

# Rancang Bangun Company Profile Pada Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan Berbasis Web

<sup>1</sup>Ahmad Khoirul Lutfi, <sup>2</sup>Surya Guntur  
<sup>1</sup>Politeknik Ganesha Medan

<sup>1</sup>guntur@polgan.ac.id

\*Penulis Korespondensi

Diajukan : 24/September/2019

Diterima : 28/September/2019

Dipublikasi : 01/Oktober/2019

## ABSTRAK

Sistem informasi company profile merupakan cara agar perusahaan dapat memperkenalkan perusahaan pada khalayak umum serta memberikan informasi mengenai bidang apa yang tengah dijalani oleh perusahaan. Selain itu, *Website Company profile* Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan di buat sebagai media informasi yang praktis dan efisien tetapi tetap menarik dan bagus. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam mempermudah perusahaan memperkenalkan perusahaannya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi company profile pada perusahaan berbasis web yang diharapkan dapat membantu permasalahan yang tengah dialami oleh perusahaan. Dengan adanya sistem informasi ini, perusahaan dapat memperkenalkan perusahaannya.

**Kata Kunci:** *Company profile, Sistem Informasi, Web*

## I. PENDAHULUAN (Times New Roman 12 Bold)

Perancangan merupakan tahapan-tahapan kerja atau perancangan yang digunakan untuk merancang suatu objek rancangan, perancangan digunakan untuk memudahkan perancang dan mengembangkan rancangannya. Tahapan-tahapan pada metode rancangan mulai dari pencarian ide rancangan kemudian mencari permasalahan dari tujuan dari rancangan itu. Arus informasi di era *cutting-edge* ini sangatlah cepat menyebar kesegala penjuru dunia. Informasi menyebar melalui media yang bermacam-macam dan dalam bentuk yang berbeda-beda. Secara umum bentuk informasi bisa berupa gambar, suara, maupun video. Salah satu media penyebaran informasi yang sangat cepat yaitu net. Informasi disampaikan melalui sebuah portal yang disebut dengan website. Website adalah sebuah portal yang bisa diakses melalui internet dari mana saja dan kapan saja. Hampir setiap instansi atau lembaga diseluruh dunia sudah mempunyai website sebagai sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan. Seiring dengan kemajuan teknologi, tidak dapat dipungkiri tuntutan akan kebutuhan kantor semakin meningkat. Melihat peluang yang terjadi akibat tuntutan kebutuhan dan persaingan yang terjadi maka Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan ini merupakan salah satu Kantor yang mengedepankan kualitas. Mereka berusaha memberikan pelayanan-pelayanan terbaik.

## II. STUDI LITERATUR

### 2.1 Pengertian Perancangan

“Perancangan adalah menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan ; tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem” (Scott, 2017).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah suatu proses yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk mulai dari diagram berdasarkan proses bisnis yang ada seperti *use case diagram*. Kemudian *wireframe*, hingga *codingan*. Sehingga dapat memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru.

## 2.2 Pengertian *Company Profile*

*Company profile* adalah produk tulisan praktisi yang berisi gambaran umum perusahaan. Gambaran ini tidak sepenuhnya lengkap, detail dan mendalam. Perusahaan bisa memilih poin – poin apa saja yang ingin disampaikan secara terbuka publiknya (krisyanto, 2016).

*Company profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku atau media lain. (Agustrijanto, 2017)

## 2.3 Basis Data (*DataBase*)

“Basis data bisa dipahami sebagai suatu kumpulan data terhubung (*interrelated data*) yang disimpan dengan bersama – sama pada suatu media, tanpa mengatap satu dan yang lainnya atau tidak memerlukan suatu kerangkapan data meskipun ada maka kerangkapan data itu harus seminimal mungkin dan terkontrol (*controlled redundancy*), data disimpan dengan cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan dan ditampilkan kembali, data bisa digunakan satu atau bahkan lebih program – program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa ketergantungan dengan program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga proses pengambilan, penambahan, dan modifikasi data dapat dilakukan dengan sangat mudah dan terkontrol” (sutanta, 2017) .

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan *Database* adalah sekumpulan file yang saling berhubungan yang menyimpan data dan tersimpan dalam sebuah media penyimpanan.

Sistem basis data memiliki pengertian yang tidak terlalu banyak hal ini dikarenakan banyak para pakar yang sering mengkaitkan sistem basis data dengan *DBMS* atau *database memangement system* (Sistem manajemen basis data).

Elemen – elemen data disuatu berkas (*file*) *database* harus digunakan untuk pembuatan suatu *output*. Demikian juga dengan input yang direkam di *database*, file – file *database* harus mempunyai elemen – elemen untuk menampung *input* yang dimasukkan.

Hirarki / tingkatan data dalam *database* yaitu :

1. *Database* : Suatu *database* menggambarkan data yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya.
2. *File* : Suatu file menggambarkan suatu kesatuan data yang sejenis, dimana kumpulan dari file membentuk suatu *database*.
3. *Record* : Suatu *record* menggambarkan suatu unit data individu yang tertentu dimana kumpulan dari *record* membentuk suatu file.
4. *Field* : Suatu *field* menggambarkan suatu *attribute* dari *record*, dimana kumpulan *field* membentuk suatu *record*.
5. *Byte* : *Attribute* dari *field* berupa huruf yang membentuk nilai dari sebuah *field*.
6. *Bit* : Merupakan bagian terkecil dari data secara keseluruhan yaitu berupa karakter ASCII (*American Standar Code Form Information Intercharge*). 0 (nol) adalah satu yang merupakan komponen pembentuk *byte*.

## 2.4 Pengertian *World Wide Web* (*WWW*)

Situs *web* (*website*) adalah suatu halaman *web* yang saling berhubungan yang umumnya berada pada paleden yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah *server web* yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (*LAN*) melalui alamat Internet yang dikenal sebagai *URL*. Gabungan atas semua

situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai *World Wide Web* atau lebih dikenal dengan singkatan *WWW*. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs –situs yang menampilkan pornografi, situs – situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain – lain. Pembatasan – pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena dilakukan karena tujuan komersial tertentu (Fathanyah, 2016).

## 2.5 Jenis – Jenis Website

*Website* terbagi menjadi 2 jenis yaitu :

### 2.5.1 Website Statis

*Website* Statis dapat diartikan sebagai *website* yang isi kontennya konstan. Pada umumnya *website statis* dibuat menggunakan *HTML* dan *CSS* oleh developer. Konten dalam *web* statis tidak dapat diubah oleh pengunjungnya. Hanya *developer* atau *web master* saja yang mampu mengubah atau menambah konten baru di dalamnya. *Website* statis tidak membutuhkan *database* karena tidak membutuhkan *update content* secara berkala. Oleh karena itu, biasanya *web* jenis ini digunakan sebagai *web company profile* atau untuk *display* produk saja.

### 2.5.2 Website Dinamis

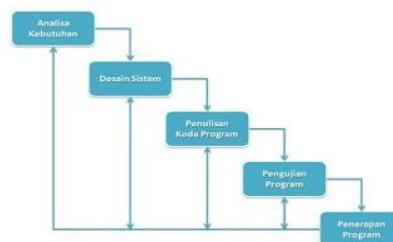
*Website* dinamis mempunyai konten yang dapat diupdate secara berkala dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *database* di dalamnya. *Web dinamis* juga dibuat dengan bahasa yang lebih kompleks daripada *web statis*, seperti *PHP*, *Javascript*, dan sebagainya. Pada umumnya, *web* dinamis akan dirancang semudah mungkin agar *user* dapat menggunakannya. *Web* dinamis juga memungkinkan untuk memiliki beberapa *user* yang dapat melakukan update konten sendiri tanpa mengubah *design web* yang ada.

## 2.6 Metode Waterfall

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*class life cycle*), dinamakan hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan – tahapan perencanaan (*planning*), permodelan. (*modeling*), konstruksi (*construction*), seta penyerahan sistem ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2020).

### 2.6.1 Tahapan Waterfall

Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah ini



source: [www.referensiinternet.blogspot.com](http://www.referensiinternet.blogspot.com)

### Gambar 2.1 Tahapan Metode *Waterfall*

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

#### 1. *Reguirement* Analisis

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

#### 3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

#### 4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

#### 5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## III. METODE

### 3.1 Metode Analisis

Metode Analisis dengan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola - pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja. Dalam penelitian kualitatif analisa data di lakukan setelah data berhasil dikumpulkan dan tersusun secara sistematis. Atau definisi lain dari analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data hasil dari penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan dalam mengambil kesimpulan. Berikut hasil dari analisis yang sudah dilakukan :

**Tabel 3.1 Hasil Analisis**

No	Analisis	Buku/Internet	Wawancara	Kesimpulan
1.	<i>Company Profile</i>	<i>Company Profile</i> merupakan perpanjangan dari rencana bisnis (www.companypofile.co.id)	<i>Company Profile</i> merupakan gambaran sebuah perusahaan	<i>Company Profile</i> yaitu gambaran sebuah perusahaan yang dapat memperpanjang sebuah rencana bisnis kepada masyarakat

**3.2 Analisis Yang Sedang Berjalan**

**4.3.1 Desain Sistem**

Perancangan sistem ini di maksudakan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang sedang berjalan. Rancangan yang baik harus melalui beberapa tahap perancangan mulai dari sistem *flowchart*, *DFD (Data Flow Diagram)*, *CDM (Conceptual Data Model)*, *PDM (Physical Data Model)* *ERD (Entity Relationship Diagram)*, dan desain website.

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Implentasi**

Implementasi adalah proses untuk memastikan terlaksananya suatu kebijakan dan tercapainya kebijakan tersebut. Impelementasi juga dimaksudkan menyediakan sarana untuk membuat sesuatu dan memberikan hasil yang bersifat praktis terhadap sesama.

**4.2 Menu Beranda**

Pada menu Beranda menampilkan halaman utama dan dapat di lihat dan di akses oleh masyarakat dan pengguna lainnya.

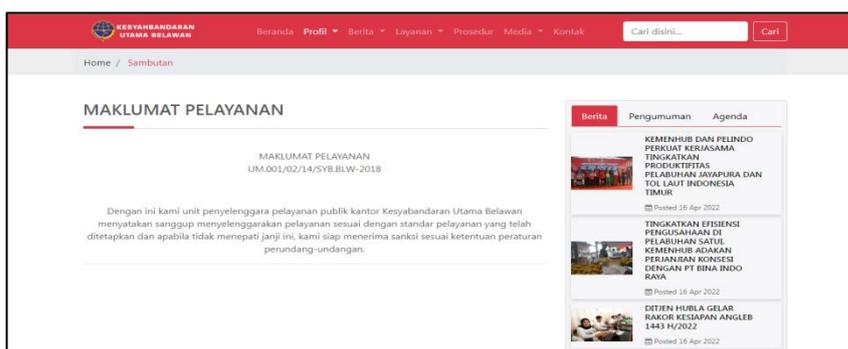


**Gambar 4.2 Menu Beranda**

**4.3 Menu Profile**

Menu profil mencakup beberapa bagian diantaranya menu maklumat pelayanan, menu tugas dan fungsi, menu struktur organisasi, menu pejabat UPT dan menu wilayah kerja.

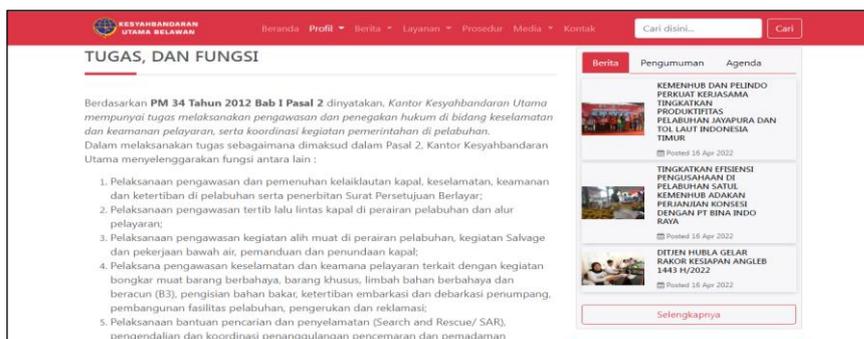
**4.4.1 Menu Maklumat Pelayanan**



**Gambar 4.3.1 Menu Profile**

**1. Tugas dan Fungsi**

Beberapa Tugas dan fungsi di kantor Kesyahbandaran Utama Belawan di lampirkan secara detail dan perinci yang di lakukan oleh Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan.



**Gambar 4.3.2 Menu Tugas dan Fungsi**

**2. Struktur Organisasi**

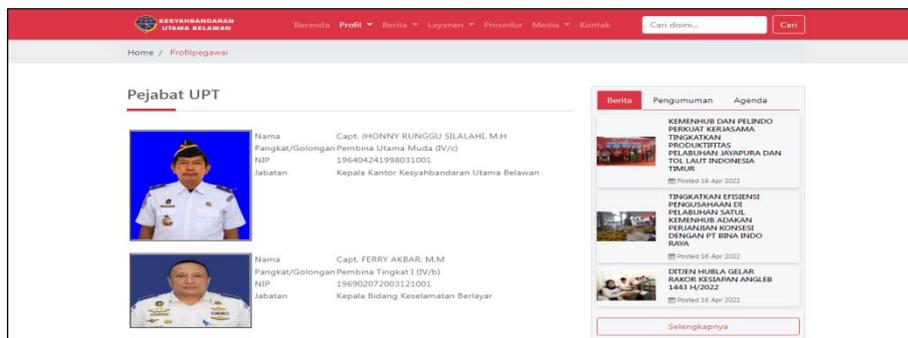
Struktur organisasi kantor Kesyahbandaran Utama Belawan dapat dilihat di menu struktur organisasi dari mulai kepala bagian dan humas.



Gambar 4.3.3 Menu Stuktur Organisasi

3. Pejabat UPT

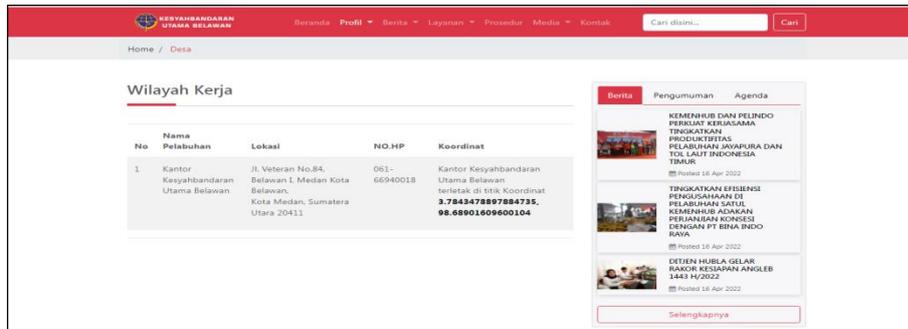
Pejabat UPT menampilkan foto dan status lengkap pegawai yang ada di kantor Kesyahbandaran Utama Belawan.



Gambar 4.3.4 Menu Pejabat UPT

4. Wilayah Kerja

Wilayah kerja menampilkan lokasi kantor Kesyahbandaran Utama Belawa



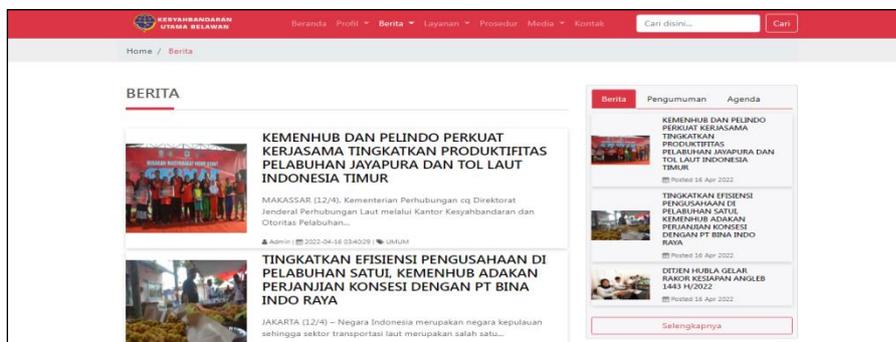
Gambar 4.13 Menu Wilayah Kerja

4.4 Menu Berita

Informasi – Informasi dan jadwal kegiatan yang ada di kantor kesyahbandaran utama belawan di cantumkan pada menu berita dan menu berita mencakup beberapa bagian diantaranya menu berita, agenda dan pengumuman.

4.4.1 Berita

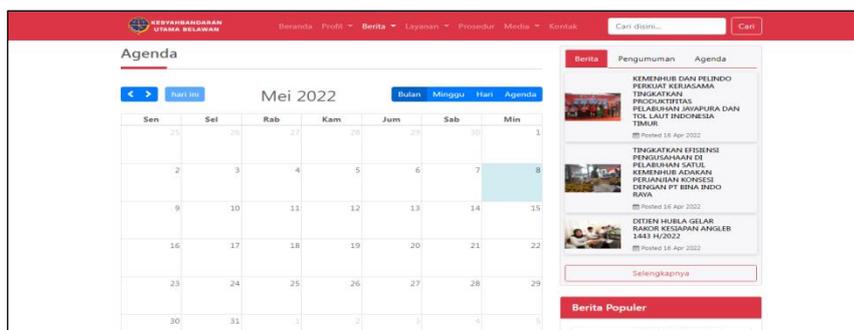
Pada *website* kantor kesyahbandaran utama belawan juga terdapat menu berita yang dapat di lihat oleh masyarakat mengenai berita *terupdate* yang ada di kantor kesyahbandaran utama belawan.



**Gambar 4.4.1 Menu Berita**

1. Menu Agenda

Agenda yang di buat merupakan kegiatan kegiatan yang di buat selama sebulan oleh Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan.



**Gambar 4.4.2 Menu Agenda**

2. Menu Pengumuman

Menu pengumuman yang di buat merupakan informasi terbuka yang di buat oleh Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan.



**Gambar 4.4.2 Menu Pengumuman**

4.5 Menu Layanan

Menu layanan menyajikan beberapa pelayanan dan fasilitas yang ada di kantor kesyahbandaran utama belawan, pada menu layanan mencakup beberapa bagian di antaranya menu informasi prosedur pelayanan dan menu fasilitas.

1. Menu informasi prosedur pelayanan

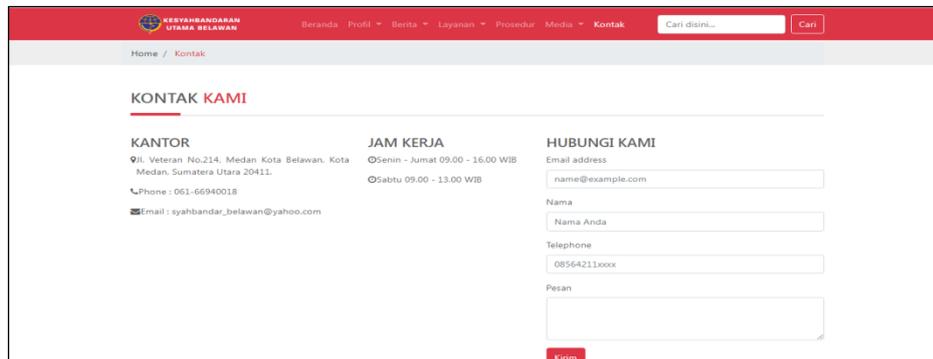
Pada menu informasi prosedur pelayanan menyajikan beberapa SOP (Standart Operasional Perusahaan) yang ada di kantor kesyahbandaran utama belawan.



Gambar 4.5 Menu Pelayanan

4.6 Menu Kontak

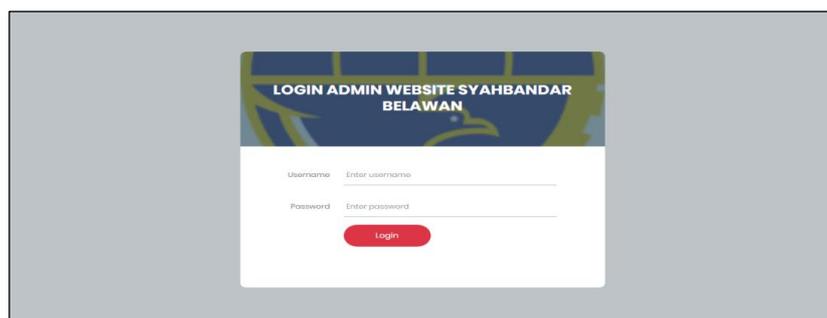
Menu kontak pada *website company profile* kesyahbandaran utama belawan terdapat alamat kantor, jam kerja dan kontak yang bsa di hubungi.



Gambar 4.6 Menu Kontak

4.7 Menu Login Admin

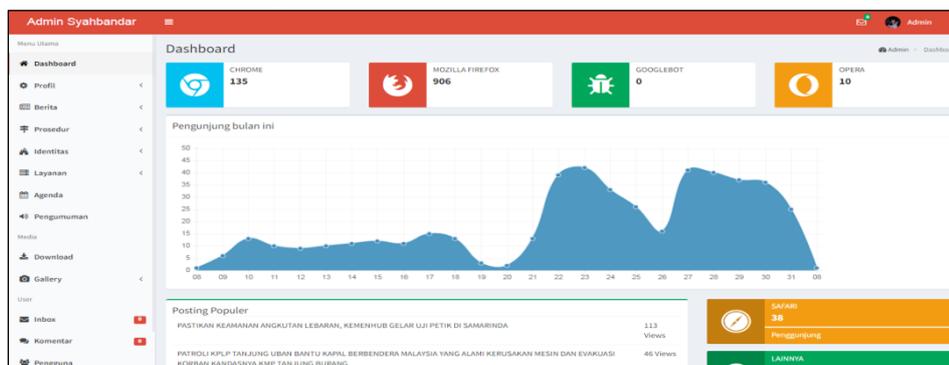
Menu login admin hanya dapat di akses dan di kelola oleh *admin* kantor kesyahbandaran utama belawan.



Gambar 4.23 Menu Login Admin

#### 4.8 Menu Dashboard Admin

Menu Dashboard *admin* atau tampilan utama pada halaman *admin* dan hanya di Kelola oleh *admin* kantor kesyahbandaran utama belawan



Gambar 4.24 Menu Dashboard Admin

## V. KESIMPULAN

Berdasarkan Rancang Bangun *Company Profile* Pada Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan di atas, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya rancang bangun *company profile* berbasis *website* dapat membantu perusahaan dalam upaya mengenalkan profil dan citra perusahaan. Dengan adanya *website* ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat mendapatkan informasi ter *update* yang ada di kantor kesyahbandaran utama belawan.

### 5.1 Saran

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran - saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan *website* ini dapat dikembangkan Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan demi menambahkan kualitas informasi.
2. Melakukan perbaikan pada tampilan serta menambahkan fitur-fitur baru untuk dapat lebih menunjang kinerja dari sistem dan memudahkan operator dalam mengelola data-data informasi yang dimiliki Kantor Kesyahbandaran Utama Belawan.

## VII. REFERENSI

- Adi Widarma, S. R. (2020). Perancangan Aplikasi Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk. Gunung Melayu Estate Kab. Asahan.
- Agustrijanto. (2017). Definisi Company Profile. 01-03.

- Akhmad Rafi'i, D. K. (2020). Implementasi Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa (Studi Pada Fungsi Badan Permusyawaratan Desa di Desa Bintang Ninggi II Kecamatan Teweh Selatan Kabupaten Barito Utara). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 6, 1-6.
- al, H. a. (2016). Perancangan. *Perancangan*.
- Amaliyah. (2019, Januari). *Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Mata Pelajaran Yang Diminati Siswa/I SMK Kelas I Pada YP Bina Satria Medan Menggunakan Metode ANP*. Medan: Polgan.
- Aslinda, A. R. (2015). Aplikasi Penentuan Beasiswa Menggunakan Metode Algoritma Fuzzy MADM Pada Beasiswa Rutin UKSW. 1.
- Aurellia, I. D. (2020). Sistem Informasi Company Profile Berbasis Website Pada Sekolah Dasar Negeri 26 Mataram. 09-12.
- Cholifah, N. (2018). Perancangan Aplikasi Monitoring Terapi Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android pada klinik Tumbuh Kembang Anak Ephphatha Indonesia.
- Cholifah, N. (2018). Perancangan Aplikasi Monitoring Terapi Anak Berkebutuhan Khusus Berbasis Android pada klinik Tumbuh Kembang Anak Ephphatha Indonesia.
- D. Nofriansyah, S. D. (2018). Multi Criteria Decision Marking (MCDM) Pada Sistem Pendukung Keputusan .
- Dermawan. (2018). Tujuan Perancangan. *Tujuan Perancangan*.
- Dewangga. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Pasien .
- Fathanyah. (2016). Analisis dan perancangan basis data terdistribusi data atribut polri dan pns pada polda sumsel. *Tuv Nord*.
- Helda. (2018). Sistem Informasi Akademik Sekolah (Studi Kasus: Sekolah Khusus Autisme Fajar Nugraha). 32.
- Hidayah. (2017). Perancangan. *Perancangan*.
- Hidayat. (2016).
- Hidayat at al. (n.d.). 2016.
- Hidayat at al. (2016). Perancangan. *Perancangan*.
- Hutahaen. (2015). Karakteristik Sistem. *Karakteristik Sistem*.
- Islamia, P. N. (2017). Perancangan Sistem Informasi Kepegawain Pada Koperasi Karyawan GMF Aeroasia Sejahtera Tangerang.
- Kadir. (2014). Sistem. *Sistem*.
- krisyanto. (2016). fungsi company profile. *tugas akhir*, 1.
- Lombok, M. (2016, Juli 29). *Sarjanaku.com*. Retrieved from <http://www.sarjanaku.com/2012/11/pengertian-sistem-menurut-para-ahli.html>
- Maimunah, L. S. (2018). Media Company Profile sebagai sarana penunjang informasi dan promosi. 1-21.

- Mulyadi. (2016).
- Ningsih, S. A. (2016). Company Profile PT. Adyajati Lestari Berbasis Web. *Tugas Akhir*.
- Nursiah, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Sekolah Dasar Muhammadiyah 28 Medan Berbasis Web.
- octavani, a. (2018). perancangan company profile pada klinik romauly zr berbasis web menggunakan metode waterfall. *tugas akhir*, 1-3.
- Prathivi, R. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Beasiswa Pada Universitas Semarang Menggunakan Metode TOPSIS. 1.
- Pressman. (2020). *raharja.ac.id*. Retrieved from <https://raharja.ac.id/2020/04/04/metode-waterfall/>
- Raharju, B. (2015). Mudah Belajar PHP (Teknik Penggunaan Fitur - Fitur Baru Dalam PHP 5).
- Rinda, E. S. (2016). Penerapan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Untuk Penerima Beasiswa PPA Berbasis Web Pada Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Samarinda. 2.
- Romney & Steinbart. (2015). Sistem merupakan.
- S. H. Sahir, R. R. (2017). Simple Additive Weighting Method to Determining Employee Salary Increase Rate. 2.
- Saputra, P. S. (2017). Sistem Informasi Perkembangan Anak di Sekolah Taman Kanak - Kanak Berbasis Cloud . *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi* , 3-14.
- Scott, G. M. (2017). *Perancangan Sistem Secara Umum*. Retrieved from <https://www.coursehero.com/file/52913553/Perancangan-Sistem-Umumpdf/>
- sutanta, e. (2017). pengertian basis data. *tugas akhir*, 1.
- Syaputra, E. (2017). Perancangan sistem penggajian karyawan PT. Srikandi Inti lestari berbasis web. *Tugas Akhir* .
- T, S., & Suwarni. (2017). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemantauan Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus Pada Sekolah Luar Biasa Abdi Pratama. 5, 304-312.
- Tatang Supriyatna, S. (2017). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemantauan Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus Pada Sekolah Luar Biasa Abdi Pratama . *Teknologi Informasi*, 1-9.
- Tiara, D., & Syukron, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Perkembangan Anak Berbasis Website Pada Rumah Pintar Indonesia (RPI) Yogyakarta. 7, 131.
- Wulandari, A. F. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Simpadi (Sistem Informasi Monitoring Pengasuh Anak Disabilitas) Berbasis Web.
- Yunaldi, A. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Bantuan Siswa Miskin Menerapkan Kombinasi Metode SAW dan ROC. *Media Informatika Budidarma*, 1.