

## Rancang Bangun Sistem Informasi Warga Berbasis Mobile pada RW 06 Kelurahan Cipinang Jatinegara Jakarta Timur

Salim Maula Hudzaifah<sup>1</sup>, Mohammad Farroos Al Ammaar<sup>2</sup>, Ikhsan Abror Siregar<sup>3</sup>  
[huzzaifah956@gmail.com](mailto:huzzaifah956@gmail.com)<sup>1</sup>, [muhammadfarroos12@gmail.com](mailto:muhammadfarroos12@gmail.com)<sup>2</sup>, [abrorsiregar80@gmail.com](mailto:abrorsiregar80@gmail.com)<sup>3</sup>  
Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika

### ABSTRAK

Rukun tetangga/rukun warga (RT/RW) adalah lembaga yang dibentuk melalui musyawarah dengan masyarakat setempat dalam rangka memberikan pelayanan kepada warga. RT/RW mempunyai peranan penting dalam menjaga dan melestarikan nilai-nilai masyarakat yang dilandasi gotong royong dan kekeluargaan; memperlancar pelaksanaan tugas pemerintah di bidang pembangunan pedesaan atau perkotaan dan masyarakat, serta memberdayakan seluruh organisasi pemerintah dan dunia usaha untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, RT/RW harus memberikan pelayanan yang baik kepada warganya sehingga tercipta masyarakat yang kondusif. Masyarakat membutuhkan pelayanan sewaktu-waktu, namun pelayanan tersebut hanya dapat diberikan kepada warga pada sore hari atau hari libur karena pengurus RT/RW mempunyai kepentingan pribadi. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membangun sistem informasi warga berbasis mobile yang mampu menjadi media komunikasi antara warga dan pengurus RT/RW. Melalui penggunaan teknologi mobile, sistem informasi warga memungkinkan warga untuk dengan cepat mengakses informasi terkait aktivitas komunitas, pengumuman penting, serta layanan publik yang tersedia di sekitar mereka. Aplikasi ini juga memberikan kemudahan bagi warga untuk melaporkan permasalahan atau kebutuhan masyarakat langsung melalui fitur pelaporan yang terintegrasi. Dengan demikian, diharapkan adopsi teknologi ini dapat membawa dampak positif dalam memajukan kualitas hidup dan memperkuat jalinan sosial di masyarakat setempat. Dan aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai kegiatan/acara atau informasi lainnya yang diperlukan, serta mempermudah dalam melakukan laporan ataupun pengaduan dalam bentuk aplikasi mobile.

**Kata Kunci:** Masyarakat, Mobile, Sistem Informasi.

### ABSTRACT

*Neighborhood association/community association (RT/RW) is an institution formed through deliberation with the local community in order to provide services to residents. RT/RW have an important role in maintaining and preserving community values based on mutual cooperation and kinship; expedite the implementation of government duties in the field of rural or urban and community development, as well as empowering all government organizations and the business world to improve community welfare. Therefore, RT/RW must provide good services to their citizens so as to create a conducive society. People need services at any time, but these services can only be provided to residents in the afternoon or on holidays because RT/RW administrators have personal interests. This problem can be overcome by building a mobile-based citizen information system that is capable of being a communication medium between residents and RT/RW administrators. Through the use of mobile technology, the citizen information system allows citizens to quickly access information related to community activities, important announcements, and public services available around them. This application also makes it easy for residents to report problems or community needs directly through an integrated reporting feature. Thus, it is hoped that the adoption of this technology can have a positive impact in improving the quality of life and strengthening social ties in local communities. And this application aims to make it easier to get information about activities/events or other necessary information, as well as make it easier to make reports or complaints in the form of a mobile application.*

**Keywords:** Society, Mobile, Information Systems.

## PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Praktek (KKP) merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh setiap Mahasiswa diseluruh perguruan tinggi Khususnya Mahasiswa yang berada di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika. Untuk dapat terjun langsung ke dunia kerja setelah kuliah, maka setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman, guna menghadapi keprofesionalan pekerjaannya sesuai dengan bidang yang digeluti. Oleh sebab itu, kerja praktek sangat tepat dilaksanakan sehingga nantinya akan memberikan keselarasan antara ilmu teori dan praktek karena pada dasarnya ilmu teori yang di dapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan kerja praktek di lapangan. Kerja Praktek adalah wadah yang baik bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia industri.

Dan dengan berkembangnya teknologi informatika disertai dengan teknologi computer yang canggih dalam waktu relatif singkat telah mencapai perkembangannya sampai disetiap bidang kerja dan lapisan masyarakat. Pada dasarnya teknologi informatika dikembangkan untuk mempermudah masyarakat pada umumnya untuk mendapatkan berbagai informasi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi diharapkan mampu membantu dalam meningkatkan pelayanan untuk masyarakat.

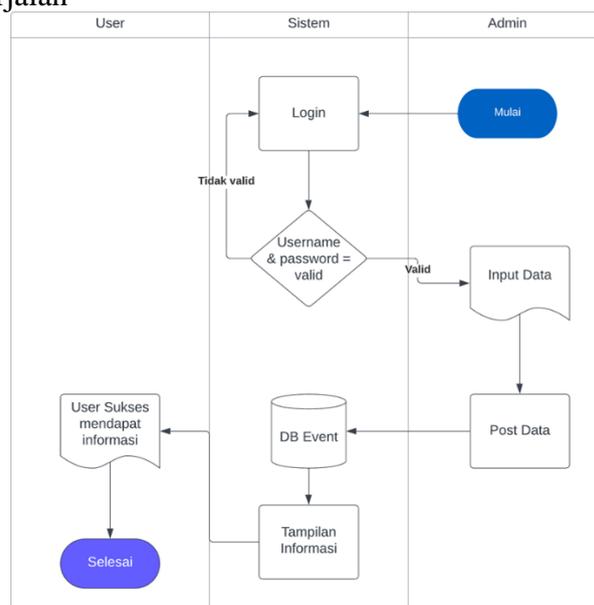
Dikarenakan juga dengan pemberian waktu pelayanan yang tidak bisa setiap saat, maka dengan memanfaatkan teknologi dapat mempermudah dalam pemberian layanan dan juga tidak memberatkan warga apabila pengurus RW sedang tidak di tempat serta untuk kemudahan dalam layanan aduan apabila terdapat suatu masalah yang membutuhkan pengurus RW untuk penyelesaiannya.

## METODOLOGI

Pengumpulan data yang kami lakukan jenis kualitatif karena pengumpulan data yang kami lakukan dengan wawancara dan interview dengan narasumber ketua RW 06 Kelurahan Cipinang Jakarta Timur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN ANALISA & RANCANGAN SISTEM

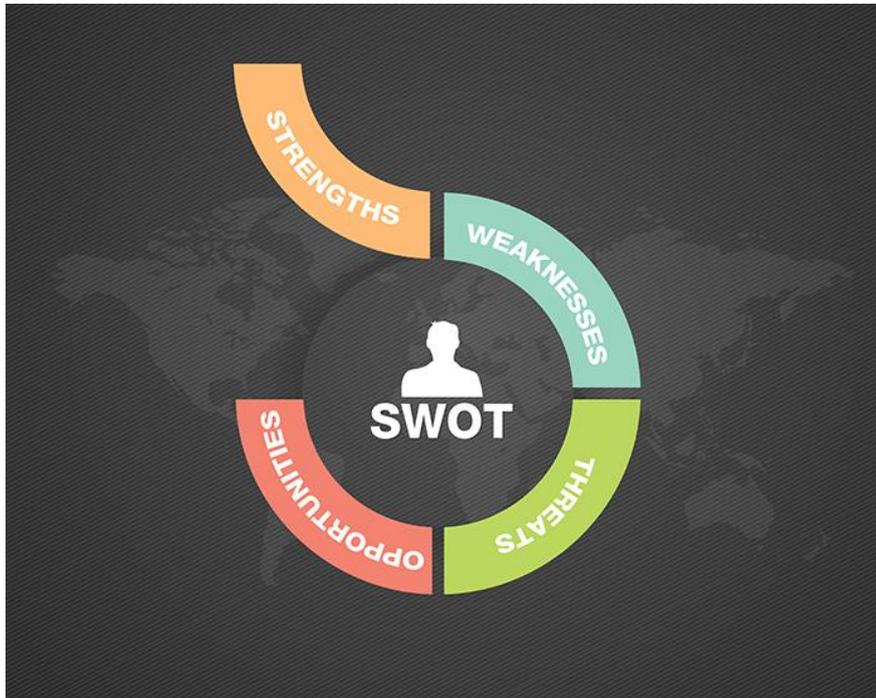
### A. Analisa system berjalan



Gambar 1. Diagram Flow

Dari gambar diagram flowmap diatas, kita bisa lihat alur jalan dari aplikasi. Berikut alur kerjanya:

1. Admin/User melakukan login berdasarkan role
  2. Admin melakukan input data informasi
  3. Sistem melakukan upload data ke aplikasi
  4. User dapat melihat dan melakukan pencarian informasi pada aplikasi sesuai keinginan
- B. Analisa SWOT



Gambar 2. analisis SWOT

SWOT dalah singkatan dari kekuatan (strength), kelemahan (weakness), peluang (opportunity), ancaman (threat), dan ini awalnya metode yang dikembangkan untuk bisnis dan industri, namun juga berguna untuk berbagai bidang oleh berbagai organisasi kecil, nirlaba hingga organisasi besar, analisis SWOT juga dapat digunakan untuk tujuan pribadi ataupun professional.

C. Strength (Kekuatan)

- a. Diakses secara portable melalui handphone masing – masing
- b. Fungsi yang mudah digunakan
- c. Informasi terpusat di aplikasi

D. Weakness (Kelemahan)

- a. Membutuhkan jaringan internet
- b. Aplikasi hanya bisa dibuka melalui handphone

E. Opportunity (Peluang)

- a. Penghematan biaya dan waktu
- b. Bertambahnya fitur seiring berjalannya waktu dan kebutuhan

F. Threat (Ancaman)

- a. Adanya warga/user yang tidak memahami penggunaan teknologi
- b. Adanya masalah didalam aplikasi

G. Metode Pengembangan Aplikasi

Pada pengembangan aplikasi ini kita menggunakan metode Agile, metode agile sendiri adalah sebuah pendekatan yang digunakan dalam pengembangan produk atau

proyek, terutama dalam bidang teknologi informasi. Prinsip utama metode Agile adalah mengutamakan adaptasi dan fleksibilitas dibandingkan dengan perencanaan yang terlalu rinci. Dengan metode Agile, tim pengembangan lebih fleksibel dalam merespons perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan, sehingga dapat menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan warga.

Metode Agile terdiri dari beberapa framework, seperti Scrum, Extreme Programming (XP), Lean Development, dan lain-lain. Masing-masing framework memiliki aturan dan prosedur yang berbeda, tetapi pada dasarnya semua framework Agile memiliki beberapa karakteristik yang sama, di antaranya:

- Mengutamakan komunikasi dan kerja sama tim dibandingkan dengan dokumen yang terlalu rinci.
- Menggunakan iterasi atau siklus pengembangan yang singkat (biasanya disebut "sprint") untuk menghasilkan versi produk yang bisa digunakan atau diuji coba secara terus-menerus.
- Menyediakan fleksibilitas untuk menyesuaikan produk sesuai dengan perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan.

Metode Agile sangat cocok untuk pengembangan aplikasi ini yang memiliki tingkat kebutuhan atau permintaan yang tidak pasti atau cepat berubah, karena metode ini memungkinkan tim pengembangan untuk merespons perubahan tersebut dengan cepat dan efektif. Selain itu, metode Agile juga menekankan pada kualitas dan efisiensi, sehingga produk yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan warga RW 006.



Gambar 3. Agile Flow

Berikut penjelasan pada gambar diatas:

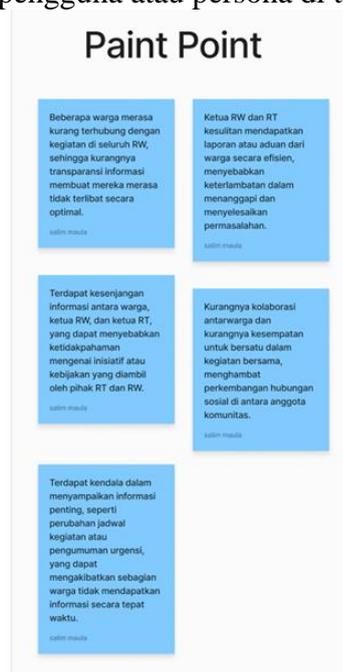
#### 1. Plan(rencana)

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah perencanaan dalam melakukan tahap pengembangan dalam mengembangkan aplikasi sistem informasi jadwal kajian Masjid Nurul Iman. Melakukan research terlebih dahulu agar kita mengetahui lebih jelas akar permasalahan yang nantinya akan kita buat untuk solusinya, sehingga pengembangan aplikasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan jamaah. Pada tahap ini kam juga melakukan beberapa tahap research untuk mendapatkan jawaban kepada user berikut adalah contoh dari user persona, Empathy Map, HMW (How Might We), dan Pain Point yang kami dapat setelah melakukan wawancara:



Gambar 4. Empathy Map

Gambar diatas Merupakan hasil dari empathize pada tahap pertama dalam metode Design Thinking. Tujuan dari dibuatnya empathy map adalah untuk memvisualisasikan kebutuhan, sikap, dan perilaku pengguna. Hal ini akan membantu untuk menyelaraskan pemahaman mendalam tentang target pengguna. Proses ini juga membantu dalam pengambilan keputusan desain. Empathy map biasanya dibagi menjadi 4 kuadran (Says, Thinks, Does, dan Feels), dengan pengguna atau persona di tengah (S. Gibbons, 2018).



Gambar 5. Paint Point

Gambar diatas merupakan Pain Point merupakan hasil pencarian masalah pada tahap Emphaty Map yang kemudian akan dicarikan ide dan solusi berdasarkan permasalahan yang sudah berhasil dijabarkan, yang berguna untuk perancangan design aplikasi sistem informasi RW 006.

Setelah Pain Point pada tahap ini penulis membuat HMW (How Might We). HMW merupakan pengerian dari proses brainstorming dimana kita mencari paint point dan membingkai ulang pertanyaan sehingga jawaban yang diharapkan muncul adalah berupa langkah-langkah aksi yang kongkrit (Procter, 1970).



Gambar 6. HMW (How Might We)

Gambar diatas merupakan hasil dari proses How Might We atau mengubah pernyataan menjadi pertanyaan. Melalui proses How Might We, dihasilkan beberapa inti permasalahan yang sudah didapatkan. Dari gambar diatas didefinisikan HMW aplikasi sistem informasi warga RW 006 yaitu: “membuat fitur yang membantu para warga mendapatkan informasi secara akurat sekaligus sistem pelaporan warga”. Setelah mendapatkan pernyataan tersebut, penulis akan mencari ide beberapa ide solusi untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan pada How Might We tersebut.



Gambar 7. User Persona

Pada user persona dengan user wawancara yang bernama Iman Jaya, yang beliau adalah seorang pekerja yang ada di suatu perusahaan di Jakarta dan masih baru di daerah tersebut dan masih berusaha untuk bersosialisasi dengan para warga yang ada di RW 006 dan membutuhkan banyak informasi terkait kegiatan RW 006 sehingga cocok menjadi narasumber dalam research ini. Agar bisa menemukan permasalahan yang dapat membantu dalam penelitian ini.

## 2. Design

Pada tahap ini setelah melakukan research selanjutnya adalah proses design aplikasi sistem informasi yang akan digunakan.

## 3. Develop

Setelah selesai melakukan design, dilanjutkan dengan proses development (pengembangan) yang menggunakan flutter untuk development aplikasi mobile, Laravel sebagai database user dan firebase untuk semua database berita dan yang lainnya

## 4. Test

Setelah selesai tahap develop aplikasi tentunya tidak akan lepas dari yang namanya bug ataupun ketidaknyamanan dari pengguna, maka dengan itu kita melakukan test untuk menguji dari aplikasi tersebut yaitu dengan user acceptance testing. Yaitu agar aplikasi dapat di pakai dan diterima banyak orang.

## 5. Deploy

Sudah ketika dirasa sudah aman, maka berikutnya adalah deploy untuk aplikasinya. Disini kita melakukan deploy ke server untuk login aplikasi dan untuk database lainnya sudah secara otomatis online melalui firebase.

## 6. Review

Disini kita melakukan review kembali dari apa yang sudah dikembangkan sebelumnya agar tidak ada perbedaan data ataupun tampilan ketika aplikasi ini nantinya diluncurkan.

## 7. Launch

Setelah amannya dari bug didalam proses review, maka tahap terakhir adalah launch, yaitu dengan memperkenalkan dengan user terkait penggunaan dari aplikasi tersebut. Dan harapan penulis dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan para warga RW 006 Cipinang.

## H. Impact Analysis Matrix

Tabel 1. Impact Analysis Matrix

No	Kebutuhan Organisasi	Pengaruh dibidang IT
1	Kebutuhan bidang bisnis	Pengaruh Bidang IT
	Penerapan sistem informasi terintegrasi dan <i>realtime</i>	Implementasi sistem informasi yang terintegrasi dan <i>realtime</i>
2	Kebutuhan bidang Informasi	Pengaruh Bidang IT
	a. Memudahkan dalam penyediaan & penyebaran berita b. Pengaduan & <i>feedback</i> warga	Penyediaan aplikasi <i>mobile</i> sistem informasi Penyediaan aplikasi <i>mobile</i> sistem informasi
3	Kebutuhan Teknologi	Pengaruh Bidang IT
	a. Dapat diakses 24 jam b. Diakses melalui <i>handphone</i> c. <i>Zero down time (realtime)</i>	Penyediaan infrastruktur IT

## I. Spesifikasi Fungsi

Tabel 2. Spesifikasi Fungsi

No	Nama Fungsi	Keterangan
1	Login	Log in adalah menu untuk masuk kedalam aplikasi sistem informasi RW 006
2	Input Berita	Input berita berguna untuk menambahkan berita
3	Mengelola data pengaduan	Berguna untuk manajemen data pengaduan warga
4	Profile	Berguna untuk menampilkan informasi user
5	Melihat berita	Berguna untuk melihat berita
6	Membuat pengaduan	Berguna untuk melakukan input pengaduan

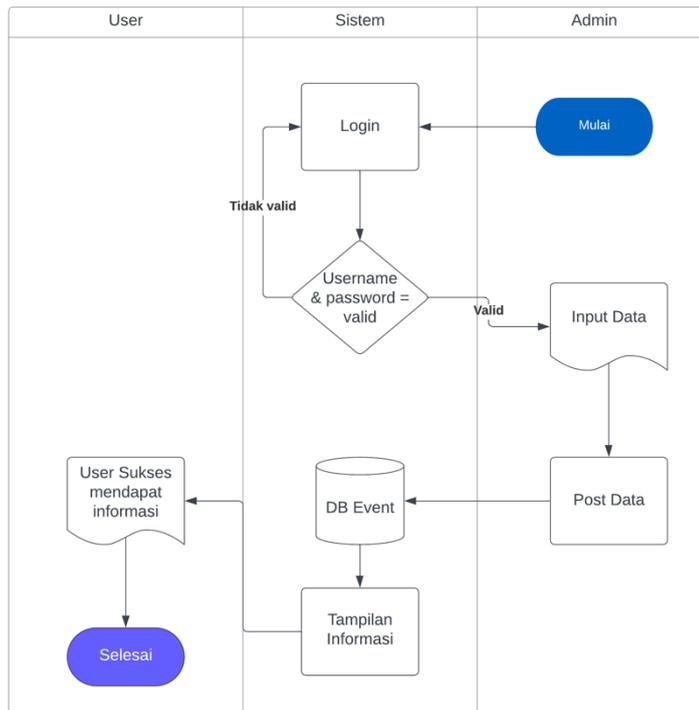
J. Spesifikasi Teknis

Spesifikasi Software

- Backend: Laravel & Firebase (BaaS)
- Frontend: Flutter
- Database: mySQL & NoSQL

K. Rancangan Sistem Usulan

Diagram Flowmap



Gambar 4. 8 Diagram Flowmap

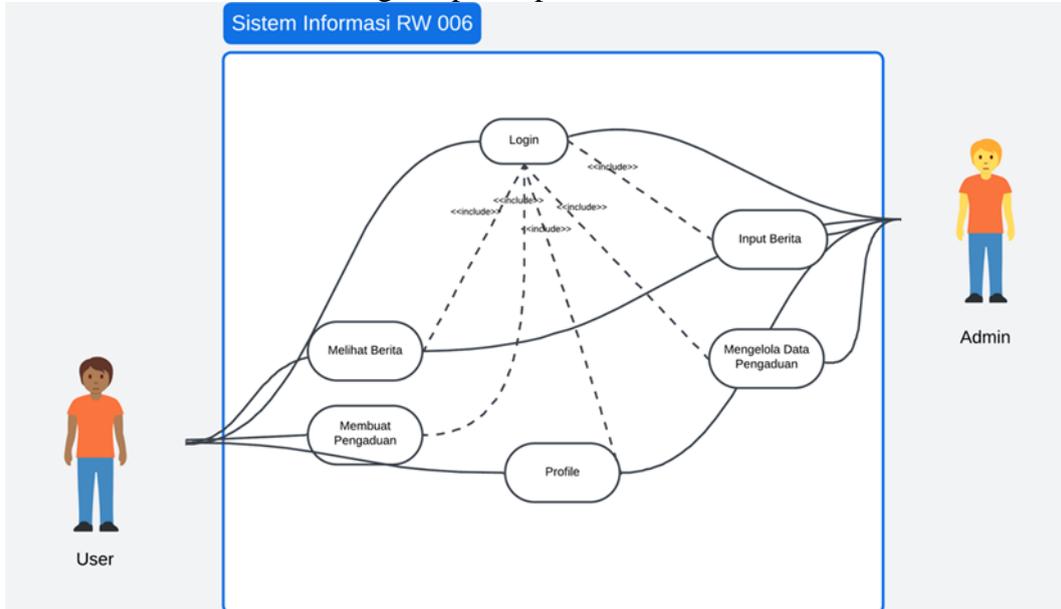
L. Use Case Diagram

Use case Diagram adalah jenis diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan pengguna sistem atau aktor dalam suatu kasus penggunaan (use case). Use case diagram menunjukkan bagaimana sistem bekerja untuk menyelesaikan suatu tindakan

atau aktivitas yang diminta pengguna.

Use case diagram sangat membantu dalam proses perencanaan maupun pengembangan, karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana sistem bekerja menyelesaikan tindakan atau aktivitas yang diminta pengguna.

Berikut adalah use case diagram pada aplikasi:



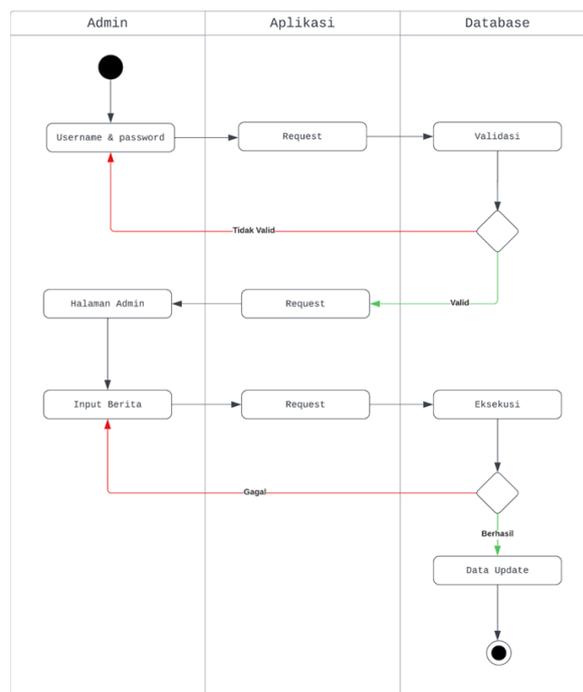
Gambar 9. Diagram Usecase

### M. Activity Diagram

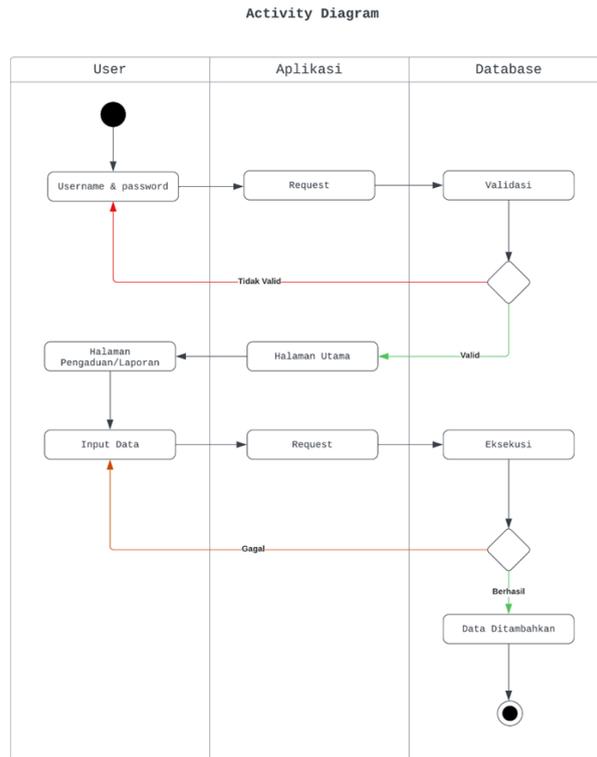
Activity diagram adalah jenis diagram yang menggambarkan alur kerja atau proses yang terjadi dalam suatu sistem. Diagram ini menunjukkan langkah – langkah yang dilakukan dalam suatu proses, beserta kondisi yang mempengaruhi alur proses tersebut.

Berikut adalah Activity diagram pada aplikasi sistem informasi RW 006:

Activity Diagram



Gambar 10. Admin Activity Diagram

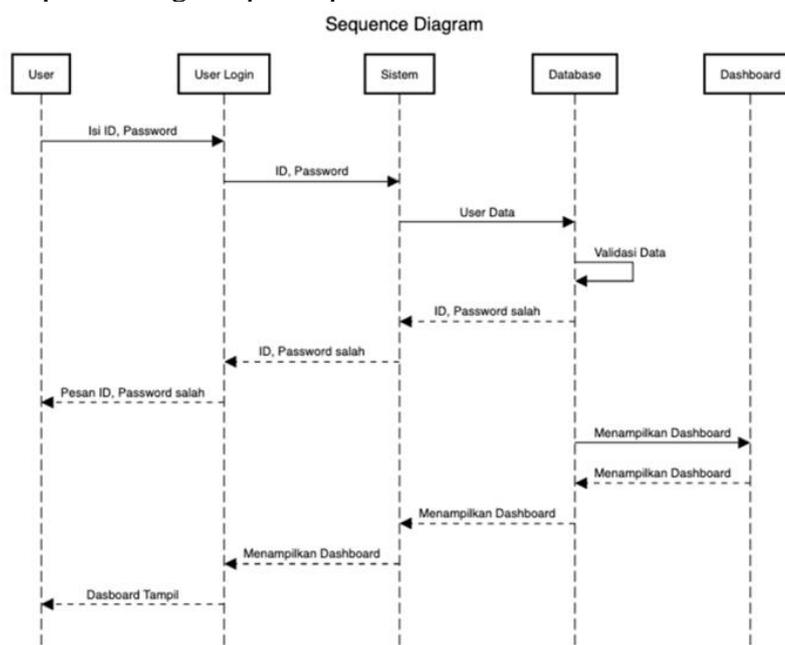


Gambar 11. User Activity Diagram

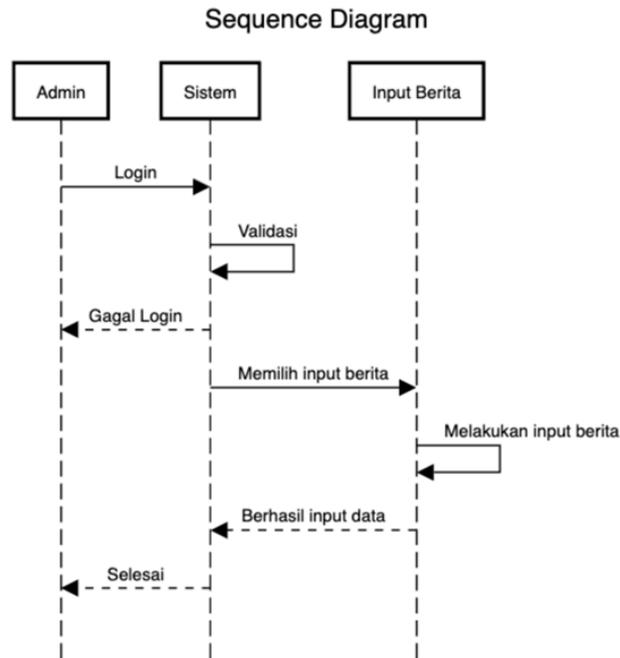
#### N. Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan.

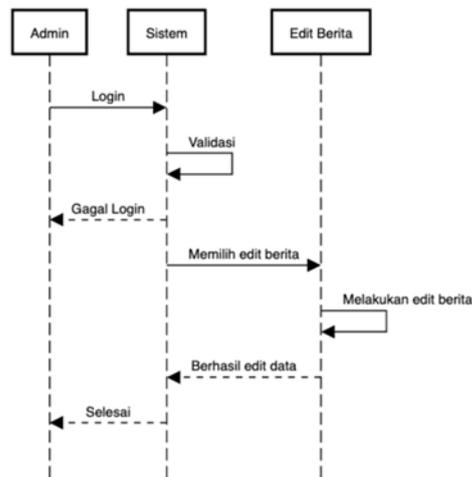
Berikut Sequence diagram pada aplikasi sistem informasi RW 006:



Gambar 12. Sequence Diagram User



Gambar 13. Sequence Diagram Admin melakukan input berita  
Sequence Diagram

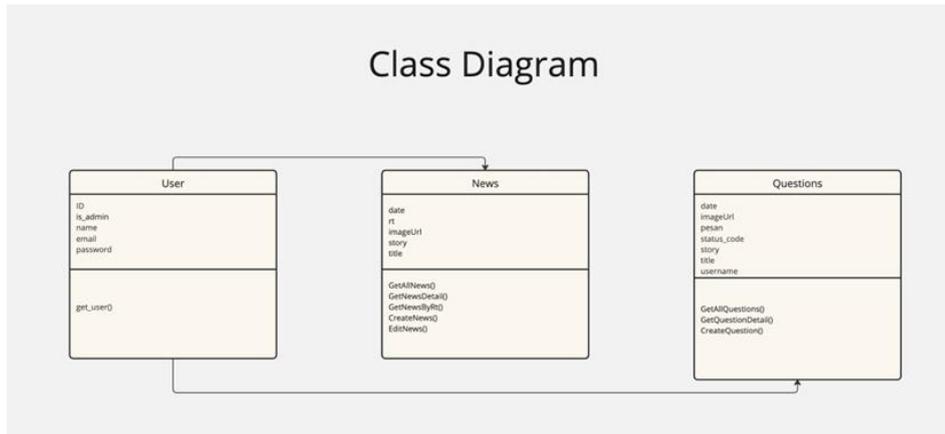


Gambar 14. Sequence Diagram Admin melakukan edit berita

### O. Class Diagram

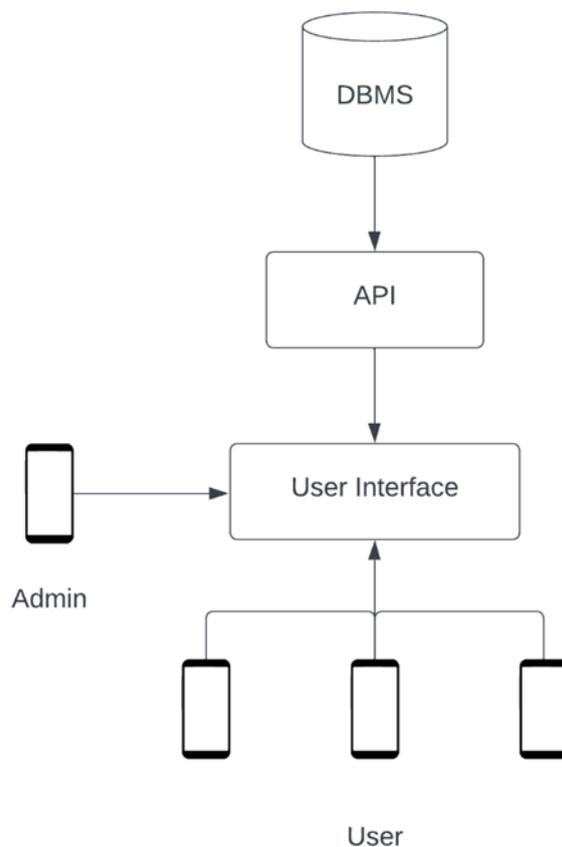
Class diagram adalah jenis diagram yang menggambarkan struktur dan hubungan antar kelas dalam suatu sistem. Kelas adalah template yang digunakan untuk membuat objek, yang memiliki atribut dan perilaku tertentu. Class diagram menunjukkan bagaimana kelas-kelas tersebut saling terkait satu sama lain, serta atribut dan perilaku yang dimiliki oleh kelas tersebut.

Berikut untuk Class Diagram aplikasi sistem informasi:



Gambar 15. Diagram Class

P. Arsitektur Aplikasi



Gambar 16. Arsitektur Aplikasi

Dari gambar diatas menjelaskan bahwa sistem yang dibangun menampilkan fitur seperti berita kegiatan RW 006 dan pengaduan yang ditujukan untuk warga RW 006 yang lebih banyak menggunakan handphone. Yang mana semua fitur yang dibutuhkan para warga bisa langsung diakses melalui handphone masing – masing.

Ketika user membuka aplikasi maka secara otomatis akan merequest ke melalui sebuah API yang berikutnya akan diteruskan ke server lalu ke database. Semua sistem informasi dihandle oleh seorang admin. Jadi data akan terus diupdate oleh admin tersebut. Namun dari user juga bisa melakukan request ke server dari fitur pengaduan/pelaporan. Namun, untuk kelanjutannya akan diupdate melalui admin.

Q. Design Database Relational & Non-Relational

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah jenis diagram yang digunakan untuk

menggambarkan hubungan antar entitas dalam suatu sistem. Entitas adalah objek atau konsep yang memiliki atribut dan terlibat dalam suatu proses atau aktivitas. ERD digunakan untuk menggambarkan struktur data dalam suatu sistem, termasuk hubungan antar entitas, atribut- atribut yang dimiliki oleh entitas, dan cara entitas tersebut saling terkait satu sama lain.

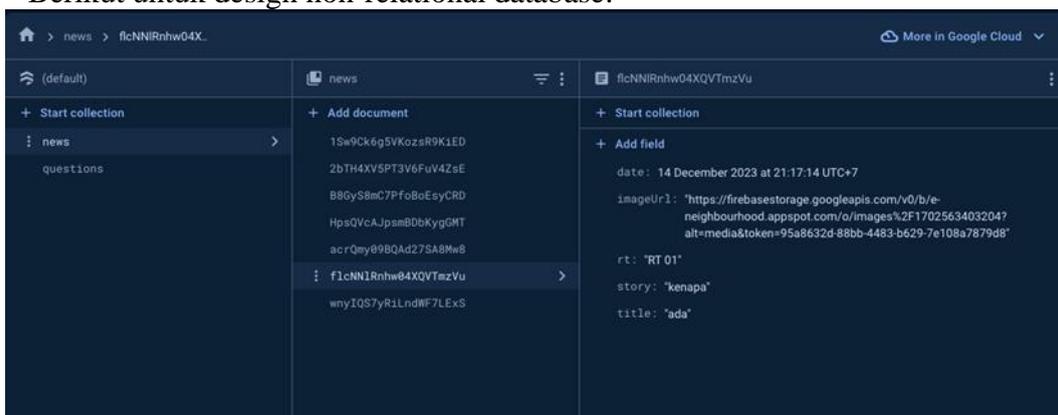
Berikut untuk design relational database untuk login

users	
PK	id: Int
	nama: Varchar (10)
	telpon: Varchar (15)
	username: Varchar (20)
	password: Varchar (10)
	is_admin: int
	created_at: date
	updated_at: date

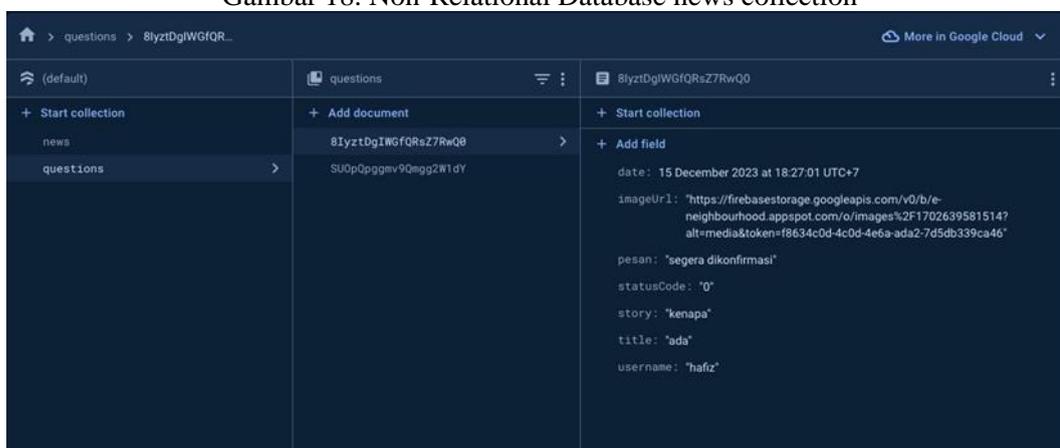
Gambar 17. ERD

Selain menggunakan DMBS (Database Management System) yang memiliki relational, kami juga menggunakan database non-relational untuk data – data lainnya yaitu dari firestore database yang merupakan bagian dari Firebase.

Berikut untuk design non-relational database:



Gambar 18. Non-Relational Database news collection



Gambar 19. Non-Relational Database Questions Collection

## R. Spesifikasi File (Struktur Database)

### a. Database users

Primary Key: id  
 Foreign Key: -  
 Panjang Data: 1004

Tabel 3. Database Users

No	Nama	Tipe	Size	Keterangan
1	Id	int		id user
2	nama	varchar	10	Nama user
3	telpon	varchar	15	Nomor telpon user
4	username	varchar	20	Username yang digunakan
5	password	varchar	10	Password yang akan digunakan
6	is_admin	int		Pembeda antar user

b. Database News Collection

Primary Key : -  
 Foreign Key : -  
 Panjang Data : -

Tabel 5. Database Questions Collection

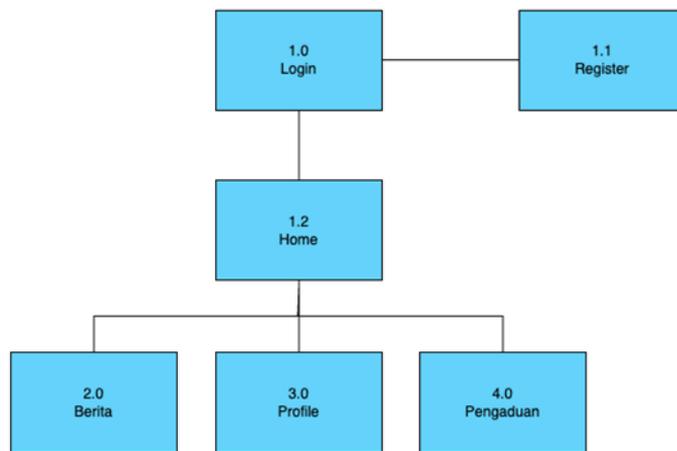
No	Field	Tipe Data
1	date	date
2	imageurl	string
3	pesan	string
4	status_code	string
5	story	string
6	title	string
7	username	string

S. Struktur Program (HIPO)

HIPO (Hierarchy Plus Input-Proses-Output) merupakan metodologi yang dikembangkan dan didukung oleh IBM, yang sekarang banyak digunakan untuk alat desain dan dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem. Dan HIPO ini merupakan alat dokumentasi program berbasis pada fungsi, yaitu tiap – tiap modul didalam sistem digambarkan oleh fungsi utamanya. Dan berikut untuk sasaran HIPO:

1. Untuk menyediakan suatu struktur guna memahami fungsi – fungsi dari sistem.
2. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan program, bukannya menunjukkan perintah – perintah program yang digunakan untuk melaksanakan fungsi tersebut.
3. Untuk menyediakan penjelasan yang jelas dari input yang harus digunakan dan output yang harus dihasilkan oleh masing – masing fungsi pada tiap – tiap tingkatan dari diagram – diagram HIPO.
4. Untuk menyediakan output yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pemakai.

Berikut untuk HIPO (Hierarchy Plus Input-Proses-Output) pada aplikasi sistem informasi RW 006:



Gambar 20. HIPO

T. Role Matrix/Security Access

Tabel 6. Role Matrix

Role Matrix	Admin	User
Dashboard	CRUD	R
Berita	CRUD	R
Pengaduan	CRUD	CRUD
Profile	CRUD	R

Keterangan: C = Create, R = Read, U = Update, D = Delete

U. Tampilan Layar Program/Aplikasi

a. Login

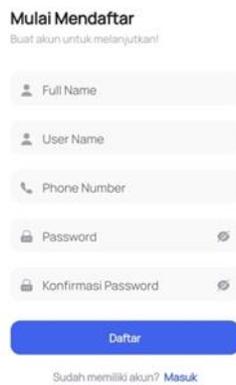
Berikut adalah tampilan aplikasi ketika kita akan melakukan login:



Gambar 21. Tampilan Login

b. Register

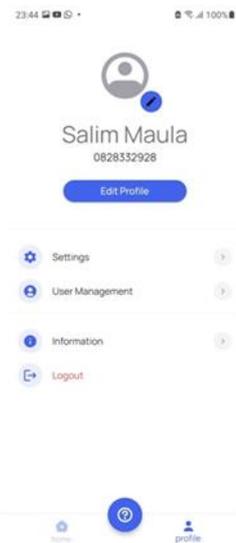
Berikut adalah tampilan register aplikasi:



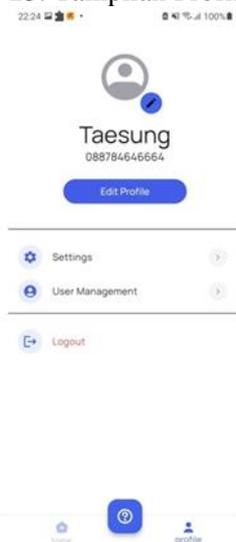
Gambar 22. Tampilan Register

c. Profile

Berikut adalah tampilan profile user admin dan user biasa:



Gambar 23. Tampilan Profile Admin



Gambar 24. Tampilan Profile User

#### d. Laporan Pengaduan

Berikut adalah tampilan ketika kita akan melakukan pengaduan/umpan balik:



Gambar 25. Tampilan Input Pengaduan

#### e. List pengaduan

Berikut adalah tampilan ketika list pengaduan dalam keadaan kosong dan jika sudah ada isinya:



Gambar 26. Tampilan list kosong pengaduan



Gambar 27. List pengaduan yang dibuat oleh user

f. Input Berita

Pada fitur ini hanya dikhususkan untuk admin untuk melakukan input berita. Berikut tampilannya:



Gambar 28. Input Berita

g. List berita

Pada fitur ini akan ada list dari berita yang sudah diinputkan dari a



Gambar 29. Tampilan list berita tanpa filter



Gambar 30. Tampilan list berita dengan filter RT

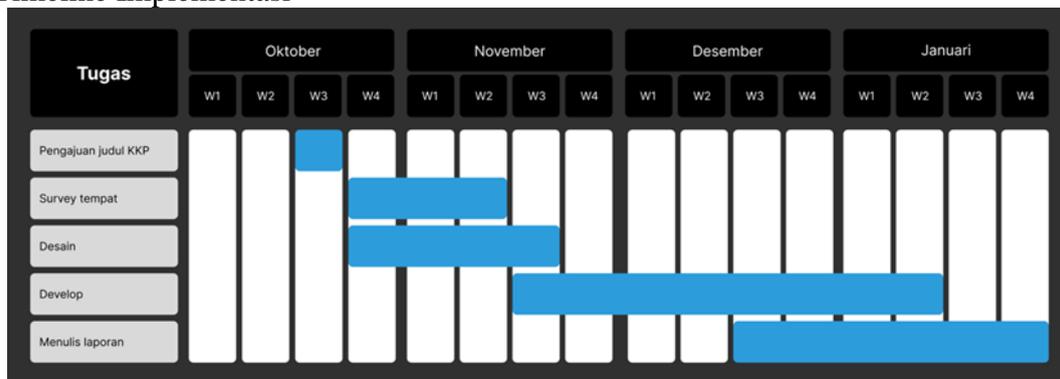
h. Detail Berita

Berikut adalah tampilan detail dari list berita yang ada:



Gambar 31. Detail berita

V. Timeline Implementasi



Gambar 32. Timeline Implementasi

- a. Pengajuan Judul KKP : 13 Okt 2023
- b. Survey Tempat : 16 Okt 2023 – 17 Nov 2023
- c. Desain : 16 Okt 2023 – 24 Nov 2023
- d. Develop : 20 Nov 2023 – 12 Jan 2024
- e. Menulis laporan : 18 Des 2023 – 26 Jan 2024

**KESIMPULAN**

Pembuatan aplikasi mobile sistem informasi warga RW 006 bertujuan untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai kegiatan/acara atau informasi lainnya yang diperlukan, serta mempermudah dalam melakukan laporan ataupun pengaduan dalam bentuk aplikasi mobile.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] D. Mahendra, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN WARGA DI LINGKUNGAN RT/RW MENGGUNAKAN SISTEM DASHBOARD BERBASIS WEBSITE,” vol. 1, no. 1, 2022, [Online]. Available: <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/biner>
- [2] I. Ashari, D. Retnaningtyas Utami, and A. Rahmad Rahim, “SISTEM INFORMASI RT/RW DESA BULANGKULON BERBASIS WEB,” Journal of Community Service, vol. 3, no. 3,

- 2021, [Online]. Available: [www.aplikasidesaku.rf.gd](http://www.aplikasidesaku.rf.gd).
- [3] E. Widiyanto and D. Kurniadi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Keuangan RT/RW Berbasis Web." [Online]. Available: <http://jurnal.itg.ac.id/>
  - [4] "Perancangan Aplikasi E-Surat Berbasis Mobile Pada Pemerintahan Desa Kedunggede Kecamatan Lumbir".
  - [5] R. Akbar et al., "Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Warga RW 01 Kelurahan Rawa Buaya Berbasis Website," vol. 2, no. 3, pp. 2654–4229, 2019, [Online]. Available: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JTSI>
  - [6] "Registrasi Ulang Bagi Penerima Manfaat Pensiun Yang Berbasis Mobile".
  - [7] D. Novian, A. Mulyanto, G. L. Y. M. Punu, and I. Wardati, "Aplikasi E-Warga Berbasis Mobile Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat," *Jurnal Teknik*, vol. 19, no. 1, pp. 42–52, Jun. 2021, doi: 10.37031/jt.v19i1.135.
  - [8] L. Liliana, "Yuk Laporkan: Sistem Informasi Pengaduan Keluhan Masyarakat Berbasis Aplikasi Mobile Untuk Inovasi Teknologi Pembangunan Berkelanjutan," *JBASE - Journal of Business and Audit Information Systems*, vol. 3, no. 2, Aug. 2020, doi: 10.30813/jbase.v3i2.2266.
  - [9] "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDUDUK BERBASIS WEB PADA WILAYAH RT:RW 003:03 KELURAHAN MANGGARAI KECAMATAN TEBET JAKARTA SELATAN".
  - [10] F. M. Arif, I. Setiadi, and M. L. Nugraha, "SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA WARGA PADA RT 006 RW 003 KELURAHAN KALISARI."
  - [11] I. H. Muttaqi, H. Tolle, and B. T. Hanggara, "Pengembangan Aplikasi Komunitas Rukun Warga berbasis Mobile," 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
  - [12] "SISTEM INFORMASI DAN KEUANGAN WARGA RT:RW03:01 KECAMATAN CILODONG KELURAHANCILODONG DEPOK -JAWA BARAT".
  - [13] F. Sulistyanto and R. Mujiastuti, "SISTEM INFORMASI E-BANSOS BERBASIS WEB PADA KELURAHAN CIPINANG BESAR UTARA," 2021. [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it/index>
  - [14] M. Rozahi Istanbul et al., "PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT DESA BERBASIS DIGITAL."
  - [15] Y. Akbar, U. Surapati, E. Poerwandono, R. Franido, T. M. Hafiz, and A. W. S. Kusuma, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Berbasis Web," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputasi (ELKOM)*, vol. 5, no. 1, pp. 68–73, Mar. 2023, doi: 10.32528/elkom.v5i1.7672.
  - [16] R. Mbanimara, Y. M. Aryanto, D. Lorinda, R. Morys, and S. Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, "PUNDIMASKOT: Publikasi Abdimas Komputer dan Teknologi Implementasi aplikasi manajemen data warga RW 004 RT 005 kelurahan cengkareng timur berbasis web," vol. 1, no. 1, pp. 28–37, 2022, [Online]. Available: <http://journal.binainternusa.ac.id/index.php/maskot>
  - [17] N. Hokyanto, A. Suryadi, A. Citra, and D. D. Puspitasari, "Sistem Informasi Pelayanan Penduduk RW 009 Bojong Pondok Terong Cipayung Depok Berbasis Java."
  - [18] "Perancangan Sistem Informasi Warga di Rw 01 Kelurahan Kebon Bawang Berbasis Web".
  - [19] "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong".
  - [20] H. Jurnal, Y. Yulhendri, F. Faridho, and D. Kurniawan, "IMPLEMENTASI DIGITAL DASHBOARD UNTUK MENGONTROL WILAYAH RT/RW," *Maret*, vol. 2, no. 1, pp. 43–54, 2022.