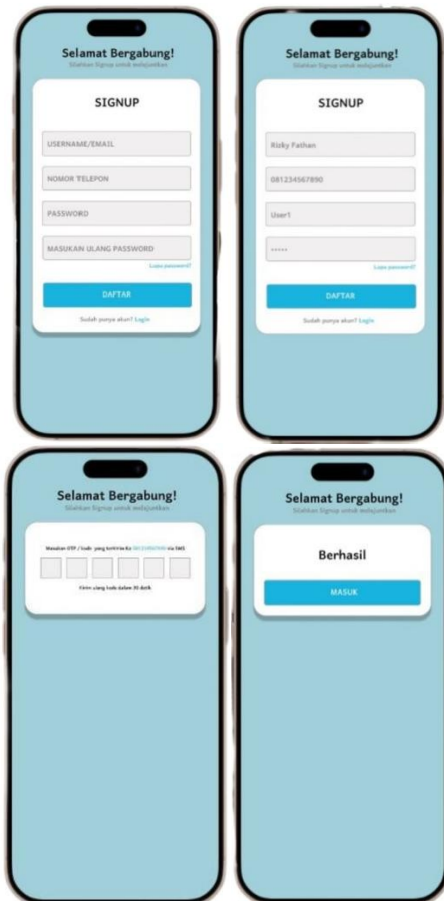
Gambar 5. Halaman Login

Pada bagian menu Login, pengguna akan diberikan perintah untuk mengisi form username/ email dan password mereka.



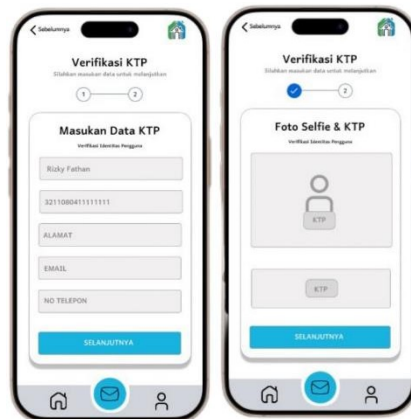
Gambar 7. Halaman Lupa Password

Halaman Lupa Password akan memberikan perintah kepada pengguna memasukan username/ email atau nomor telepon yang kemudian sistem akan mengirim kode kepada pengguna untuk merubah password akun mereka.



Gambar 6. Halaman Daftar Akun

Pada bagian menu Signup atau Daftar Akun, pengguna mengharuskan untuk memasukan username/ email, nomor telepon, password.



Gambar 8. Halaman Verifikasi KTP

Pada halaman Verifikasi KTP pengguna akan diminta untuk memasukan data KTP untuk dapat melanjutkan proses ke menu beranda atau untuk dapat mengakses pilihan menu lain di menu beranda

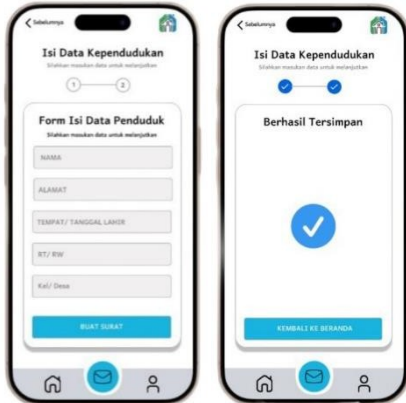


Gambar 9. Halaman Menu Utama

Pada halaman menu beranda pengguna akan diberikan beberapa pilihan menu yang dapat mereka

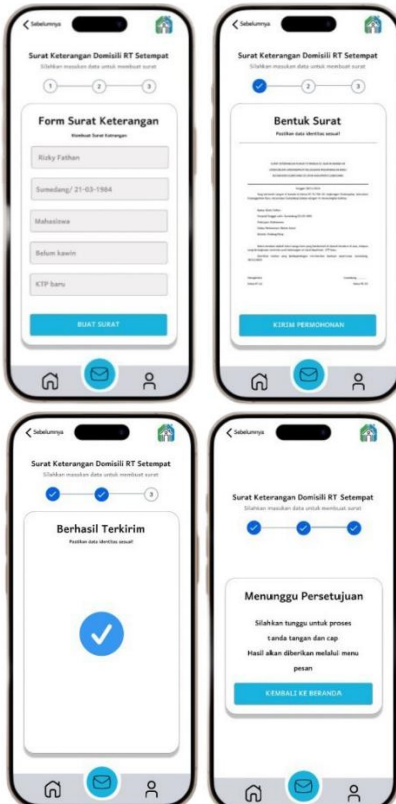
Domisili

akses yaitu menu Tugas & Kegiatan, menu Informasi dan untuk beberapa menu yang menjadi fokus utama yaitu menu Data Kependudukan, menu untuk membuat Surat Keterangan, dan menu Data Pribadi.



Gambar 10. Halaman Isi Data Penduduk

Pada bagian ini mengharuskan pengguna untuk mengisi form yang apabila Verifikasi KTP sebelumnya telah di validasi oleh admin maka pengisian form tersebut akan otomatis terisi, namun apabila tidak maka pengguna harus melakukan Verifikasi KTP atau apabila setelah melakukan verifikasi namun KTP tidak valid maka pengguna diharuskan untuk menghubungi RT/RW terlebih dahulu untuk konfirmasi dan menu pengisian Data Kependudukan tersebut tidak akan terbuka.



Gambar 11. Halaman Membuat Surat Keterangan





Gambar 12. Halaman Menu Pesan

Pada bagian menu pesan pengguna dapat mengirim atau menerima pesan yang akan terhubung dengan RW.

Demikian pula untuk menu untuk membuat Surat Keterangan Domisili, apabila tahap Verifikasi KTP sebelumnya tidak valid atau ditolak maka pilihan menu ini tidak akan dapat di

#### 4. DISKUSI

Setelah melakukan beberapa proses atau tahapan penelitian untuk mendapatkan data, yang akan menjadi dasar untuk penelitian ini berjalan, yaitu mencakup wawancara dan *Studi Literature* membawa ke tahapan dimana penulis dapat membuat perancangan dan tampilan aplikasinya. Perancangan untuk aplikasi ini dapat berlangsung dengan baik, dan selama dalam tahap pembuatan perancangan aplikasi ini pun terus diawasi oleh pengurus RW, hal tersebut sangat diperlukan, mengingat aplikasi ini berfokus kepada kemudahan, kenyamanan, dan keamanan pengguna, berkenaan dengan fungsi aplikasi ini yang berfokus kepada penyimpanan dan proses dimana pengguna harus mengisi data seperti KTP, tentunya membuat aplikasi ini harus dapat memberikan struktur dan keamanan yang kuat. Selain dari proses pengisian Data Kependudukan, aplikasi ini juga dapat memberikan penyebaran informasi dan pelaksanaan kegiatan atau tugas yang biasa dilakukan di ruang lingkup RT dan RW, seperti acara bansos atau bantuan sosial, ronda malam, posyandu, dan informasi tambahan lainnya. Dengan demikian, dibuatnya aplikasi ini diharapkan dapat membantu kinerja atau proses pencatatan data, pemantauan, dan pemberian informasi kepada pengurus RT/RW dan kepada pengguna atau warga di RW 4 Sindangpalay. Selain dari itu, dengan dibuatnya aplikasi ini juga diharapkan dapat membawa warga untuk mengetahui perkembangan teknologi, yang dapat memberikan mereka perspektif baru tentang bagaimana era digital seperti sekarang ini dapat merubah pekerjaan keseharian mereka menjadi lebih mudah

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan teknologi dalam manajemen kinerja di Desa Sindangpalay, khususnya di RW 04, diharapkan dapat memperbaiki proses pendataan, pemantauan, dan pemberian informasi kepada warga dan pengurus RT/RW. Dengan menggantikan sistem manual yang rentan terhadap kesalahan dan kehilangan data, teknologi dapat memberikan efisiensi, transparansi, dan keamanan yang lebih baik. Penggunaan aplikasi berbasis teknologi juga diharapkan mempermudah pencatatan data kependudukan, serta mempercepat penyebaran informasi terkait kegiatan seperti bantuan sosial dan posyandu. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman warga tentang perkembangan teknologi dan mempermudah pekerjaan sehari-hari mereka.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada ibu Maya Suhayati dan bapak Beben Sutara, yang telah membimbing saya dalam melakukan penelitian ini. Terima kasih juga kepada Bapak Lurah dan pihak Kelurahan Pasanggrahan Baru, Kecamatan Sumedang Selatan yang telah memberikan saya izin dan memberikan saya kesempatan untuk mendapatkan informasi yang dapat membuat proses penelitian ini berjalan dengan baik.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. N. Amanda *et al.*, “Sistem Informasi Kependudukan Warga,” vol. 7, no. 1, pp. 63–70, 2023.
- [2] K. Primus, A. D. Subiyanti, and S. L. Balqis, “Sistem Administrasi Kampung Kebembem Rt 002/ Rw 005 Kelurahan Sepanjang Jaya Bekasi Berbasis Web,” *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 10, no. 1, pp. 49–55, 2023, doi: 10.30656/prosisko.v10i1.5596.
- [3] P. L. Corint, A. Voutama, S. Informasi, U. S. Karawang, T. Timur, and J. Barat, “IMPLEMENTASI WEBSITE DESA SEBAGAI MEDIA INFORMASI,” vol. 8, no. 6, pp. 12268–12275, 2024.
- [4] Y. Magdalena, M. Zeng, C. Febe, and M. Mokoginta, “SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN RUKUN TETANGGA BERBASIS MOBILE : STUDI KASUS DI TANGERANG MOBILE-BASED NEIGHBORHOOD MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM : A CASE STUDY IN TANGERANG,” pp. 4–11, 2024, doi: 10.52303/jb.v6i2.149.
- [5] T. Harisaputra, “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Data Dan Keuangan Warga Wilayah Bambu Apus Berbasis Java,” *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 6, no. 1, pp. 64–70, 2022, doi: 10.30998/semnasristek.v6i1.5655.
- [6] R. Adiando, “Rancang bangun aplikasi pendataan penduduk pada kecamatan sungaiselan berbasis android dan web,” *Tek. Inform.*, pp. 1–99, 2017.
- [7] “No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title,” *Pharmacogn. Mag.*, vol. 75, no. 17, pp. 399–405, 2021.
- [8] M. Alga, B. Prayoga, and T. Y. Prawira, “Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Data Penduduk Berbasis Android Menggunakan Sketchware Di Desa Cipetung,” *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 37–44, 2023.
- [9] Z. Rachmat, W. S. A. Irfan, and I. Suwandi, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis Web pada Desa Palangiseng Kabupaten Soppeng,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 1022–1031, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12565.
- [10] R. Al Farezal and A. Susilo Yuda Irawan, “Rancang Bangun Dashboard Aplikasi Data Penduduk Desa Cipatujah Berbasis Excel Dan Visual Basic,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 4, pp. 5807–5813, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10029.
- [11] P. Desa *et al.*, “7127-18330-1-Pb (2),” vol. 17, pp. 119–125, 2023.
- [12] D. Akhdan, S. Hidayatullah, D. A. Prabowo, N. Euclides, and W. Nugroho, “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum (Studi Kasus: Desa Penusupan, Kabupaten Tegal) Website Based Village Information System Design Using Scrum Method (Case Study: Penusupan Village, Tegal District),” *Jtsi*, vol. 4, no. 2, pp. 254–277, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jtsi/article/view/5313/1543>
- [13] “3628-7727-2-PB.pdf.”
- [14] W. E. Septian, T. Turini, S. Suwandi, and M. U. Fakhrudin, “Rancang Bangun Aplikasi Data Penduduk Kecamatan Anjatan Kabupaten Indramayu Menggunakan Metode Common Size,” *J. Digit.*, vol. 13, no. 2, p. 216, 2023, doi: 10.51920/jd.v13i2.356.
- [15] V. Y. P. Ardhana, N. Andaria, E. S. Manapa, Y. S. Pongtambing, and E. A. Sampetoding, “Rancang Bangun Aplikasi Pengolahan Data Penduduk Desa Bantik Kabupaten



133 **Jurnal Riset Teknik Informatika (JURETI)** Vol. 1, No. 2, December 2024, pp. 125-133  
Kepulauan Talaud,” *J. Ilmu Komput. dan* 10.47927/jikb.v13i2.329.  
*Bisnis*, vol. 13, no. 2, pp. 83–88, 2022, doi:

- [16] R. Jannah, F. Masykur, and G. A. Buntoro, “Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo (Komputek) Rancang Bangun Sistem Informasi Data Kependudukan Desa,” vol. 0985, 2019.