



PERANCANGAN APLIKASI BUKU TAMU KANTOR REGIONAL VI BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA MEDAN

Mutiara Sakinah¹, Samsudin²

^{1,2} Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

email: mutiarasakinah213@gmail.com¹, samsudin@uinsu.ac.id²

| Informasi Artikel | ABSTRACT |
|--|--|
| <p>Riwayat artikel : Disubmit : 19 Maret 2024 Direvisi : 10 Mei 2024 Diterima : 12 Mei 2024 Dipublikasi: 15 Juni 2024</p> | <p><i>The National Civil Service Agency (BKN) Medan's Regional Office VI plays a significant role in overseeing the region's state apparatus's human resource management.the regional state apparatus. The administration of visitor visitation statistics is a crucial component of office management. Manual guest recording is frequently less precise and efficient than automated guest recording, leading to lengthy wait times and erroneous data.long lines and erroneous information. A guestbook application system that can automate this operation is therefore required. Using the prototype approach, observation, and literature study, the BKN Regional VI Medan Office is able to manage its guests. This research aims to create a guestbook application that is tailored to the needs of the office. The goal of this project is to create and put into use an automated guest book application. and use this application to address the visitor data issue. This program lowers the long queue of the guests and makes the daily collection and counting of daily visitors more swiftly and efficiently. Outcomes The results showed that the BKN Regional VI Medan Office gained greatly from the from adopting the guestbook application</i></p> |
| <p>Keywords: Prototype, Guestbook, Application, Unified Modeling Language (UML)</p> | |
| | ABSTRAK |
| <p>Kata Kunci: Prototype, Buku Tamu, Aplikasi, Unified Modeling Language (UML)</p> | <p>Badan Kepegawaian Negara (BKN) Kantor Regional VI Medan memiliki peran penting dalam mengawal manajemen sumber daya manusia aparatur negara di daerah. Administrasi statistik kunjungan tamu merupakan komponen penting dalam manajemen kantor. Pencatatan tamu secara manual sering kali kurang tepat dan efisien dibandingkan dengan pencatatan tamu secara otomatis, yang menyebabkan waktu tunggu yang lama dan data yang salah. Oleh karena itu, diperlukan sistem aplikasi buku tamu yang dapat mengotomatiskan operasi ini. Dengan menggunakan pendekatan prototipe, observasi, dan studi literatur, Kantor BKN Regional VI Medan mampu mengelola tamunya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi buku tamu yang disesuaikan dengan kebutuhan kantor. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat dan menggunakan aplikasi buku tamu otomatis. dan menggunakan aplikasi ini untuk mengatasi masalah data pengunjung. Program ini mengurangi antrian panjang para tamu dan membuat pendataan dan penghitungan pengunjung harian menjadi lebih cepat dan efisien. Hasil Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kantor Regional VI BKN Medan mendapatkan manfaat yang sangat besar dari penerapan aplikasi buku tamu</p> |



PENDAHULUAN

Setiap organisasi, besar atau kecil mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Institusi selalu berupaya untuk berkembang, dan setiap unit harus berfungsi dengan baik secara keseluruhan (Andie, 2019). Fungsi manajemen suatu organisasi tidak dapat dibagi. Tujuan utama tugas administrasi adalah memberikan pelayanan kepada setiap unit operasi sedemikian rupa sehingga memungkinkan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan (Agefifin & Yanuar, 2021). Organisasi sosial masih memproses data secara manual, maka perlu dilakukan tugas pemrosesan data dan informasi terkini yang dapat mengambil peran operasi manual. Memproses pengunjung secara manual menggunakan alat tulis dasar menyebabkan inefisiensi dan memerlukan waktu untuk pembersihan dan pengorganisasian. Penggunaan perangkat lunak dapat memudahkan pengolahan informasi secara akurat dan jelas (Fariza et al., 2020).

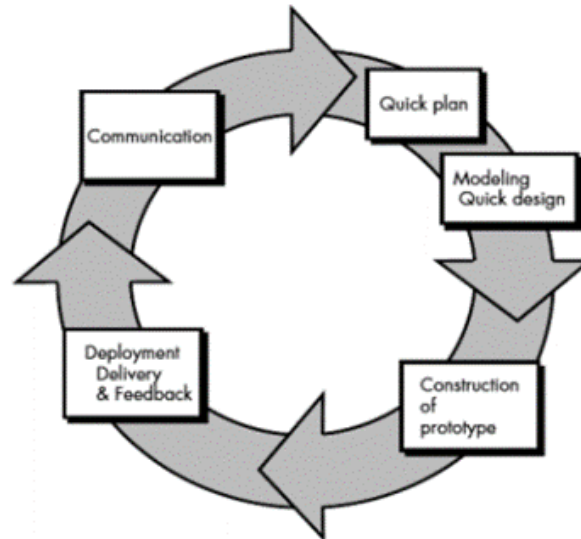
Di wilayah VI BKN Medan, teknologi informasi sering digunakan dalam operasional pemeliharaan. Pada saat yang sama, tidak semua aktivitas personel operasional didukung oleh informasi teknologi. Tahap pertama adalah proses administrasi pengunjung BKN Regional VI Medan. Sebelum memberikan akses, pengguna harus meninjau informasi pribadi mereka dan kebijakan di file kantor administrasi.

Kesalahan ketik, informasi yang hilang, dan tantangan dalam menemukan informasi dengan cepat dan efektif sering terjadi saat memasukkan buku tamu secara manual. Cara manual ini dapat melelahkan, lamban, dan menimbulkan antrean panjang jika jumlah peserta bertambah (Syambodo Wahyuwibowo & Murti Dewanto, n.d.). Dengan dibuatnya aplikasi buku tamu khusus Kantor Wilayah VI BKN Medan, dilakukan penelitian di sana. Kantor BKN Regional VI Medan dapat lebih mudah mengumpulkan dan menghitung pengunjung harian berkat aplikasi ini. Pendekatan ini juga memberikan manfaat penghematan waktu bagi para tamu. Kantor BKN Medan wilayah VI diharapkan dapat memperoleh manfaat dari sistem informasi yang dibangun dengan bantuan penelitian ini.

METODE PENELITIAN

1. Pengembangan Sistem

Prototyping adalah salah satu dari banyak teknik yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Teknik pengembangan sistem yang disebut prototyping menggunakan strategi untuk merancang perangkat lunak secara cepat dan bertahap sehingga konsumen dapat mengevaluasinya sesegera mungkin. Tujuan penggunaan pendekatan prototyping pada penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran sistem yang akan dikembangkan melalui tahapan pembuatan prototype yang selanjutnya akan dinilai oleh pengguna (Abdullah, 2021).



Gambar 1. Pengembangan Sistem

Ada langkah-langkah proses pengembangan dalam metode pembuatan prototipe (Roger S. Pressman, 2014):

a) *Communication*

merupakan proses komunikasi awal dengan pengguna mengenai aplikasi yang akan dibuat. Berkaitan dengan hal tersebut, analisis difokuskan pada proses administrasi dan inventarisasi yang sedang berjalan, serta identifikasi permasalahan yang timbul pada proses manual tersebut (Fadillah et al., 2019)

b) *Quick Plan, Modeling Quick Design*

Kami sekarang akan memeriksa persyaratan sistem, dengan mempertimbangkan studi pengguna dan teknologi. Selanjutnya, berdasarkan temuan analisis kebutuhan yang telah dijelaskan sebelumnya dibuatlah desain atau model (Mochammad Mogi Ibrahim Harahap, 2022).

c) *Construction of Prototype*

Fase ini melibatkan implementasi semua rencana dan desain ke dalam bahasa pemrograman. Desain database juga diselesaikan pada langkah ini dengan menggunakan diagram kelas yang dihasilkan sebagai panduan.

d) *Deployment, Delivery, & Feedback*

Saat ini, perangkat lunak dirancang untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem. Pada Penelitian menggunakan pengujian black box dalam penelitian ini, yang berfokus pada fungsi sistem.



2. Metodologi Pengumpulan Data

Diperlukan beberapa metode pengumpulan data untuk penelitian, seperti berikut (Hayat & Fadli, 2023):

a. Observasi langsung

- 1) Metode Pengumpulan Data: Untuk memahami metode buku pengunjung yang digunakan, dilakukan observasi langsung di Kantor BKN Wilayah VI Medan.
- 2) Alat Pengumpul Data: Observasi langsung dilakukan terhadap sistem buku tamu BKN Kantor Wilayah VI Medan yang sedang beroperasi.
- 3) Analisis Data: Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem buku tamu yang digunakan, data yang dikumpulkan dari observasi akan diperiksa.
- 4) Penyajian Data: Laporan yang merangkum kesimpulan hasil pengamatan digunakan untuk menampilkan data yang diperoleh melalui pengamatan langsung.
- 5) Validitas Instrumen dan Data: Temuan dari observasi langsung dibandingkan dengan norma atau undang-undang yang relevan untuk menjamin validitas data.

b. Studi Literatur

- 1) Metode Pengumpulan Data: Tinjauan literatur digunakan sebagai teknik untuk mendukung dan referensi.
- 2) Sumber Data Sekunder: Data dari buku, artikel, atau komentar yang dibuat oleh para profesional di industri teknologi informasi digunakan sebagai sumber data sekunder.
- 3) Analisis Data: Untuk memperkuat argumen penelitian dan memvalidasi temuan observasi langsung, data dari studi literatur dievaluasi.
- 4) Penyajian Data: Laporan penelitian menggunakan temuan studi literatur sebagai referensi dan informasi pendukung.
- 5) Validitas Instrumen dan Data: Dengan memastikan bahwa sumber yang digunakan dapat diandalkan dan bereputasi baik, validitas data yang dikumpulkan dari penelitian literatur diperiksa.

Sumber data sekunder meliputi informasi yang dikumpulkan dari sumber lain atau pernyataan yang dibuat oleh para ahli di bidang teknologi informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung di Kantor BKN Wilayah VI Medan dan penelitian literatur, akan merancang sistem buku tamu yang lebih efisien dengan menggunakan



teknik komunikasi, rencana cepat, desain cepat, pembuatan prototipe, penempatan, pengiriman, dan umpan balik.

1. *Communication*

Semua data dikumpulkan hingga saat ini. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah sumber data sekunder, analisis literatur, dan observasi. Penelitian ini mencari bahan referensi berupa jurnal, artikel, dan sumber ilmu lain yang relevan ketika mengumpulkan data melalui penelitian kepustakaan.

2. *Quick Plan*

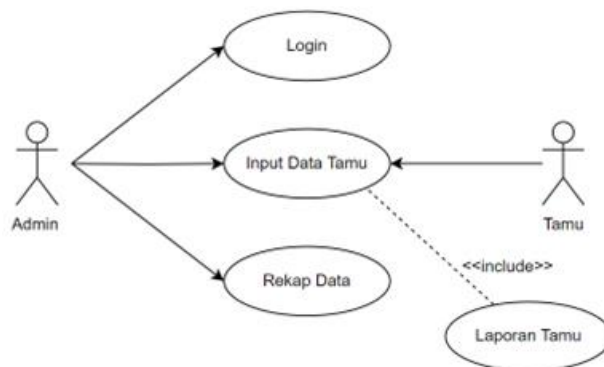
Studi tentang persyaratan yang diperlukan untuk membangun prototipe dilakukan pada tahap rencana cepat. Analisis kebutuhan penelitian ini berupa pemeriksaan berbasis penjelasan terhadap kebutuhan input, proses, dan output.

3. *Modeling Quick Design*

Berdasarkan data yang dikumpulkan pada langkah sebelumnya, perancangan dimulai pada tahap pemodelan desain cepat. Perancangan database dan antarmuka pada penelitian ini dipadukan dengan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML) (Suryanto & Baydhowi, 2022).

a. *Unified Modelling Language*

Diagram use case digunakan dalam pendekatan ini untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antara aktor dan sistem. Ini adalah tahap penting dalam pengembangan aplikasi karena membantu menentukan aktivitas yang mampu dilakukan oleh sistem dan aktor. Respon sistem terhadap permintaan dan tindakan aktor digambarkan dalam diagram use case ini, beserta interaksi aktor dengan sistem. Fase pengembangan aplikasi ini sangat penting karena akan membantu pengelolaan dan analisis interaksi aktor-sistem.



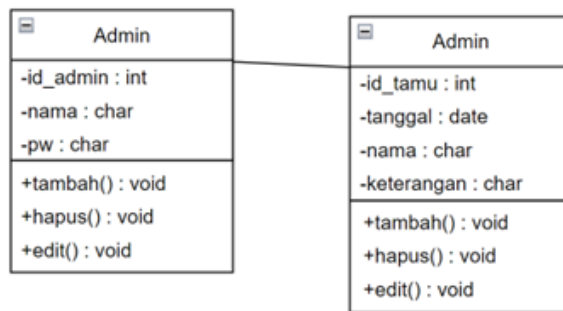
Gambar 2. *Unified Modelling Language*



Seperti pada Gambar 2 Dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini memiliki dua aktor yang berinteraksi pada sistem.

b. Rancangan Basis data

Perancangan database aplikasi buku tamu terlihat pada gambar ini. Ini adalah tahapan penting dalam pembuatan aplikasi karena menyediakan kerangka kerja dan data penting yang diperlukan untuk membuat aplikasi buku tamu. Perancangan database ini menggambarkan bagaimana aplikasi akan memasukkan, menyimpan, dan mengakses data. Tahap ini dalam proses pengembangan aplikasi ini akan membantu dalam pengorganisasian dan evaluasi data-data penting untuk aplikasi buku tamu.




Gambar 3. Rancangan Basis data

c. Rancangan Antarmuka

a) Halaman Login

Sebelum memberikan akses ke perangkat lunak, halaman login ini berfungsi sebagai tindakan pencegahan keamanan. Memastikan bahwa program hanya dapat diakses oleh pengguna yang telah terdaftar di database merupakan tahapan penting dalam pembuatan aplikasi. Seperti terlihat pada Gambar 4, sistem akan memeriksa nama pengguna jika tidak tersimpan di database dan menolak akses ke admin atau dashboard pengguna. Tahap penting pengembangan aplikasi ini akan mendukung pengelolaan hak akses program dan menegakkan persyaratan program.





LOGO BKN VI
MEDAN

APLIKASI BUKU TAMU

LOGIN

Email

Password

Login

[Lupa password](#)

Gambar 4. Halaman Login

b) Halaman Dashboard

Dashboard merupakan halaman utama aplikasi. Ini adalah halaman utama tempat pengguna dapat melihat data terkait dan informasi penting. Jumlah total kunjungan dan informasi pengunjung ditunjukkan pada Gambar 5. Data ini menunjukkan spesifikasi pengunjung dan memberikan ringkasan jumlah total kunjungan yang telah dimasukkan ke dalam aplikasi. Pengguna dapat menggunakan data ini untuk menentukan jumlah total kunjungan serta demografi pengunjung. Ini adalah tahap penting dalam pembuatan aplikasi yang akan membantu pengguna dalam mengatur dan mengevaluasi data yang berkaitan dengan mereka.



| Logo | Buku Tamu BKN VI Medan | Admin | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--|-------------|--|--|--|--|--|------|----|---------|------|-----------|--------|--------|------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>Dashboard</p> <p>Cetak Laporan</p> <p>Logout</p> | <p>Dashboard</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">Total Kunjungan</td> <td style="text-align: center;">Kunjungan hari ini</td> <td style="text-align: center;">Kunjungan bulan ini</td> <td style="text-align: center;">Kunjungan tahun ini</td> </tr> </table> <p>Data Tamu</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="6" style="text-align: left;">Tambah Data</td> <td style="text-align: right;">Cari</td> </tr> <tr> <th>No</th> <th>Tanggal</th> <th>Nama</th> <th>Keperluan</th> <th>No. HP</th> <th>Alamat</th> <th>Opsi</th> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;"> <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> </td> </tr> </table> | | Total Kunjungan | Kunjungan hari ini | Kunjungan bulan ini | Kunjungan tahun ini | Tambah Data | | | | | | Cari | No | Tanggal | Nama | Keperluan | No. HP | Alamat | Opsi | | | | | | | <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> | | | | | | | <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> |
| Total Kunjungan | Kunjungan hari ini | Kunjungan bulan ini | Kunjungan tahun ini | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tambah Data | | | | | | Cari | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| No | Tanggal | Nama | Keperluan | No. HP | Alamat | Opsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | <input type="button" value="Info"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Gambar 5. Halaman *Dashboard*

c) Tambah data

Form yang admin gunakan adalah form tambah data yang terdapat pada halaman dashboard buku tamu. Ketika seorang tamu berkunjung, halaman tamu memungkinkan mereka untuk memberikan informasi pribadinya, seperti terlihat pada Gambar 6. Ini adalah langkah penting dalam pengembangan aplikasi buku tamu, yang berfungsi untuk membantu admin untuk mengelola dan menganalisis data tamu yang berkunjung ke kantor BKN Regional VI Medan. Form tambah data ini memiliki kemampuan untuk menyimpan informasi yang relevan untuk admin, seperti nama tamu, tanggal kunjungan, dan alamat tamu. Ini adalah langkah penting dalam pengembangan aplikasi buku tamu, yang akan membantu admin untuk mengelola dan menganalisis data tamu.



| | | |
|--|---|-------|
| Logo | Buku Tamu BKN VI Medan | Admin |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Cetak Laporan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Logout</div> | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">TAMBAH DATA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">Nama</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">Tanggal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">Keperluan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">No. Hp</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">Alamat</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px; width: 90%; margin: 0 auto;">Masukkan Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Simpan</div> | |

Gambar 6. Tambah data

d) Cetak Laporan

Halaman cetak data pengunjung atau tamu yang dapat dicetak langsung dari printer dan digunakan untuk menyajikan data tamu yang disaring dari database atau data yang dipilih berdasarkan tahun atau tanggal, digambarkan pada Gambar 7. Ini merupakan tahap krusial dalam pembuatannya. aplikasi buku tamu yang memudahkan pengguna dalam mengatur dan memeriksa data pengunjung kantor BKN Regional VI Medan. Pengguna dapat memperoleh informasi terkait dari halaman data pengunjung yang dicetak ini, termasuk nama pengunjung, tanggal kunjungan, dan alamat. Ini merupakan tahap krusial dalam pembuatan aplikasi buku tamu yang akan membantu dalam mengatur dan menganalisis informasi pengunjung.



Logo
Buku Tamu BKN VI Medan
Admin

Dashboard

Cetak Laporan

Logout

Rekap Data

Filter Tahun
Print

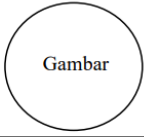
| No | Tanggal | Nama | Keperluan | No. HP | Alamat |
|----|---------|------|-----------|--------|--------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Gambar 7. Cetak Laporan

e) Info

Halaman informasi (*info page*) memuat seluruh statistik pengunjung kantor BKN Regional VI Medan. *Website* ini sangat penting untuk pengembangan aplikasi buku tamu yang memberikan rincian tamu kantor BKN Regional VI Medan. Nama, tanggal kunjungan, dan alamat pengunjung termasuk rincian pengunjung yang ditampilkan pada halaman informasi ini. Ini merupakan tahapan krusial dalam pembuatan aplikasi buku tamu yang akan membantu dalam mengelola dan menganalisa informasi pengunjung kantor BKN Regional VI Medan.



| | | |
|--|--|-------|
| Logo | Buku Tamu BKN VI Medan | Admin |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Cetak Laporan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Logout</div> | <p>INFO</p> <div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Nama</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Tanggal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Keperluan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">No. Hp</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Alamat</div> | |

Gambar 8. Info

f) Construction of Prototype

Pada titik ini, pengembangan prototipe dimulai. Ini adalah tahap penting dalam pembuatan, penilaian, dan penyempurnaan konsep dasar dan desain suatu produk. Prototype adalah iterasi pertama dari suatu produk yang dirancang untuk menguji ide, mengevaluasi fungsionalitas, atau menghasilkan presentasi. Ini adalah model atau contoh awal dari produk yang sedang dikembangkan.

g) Deployment, Delivery & Feedback

Pada tahap ini prototipe telah selesai dibuat dan dikirimkan kepada pengguna untuk mengumpulkan umpan balik dan menentukan apakah sistem berfungsi dengan baik. Ini merupakan langkah penting dalam pengembangan produk, di mana ide dan desain awal dibuat, dievaluasi, dan ditingkatkan. Prototipe adalah model atau contoh awal dari suatu produk yang dikembangkan, yaitu produk versi pertama yang dibuat untuk menguji konsep, menguji fungsionalitas, atau melakukan presentasi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah aplikasi buku tamu berhasil dirancang untuk mengatasi masalah data pengunjung Kantor BKN Regional VI Medan. Metode *prototype* digunakan aplikasi buku



tamu memiliki dua pemain utama yang terlihat selama proses pembuatan *prototype*. Penelitian ini memeriksa input, proses, dan output. Tahap desain *prototype* mencakup *diagram use case*, desain *database*, dan desain antarmuka. Hasil desain aplikasi ini menunjukkan bahwa teknologi menawarkan manfaat yang signifikan bagi organisasi. Dengan demikian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian telah diselesaikan, yaitu membangun aplikasi buku tamu yang efektif dan efisien untuk Kantor BKN Regional VI Medan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agefiftin, A., & Yanuar, Y. (2021). Perancangan Sistem Informasi Buku Tamu Berbasis Web Di Praktisi Politeknik Bisnis Digital. In *Jurnal Teknologi Informasi (Jalti) Politeknik Praktisi Bandung* (Vol. 5, Issue 2).
- Andie, A. (2019). Sistem Informasi Dan Administrasi Rt (Sipakrt) Berbasis Web. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 140. <https://doi.org/10.31602/Tji.V10i3.2120>
- Fadillah, T. Q., Suratno, T., & Mauladi, D. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Tahanan Dan Barang Bukti Menggunakan Model Prototype Pada Kepolisian Daerah Jambi. In *Juss) Jurnal Sains Dan Sistem Informasi* (Vol. 2, Issue 1).
- Fariza, A., Mulyono, H., Sistem Informasi, M., Dinamika Bangsa, S., & Jl Jend Sudirman Thehok-Jambi, J. (2020). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Penerimaan Tamu Pada Sekretariat Daerah Kantor Gubernur Provinsi Jambi* (Vol. 5, Issue 4).
- Hayat, A., & Fadli, S. (2023). Sistem Aplikasi Buku Tamu Berbasis Web Di Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(2), 47–57. <https://doi.org/10.55606/Juisik.V3i2.468>
- Mochammad Mogi Ibrahim Harahap. (2022). *Pengembangan Sistem Agenda Pimpinan Universitas Lampung Menggunakan Framework Laravel*.
- Abdullah, R. K. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Desa Wisata Pentingsari Menggunakan Metode Prototyping*. <https://journal.uin.ac.id/automata/article/view/17340/10914>
- Roger S. Pressman, B. R. M. Dr. (2014). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. McGraw-Hill Education.
- Suryanto, A., & Baydhowi, M. (2022). Sistem Informasi Penerimaan Tamu Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik Dan Persandian Kota Bekasi. *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, 6(2), 153. <https://doi.org/10.51211/Imbi.V6i2.1840>
- Syambodo Wahyuwibowo, D., & Murti Dewanto, F. (N.D.). *Sistem Informasi Buku Tamu (Sitamu) Dpmpptsp Kabupaten Grobogan Berbasis Web. 2023*.