

**PERANCANGAN APLIKASI SCHEDULER MOBILE
MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE
PADA PT. UNITED TRACTORS**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

NABILA ADINDA

11190453

**UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

JAKARTA

2023

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji serta syukur-ku kepada Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku, Bapak Iwan Sutiana dan Ibu Marfuah yang telah membesarkan penulis dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, dan memberi apa yang terbaik bagi penulis serta selalu mendoakan penulis untuk meraih kesuksesan penulis.
2. Ibu Nurmalasari, M.Kom. Selaku dosen pembimbing penulis, yang selalu mengingatkan, membimbing serta mendukung penuh penulis.
3. Adikku Muhammad Ghifari, yang selalu menjadi alasan untuk tetap semangat dan mencapai tujuan hidupku sebagai contoh yang baik untuknya.
4. Pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.

*Tanpa kehadiran dan dukungan dari mereka,
aku dan karya-ku ini tidak akan pernah ada.*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Nabila Adinda
NIM : 11190453
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. United Tractors”**, adalah asli (orisinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekasi

Pada tanggal : 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



NABILA ADINDA

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Adinda
NIM : 11190453
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **"Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. United Tractors"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 26 Juli 2023

Yang menyatakan,



Nabila Adinda

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Nabila Adinda
NIM : 11190453
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT.United Tractors

Telah dipertahankan pada periode 2023-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 25 Agustus 2023

PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Nurmalasari, M.Kom.

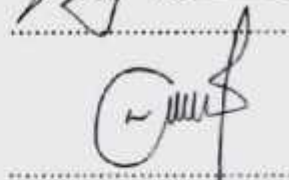


DEWAN PENGUJI

Penguji I : Rani Irma Handayani, M.Kom.



Penguji II : Maruloh, M.Kom.



PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “**Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. United Tractors**” adalah hasil karya tulis asli NABILA ADINDA dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkatan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama	: Nabila Adinda
Alamat	: Perum Taman Kebalen Jl.Flamboyan Raya Blok F1 No.56 RT.04 RW.17, Bekasi Utara
No. Tlp	: 0858-1790-7391
Email	: nabilaadinda23@gmail.com

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadir Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. United Tractors”**

Tujuan penulisan Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Skripsi ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Nurmalasari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Orang tua serta Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Teman-teman mahasiswa kelas 11.8A.11 Universitas Nusa Mandiri 2019/2023.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh sekali dari kata

sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 26 Juli 2023

Penulis



Nabila Adinda

DAFTAR ISI

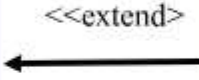
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Permasalahan	4
1.3 Perumusan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Model Pengembangan Sistem	5
1.6 Ruang Lingkup	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Penelitian Terkait	11
BAB III ANALISA SISTEM BERJALAN	15
3.1 Tinjauan Perusahaan	15
3.1.1 Sejarah Perusahaan	15
3.1.2 Struktur Organisasi dan Fungsi	16
3.2 Proses Bisnis	18
3.3 Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan.....	20
BAB IV RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	21
4.1 Analisa Kebutuhan Software	21
4.2 Desain	22

4.2.1	Desain Pemodelan Sistem	22
4.2.2	Desain Pemodelan Data.....	36
4.2.3	Desain User Interface	38
4.3	Code Generation	40
4.4	Testing.....	43
4.4.1	Tahap Pengujian Aplikasi.....	44
4.4.2	Tahap Pengujian Kenerimaan Sistem.....	46
4.5	Support.....	47
4.6	Spesifikasi Dokumen Sistem Usulan.....	48
BAB V PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan	49
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		54
LEMBAR BIMBINGAN		55
SURAT KETERANGAN RISET		56
LAMPIRAN		57
Lampiran A. Dokumen Sistem Berjalan.....		57
Lampiran B. Dokumen Sistem Usulan.....		58
Lampiran C. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....		59
Lampiran D. Bukti Publikasi Aplikasi.....		60

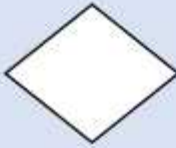
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol UML (Unified Modelling Language)

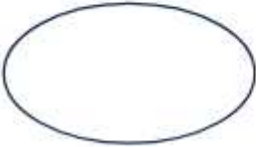
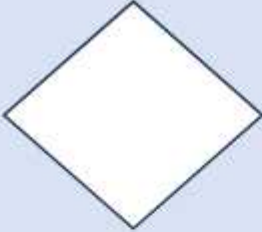
a. Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case.
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

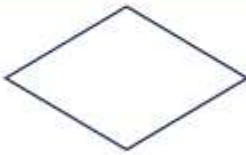
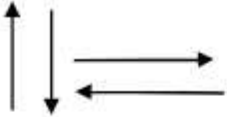
b. Simbol Activity Diagram

Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Activity 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Decision 	Decision : Percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/join 	Penggabungan : asosiasi penggabungan dimana lebih satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Swimlane : memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

c. Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

HIMPUNAN ENTITAS 	Digunakan untuk menggambarkan objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan dalam lingkungan pemakai.
ATRIBUT 	ATRIBUT Menggambarkan elemen-elemen dari satu entity yang menggambarkan entity.
RELASI 	RELASI Entity dapat berhubungan satu sama lain. Hubungan ini disebut relationship
LINK 	LINK Digunakan untuk menghubungkan entity dengan relasi dan entity dengan atribut.

2. Simbol Flowchart

	TERMINAL Digunakan untuk menggambarkan awal dan akhir dari suatu kegiatan.
	DECISION Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.
	PREPARATION Digunakan untuk menggambarkan persiapan harga awal, dari proses yang akan dilakukan
	FLOW LINE Digunakan untuk menggambarkan hubungan proses dari suatu proses ke proses lainnya.
	INPUT/OUTPUT Digunakan untuk menggambarkan proses masukan data yang berupa pembicaraan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data.

	SUBROUTINE Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program m (recursivitas).
	PROCESS Digunakan untuk menggambarkan proses yang sedang dieksekusi.
	CONNECTOR Digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya yang ada dalam satu lembar halaman.
	PAGE CONNECTOR Digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya, tetapi berpindah halaman.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Struktur Organisasi PT. United Tractors.....	16
Gambar III.2 Activity Diagram Proses Bisnis Divisi Service	19
Gambar III.1 Use Case Diagram Sistem	22
Gambar IV.2 Activity Diagram Login	28
Gambar IV.3 Activity Diagram Pilih Kategori	29
Gambar IV.4 Activity Diagram Membaca Dokumen	30
Gambar IV.5 Activity Diagram Melakukan Logout	31
Gambar IV.6 Activity Diagram Mengelola Akun	32
Gambar IV.7 Activity Diagram Mengelola Dokumen.....	33
Gambar IV.8 Class Diagram Scheduler Mobile.....	33
Gambar IV.9 Sequence Diagram Login.....	34
Gambar IV.10 Sequence Diagram Pilih Kategori.....	35
Gambar IV.11Sequence Diagram Membaca Dokumen	35
Gambar IV.12 Entity Relationship Diagram Scheduler Mobile	36
Gambar IV.13 Logical Record Structure Scheduler Mobile.....	36
Gambar IV.14 Halaman On-Boarding	38
Gambar IV.15 Halaman Login.....	38
Gambar IV.16 Halaman Utama	39
Gambar IV.17 Halaman Kategori	39
Gambar IV.18 Halaman Membaca Dokumen.....	40
Gambar IV.19 Performance Testing	45
Gambar IV.20 Networking Testing.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1 Skenario Use Case Login.....	23
Tabel IV.2 Skenario Use Case Memilih Kategori.....	24
Tabel IV.3 Skenario Use Case Membaca Dokumen.....	25
Tabel IV.4 Skenario Use Case Melakukan Logout.....	25
Tabel IV.5 Skenario Use Case Mengelola Akun.....	26
Tabel IV.6 Skenario Use Case Mengelola Dokumen.....	27
Tabel IV.7 Spesifikasi File Firebase Auth.....	37
Tabel IV.8 Spesifikasi File Firebase Storage	37
Tabel IV.9 Skenario Balck Box Testing.....	44
Tabel IV.10 Tahap Pengujian Kenerimaan Sistem Scheduler.....	46
Tabel IV.11 Kebutuhan Hardware	47
Tabel IV.12 Kebutuhan Software.....	48

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A Dokumen Sistem Berjalan.....	56
2. Lampiran B Dokumen Sistem Usulan.....	57
3. Lampiran C Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	58
4. Lampiran D Bukti Publikasi Aplikasi.....	59

ABSTRAK

NABILA ADINDA (11190453), Perancangan Aplikasi Scheduler Mobile Menggunakan Metode Prototype Pada PT. United Tractors.

PT. United Tractors saat ini sudah menerapkan digitalisasi dalam berbagai macam kegiatan yang dilakukannya. Didalam pelaksanaannya, kegiatan penyampaian informasi dan pengarsipan dokumen yang berada di Divisi Service PSD4 masih memiliki kendala pada kurang efektif dan efisiennya pengaksesan suatu informasi yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dapat diberikan adalah dengan mengembangkan sistem pengarsipan dokumen yang berbasis mobile dengan menggunakan framework flutter untuk memaksimalkan perkembangan system berbasis mobile. Agar pengembang dapat berinteraksi langsung dengan tim terkait kemampuan aplikasi metode pengembangan sistem ini menggunakan metode *Prototype*, yang memiliki 5 fase yaitu *Communication*, *Quick Plan*, *Modelling Quick Design*, *Contruction of Prototype*, dan fase *Development, Delivery & Feedback*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pengarsipan dokumen “Scheduler Mobile” berbasis android yang telah dibuat berdasarkan Langkah-langkah pada metode prototype. Pengujian menggunakan Black Box dilakukan untuk mengetahui hasil dari aplikasi yang sudah dibuat dan hasil dari pengujian Black Box menunjukan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Kata Kunci: *Arsip, Mobile, Flutter, Prototype.*



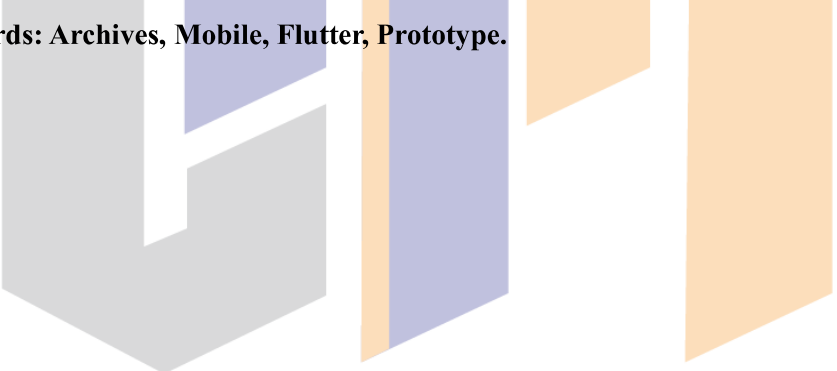
UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRACT

NABILA ADINDA (11190453), MOBILE SCHEDULER APLICATION DESIGN USING THE PROTOTYPE METHOD AT PT.UNITED TRACTORS.

PT. United Tractors is currently implementing digitization in the various activities it carries out. In practice, the activities of conveying information and archiving documents in the PSD4 Service Division still have problems with the lack of effectiveness and efficiency in accessing information needed to do work. In order to overcome these problems, the solution that can be given is to develop a mobile-based document filing system using the Flutter framework to maximize the development of mobile-based systems. So that developers can interact directly with the team regarding the application capabilities of this system development method using the method Prototype, which has 5 phases Communication, Quick Plan, Modelling Quick Design, Construction of Prototype, and phase Development, Delivery & Feedback. The results of this study are an android-based "Scheduler Mobile" document archiving application that has been made based on the steps in the prototype method. Testing using Black Box is carried out to find out the results of the applications that have been made and the results of the Black Box testing show that the application can run as expected.

Key words: Archives, Mobile, Flutter, Prototype.



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Wahyudin, D. N. Rahayu, S. Rosma, and D. Nur, "ANALISIS METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE: A LITERATUR REVIEW," *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, pp. 26–40, 2020, Accessed: Oct. 23, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- [2] Muslih Fathurrahman, "PENTINGNYA ARSIP SEBAGAI SUMBER INFORMASI," *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, vol. 3, no. 2, 2018, Accessed: Oct. 23, 2023. [Online]. Available: <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jipi/article/view/3237>
- [3] A. Simangunsong, "Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web," *Jurnal Mantik Penusa*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, 2018.
- [4] M. A. Wicaksono, C. Rudianto, and P. F. Tanaem, "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, Aug. 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i2.3664.
- [5] M. Al Haqqi, I. Arwani, and S. A. Wicaksono, "Pengembangan Aplikasi Monitoring Program Kerja berbasis Mobile menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus: Departemen Sistem Informasi FILKOM UB)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 1, pp. 46–53, 2023, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] T. Pricillia and Zulfachmi, "Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)," *Bangkit Indonesia*, vol. X, no. 1, 2021.

- [7] A. Syarifudin, “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641.
- [8] Rohmat Taufiq, *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- [9] Roni Habibi and Riki Karnovi, *Tutorial Membuat Aplikasi Sistem Monitoring Terhadap Job Desk Operational Human Capital (OHC)*. Badung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [10] Zammory P. Juhara, *Panduan Lengkap Pemrograman Android*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2016.
- [11] Budi Raharjo, *Pemrograman Android dengan Flutter*. Bandung: Informatika Bandung, 2019.
- [12] Rabiatul Adwiya, Weiskhy Steven D, and Deni Risdiansyah, *Algoritma dan Pemrograman Dengan Menggunakan Bahasa Dart*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2020.
- [13] Rosyana Fitria Purnomo, Onno W. Purbo, and RZ. Abd. Aziz, *Firestore: Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2020.
- [14] Ahmad R. Sakir, *Manajemen Kearsipan*. Padang: PT.Global Eksekutif Teknologi , 2023.
- [15] Rachmat Destriana, *UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.”* Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [16] R. Renaldy Siematauw and M. A. Ineke Pakereng, “Aplikasi Arsip Surat Mobile Menggunakan Framework Flutter (Studi Kasus: PT. BPD Maluku, Malut),” *Jurnal*

Teknik Informatika dan Sistem Informasi, vol. 10, no. 1, pp. 204–216, 2023, Accessed: Oct. 23, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/2577>

- [17] R. Puspita Sari, S. Rahmayuda, and Muslim, “IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER PADA SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MASJID (Studi Kasus: Masjid di Kota Pontianak),” *Jurnal Komputer dan Aplikasi*, vol. 10, no. 01, pp. 46–59, 2020.
- [18] E. R. Subhiyakto, M. R. Pratiwi, S. A. Hapsari, and D. N. Semarang, “Pembangunan Aplikasi Web sebagai Media Edukasi Pernikahan Pasangan Muda menggunakan Metode Prototyping,” *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 2, no. 2, 2022.
- [19] I. H. Muttaqi, H. Tolle, and B. T. Hanggara, “Pengembangan Aplikasi Komunitas Rukun Warga berbasis Mobile,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 6, no. 7, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI