

PERANCANGAN SISTEM PENDATAAN ANGGOTA SEKOLAH MINGGU DI VIHARA SIAN JIN KU POH MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

Andreas Tan¹, Christophorus Bayu Widyantoro², Nicolas Henryco Siburian³, and Saprudin⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia, 15310
e-mail: ¹tanandreas351@gmail.com, ²christophorusbayuw@gmail.com, ³nicolassiburian0@gmail.com, ⁴dosen00845@unpam.ac.id

Abstract

Internship (KP) is conducted as one of the academic requirements to complete studies in the Informatics Engineering Study Program, Faculty of Computer Science, Universitas Pamulang. This internship activity aims to design an information system for managing member data of the Buddhist Sunday School at Vihara Sian Jin Ku Poh using the Rapid Application Development (RAD) method. The system is designed to assist in administrative processes such as member data management, attendance recording, and organizational structure management more efficiently and accurately compared to the previously used manual system. The application is developed using the Java programming language with a Unified Modeling Language (UML) approach, including use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and Entity Relationship Diagrams (ERD), along with MySQL database for data storage. During the internship, the authors conducted user needs analysis through direct interviews with the temple administrators, designed the application interface, created the database, and implemented features such as adding, editing, and deleting member data, digital attendance recording, and organizational structure management. After undergoing the functionality testing phase, the system proved capable of replacing inefficient and error-prone manual processes, while also providing fast and secure data access. The final result shows that the developed system successfully improves the efficiency of data management processes, minimizes the risk of data loss or errors, and provides an integrated digital solution for managing the Sunday School at Vihara Sian Jin Ku Poh.

Keywords : Internship, Member Data Management System, Buddhist Sunday School, Rapid Application Development (RAD), Java, MySQL, UML.

Abstrak

Kerja Praktek (KP) dilakukan sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang. Kegiatan KP ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pendataan anggota Sekolah Minggu Buddha di Vihara Sian Jin Ku Poh menggunakan metode pengembangan aplikasi *Rapid Application Development* (RAD). Sistem ini dirancang untuk membantu proses administrasi data anggota, absensi, dan struktur organisasi secara lebih efisien dan akurat dibandingkan sistem manual yang sebelumnya digunakan. Aplikasi dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dengan pendekatan UML (*Unified Modeling Language*), termasuk *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*), serta memanfaatkan *database* MySQL untuk penyimpanan data. Selama pelaksanaan KP, penulis melakukan analisis kebutuhan pengguna melalui wawancara langsung dengan pihak pengurus vihara,

perancangan antarmuka aplikasi, pembuatan basis data, hingga implementasi fitur-fitur seperti tambah, *edit*, dan hapus data anggota, pencatatan absensi digital, serta manajemen struktur organisasi. Setelah melalui tahap pengujian fungsionalitas, sistem terbukti mampu menggantikan proses manual yang tidak efisien dan rentan kesalahan, serta memberikan kemudahan akses data secara cepat dan aman. Hasil akhir menunjukkan bahwa sistem yang dibuat mampu meningkatkan efisiensi proses pendataan, meminimalisir risiko kehilangan atau kesalahan data, serta memberikan solusi digital yang terintegrasi bagi pengelolaan Sekolah Minggu di Vihara Sian Jin Ku Poh.

Kata kunci : Kerja Praktek, Sistem Pendataan Anggota, Sekolah Minggu Buddha, *Rapid Application Development* (RAD), Java, MySQL, UML.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai organisasi, termasuk institusi keagamaan, untuk mengadopsi sistem digital dalam pengelolaan data dan aktivitas operasional. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pengelola Sekolah Minggu di Vihara Sian Jin Ku Poh adalah proses pendataan anggota yang masih dilakukan secara manual, sehingga sering menimbulkan kendala dalam pencatatan, penyimpanan, dan pengelolaan data. Kondisi ini dapat menyebabkan ketidakefisienan, potensi kehilangan data, serta kesulitan dalam melakukan pencarian dan pelaporan informasi anggota secara cepat dan akurat.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem informasi yang mampu mengotomatisasi proses pendataan anggota Sekolah Minggu. Dengan adanya sistem ini, diharapkan pengelolaan data anggota dapat dilakukan secara lebih efektif, efisien, dan terstruktur. Salah satu metode yang sesuai untuk pengembangan aplikasi semacam ini adalah *Rapid Application Development* (RAD), yang menekankan pada kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan perangkat lunak melalui iterasi prototipe dan umpan balik dari pengguna.

Laporan ini membahas perancangan dan implementasi sistem pendataan anggota Sekolah Minggu di Vihara Sian Jin Ku Poh menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Sistem yang dikembangkan berbasis *desktop* dengan pemanfaatan bahasa pemrograman Java dan didukung oleh *database management system* untuk memastikan keamanan serta integritas data. Melalui penerapan sistem ini, diharapkan dapat

memberikan kemudahan bagi pengelola dalam mencatat, menyimpan, dan mengelola data anggota, sekaligus meningkatkan kualitas pelayanan administrasi di lingkungan Sekolah Minggu.

2. LANDASAN TEORI

a. Definisi Perancangan

Perancangan adalah proses merancang atau membuat rancangan sebelum membangun suatu sistem atau produk. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, perancangan bertujuan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan efisien terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna.

b. Definisi Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi merupakan sistem yang dirancang untuk mengelola data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya.

c. Definisi Pendataan

Pendataan adalah proses pengumpulan, pencatatan, dan pengelolaan data secara sistematis agar data tersebut dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti analisis, pelaporan, dan pengambilan keputusan.

d. Definisi Sekolah Minggu

Sekolah Minggu adalah lembaga pendidikan non-formal yang memberikan pendidikan agama kepada anak-anak dan remaja, biasanya diselenggarakan oleh

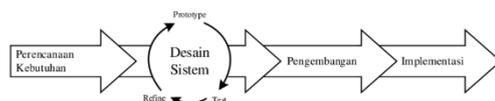
institusi keagamaan seperti gereja atau vihara.

e. Pengertian Vihara

Vihara adalah tempat ibadah umat Buddha yang juga sering digunakan sebagai pusat kegiatan sosial, pendidikan, dan kebudayaan, termasuk penyelenggaraan Sekolah Minggu.

f. Metode *Rapid Application Development* (RAD)

RAD adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pembangunan aplikasi. Metode ini terdiri dari beberapa fase utama, yaitu perencanaan kebutuhan, desain sistem, konstruksi, dan implementasi. RAD sangat cocok digunakan untuk proyek yang membutuhkan waktu pengembangan singkat dan perubahan kebutuhan yang cepat.



Gambar 1 RAD (*Rapid Application Development*)

a) Perencanaan Kebutuhan

Fase ini merupakan langkah awal dalam metode RAD yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan pengguna secara lengkap. Tim pengembang bekerja sama dengan *stakeholders* melalui wawancara, diskusi, atau sesi *brainstorming* untuk memahami kebutuhan sistem. Hasil dari fase ini menjadi dasar bagi seluruh proses pengembangan sehingga harus dicatat dengan jelas dan akurat. Kesalahan di tahap ini dapat menyebabkan masalah besar di tahap selanjutnya.

b) Desain Sistem

Setelah kebutuhan terkumpul, tim mulai membuat desain sistem yang mencakup tampilan antarmuka,

arsitektur, dan alur proses aplikasi. Prototipe sederhana dibuat sebagai model awal agar pengguna bisa memberikan umpan balik lebih awal. Jika ada perubahan dari hasil umpan balik tersebut, maka desain akan diperbaiki atau direvisi sebelum memasuki tahap pengembangan. Fase ini sangat penting untuk meminimalkan kesalahan saat pengembangan berlangsung.

c) Pengembangan

Pada fase ini, sistem mulai dikembangkan berdasarkan desain dan prototipe yang telah disetujui sebelumnya. Pengembang menulis kode, membangun modul-modul aplikasi, serta melakukan pengujian secara berkala untuk memastikan fungsionalitas berjalan baik. Selama proses ini, umpan balik dari pengguna tetap diterima dan bisa langsung diimplementasikan karena sifat RAD yang fleksibel. Proses pengembangan dilakukan secara cepat namun tetap menjaga kualitas sistem.

d) Implementasi

Fase terakhir dalam RAD adalah implementasi, yaitu penerapan sistem yang telah selesai dikembangkan ke lingkungan nyata (produksi). Setelah melalui pengujian akhir dan semua bug diperbaiki, sistem siap digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini juga dilakukan pelatihan pengguna dan penyusunan dokumentasi sistem. Jika diperlukan, sistem bisa terus ditingkatkan atau diperbaiki berdasarkan masukan setelah implementasi.

g. *Database Management System* (DBMS)

DBMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat, mengelola, dan memelihara basis data. DBMS memungkinkan data dapat diakses, dimanipulasi, dan disimpan secara terstruktur dan aman.

h. Definisi Java

Java adalah bahasa pemrograman berbasis objek yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi *desktop*, *web*, dan *mobile*. Java terkenal karena portabilitas dan keamanannya.

i. NetBeans IDE

NetBeans adalah *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis Java. NetBeans menyediakan berbagai fitur yang memudahkan proses *coding*, *debugging*, dan *deployment* aplikasi.

j. Unified Modelling Language (UML)

UML adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan untuk mendeskripsikan, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML terdiri dari berbagai diagram, seperti *use case*, *activity*, dan *sequence diagram*.

k. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dan sistem dalam menjalankan fungsi-fungsi utama aplikasi.

l. Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram UML yang menggambarkan alur proses atau aktivitas dalam sistem, mulai dari awal hingga akhir.

m. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar entitas dalam basis data.

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

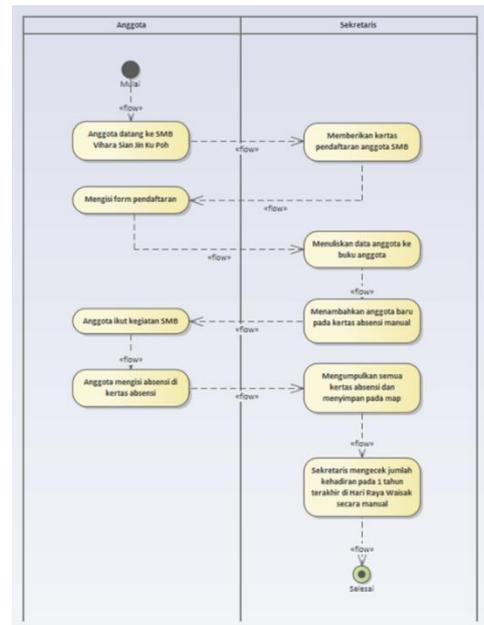
3.1. Analisa Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk memahami kondisi serta proses bisnis yang berlangsung saat ini. Tujuannya adalah mengevaluasi kebutuhan sistem yang akan dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam tahap ini, dianalisis

bagaimana pengelolaan data anggota, pencatatan absensi, dan struktur organisasi selama ini dilakukan secara manual atau dengan sistem yang sudah ada. Observasi dan wawancara dengan pihak terkait menjadi metode utama untuk mengumpulkan informasi yang akurat.

Berdasarkan analisis, ditemukan kendala seperti pencarian data yang lambat, risiko kesalahan input, dan kurangnya integrasi antar komponen. Hal ini menyebabkan keterlambatan akses informasi dan meningkatkan potensi kesalahan administratif. Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan sistem informasi terintegrasi yang dapat mengelola data secara real-time dan akurat, serta menggantikan proses manual yang tidak efisien untuk mendukung operasional lebih cepat dan terorganisir.

a. Activity Diagram Berjalan

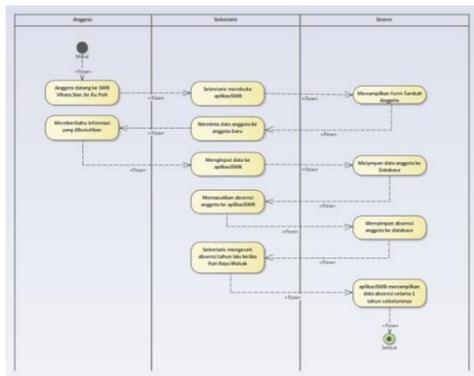


Gambar 2 Activity Diagram Berjalan

Activity Diagram Berjalan Menjelaskan alur sistem manual yang saat ini digunakan. Proses seperti pendaftaran anggota, pencatatan absensi, dan pembaruan struktur

organisasi dilakukan secara manual menggunakan kertas atau spreadsheet. Ini menimbulkan Resiko kehilangan data, Lambatnya pencarian informasi, dan Tingkat kesalahan input yang tinggi.

b. Activity Diagram Usulan

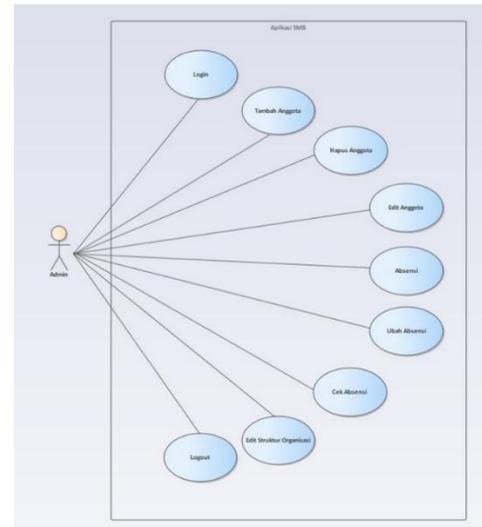


Gambar 3 Activity Diagram Usulan

Activity Diagram Usulan Menggambarkan sistem komputerisasi yang diusulkan. Proses menjadi lebih efisien dan terintegrasi melalui aplikasi berbasis Java, dengan Pendaftaran dan penyimpanan data digital, Absensi real-time, Validasi input otomatis, dan Struktur organisasi dapat diedit langsung melalui system

3.2. Perancangan Sistem

c. Use Case Diagram



Gambar 4 Use Case Diagram

Aktor (*Use case diagram* digunakan untuk mendeskripsikan cakupan sistem dan kebutuhan fungsional yang akan dikembangkan

d. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 5 ERD

ERD menggambarkan hubungan one-to-many antar entitas (misalnya satu anggota bisa punya banyak catatan absensi).

4. IMPLEMENTASI DAN TESTING

4.1. Implementasi

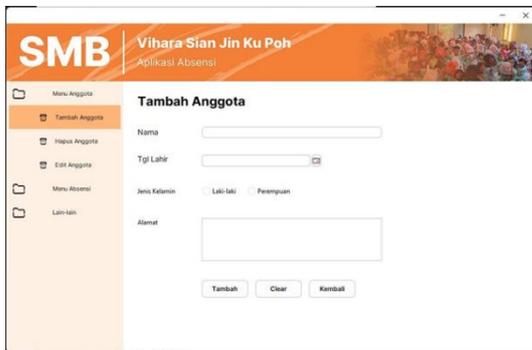
1. Halaman *Login*



Gambar 6 Halaman Login

Gambar 6 di atas merupakan Halaman Login.

2. Halaman Form Tambah Anggota



Gambar 7 Form Tambah Anggota

Gambar 7 di atas merupakan Form Tambah Anggota.

3. Halaman Form Hapus Anggota



Gambar 8 Form Hapus Anggota

Gambar 8 di atas merupakan Form Hapus Anggota.

4. Halaman Form Edit Anggota



Gambar 9 Form Edit Anggota

Gambar 9 di atas merupakan Form Edit Anggota.

5. Halaman Form Absensi



Gambar 10 Form Absensi

Gambar 10 di atas merupakan Form Absensi.

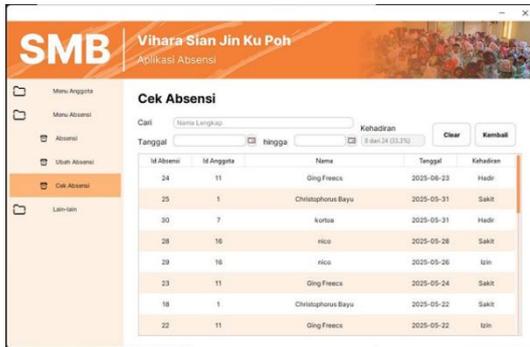
6. Halaman Form Ubah Absensi



Gambar 11 Form Ubah Absensi

Gambar 11 di atas digunakan untuk mengubah kehadiran pada absensi

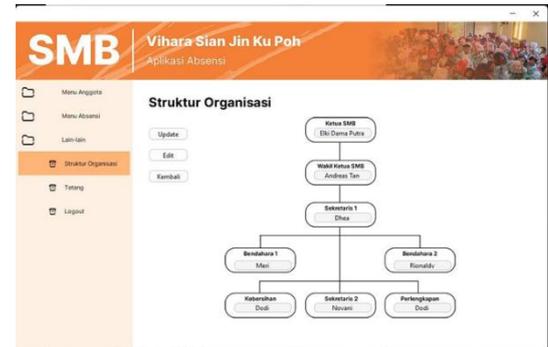
7. Halaman *Form* Cek Absensi



Gambar 12 *Form* Cek Absensi

Gambar 12 di atas merupakan *Form* Cek Absensi.

8. Halaman Struktur Organisasi



Gambar 13 Struktur Organisasi

Gambar 13 di atas merupakan Struktur Organisasi.

4.2. Testing

Tabel 1 *Table Testing* AplikasiSMB

No.	Halaman	Skenario	Test Case	Hasil yang di Harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Form Login</i>	<i>username, password</i> tidak diisi tetapi klik <i>login</i>	<i>username</i> dan <i>password</i> (kosong)	<i>Username</i> tidak boleh kosong!!!	<i>Username</i> tidak boleh kosong!!!	<i>Valid</i>
2.		<i>username</i> diisi, <i>password</i> tidak diisi tetapi klik <i>login</i>	<i>username</i> (admin) <i>password</i> (kosong)	<i>Password</i> tidak boleh kosong!!!	<i>Password</i> tidak boleh kosong!!!	<i>Valid</i>
3.		Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> tetapi tidak sesuai	<i>username</i> (<i>user</i>) <i>password</i> (<i>user</i>)	<i>Username</i> tidak ditemukan!	<i>Username</i> tidak ditemukan!	<i>Valid</i>
4.		Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar	<i>username</i> (admin) <i>password</i> (admin)	<i>Login</i> sukses	<i>Login</i> sukses	<i>Valid</i>
5.	<i>Form</i> Tambah Anggota	nama, tgl lahir, jenis kelamin, dan alamat kosong	nama, tgl_lahir, jenis_kelamin, alamat (kosong)	Nama belum di isi!	Nama belum di isi!	<i>Valid</i>

		tetapi klik tambah				
6.		nama diisi, tgl lahir, jenis kelamin, dan alamat kosong tetapi klik tambah	nama (Wildan) tgl_lahir, jenis_kelamin,alamat (kosong)	Tanggal Lahir belum di isi!	Tanggal Lahir belum di isi!	<i>Valid</i>
7.		nama dan tgl lahir diisi, jenis kelamin dan alamat kosong tetapi klik tambah	nama (Wildan) tgl_lahir (10 Juni 2025) jenis_kelamin, alamat (kosong)	Jenis Kelamin belum di isi!	Jenis Kelamin belum di isi!	<i>Valid</i>
8.		nama, tgl lahir, dan jenis kelamin diisi, alamat kosong tetapi klik tambah	nama (Wildan) tgl_lahir (10 Juni 2025) jenis_kelamin (Laki-laki) alamat (kosong)	Alamat belum di isi!	Alamat belum di isi!	<i>Valid</i>
9.		nama, tgl lahir, jenis kelamin, dan alamat di isi dan klik tambah	nama (Wildan) tgl_lahir (10 Juni 2025) jenis_kelamin (Laki-laki) alamat (tangerang)	Data berhasil ditambahkan!	Data berhasil ditambahkan!	<i>Valid</i>
10.	Form Hapus Anggota	Belum pilih data yang ingin di hapus tetapi klik hapus	nama dan id anggota (kosong)	Pilih data yang harus dipilih terlebih dahulu!	Pilih data yang harus dipilih terlebih dahulu!	<i>Valid</i>
11.		Telah pilih anggota yang ingin dihapus dan klik hapus	nama (korto) id anggota (7)	Data berhasil dihapus	Data berhasil dihapus	<i>Valid</i>
12.	Form Edit Anggota	Belum pilih data yang ingin di edit tetapi klik edit	id anggota (kosong)	Pilih dahulu data yang ingin di edit!	Pilih dahulu data yang ingin di edit!	<i>Valid</i>
13.		Telah pilih anggota yang ingin di edit, melengkapi	id anggota (20)	Data berhasil di edit	Data berhasil di edit	<i>Valid</i>

		data, dan klik <i>edit</i>				
14.	Form Absensi	Belum pilih anggota yang ingin di absen, tanggal dan keterangan kosong, tetapi klik absen	nama, id anggota, tanggal, dan keterangan (kosong)	Pilih Anggota terlebih dahulu!	Pilih Anggota terlebih dahulu!	<i>Valid</i>
15.		Sudah pilih anggota, tanggal dan keterangan kosong tetapi klik absen	nama (Wildan) id anggota (21) tanggal dan keterangan (kosong)	Silahkan pilih tanggal terlebih dahulu.	Silahkan pilih tanggal terlebih dahulu.	<i>Valid</i>
16.		Sudah pilih anggota, tanggal diisi, keterangan kosong tetapi klik absen	nama (Wildan) id anggota (21) tanggal (9 Juni 2025) keterangan (kosong)	Silahkan pilih keterangan absensi	Silahkan pilih keterangan absensi	<i>Valid</i>
17.		Sudah pilih anggota, mengisi tanggal dan keterangan	nama (Wildan) id anggota (21) tanggal (9 Juni 2025) keterangan (Hadir)	Absensi berhasil disimpan!	Absensi berhasil disimpan!	<i>Valid</i>
18.	Form Ubah Absensi	Belum pilih anggota, ketenragan kosong tetapi klik ubah	nama (kosong) id anggota (kosong) tanggal (kosong) keterangan (kosong)	Pilih data absensi yang ingin diubah.	Pilih data absensi yang ingin diubah.	<i>Valid</i>
19.		Sudah pilih anggota, telah mengisi keterangan	nama (bulbasaur) id anggota (6) tanggal (6 Mei 2025) keterangan (Sakit)	Absensi berhasil diubah.	Absensi berhasil diubah.	<i>Valid</i>
20.	Form Cek Absensi	Belum mengisi cari sehingga menampilkan semua data absensi	cari (kosong)	Menampilkan semua data absensi.	Menampilkan semua data absensi.	<i>Valid</i>

21.		Mengisi cari dengan nama lengkap	cari (ging)	Menampilkan total absensi sesuai <i>input-an</i>	Menampilkan total absensi sesuai <i>input-an</i>	<i>Valid</i>
22.	Struktur Organisasi	Belum klik <i>edit</i> tetapi ingin mengganti pengurus organisasi	pengurus (Andreas Tan)	Menampilkan pengurus pengurus organisasi lama	Menampilkan pengurus pengurus organisasi lama	<i>Valid</i>
23.		Klik <i>Edit</i> , mengganti pengurus, dan klik <i>Update</i>	pengurus (Bayu)	Data Struktur Organisasi berhasil di <i>update</i> .	Data Struktur Organisasi berhasil di <i>update</i>	<i>Valid</i>

5. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang dipaparkan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan :

1. Aplikasi SMB mampu menggantikan proses pendataan manual yang sebelumnya menggunakan buku catatan dan *spreadsheet*. Dengan sistem ini, seluruh data anggota dapat disimpan secara digital, sehingga mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan kehilangan data.
2. Fitur pencarian dan pengelolaan data pada aplikasi SMB mempermudah proses pencarian informasi meskipun jumlah anggota semakin banyak. Hal ini membantu admin dalam menemukan data secara cepat dan akurat, serta meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan informasi.
3. Aplikasi SMB memberikan solusi atas proses absensi yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan menghadirkan sistem pencatatan kehadiran digital yang lebih cepat, akurat, dan terorganisir.
4. Pengembangan aplikasi SMB memberikan solusi atas ketiadaan sistem terpusat, dengan menyediakan satu platform yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengakses seluruh data anggota secara terintegrasi dan aman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Purwandari, N. (2021). Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada Perusahaan Manufaktur Pre-Server Berbasis Desktop. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 2(1), 1-10.
- [2] Audriyani, I. D., Juhriah, E., & Maimunah, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Absensi Karyawan PT Energizer Indonesia. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 2(02), 372-379.
- [3] Dandi, D., Hapsari, A. T., & Fitriansyah, A. (2022). Perancangan Aplikasi Absensi dan Penggajian pada Hotel Le Meridien Jakarta Berbasis Java. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(02), 330-337.
- [4] Saputra, H., Kusmanto, T. H., & Fitriansyah, A. (2023, January). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Berbasis Java Netbeans Pada SD BRIGHT KIDDIE. In *Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (SEMNAS RISTEK)* (Vol. 7, No. 1).
- [5] Hamsiah, H. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Anggota Sanggar Senam Cantik Kerinci Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Netbeans. *Explorer*, 2(2), 48-53.
- [6] Nadeak, B., Sinaga, H. S., & Sitepu, A. M. (2016). Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web di SMK Swasta Pelita Medan. *Jurnal Riset Komputer (JURIKOM)*, 3(4), 51-57.
- [7] Rianto, D. A., Siregar, B., & Fahmi, F. (2015). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web. *Media SISFO*:

- Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi, 9(2), 289–298.
- [8] Nur, R., Suryadi, D., & Gunawan, T. S. (2018). Judul artikel lengkap. Jurnal Perancangan Mesin-Mesin Industri.
- [9] Ardian, C. F., & Saputra, F. (2021). Sistem informasi akuntansi penjualan pada CV. Mitra Mobil Aceh Besar. Jurnal Ilmiah Akuntansi, 8 (2), 57–74.
- [10] Susanto, D., Setiawan, T., & Zulkifli, H. (2023). Perancangan sistem informasi pendataan warga negara asing (WNA) pada Kantor Imigrasi Kelas 1 TPI Jambi menggunakan mobile web. Jurnal Sistem Informasi, 8(2), 55–61. e ISSN: 2541-1760.
- [11] Darma, W. (2022). Analisis manajemen pelaksanaan Sekolah Minggu Buddha. Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya, 6(1), 1–10. e-ISSN: 2621-1017