Jurnal Dialektika Informatika (Detika), Vol. x, No. x, 2026, hlm. x-y

RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN DAN PENGELOLAAN DATA ORGANISASI KEMASYARAKATAN BERBASIS WEB PADA BAKESBANGPOL PROVINSI KALIMANTAN BARAT

Uray Rifki Ardiansyah[1] Sri Wahyuni, S.kom., M.Cs[2]

[1]Program Studi D3 Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas
Jl. Raya Sejangkung, Sambas, Kalimantan Barat 79462
Email: [1]urayrifki21@gmail.com

(Naskah masuk: ___/___/2026, diterima untuk diterbitkan: ___/___/2026)

Abstrak

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Bakesbangpol) Provinsi Kalimantan Barat memiliki peran penting dalam melaksanakan proses pendaftaran, pendataan, dan pengelolaan Organisasi Kemasyarakatan (Ormas). Namun, proses administrasi yang masih dilakukan secara manual menyebabkan berbagai kendala, seperti keterlambatan pelayanan, risiko kehilangan dokumen, kesulitan pencarian data, serta kurang optimalnya penyampaian informasi kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi pendaftaran dan pengelolaan data Organisasi Kemasyarakatan berbasis web yang mampu mengintegrasikan proses pendaftaran, verifikasi, pengelolaan data, hingga penyajian informasi Ormas secara terpusat. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model Waterfall yang terdiri atas tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi dibangun menggunakan Framework CodeIgniter 4, bahasa pemrograman PHP, serta basis data MySQL. Sistem melibatkan tiga aktor utama, yaitu Admin, Operator Organisasi Kemasyarakatan, dan masyarakat sebagai pengguna informasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi mampu meningkatkan efisiensi proses administrasi, mempercepat proses verifikasi pendaftaran, mempermudah pengelolaan data Organisasi Kemasyarakatan, serta meningkatkan transparansi informasi publik. Berdasarkan hasil pengujian Black Box Testing, seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci: Organisasi Kemasyarakatan, Sistem Informasi, CodeIgniter 4, Waterfall, Website.

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED COMMUNITY ORGANIZATION REGISTRATION AND DATA MANAGEMENT APPLICATION AT THE NATIONAL UNITY AND POLITICAL AGENCY OF WEST KALIMANTAN PROVINCE

Abstract

The National Unity and Political Agency (Bakesbangpol) of West Kalimantan Province plays an important role in managing the registration and administration of Community Organizations (Ormas). However, the current manual administrative process causes various problems, including slow services, document loss, inefficient data retrieval, and limited public access to information. This study aims to design and develop a web-based application that integrates the registration, verification, data management, and publication of Community Organization information into a centralized information system. The system was developed using the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model consisting of requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The application was built using PHP, CodeIgniter 4 Framework, and MySQL database. The system involves administrators, organization operators, and the public as users. The results indicate that the application improves administrative efficiency, accelerates registration verification, facilitates centralized data management, and enhances public information transparency. Based on Black Box Testing, all application features function properly according to user requirements.

Keywords: *Community Organization, Information System, Web Application, CodeIgniter 4, Waterfall*.

1. PENDAHULUAN

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (Bakesbangpol) Provinsi Kalimantan Barat merupakan instansi pemerintah daerah yang memiliki tugas dalam pembinaan, pendataan, pengawasan, serta pelayanan administrasi terhadap Organisasi Kemasyarakatan (Ormas). Keberadaan Organisasi Kemasyarakatan memiliki peranan penting dalam mendukung pembangunan daerah melalui berbagai kegiatan sosial, budaya, pendidikan, keagamaan, maupun pemberdayaan masyarakat. Oleh karena itu, proses administrasi Ormas perlu dikelola secara efektif agar pelayanan kepada masyarakat dapat berjalan secara optimal..

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Bakesbangpol Provinsi Kalimantan Barat, proses pendaftaran dan pengelolaan data Organisasi Kemasyarakatan masih dilakukan secara manual. Calon Organisasi Kemasyarakatan harus datang langsung ke kantor untuk memperoleh informasi persyaratan, menyerahkan dokumen dalam bentuk fisik, serta menunggu proses verifikasi yang dilakukan secara bertahap. Data organisasi yang telah terdaftar juga masih disimpan dalam bentuk arsip fisik dan dokumen spreadsheet sehingga proses pencarian data memerlukan waktu yang cukup lama serta memiliki risiko kehilangan maupun kerusakan dokumen. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pelayanan menjadi kurang efektif dan efisien.

Selain permasalahan administrasi, belum tersedianya media informasi yang terintegrasi menyebabkan masyarakat mengalami kesulitan memperoleh informasi mengenai Organisasi Kemasyarakatan yang telah terdaftar secara resmi. Kondisi tersebut juga berpotensi menimbulkan konflik akibat penggunaan nama organisasi yang sama karena belum adanya sistem informasi yang mampu menampilkan data Organisasi Kemasyarakatan secara terbuka dan terpusat. Oleh sebab itu, diperlukan suatu sistem informasi berbasis web yang mampu mengintegrasikan seluruh proses administrasi mulai dari pendaftaran, verifikasi, pengelolaan data, hingga penyajian informasi kepada masyarakat.

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun aplikasi pendaftaran dan pengelolaan data Organisasi Kemasyarakatan berbasis web pada Bakesbangpol Provinsi Kalimantan Barat menggunakan Framework CodeIgniter 4 dan basis data MySQL. Sistem dikembangkan menggunakan metode Waterfall agar proses pengembangan dilakukan secara terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga tahap pemeliharaan. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan efisiensi pelayanan administrasi, mempercepat proses verifikasi, mempermudah pengelolaan data Organisasi Kemasyarakatan, serta meningkatkan transparansi informasi publik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancang Bangun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak mengerjakan atau melakukan sesuatu untuk merencanakan. Sedangkan kata bangun berarti sesuatu yang didirikan atau berdiri. Rancang bangun, merupakan proses menerjemahkan hasil analisis sistem kedalam Bahasa pemograman, dengan tujuan mendeskripsikan secara detail implementasi komponen – komponen sistem tersebut.

2.2 Aplikasi

Rancang Menurut Jogiyanto (1999:12), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer berupa instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998:52), aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi merupakan suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus bagi pengguna. Menurut Rachmad Hakim S., aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur sistem operasi *Windows*, permainan (*game*), dan sebagainya. Sementara itu, menurut Harip Santoso, aplikasi adalah suatu kelompok file (*form*, *class*, dan *report*) yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling berkaitan, misalnya aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed* asset.

2.3 Website

World wide web atau sering dikenal sebagai web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink (tautan), yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet). Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai service yang paling cepat pertumbuhannya.

2.4 Unified Modeling Langueage (UML)

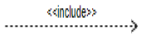
Unifield Modeling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print diamna didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik.

2.5 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi

yang akan dibuat. Simbol-simbol yang digunakan pada *Use Case Diagram* dapat dilihat pada Tabel 1.

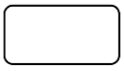
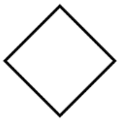
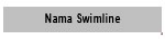
Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Actor		Mewakili pengguna yang berinteraksi dengan system.
Use Case		Interaksi antara sistem and aktor.
Association		Penghubung antara aktor dengan *use case* atau *use case* dengan *use case* lainnya.
Include		Suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.

2.6 Activity Diagram

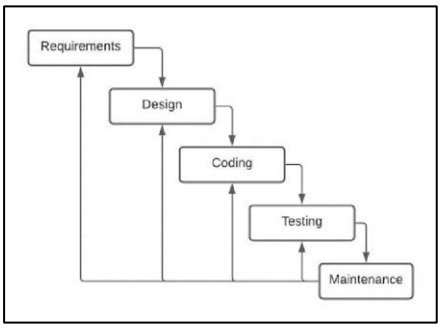
Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh system. Simbol-simbol yang digunakan pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

Nama	Simbol	Deskripsi
Status Awal		Sebuah status awal ditunjukkan dalam diagram aktivitas sistem.
Aktivitas		Semua aktivitas yang dilakukan sistem biasanya dimulai dengan kata kerja.
Percabangan/ *decision*		Dalam asosiasi percabangan, jika ada pilihan aktivitas, kata kerja biasanya dimulai dengan kata kerja.
Status Akhir		Status akhir yang dilakukan sebuah sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimline		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab aktivitas yang terjadi.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan sistem *Waterfall* yang mengikuti siklus linier dan terstruktur secara bertahap. Pilihan metode ini didasarkan pada karakteristik kebutuhan aplikasi yang telah terdefinisi secara jelas sejak awal analisis. Adapun alur metode *Waterfall* yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 1.



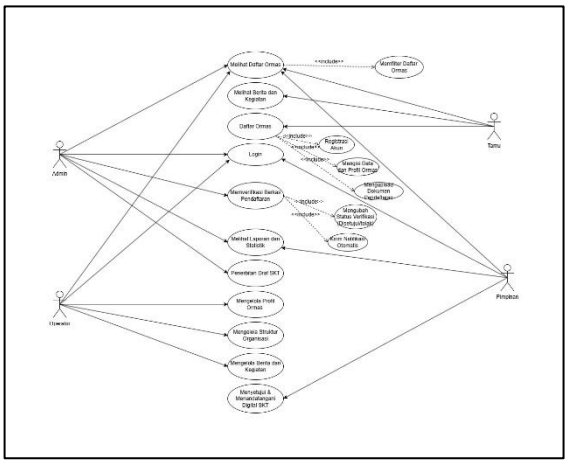
Gambar 1. Metode *Waterfall*

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

4.1.1 Use Case

Use Case Diagram merepresentasikan interaksi antara aktor luar dengan fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh sistem dari sudut pandang perilaku perangkat lunak (Hafsari et al., 2024). Komponen arsitektur visual ini dijelaskan mengacu pada simbol-simbol standar internasional. Adapun Use Case Diagram yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 2.



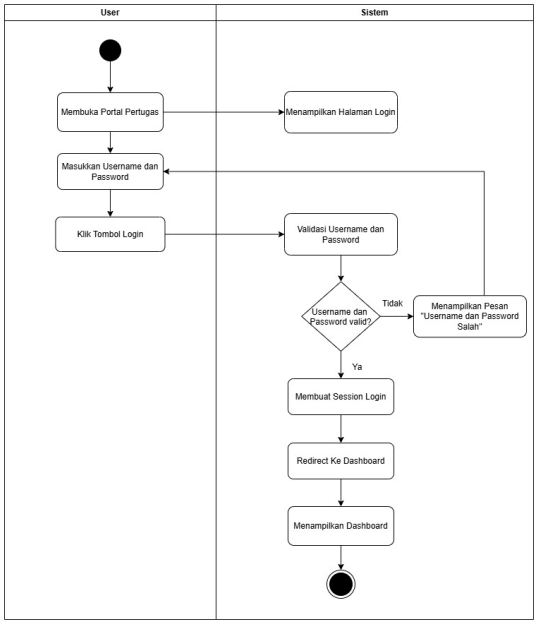
Gambar 2. *Use Case Diagram*

4.1.2 Acvity Diagram

4.1.2.1 Acvity Diagram Login

Activity Diagram Activity Diagram Login menggambarkan proses autentikasi pengguna untuk mengakses sistem. Pengguna memasukkan username

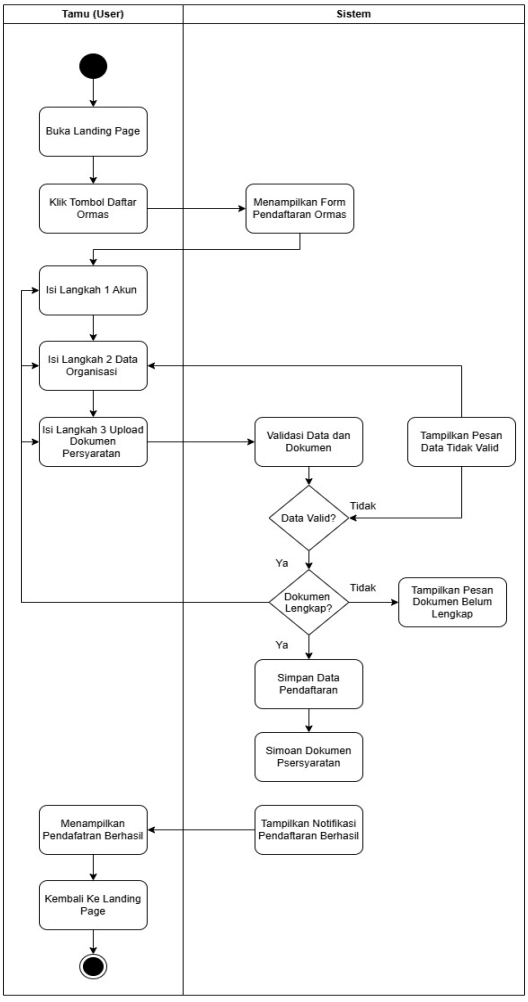
dan password, kemudian sistem melakukan validasi. Jika data valid, pengguna diarahkan ke dashboard sesuai hak aksesnya. Sebaliknya, jika tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan dan meminta pengguna untuk login kembali. Adapun *Activity Diagram* Login dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. *Activity Diagram* Login.

4.1.2.2 Acvity Diagram Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan

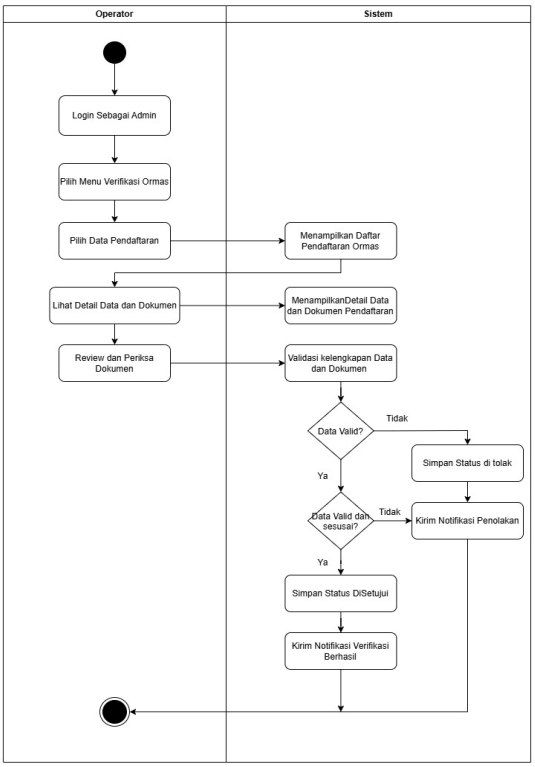
Activity Diagram Activity Diagram Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS) menggambarkan alur pendaftaran melalui sistem, mulai dari pengisian data akun, data organisasi, hingga pengunggahan dokumen persyaratan. Sistem melakukan validasi terhadap data yang dikirim. Jika data telah lengkap dan valid, sistem menyimpan data pendaftaran dan menampilkan notifikasi bahwa pendaftaran berhasil. Adapun *Activity Diagram* Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. *Activity Diagram* Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan

4.1.2.3 Acvity Diagram Verifikasi Pendaftaran Oleh Admin

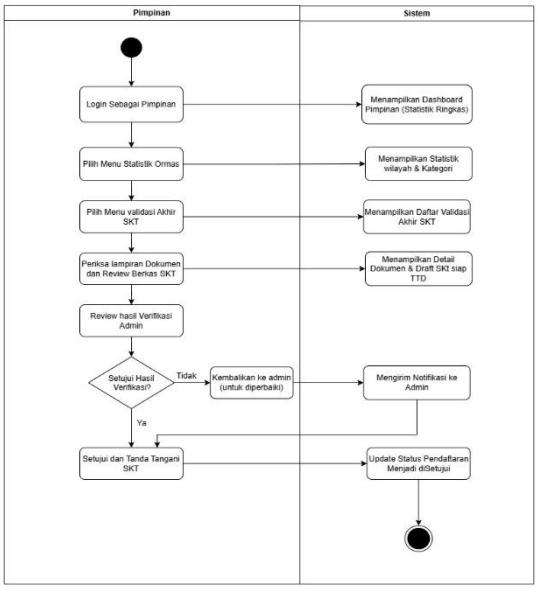
Activity Diagram Verifikasi Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan oleh Admin menggambarkan proses pemeriksaan dan verifikasi data pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan oleh Admin. Admin memeriksa data dan dokumen yang diajukan, kemudian menentukan apakah pendaftaran disetujui atau ditolak. Sistem selanjutnya mengirimkan notifikasi sesuai dengan hasil verifikasi. Adapun *Activity Diagram* Verifikasi Pendaftaran Oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Activity Diagram* Verifikasi Pendaftaran Oleh Admin

4.1.2.4 Acvity Diagram Validasi Akhir SKT

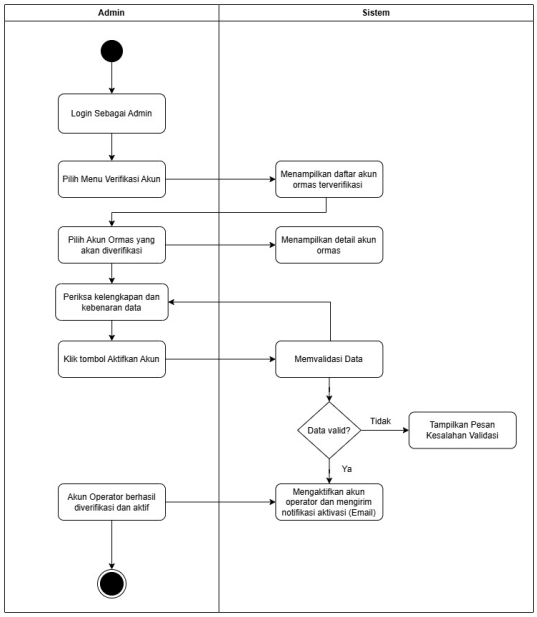
Activity Diagram Validasi Akhir SKT oleh Pimpinan menggambarkan proses pemeriksaan akhir terhadap pengajuan SKT yang telah diverifikasi oleh Admin. Pimpinan meninjau data dan dokumen pendukung, kemudian memutuskan untuk menyetujui atau mengembalikan pengajuan apabila masih terdapat kekurangan. Jika disetujui, sistem memperbarui status pengajuan dan SKT dinyatakan selesai diproses.Adapun *Activity Diagram* Validasi Akhir SKT dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. *Activity Diagram* Validasi Akhir SKT

4.1.2.5 Acvity Diagram Aktivasi Akun Operator Oleh Admin

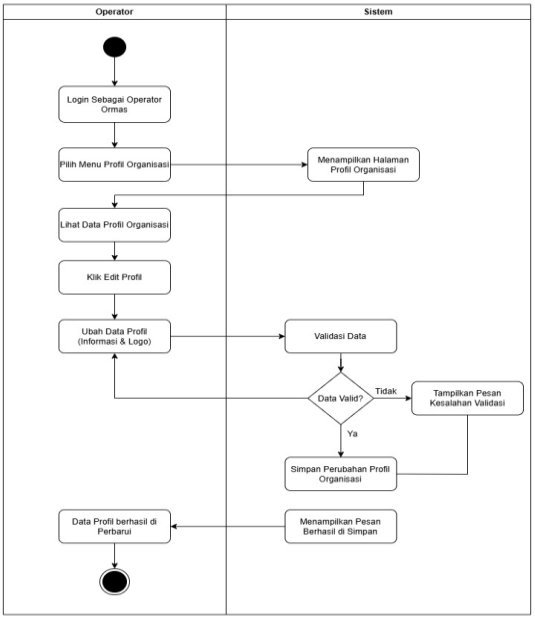
Activity Diagram Aktivasi Akun Operator oleh Admin menggambarkan proses aktivasi akun Operator ORMAS setelah data diverifikasi oleh Admin. Admin memeriksa data akun, kemudian mengaktifkan akun jika seluruh persyaratan telah terpenuhi. Sistem selanjutnya memperbarui status akun dan mengirimkan notifikasi aktivasi melalui email. Adapun *Activity Diagram* Aktivasi Akun Operator Oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. *Activity Diagram* Aktivasi Akun Operator Oleh Admin

4.1.2.6 Acvity Diagram Pengelolaan Profil Organisasi

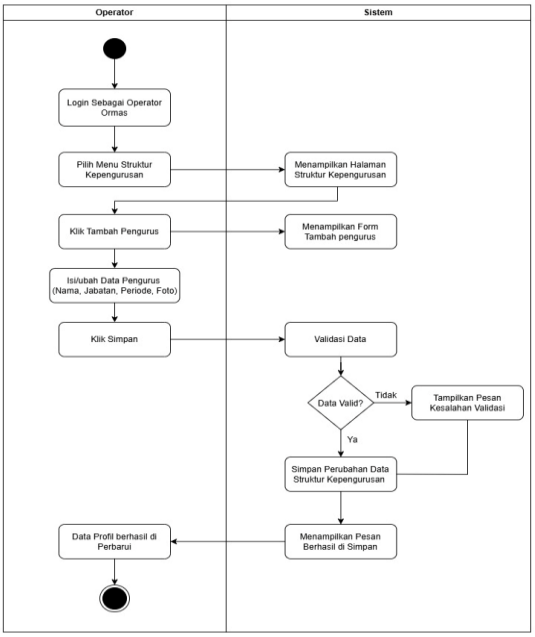
Activity Diagram Pengelolaan Profil Organisasi menggambarkan proses Operator ORMAS dalam memperbarui informasi profil organisasi. Operator mengubah data profil, kemudian sistem melakukan validasi. Jika data valid, sistem menyimpan perubahan ke basis data dan menampilkan notifikasi bahwa profil organisasi berhasil diperbarui. Adapun Activity Diagram Pengelolaan Profil Organisasi dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. *Activity Diagram* Pengelolaan Profil Organisasi

4.1.2.7 Acvity Diagram Pengelolaan Struktur Kepengurusan

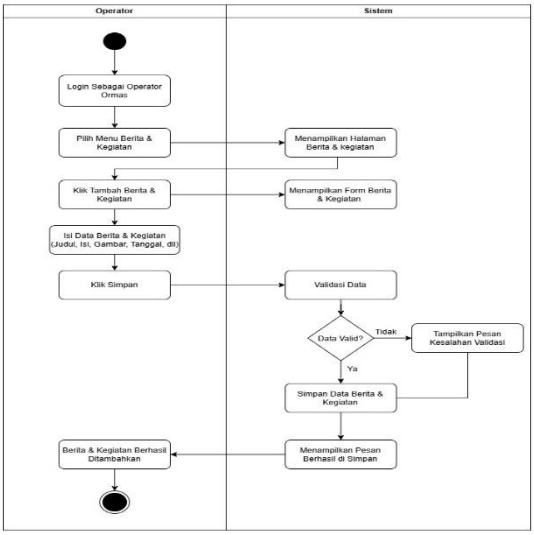
Activity Diagram Pengelolaan Struktur Kepengurusan menggambarkan proses Operator ORMAS dalam mengelola data kepengurusan organisasi. Operator dapat menambah atau memperbarui data pengurus, kemudian sistem melakukan validasi. Jika data valid, sistem menyimpan perubahan ke basis data dan menampilkan notifikasi bahwa data kepengurusan berhasil diperbarui. Adapun Activity Diagram Pengelolaan Struktur Kepengurusan dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. *Activity Diagram* Pengelolaan Struktur Kepengurusan

4.1.2.8 Acvity Diagram Pengelolaan Berita dan Kegiatan

Activity Diagram Pengelolaan Berita dan Kegiatan menggambarkan proses Operator ORMAS dalam mengelola informasi berita dan kegiatan organisasi. Operator dapat menambahkan atau memperbarui data, kemudian sistem melakukan validasi. Jika data valid, sistem menyimpan informasi ke basis data dan menampilkan notifikasi bahwa data berhasil disimpan. Adapun Activity Diagram Pengelolaan Berita dan Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 10.

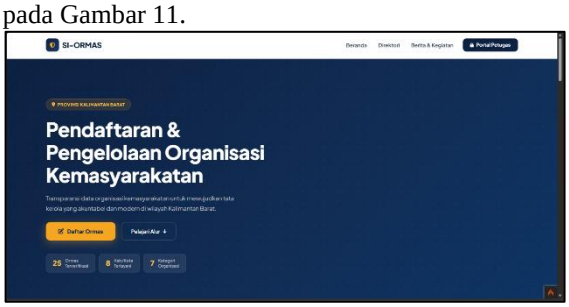


Gambar 10. *Activity Diagram* Pengelolaan Berita dan Kegiatan

4.2 Implementasi Sistem

4.2.1 Halaman *Landing Page*

Halaman Landing Page merupakan halaman utama yang ditampilkan kepada pengunjung saat mengakses aplikasi SI-ORMAS. Halaman ini berisi informasi mengenai layanan pendaftaran dan pengelolaan Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS), menu navigasi, serta tombol untuk melakukan pendaftaran dan melihat publikasi. Adapun tampilan implementasi Beranda Landing Page dapat dilihat pada Gambar 11.

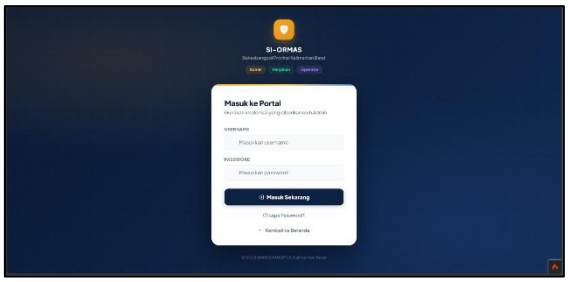


Gambar 11. Halaman Beranda *Landing Page*

4.2.2 Halaman Login

Halaman Halaman Login digunakan sebagai media autentikasi bagi pengguna yang memiliki hak akses ke dalam sistem. Pengguna memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem sesuai dengan peran yang dimiliki. Adapun tampilan

implementasi Halaman Login dapat dilihat pada Gambar12.



Gambar 12. Halaman *Login*

4.2.3 Halaman Pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan

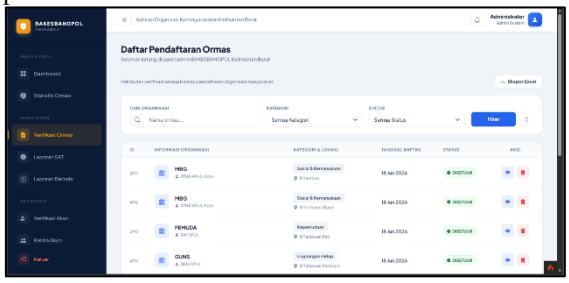
Halaman Halaman Formulir Pendaftaran Organisasi digunakan untuk melakukan pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS) ke dalam sistem. Pengguna mengisi data akun, data organisasi, dan mengunggah dokumen persyaratan melalui beberapa tahapan pendaftaran. Adapun tampilan implementasi Halaman Formulir Pendaftaran Organisasi dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Pendaftaran Organisasi

4.2.4 Halaman Verifikasi Pendaftaran

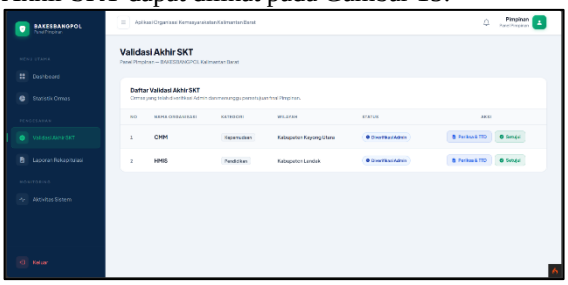
Daftar Pendaftaran Ormas digunakan oleh Admin untuk melihat dan mengelola data pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS). Halaman ini menampilkan informasi pendaftaran, status verifikasi, serta menyediakan fitur untuk melihat detail, memverifikasi, atau menghapus data pendaftaran. Adapun tampilan implementasi Halaman Daftar Pendaftaran Ormas dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Verifikasi Pendaftaran

4.2.5 Halaman Validasi SKT

Fitur Validasi Akhir SKT digunakan oleh Pimpinan untuk melakukan pemeriksaan dan persetujuan akhir terhadap pengajuan Surat Keterangan Terdaftar (SKT) Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS). Halaman ini menampilkan daftar pengajuan yang telah diverifikasi oleh Admin serta menyediakan fitur untuk melihat detail dan menyetujui pengajuan. Adapun tampilan implementasi Halaman Validasi Akhir SKT dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Validasi Akhir SKT

4.2.6 Halaman Aktivasi Akun Operator

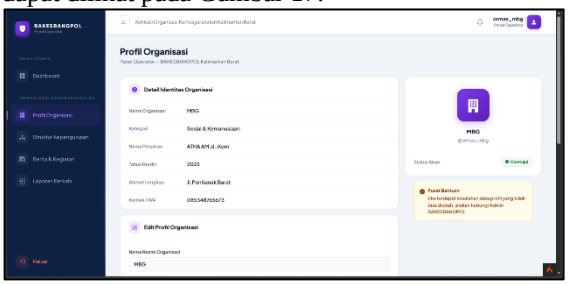
Halaman Verifikasi Akun Operator digunakan oleh Admin untuk mengelola proses aktivasi akun Operator Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS). Halaman ini menampilkan daftar akun yang telah terdaftar beserta status aktivasinya, serta menyediakan fitur untuk mengaktifkan akun agar Operator dapat mengakses sistem. Adapun tampilan implementasi Halaman Verifikasi Akun Operator dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Aktivasi Akun Operator

4.2.7 Halaman Pengelolaan Profil Organisasi

Halaman Profil Organisasi digunakan oleh Operator ORMAS untuk melihat dan memperbarui informasi profil organisasi. Halaman ini menampilkan identitas organisasi, status akun, serta menyediakan fitur untuk mengubah data profil agar informasi organisasi tetap akurat dan terkini. Adapun tampilan implementasi Halaman Profil Organisasi dapat dilihat pada Gambar 17.

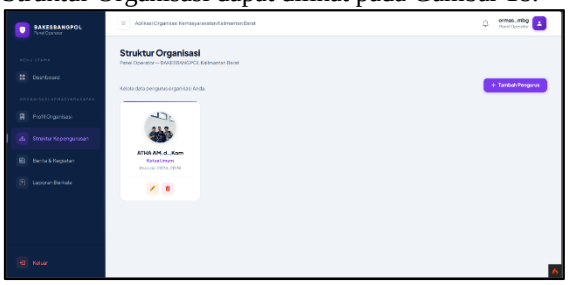


Gambar 17. Halaman Pengelolaan Profil Organisasi

4.2.8 Halaman Pengelolaan Struktur Kepengurusan

Halaman Struktur Organisasi digunakan oleh Operator ORMAS untuk mengelola data kepengurusan organisasi. Halaman ini menampilkan daftar pengurus serta menyediakan fitur untuk menambah, mengubah, dan menghapus data

pengurus. Adapun tampilan implementasi Halaman Struktur Organisasi dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Halaman Pengelolaan Struktur Kepengurusan

4.2.9 Halaman Pengelolaan Berita dan Kegiatan

Halaman Berita & Kegiatan digunakan oleh Operator ORMAS untuk mengelola informasi berita dan kegiatan organisasi. Halaman ini menampilkan daftar berita dan kegiatan serta menyediakan fitur untuk menambah, mengubah, dan menghapus data agar informasi yang disajikan selalu terbaru. Adapun tampilan implementasi Halaman Berita & Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19. Halaman Pengelolaan Berita dan Kegiatan

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pendaftaran dan Pengelolaan Data Organisasi Kemasyarakatan Berbasis Web pada Bakesbangpol Provinsi Kalimantan Barat berhasil dibangun menggunakan Framework CodeIgniter 4, MySQL, Bootstrap, dan SMTP Mail. Sistem mampu memfasilitasi proses pendaftaran Organisasi Kemasyarakatan (ORMAS), pengelolaan data organisasi, verifikasi dokumen, validasi Surat Keterangan Terdaftar (SKT), serta penyajian informasi ORMAS secara terstruktur. Hasil pengujian Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga aplikasi dapat membantu meningkatkan efektivitas pelayanan administrasi, efisiensi pengelolaan data, serta mendukung transparansi informasi pada Bakesbangpol Provinsi Kalimantan Barat.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua, dosen pembimbing, Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sambas, serta pihak Bakesbangpol Provinsi Kalimantan Barat yang telah memberikan dukungan, masukan, dan bantuan selama proses penelitian dan penyusunan artikel.

7. DAFTAR PUSTAKA

Aini, Z., & Yuliawati, D. (2022). *WEB PADA BADAN KESATUAN BANGSA DAN*. *5*(1), 68–76.

Akbar, M. F., Sinambela, E. E., Pasaribu, B. I., Raihan, H. N., Irfani, D. H., Purwanto, Y. S., & Informatika, T. (2025). *Aplikasi pemesanan produk sebagai upaya membantu mahasiswa dan meningkatkan pelayanan umkm kampus*. *9*(2), 2008–2015.

Di, M., & Kedaung, K. (2021). *PENYALAHGUNAAN HAK DAN WEWENANG ORGANISASI MASYARAKAT DI KELURAHAN KEDAUNG, TANGERANG SELATAN, BANTEN Dwi Putranto Priyono 1 ,Wati Nilamsari 2*. *5*(95), 253–269.

Irmayani, D., & Munandar, M. H. (2020). *Sistem Informasi Pengelolaan Data Siswa Pada Sma*. *8*(2).

Juniarti, M. (2020). Implementasi Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Mitra Kerja Pada Badan Pusat Statistik Kota Palembang Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Berbasis Website. *Journal GEEJ*, *7*(2), 6–24.

Rachmat, Z., S, W., Irfan, A., & Suwandi, I. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis Web pada Desa Palangiseng Kabupaten Soppeng. *Jurnal Minfo Polgan*, *12*(1), 1022–1031. https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12565

RANCANG BANGUN SISTEM PENDAFTARAN ONLINE BERBASIS WEB DI SMK MA ’ARIF NU 01 BANTARKAWUNG. (2025).

Sangkakala, M., Subagyo, A., & Fauzi, L. M. (2025). *Peran badan kesatuan bangsa dan politik kota depok dalam pembinaan organisasi masyarakat*. *2*(1), 38–49.