

Pemodelan Unified Modelling Language (UML) dalam Pembuatan Aplikasi Data Penduduk

Desyanti¹, Wetri Febrina²

¹Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, desyanti734@gmail.com, Jl. Utama Karya Bukit Batrem II, Dumai, Indonesia

²Sekolah Tinggi Teknologi Dumai, wetri.febrina@gmail.com, Jl. Utama Karya Bukit Batrem II, Dumai, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : 09 Okt 2020
Revisi : 04 Nov 2020
Diterima : 01 Des 2020

Kata Kunci :

Aplikasi
Data Penduduk
Unified Modelling Language
Metode *Waterfall*
Php MySQL

Abstrak

Teknologi komputerisasi dapat mempermudah dan mempercepat dalam pengolahan data, salah satu nya dalam mengelola atau *manage* data penduduk pada suatu instansi kelurahan. Kantor Kelurahan Bagan Besar yang berada di Kota Dumai, Riau, dalam proses pengolahan data penduduk pegawai kelurahan memproses data Penduduk dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Penggunaan aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan seperti data Penduduk seringkali terekap dua kali dan proses pencarian data memakan waktu yang relatif lebih lama karena harus mencari kedalam folder – folder tertentu. Aplikasi Data penduduk yang dirancang bertujuan agar proses pendataan penduduk dapat dilakukan dengan lebih baik, seperti perekapan data kelahiran, data kematian, data pindah dan data penduduk sehingga memudahkan pegawai dalam pembuatan laporan. Aplikasi ini dirancang menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dan menggunakan bahasa pemograman PHP, sedangkan untuk metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* yang dimulai dari proses analisa, desain, pengkodean dan pengujian. Berdasarkan hasil pengujian kemudahan antar muka aplikasi data Penduduk mendapatkan hasil sangat puas, dibuktikan dengan hasil *survey* kepuasan pengguna aplikasi dengan total nilai di atas 75 %.

Abstract

Computerized technology can simplify and speed up data processing, one of which is in managing or managing population data in a village agency. The Bagan Besar Village Office located in Dumai City, Riau, in the processing of population data, village employees process population data using Microsoft Excel. The use of this application still has several shortcomings such as Population data is often seized twice and the data search process takes relatively longer time because you have to search into certain folders. The population data application is designed to make the population data collection process better, such as data recording of births, mortality data, moving data and population data, making it easier for employees to make reports. This application is designed using

Desyanti
E-mail : desyanti734@gmail.com

UML (Unified Modeling Language) modeling and using the PHP programming language, while for the system development method using the waterfall method which starts from the process of analysis, design, coding and testing. Based on the results of testing the ease of the data application interface, the population gets very satisfied results, as evidenced by the results of the application user satisfaction survey with a total value above 75%.

1. Pendahuluan

Proses pengolahan data diberbagai ruang lingkup pemerintahan sangat di butuhkan untuk mengolah informasi yang akurat. Ketergantungan manusia akan teknologi semakin bertambah akan kualitas informasi harus selalu di tingkatkan.

Kelurahan mempunyai tugas dan fungsi melaksanakan kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan oleh Camat serta melaksanakan tugas pemerintahan lainnya sesuai ketentuan perundangan yang berlaku. Kantor Kelurahan Bagan Besar adalah sebuah kantor kecamatan yang terletak di Kota Dumai, Riau, Indonesia. Pengelolaan data Penduduk di kantor ini masih dilakukan secara konvensional yaitu pegawai kelurahan masih memproses data Penduduk dengan menggunakan *Microsoft Excel*. Penggunaan aplikasi ini masih memiliki kekurangan yaitu dalam proses pencarian data, data Penduduk seringkali terekam dua kali dan pada saat ingin mencari data penduduk dengan lebih detail akan memakan waktu yang relatif lebih lama karena harus mencari ke dalam *folder – folder* tertentu, selain itu pegawai juga . kesulitan untuk mendapatkan laporan Penduduk yang cepat dan akurat, sehingga memperlambat kinerja pegawai. Untuk itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu mempermudah dan meningkatkan kinerja pegawai dalam mendata data Penduduk baik itu data kelahiran, data kematian dan data pindah.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Setiawan (2016) dikemukakan bahwa permasalahan yang muncul pada pengolahan data yang diolah secara manual adalah antara lain banyak data atau laporan

yang tidak tersip dengan baik, pencarian data memakan waktu karena harus mencari satu persatu dan keterbatasan tempat untuk menampung *file-file* atau data Kelurahan sehingga perlu dibangun suatu aplikasi pengolahan dan pengarsipan data penduduk untuk meningkatkan efektivitas pengolahan data kependudukan.

Penelitian Serepia (2016) mengemukakan pengolahan data penduduk yang dilakukan secara manual menyebabkan pekerjaan menjadi tidak efisien seperti sulitnya mencari data warga, kesalahan dalam pencatatan data warga serta adanya perubahan data kependudukan yang tidak tertulis dibuku kependudukan sehingga laporan kependudukan yang dihasilkan kurang akurat. Dengan dibangunnya sistem informasi kependudukan maka akurasi laporan kependudukan bisa menjadi lebih akurat

Kemudian pada penelitian Junadhi (2018) dengan judul Sistem Layanan Pesan Pijat *Online* di Kota Pekanbaru (SISLAPPO), penelitian ini membahas tentang penggunaan layanan internet yang digunakan untuk layanan pijat, pengguna dapat memesan jasa pijat sesuai dengan yang mereka butuhkan. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *Unified Modelling Language* yang menghasilkan suatu sistem pesan pijat *online* dimana pengguna jasa dapat mendatangkan terapis langsung ke rumah atau datang langsung ke lokasi pijat.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Priambodo (2018) yaitu tentang Perancangan *Website* Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDS Arya Jaya Sentika – Tigaraksa Kabupaten Tangerang), pada penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi

akademik yang dapat membantu pihak sekolah dalam mengelola data siswa, data guru, data wali kelas, data ruang kelas, data rombongan belajar, data jadwal mata pelajaran, data absensi siswa, dan data pembelajaran siswa dapat didokumentasikan dengan baik karena tersimpan di dalam *database*.

2. Metode Penelitian

2.1 UML (*Unified Modelling Language*)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (A.S, 2016). Tujuan Penggunaan UML adalah :

- a. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
- b. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan
- c. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan *visual* yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.

UML memiliki beberapa macam diagram diantaranya sebagai berikut :

1. *Use Case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case diagram* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (A.S, 2016).
2. *Activity Diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (A.S, 2016).

3. *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek (A.S, 2016).

4. *Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi (A.S, 2016).

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah Program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan. (Abdurahman, 2014).

2.3 Pendataan

Pendataan adalah proses pembuktian yang ditemukan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan dasar kajian atau pendapat (Pauziah, 2013).

2.4 Penduduk

Penduduk adalah warga negara Indonesia dan orang asing yang bertempat tinggal di Indonesia (UUD 1945 Pasal 26 ayat 2). Penduduk adalah hal ihwal yang berkaitan dengan jumlah, struktur, umur, jenis kelamin, agama, kelahiran, perkawinan, kehamilan, kematian, persebaran, mobilitas dan kualitas serta ketahanannya yang menyangkut politik, ekonomi, sosial, dan budaya. (Kementerian, 2015).

2.5 Flowchart

Flowchart Digunakan untuk menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan

di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada dalam sistem (Taupik, 2013).

2.6 PHP (*Page Hypertext Preprocessor*)

Page Hypertext Preprocessor adalah bahasa *scripting server-side* bagi pemrograman web. Secara sederhana, PHP merupakan tool bagi pengembangan web dinamis. PHP sangat populer karena memiliki fungsi *built-in* lengkap, cepat, mudah dipelajari, dan bersifat gratis. Skrip PHP cukup disisipkan pada kode HTML agar dapat bekerja. PHP dapat berjalan di berbagai web server dan sistem operasi yang berbeda (Kanedi, 2013).

2.7 MySQL

MySQL merupakan sistem *database* yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*. Alasannya mungkin karena gratis, pengolahan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, mudah diperoleh, dan lain-lain (Raharjo, 2012).

2.8 XAMPP

XAMPP adalah singkatan dari X (Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti *Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris*), *Apache, MySQL, PHP, Perl*. XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dalam paketnya sudah terdapat *Apache (web server), MySQL (database), PHP (server side scripting), Perl, FTP server, PHP MyAdmin* dan berbagai pustaka bantu lainnya. (Prayitno, 2016)

2.9 Macromedia Dreamweaver CS5

Macromedia Dreamweaver CS5 merupakan program penyunting halaman web keluaran Adobe System yang dulu dikenal sebagai Macromedia Dreamweaver keluaran Macromedia. Program ini banyak

digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. (Maudi, 2014)

2.10 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini informasi yang diperoleh dengan menggunakan beberapa metode seperti studi pustaka, observasi, dan wawancara.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari jurnal dan literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

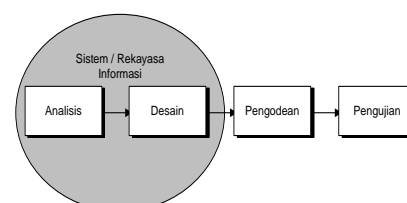
2. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung untuk melihat kegiatan yang dilakukan pada kantor lurah bagan besar

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan pegawai kelurahan mengenai sistem pendataan data penduduk yang sedang berjalan di kantor tersebut.

Sedangkan untuk metode pengembangan sistem, penulis menggunakan model *waterfall*. Yaitu sebuah metodologi pengembangan perangkat lunak yang memiliki sifat sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahapan pendukung (A.S, 2016). Berikut Gambar 1 adalah gambaran model air terjun :



Gambar 1. Ilustrasi model *waterfall*

Gambar 1 merupakan ilustrasi model *waterfall* yang dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahapan pendukung.

a. Analisis

Pada tahap analisis ini penulis akan melakukan pengamatan langsung terhadap kelurahan bagan besar dan menganalisa kekurangan dan kelemahan yang ada pada sistem yang digunakan sekarang yang masih menggunakan ms.Excel, sehingga program aplikasi yang akan dibuat dapat membantu proses pengolahan data penduduk pada kelurahan bagan besar.

b. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan data, antar muka (*interface*) dan model sistem dengan menggunakan *Use Case, Activity Diagram, Sequents Diagram dan Class Diagram*. Sedangkan untuk merancang prosedur dari sistem menggunakan *Flowchart*. Tahap ini membantu dalam menyempurnakan kebutuhan sistem secara keseluruhan. Desain menterjemahkan kebutuhan perangkat lunak ke dalam sekumpulan representasi seperti tabel, diagram dan algoritma yang dipakai, agar mempermudah penggunaan *software* yang akan dipakai oleh pegawai di kelurahan bagan besar.

c. Pengkodean

Pada tahap ini, program masih dalam bentuk kode-kode program menggunakan bahasa pemograman HTML, PHP ke dalam program serta penggunaan *dbms mysql* sebagai *database server*. Hal ini dimaksudkan agar desain yang telah dirancang dapat berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Dan unit-unit yang dihasilkan tersebut diuji coba agar tidak terjadi penyimpangan.

d. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian atau testing terhadap rancangan sistem informasi persediaan barang untuk memastikan apakah semua fungsi sistem berjalan dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap sistem yang mengalami kesalahan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin perangkat lunak sistem informasi pengarsipan agar dapat berjalan dengan baik.

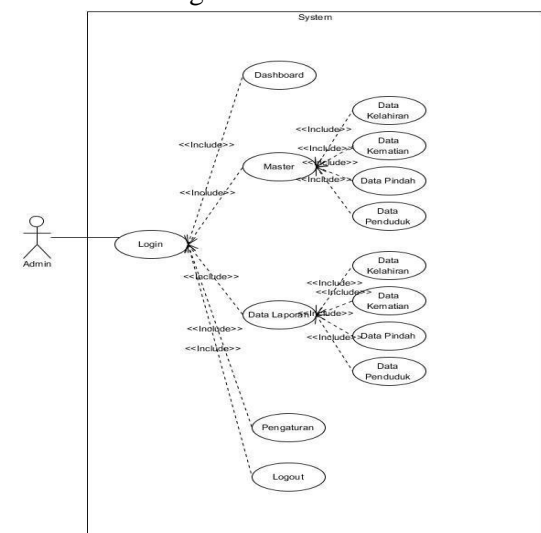
3. Hasil dan Pembahasan

3.1 UML (*Unified Modelling Language*)

UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*.

3.1.1 *Use Case Diagram*

Adapun *use case diagram* untuk aplikasi Data Penduduk di Kelurahan Besar pada Gambar 2 sebagai berikut :

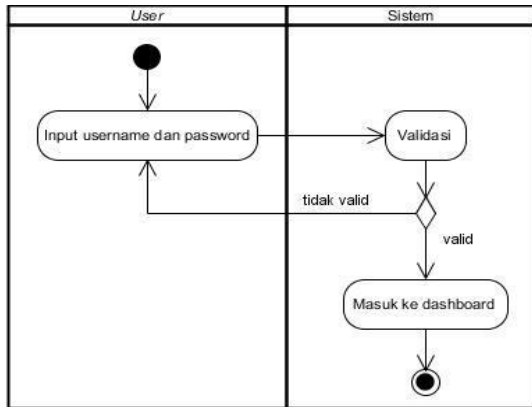


Gambar 2. *Use case diagram*

Gambar 2 merupakan *use case diagram* yang digunakan dalam penelitian ini.

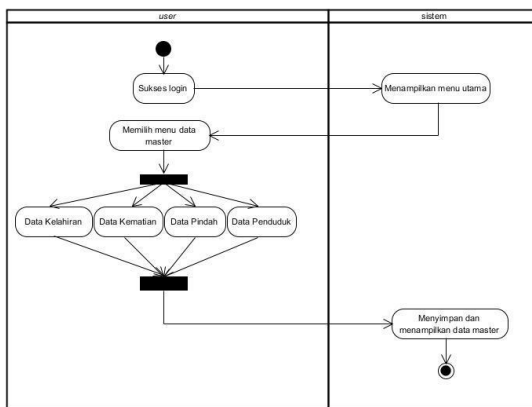
3.1.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur cara kerja dari perancangan Aplikasi Data Penduduk di Kelurahan Besar Besar.



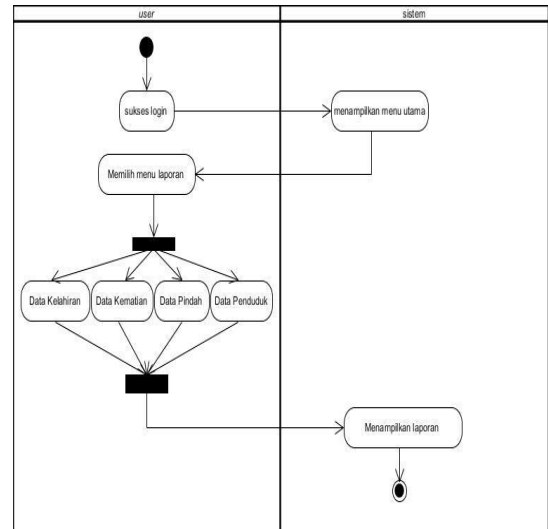
Gambar 3. Activity diagram login

Gambar 3 merupakan Activity Diagram Login dimana user harus login terlebih dahulu untuk masuk ke aplikasi Data Penduduk.



Gambar 4. Activity diagram data master

Gambar 4 merupakan Activity Diagram Data Master dimana user dapat mengisi beberapa menu pilihan data yaitu Data kelahiran, data kematian, Data Pindah dan Data Penduduk.

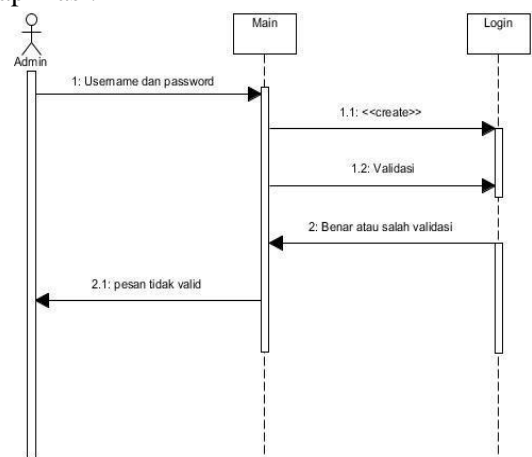


Gambar 5. Activity diagram menu laporan

Gambar 5 merupakan Activity Diagram Laporan dimana user dapat memilih dan mencetak beberapa menu pilihan laporan yaitu Laporan Data kelahiran, Laporan data kematian, Laporan Data Pindah dan Laporan Data Penduduk.

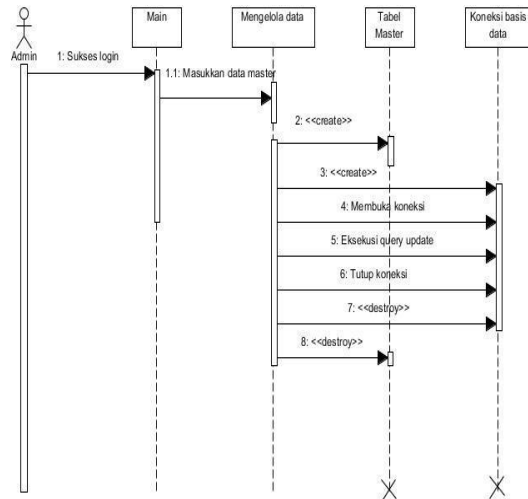
3.1.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar aplikasi.



Gambar 6 Sequence diagram login

Gambar 6 merupakan Sequence Diagram Login dimana menunjukkan awal proses pada aplikasi data penduduk.

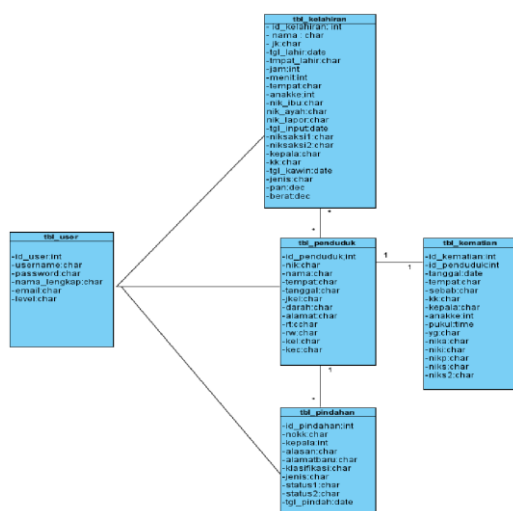


Gambar 7 Sequence diagram data master

Gambar 7 merupakan *Sequence Diagram* Data Master dimana Aplikasi Data penduduk menampilkan halaman data master yang terdiri dari beberapa pilihan menu yaitu Data Kelahiran, Data Kematian, Data Pindah dan Data Penduduk.

3.1.4 Class Diagram

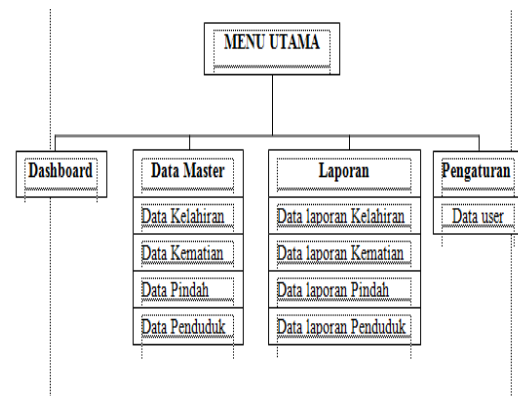
Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian *class* yang akan dibuat untuk membangun sistem. Adapun *class diagram* pada sistem sebagai berikut:



Gambar 8 Class diagram

Gambar 8 merupakan *Class Diagram* dimana menunjukkan relasi antar tabel dalam *database* aplikasi data penduduk.

3.2 Rancangan Menu Utama

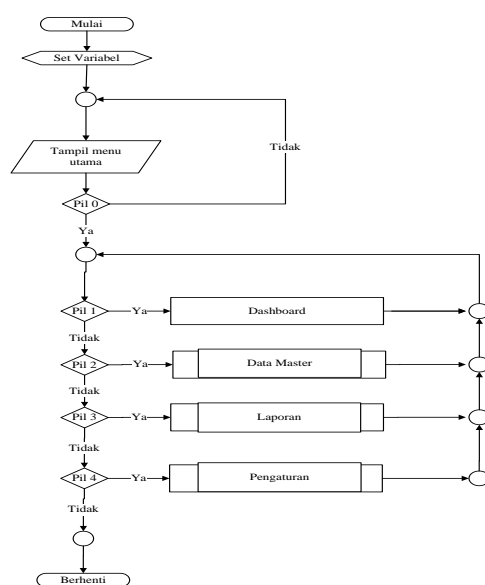


Gambar 9. Rancangan menu utama

Pada Gambar 9 adalah Rancangan Menu Utama yang meliputi perancangan struktur menu yang meliputi menu Data kelahiran, Data kematian, Data pindahan dan Data Penduduk

3.3 Flowchart

Bagan alir (*Flowchart*) adalah bagian yang menunjukkan alir di dalam program/prosedur sistem secara logika. Adapun bentuk *Flowchart* Perancangan Aplikasi Data Penduduk dapat dilihat pada Gambar 10 berikut.



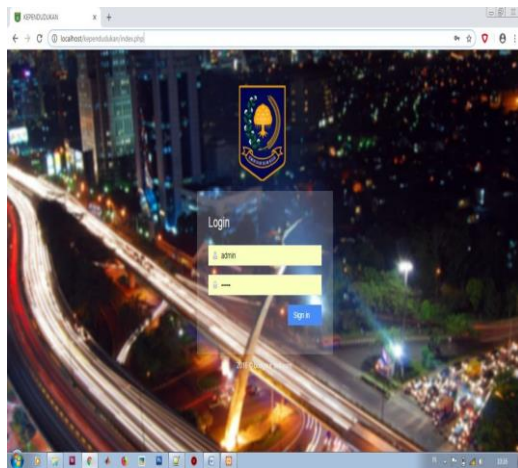
Gambar 10. Rancangan menu flowchart

Gambar 10 adalah rancangan menu *flowchart* dalam penelitian ini.

3.4 Implementasi Aplikasi

Aplikasi ini dibuat agar lebih efisien dalam penyampaian informasi tentang pendataan penduduk yang di input oleh pegawai kelurahan. Aplikasi ini dibangun untuk mempermudah dalam proses penyampaian hasil pendataan penduduk. Aplikasi ini didesain dari beberapa halaman untuk lebih memudahkan, yang akan penulis tampilkan pada sub bab di bawah:

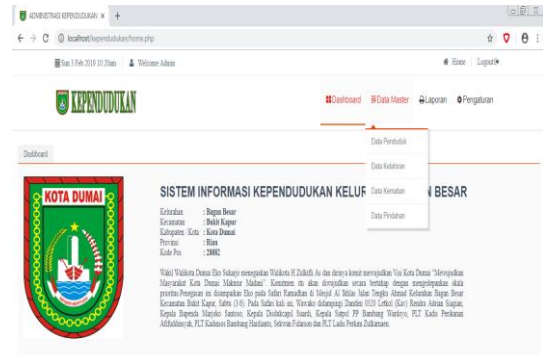
3.4.1. Halaman *Login*



Gambar 11. Halaman *login*

Gambar 11 adalah halaman *login* admin sebagai akses masuk kedalam Aplikasi Data Kependudukan dengan memasukkan *username* dan *password* yang benar.

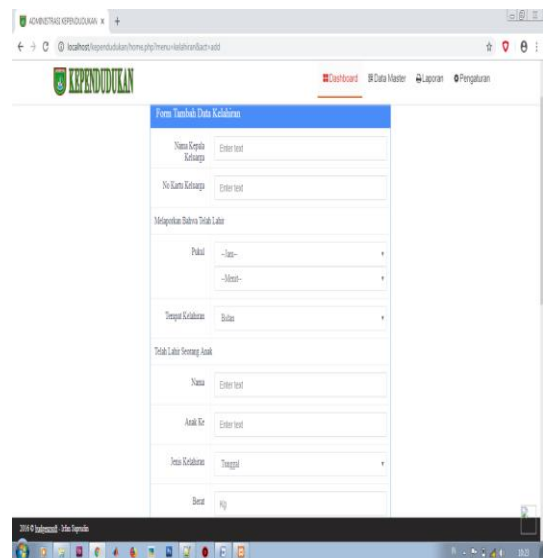
3.4.2 Halaman Menu Utama



Gambar 12. Halaman menu utama

Gambar 12 adalah menu utama untuk memanggil seluruh *form* lainnya. Untuk menu yang terdapat pada *form* menu utama ini antara lain menu Data Kelahiran, menu Data kematian, menu Data pindah, menu Data Penduduk, dan menu Laporan.

3.4.3 Halaman *Input* Data Kelahiran

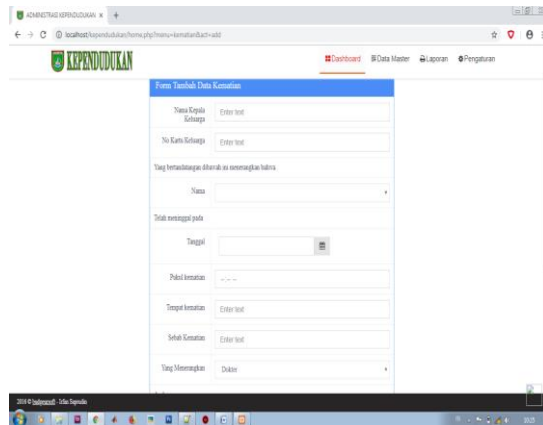


Gambar 13. Halaman menu *input* data kelahiran

Gambar 13 adalah menu yang digunakan untuk menginput data kelahiran penduduk. Data yang harus di isi pada tampilan ini adalah nama kepala keluarga, no kartu keluarga, pukul, tempat kelahiran, nama, anak ke, jenis kelahiran, berat, panjang,

jenis kelamin, tempat kelahiran, tanggal kelahiran, nik saksi 1, nik saksi 2.

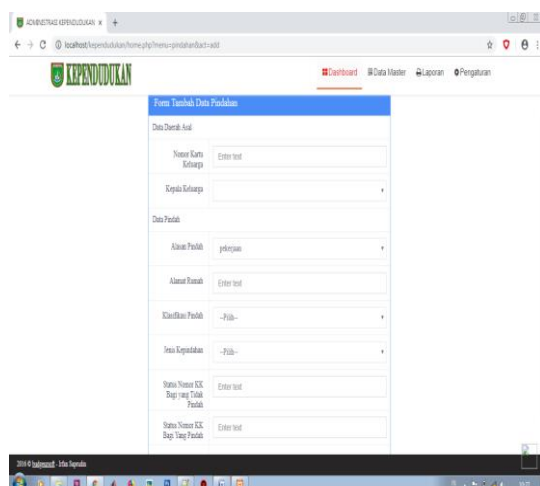
3.4.4 Halaman *Input* Data Kematian



Gambar 14. Halaman menu *input* data kematian

Gambar 14 adalah menu yang digunakan untuk menginput data kematian penduduk.. Data yang diisi pada menu ini adalah nama kepala keluarga, no kartu keluarga, nama, telah meninggal pada tanggal, pukul kematian, tempat kematian, sebab kematian, yang menerangkan, nik ayah, nik ibu, nik pelapor, saksi 1, saksi 2.

3.4.5 Halaman *Input* Data Pindah

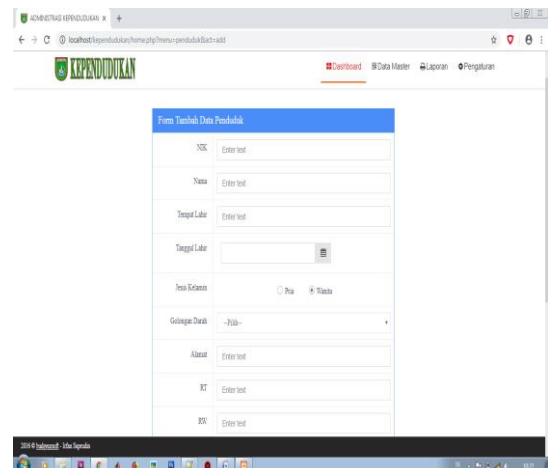


Gambar 15. Halaman menu *input* data pindah

Gambar 15 adalah menu data pindah penduduk, data yang harus di isi pada tampilan ini adalah data daerah asal, nomor

kartu keluarga, kepala keluarga, data pindah, alasan pindah, alamat rumah, klasifikasi pindah, jenis perpindahan, status nomor kk bagi yang pindah, status no kk bagi yang tidak pindah, tanggal pindah.

3.4.6 Halaman *Input* Data penduduk

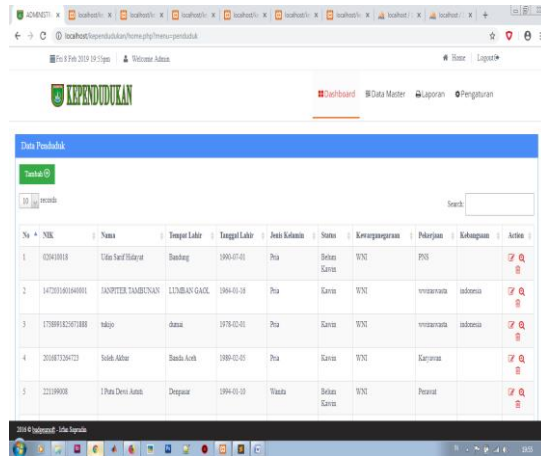


Gambar 16. Halaman menu *input* data penduduk

Gambar 16 adalah menu data penduduk. Data yang harus di isi pada menu ini adalah nik, nama, tempat lahir, tanggal lahir, jenis kelamin, golongan darah, alamat, RT, RW, kelurahan, kecamatan, kewarganegaraan, agama, status pernikahan, pekerjaan, kebangsaan.

3.4.7 Halaman Data Penduduk

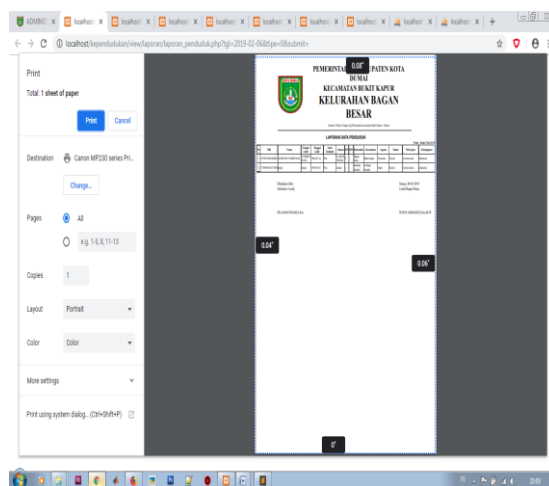
Jika admin selesai menginput data penduduk, dan data yang di *input* berhasil dimasukkan, maka akan terlihat hasil *input* pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman menu data penduduk

Gambar 17. merupakan tampilan halaman menu data penduduk.

3.4.8 Halaman Laporan Data Penduduk



Gambar 18. Halaman laporan data penduduk

Gambar 18 adalah suatu bentuk penyampaian pemberitahuan ataupun pertanggungjawaban baik secara lisan maupun secara tertulis dari bawahan kepada atasan.

3.5 Pengujian Kemudahan Antar Muka Aplikasi

Pengukuran Tingkat kepuasan penggunaan aplikasi data Penduduk dilakukan dengan melibatkan 10 orang pegawai kelurahan bagan besar. Total pertanyaan ada 11 pertanyaan dengan skala 1 sampai dengan 5. Pengolahan hasil kuesioner

dilakukan dengan menggunakan skala likert. Adapun hasil setelah dilakukan perhitungan dengan skala likert adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil kepuasan aspek informativeness

No	<i>Informativeness</i>	Total
1.	Aplikasi yang ada menghasilkan informasi yang akurat	75%
2.	Aplikasi yang dibuat menyediakan informasi sesuai kebutuhan	76%
3.	Aplikasi Menyediakan informasi yang relevan	76%
4.	Aplikasi menyediakan informasi yang detail	79%

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah baik dalam memberikan informasi data kelahiran, data kematian, data pindah dan data penduduk kelurahan Bagan Besar Dumai. Hal ini ditunjukkan dengan rata – rata total nilai kepuasan yaitu 75 %.

Tabel 2. Hasil kepuasan pengguna aspek kemudahan penggunaan aplikasi

No	<i>Easy Of Use</i>	Total
1.	Aplikasi yang ada mudah dipahami	79%
2.	Aplikasi yang ada mudah digunakan	79%
3.	Aplikasi yang ada mudah dipelajari	79%
4.	Aplikasi memiliki proses input yang mudah	80%

Berdasarkan Tabel 2 dapat disimpulkan bahwa aplikasi data Penduduk dapat dengan mudah digunakan dan dipelajari oleh pengguna. Hal ini dibuktikan dengan kepuasan responden dengan rata – rata nilai di atas 75 %.

Tabel 3. Hasil kepuasan pengguna aspek format informasi

No	<i>Information Format</i>	Total
1.	Informasi yang disajikan jelas untuk dimengerti	75%
2.	Keluaran (Report) yang disajikan dalam sistem sesuai dengan kebutuhan	75%
3.	Tata Letak (Display) Mudah	79%

dibaca

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa *user* dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan Aplikasi data penduduk yang meliputi data kelahiran, data kematian, data pindah dan data penduduk. Aplikasi ini dapat membantu pegawai kelurahan dalam membuat laporan kependudukan yang lebih akurat sehingga tidak terdapat *redundance* data penduduk.

5. Referensi

- Abdurahman, Hasan., dan Ririh, Asep., (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Competech & Bisnis* ISSN : 2442-4943.
- A.S Rosa., Shalahuddin, M.,(2016), Rekayasa Perangkat Lunak terstruktur dan Berorientasi Objek., Informatika, Bandung.
- Bekti,HumairaBintu.,(2015), *MahirMembuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CS5 danJQuery*, Andi.
- Junadhi., Agustin., (2018). Sistem Layanan Pesan Pijat Online di Kota Pekan Baru (SISLAPPO),. *Satin – Sains dan Teknologi Informasi*, Vol.4, No.1, juni 2018.
- Kanedi, Indra., Yupianti, Utami, Ferry Haru., (2013), *Media Sarana Promosi Makanan Khas Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Script PHP*, *Jurnal Media Infotama*, ISSN : 1858-2680
- Kementerian, D. J. A. (2015). *Kajian Penduduk*, 42.
- Pauziah, U., (2013). *Perancangan Sistem Pendataan Penduduk Pada Kelurahan Cililitan Jakarta Timur Berbasis Delphi*, 6(3), 189–199.
- Prayitno, A., & Safitri, Y. 2015. Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, ISSN : 2461-0690, 1(1), 1–10.
- Priambodo,T.A., Hidayat, T., Agustin, D., (2018). *Perancangan Website Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDS Arya Jaya Sentika – TigaraksaKabupaten Tangerang)*,. *Satin – Sains dan Teknologi Informasi*, Vol.4, No.2, Desember 2018.
- Raharjo, B.,(2012), *Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP & MySql)* Modula, Bandung.
- Serepia Shanti Ria., dan Penti Sundari., (2016). Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa (Studi Kasus di Kantor DesaSangiang Kecamatan Sepatan Timur. *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1). pp.76-82.
- Setiawan Dwi Broto Bagus, (2016). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Kependudukan di Kecamatan Gondomanan. *Jurnal Informatika Upgris*, 2(2). pp.113-118.
- Taufik.,(2013),. *Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedia Muslim Anak Berbasis Web*, Edisi juli 2013 Volume VII No.2, ISSN 1979-8911.