

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA YAYASAN KHULAFaur ROSYIDIN

Putri Suci Ramadhanty^{1,*}, Hananing Sumaningdiah Larasati²

^{1,2}*Program Studi Sistem Informasi*

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

Jl. Raya Puspitek No. 11, Buaran Serpong, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail: psr17020@gmail.com , dosen02819@unpam.ac.id

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SEKOLAH BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) PADA YAYASAN KHULAFaur ROSYIDIN Penelitian ini membahas pengembangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah pada Yayasan Khulafaur Rosyidin dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kemudahan dalam pengelolaan data administrasi. Sistem dirancang menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dan diimplementasikan dengan bahasa pemrograman PHP MyAdmin dan database MySql yang digunakan. Melalui sistem ini, proses penginputan, penyimpanan, dan pencarian data menjadi lebih cepat dan terstruktur. Uji coba sistem dilakukan dengan melibatkan pengguna dari pihak administrasi, dan hasilnya menunjukkan peningkatan kinerja serta pengurangan kesalahan input data. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi serupa di masa mendatang..

Kata kunci: Sistem Informasi, Administrasi, Efisiensi, Pengelolaan Data.

ABSTRACT

DESIGN OF A WEBSITE-BASED SCHOOL ADMINISTRATION INFORMATION SYSTEM USING THE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) METHOD AT THE KHULAFaur ROSYIDIN FOUNDATION This study discusses the development of an Administrative Information System of school for Yayasan Khulafaur Rosyidin aimed at improving efficiency, accuracy, and ease in administrative data management. The system was designed using the Rapid Application Development (RAD) methodology and implemented with PHP MyAdmin and database MySql. Through this system, data entry, storage, and retrieval processes become faster and more structured. System testing involved administrative staff as users, and the results indicated improved performance and reduced data entry errors. This research is expected to serve as a reference for similar information system developments in the future.

Keywords: Information System, Administration, Efficiency, Data Management.

1. PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang

Sistem informasi administrasi merupakan kumpulan komponen yang saling terintegrasi untuk mendukung proses pencatatan, pengaturan, dan pengelolaan data agar tujuan tertentu dapat tercapai secara efektif. Dalam konteks sekolah, pendataan administrasi bersifat kompleks dan masih banyak dilakukan secara manual. Hal ini membuat proses penginputan, pencatatan, hingga pencarian data memerlukan waktu lama dan berisiko tinggi terhadap kehilangan data.

Permasalahan serupa terjadi di Yayasan Khulafaur Rosyidin yang menaungi RA, MI, dan MTs di Kota Bogor. Administrasi guru masih dikelola menggunakan berkas hardcopy sehingga menimbulkan penumpukan arsip, keterbatasan akses, serta pencarian data yang tidak efisien. Kondisi ini berdampak pada keterlambatan pengelolaan administrasi, kurangnya kerapian penyimpanan, serta tingginya risiko kehilangan berkas.

Sebagai solusi, diperlukan penerapan sistem informasi administrasi berbasis *website* yang dapat mempermudah operator dalam menginput data dan memudahkan guru dalam mengakses informasi administrasi dengan cepat. Metode *Rapid Application Development* (RAD) dipilih karena mampu mempercepat proses pengembangan, menekan biaya, serta melibatkan pengguna secara aktif sehingga hasilnya sesuai kebutuhan. Dengan penerapan sistem ini, diharapkan efisiensi operasional meningkat, pengelolaan data menjadi lebih teratur, serta pencarian dan validitas data dapat dilakukan dengan lebih mudah dan akurat.

3.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan. Maka, permasalahan yang terjadi pada sistem administrasi di Yayasan Khulafaur Rosyidin, antara lain:

- a. Penyimpanan data administrasi tidak efisien, yang mengakibatkan terjadinya penumpukan dokumen serta menyulitkan dalam proses pencarian data ketika dibutuhkan.
- b. Belum tersedianya sistem administrasi yang terkomputerisasi, sehingga seluruh kegiatan administrasi masih dilakukan secara konvensional menggunakan berkas fisik (hardcopy).

3.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil, maka peneliti merumuskan masalah berdasarkan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun sistem informasi administrasi sekolah berbasis *website* dengan metode RAD yang sesuai dengan kebutuhan pengguna?
- b. Bagaimana sistem informasi yang dibuat dapat memberikan akses dalam proses unggah-mengunduh data administrasi antara operator dan guru?

3.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diselenggarakan ini bertujuan yakni untuk :

- a. Untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi administrasi sekolah berbasis *website* yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pengelolaan data administrasi di Yayasan Khulafaur Rosyidin.
- b. Untuk menerapkan metode *Rapid Application Development* (RAD) dalam proses perancangan sistem informasi administrasi sehingga dapat mempercepat proses pembangunan sistem dan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.
- c. Untuk mengurangi permasalahan yang ditimbulkan oleh sistem administrasi konvensional, seperti penumpukan berkas, keterbatasan akses informasi, serta risiko kehilangan dan kerusakan data.

2. TINJAUAN PUSTAKA

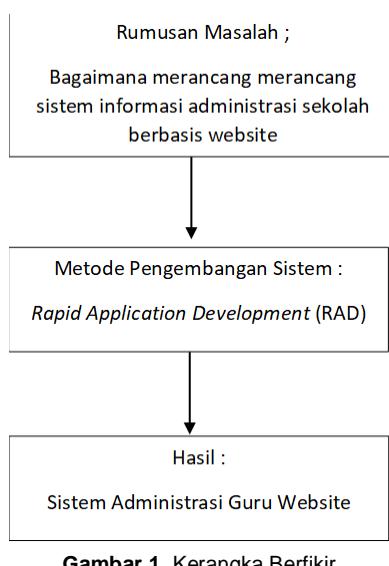
2.1 Penelitian Terdahulu

- a. Burhan et al. (2023)
Fokus penelitian: Analisis penerapan manajemen sekolah berbasis TIK. Sistem informasi dirancang untuk mendukung pengelolaan data administrasi sekolah (siswa, guru, staf, keuangan, akademik). Menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD) untuk menghasilkan data lebih cepat tanpa melalui tahapan panjang.
- b. Maria et al. (2024)
Fokus penelitian: Implementasi sistem informasi administrasi pembayaran SPP pada SDIT Darul Hikmah. Tujuan: Mempermudah siswa, orang tua, dan bendahara dalam

pembayaran serta pengolahan data SPP. Metode: RAD (*Rapid Application Development*) dengan tahapan perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan, pengumpulan feedback, hingga implementasi. Hasil: Sistem informasi pembayaran SPP yang lebih cepat, akurat, dan mudah dikelola dengan laporan pembayaran berbasis *online*.

2.2 Kerangka Berfikir

Berikut adalah kerangka berfikir dari penelitian ini dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Administrasi Sekolah Berbasis Website Dengan Metode *Rapid Application Development* (Rad) Pada Yayasan Khulafaur Rosyidin”.



Gambar 1. Kerangka Berfikir

3. METODE

3.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Cara peneliti mengumpulkan data dikenal sebagai metode pengumpulan data. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian Penelitian ini menggunakan beberapa metode dalam proses pengumpulan data yaitu :
- b. Studi Pustaka
Menggunakan referensi dari buku, jurnal, dan prosiding untuk memperoleh landasan teori, parameter, dan faktor pendukung penelitian.
- c. Observasi
Melakukan peninjauan langsung terhadap alur administrasi sekolah di Yayasan Khulafaur Rosyidin guna memahami proses yang sedang berjalan.

- d. Wawancara
Mengumpulkan data melalui percakapan langsung dengan kepala sekolah, guru, dan operator untuk mengetahui permasalahan administrasi sekolah.
- e. Dokumentasi
Menghimpun dan mencatat dokumen penting terkait administrasi sekolah sebagai data pendukung penelitian dengan berkoordinasi dengan kepada sekolah dan operator Yayasan Khulafaur Rosyidin.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode ini memiliki 4 tahap, Perancangan Kebutuhan, Desain Sistem, Proses Pengembangan dan Pengumpulan Feedback, Implementasi atau Penyelesaian Produk.

a Perancangan Kebutuhan

Pada tahap ini, kami mengumpulkan dan mengidentifikasi data pengguna yang diperlukan untuk mengetahui kebutuhan, manfaat, dan keterbatasan sistem.

b Desain Sistem

Pada titik ini, perancangan secara rinci dilakukan dengan membuat rancangan menggunakan UML dan membuat gambaran halaman sistem.

c Proses Pengembangan dan Pengumpulan Feedback

Pada titik ini, desain sistem yang telah dirancang dan diputuskan disesuaikan ke dalam versi beta sebelum akhirnya dibuat berdasarkan umpan balik pengguna.

d Implementasi atau Penyelesaian Produk

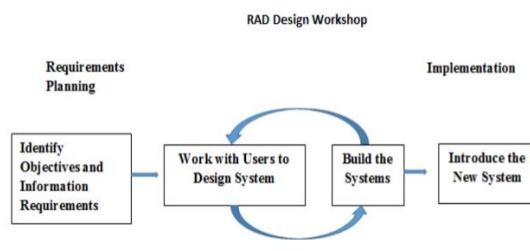
Pada langkah ini, penerapan dari tahapan sebelumnya dilakukan dengan membuat sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD) merupakan solusi yang dapat diambil para pengembang sistem informasi untuk dapat mengembangkan sebuah sistem informasi komputer yang cepat tetapi tetap menghasilkan sistem informasi sesuai kebutuhan pengguna (Maria et al., 2023).

Pengembangan aplikasi pada pengembangan ini menggunakan salah satu metode yang merupakan bagian dari *System Development Life Cycle* (SDLC) yakni *Rapid Application*

Development (RAD) sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan dalam waktu singkat dan menggunakan metode interatif (berulang) dimana model kerjanya dikonstruksikan pada awal tahap pengembangan untuk menetapkan kebutuhan pengguna dan selanjutnya disingkirkan.

Rapid Application Development (RAD). RAD merupakan gabungan dari teknik *prototyping* dengan *Joint Application Development* (JAD) yang bertujuan untuk menggambarkan alur secara jelas tentang hal – hal yang diperlukan dalam sebuah aplikasi dan mempercepat pembangunan sistem. Tahap metode *Rapid Application Development* (RAD) diantaranya *Requirement Planning* (Persyaratan Perencanaan), *Design Workshop* (Pemodelan), *Implementation* (Penerapan).



Gambar 2. Tahapan RAD

3.3 Pengertian Perancangan

Menurut (Sayyid Jamal Al Din, 2022). Perancangan ialah aktivitas yang berfungsi untuk mendesain suatu sistem yang baru dan bisa mengatasi permasalahan yang dialami, menjadikan proses perancangan sesuai dengan pengguna dalam mencapai tujuan, berdasarkan alternatif penentuan sistem yang kompeten.

3.4 Pengertian Sistem

Menurut (Prehanto, 2020:3). Sistem merupakan komponen yang dikumpulkan dan memiliki hubungan satu dengan yang lain baik secara fisik ataupun non fisik yang secara bersama bekerja untuk tujuan yang telah ditentukan secara harmonis.

3.4.1 Pengertian Administrasi

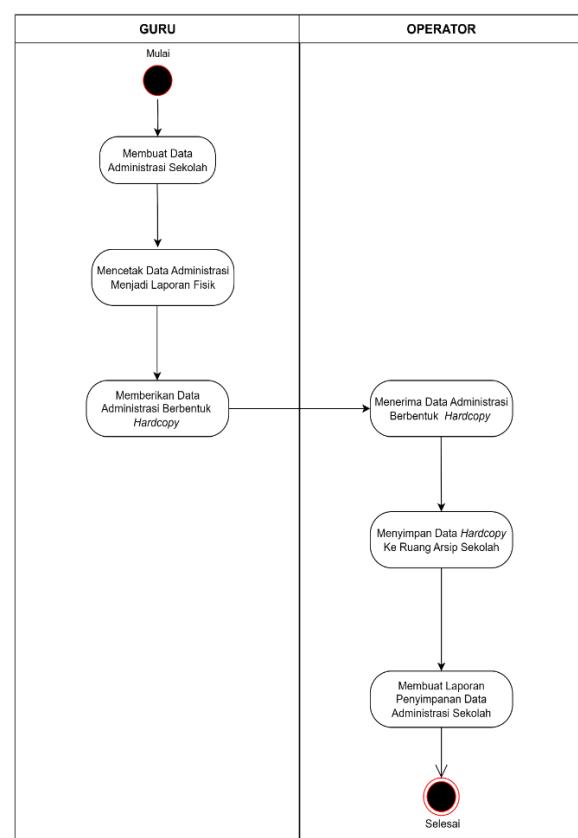
Menurut (Amka, 2021) administrasi berarti pelayanan yang intensif, administrasi mengandung beberapa arti utama yaitu sebagai suatu proses kerjasama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang merupakan wadah kerjasama organ-

isasi dan mempunyai tujuan tertentu yang ingin dicapai. Administrasi adalah proses menyeluruhan yang melibatkan semua pihak yang mewujudkan tujuan bersama, selain itu administrasi adalah proses bekerja sama dengan semua kekuatan untuk mewujudkan organisasi/sekolah yang berkualitas.

3.5 Analisa dan Perancangan

3.5.1 Analisa Sistem Berjalan

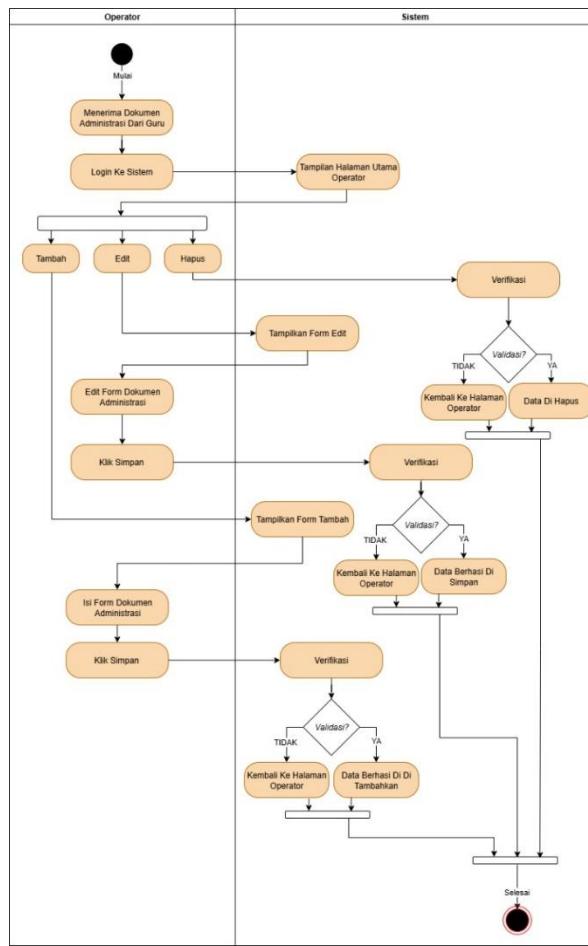
Pada sistem administrasi sekolah yang sedang berjalan di Yayasan Khulafaur Rosyidin, proses diawali dengan guru yang membuat data administrasi sekolah. Setelah data selesai dibuat, guru mencetaknya menjadi laporan fisik dalam bentuk *hardcopy*, kemudian menyerahkan berkas-berkas tersebut kepada operator. Selanjutnya, operator menerima berkas administrasi dari guru dan menyimpannya di ruang arsip sekolah sebagai dokumen resmi. Selain itu, operator juga bertugas membuat laporan terkait penyimpanan data administrasi sekolah tersebut. Agar lebih jelas akan dibuat dalam bentuk *activity diagram* bagaimana sistem ini berjalan, berikut dibawah ini:



Gambar 3. Activity Diagram Analisa Sistem Berjalan

3.5.2 Analisa Sistem Usulan

Proses sistem administrasi sekolah berbasis *website* di mana guru membuat data administrasi konvensional, kemudian diserahkan kepada operator, kemudian operator menerima data *file* administrasi guru, setelah itu *file* di *upload* ke dalam sistem oleh operator, dan dokumen *valid* tersimpan, lalu guru bisa melihat dan mengunduh dokumen yang sudah disimpan ke dalam sistem oleh operator dan selesai. Berdasarkan hasil analisa tersebut, maka dibuat suatu kebutuhan dalam perancangan sebagai berikut:

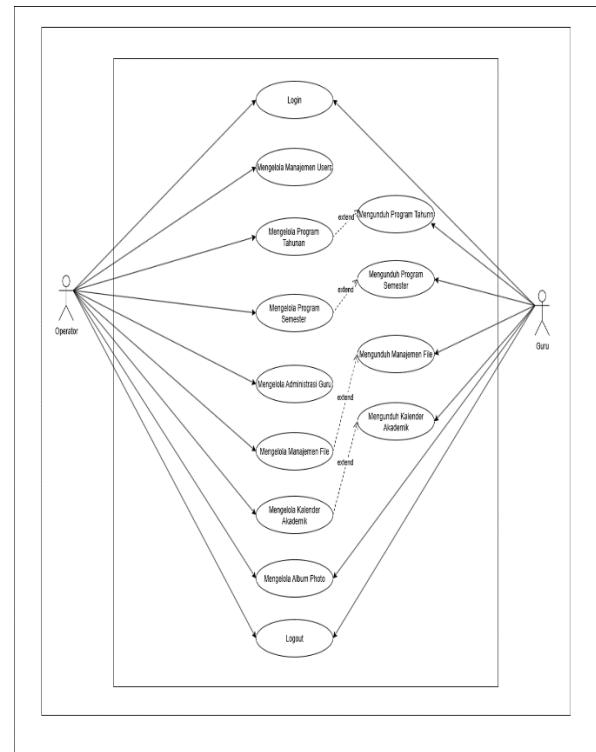


Gambar 4. Activity Diagram Sistem Usulan

3.6 Perancangan UML

A. Usecase Diagram

Use case menggambarkan cara komponen-komponen aplikasi berinteraksi satu sama lain dan bagaimana ia berinteraksi dengan pengguna. Sebuah usecase diagram menunjukkan bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi dan bagaimana interaksinya dengan sistem. Diagram usecase untuk sistem administrasi sekolah dapat dilihat di gambar dibawah ini :



Gambar 5. Usecase Diagram Sistem Informasi Administrasi

B. Activity Diagram

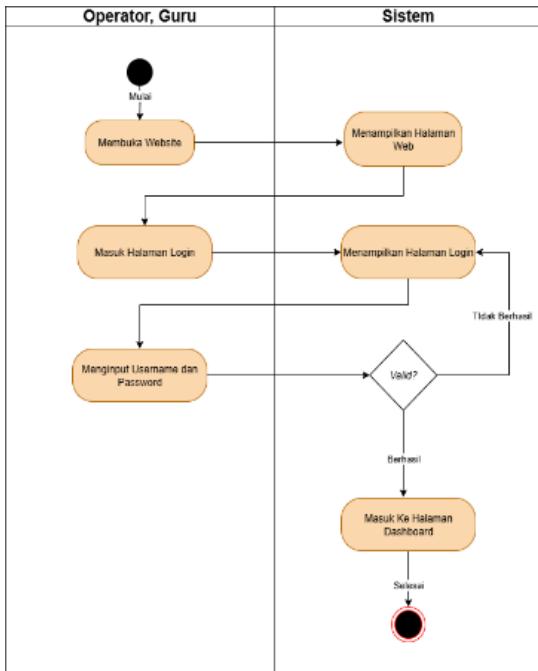
Menurut (Andiko & Cahyono, 2022). *Activity* diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses apa saja yang terjadi pada sistem. Dengan demikian, *Activity* diagram merupakan suatu diagram yang memvisualisasikan sifat dinamis secara alamiah sebuah sistem dalam bentuk *flow & control* dari aktifitas-aktifitas lainnya.

Activity diagram digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem berupa langkah-langkah yang berurutan, juga memodelkan aliran-aliran dari objek dalam pergerakan dari suatu state ke state lainnya dalam suatu aliran kendali.

Berikut adalah *activity* diagram pada Sistem Informasi Administrasi Sekolah berbasis *website* pada Yayasan Khulafaur Rosyidin :

1. Activity Diagram Login

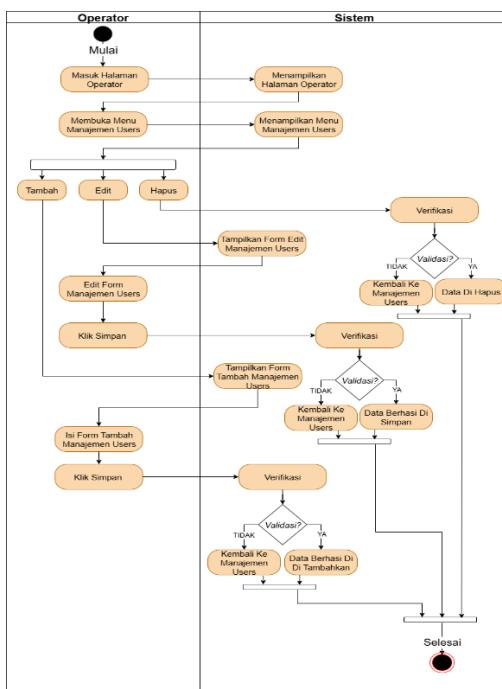
Activity diagram menjelaskan fungsi *login*. User memasuki halaman *login* dengan mengisi *Username* dan *password* yang benar. Jika benar, maka akan dibawa ke halaman utama, tetapi jika proses *login* salah, tampilan akan tetap berada di halaman awal *login*.



Gambar 6. Activity Diagram Login

2. Activity Diagram Manajemen User

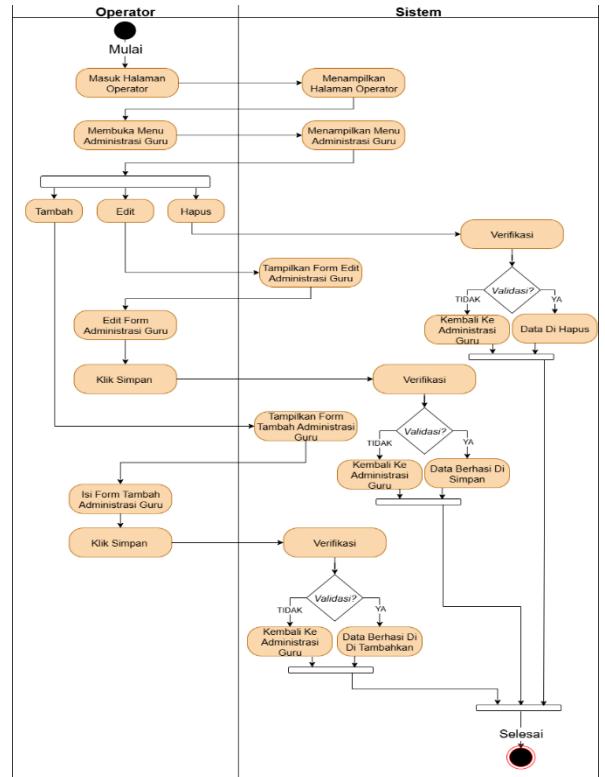
Menjelaskan alur membuat data pengguna aplikasi dengan *role* yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Ini memastikan bahwa operator dapat menambah, mengedit, dan menghapus data sesuai dengan *role* yang telah dibuat.



Gambar 7. Activity Diagram Manajemen User

3. Activity Diagram Administrasi Guru

Proses menambahkan data pada halaman administrasi guru digambarkan dalam *Activity diagram* diatas, di mana hanya operator yang dapat menambah, mengubah, dan menghapus data administrasi guru.

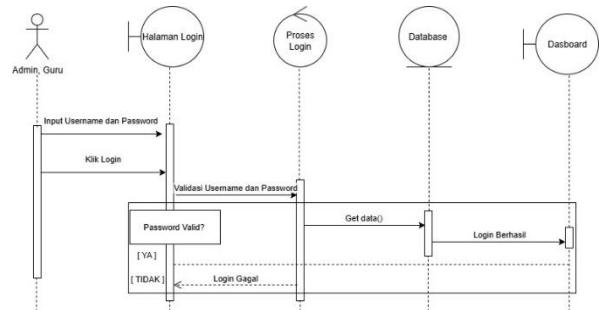


Gambar 7. Activity Diagram Administrasi Guru

C. Sequence Diagram

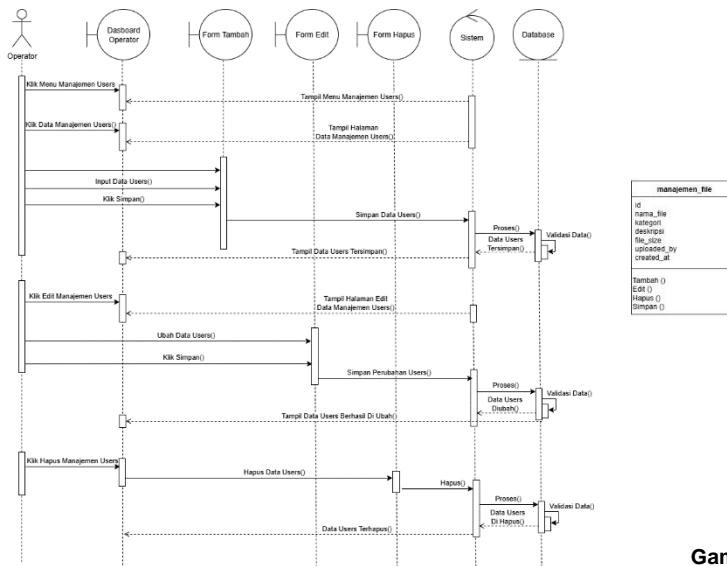
Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku sistem. Yakni proses menjalankan secara detail tahapan proses yang dilaksanakan pada sistem guna mencapai tujuan dari suatu usecase, hubungan dan operasi apa saja yang dapat terlihat. Berikut adalah sequence diagram pada Sistem informasi administrasi sekolah berbasis website di Yayasan Khulafaur Rosyidin :

1. Sequence Diagram Login



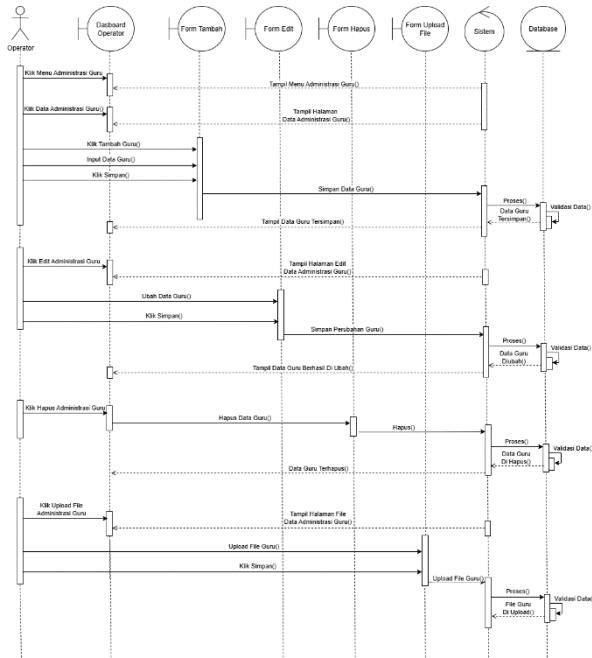
Gambar 8. Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Manajemen User



Gambar 9. Sequence Diagram Manajemen User

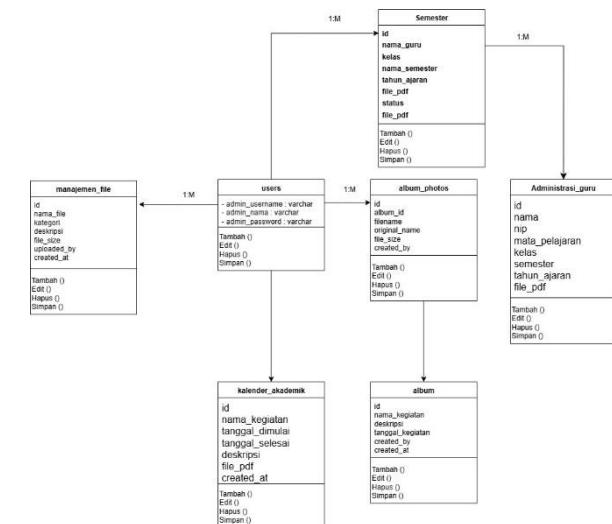
3. Sequence Diagram Administrasi Guru



Gambar 10. Sequence Diagram Manajemen User

D. Class Diagram

Class diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) salah satu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi).



Gambar 11. Class Diagram Administrasi Sekolah

E. Perancangan Antarmuka

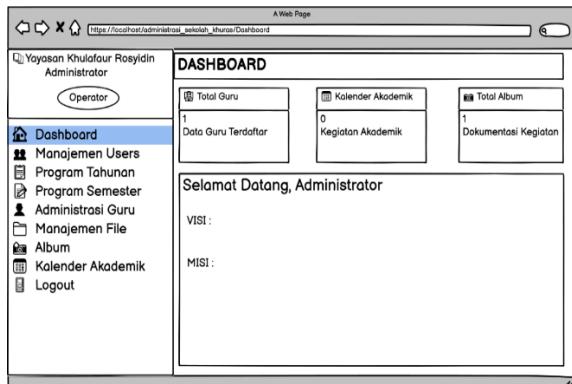
Untuk suatu sistem, perancangan antarmuka adalah deskripsi layout antarmuka yang akan kita buat. Perancangan antarmuka harus berfokus pada kegunaan sistem dan bagaimana pengguna berinteraksi dengannya. dengan antarmuka yang dirancang dengan baik yang diharapkan akan memudahkan pengguna menggunakan sistem. Berikut ialah perancangan desain antarmuka (*user interface*) pada Aplikasi Sistem Administrasi Sekolah pada Yayasan Khulafaur Rosyidin :

1. Perancangan Antarmuka Login

A screenshot of a web browser showing a login page. The URL bar shows 'https://localhost/administrasi_sekolah_khuros/Login'. The page itself has a simple form with fields for 'USERNAME' and 'PASSWORD', and a 'LOGIN' button at the bottom.

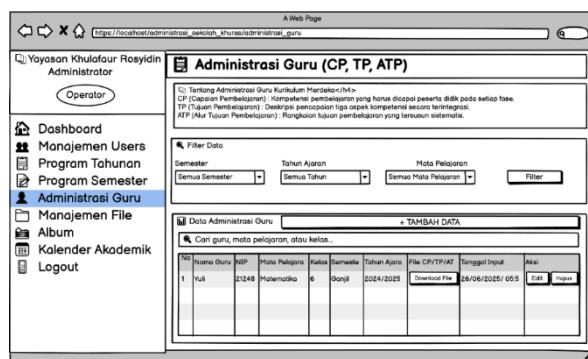
Gambar 12. Perancangan Antarmuka Login

2. Perancangan Antramuka Dashboard



Gambar 13. Perancangan Antarmuka dashboard

3. Perancangan Antarmuka Administrasi Guru



Gambar 14. Perancangan Antarmuka Administrasi Guru

4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1.1 Implementasi

Implementasi sistem informasi administrasi sekolah berbasis website pada Yayasan Khulafaur Rosyidin dilakukan sebagai solusi atas permasalahan pengelolaan administrasi yang sebelumnya masih bersifat manual. Sistem ini dirancang menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang memungkinkan pengembangan lebih cepat dengan melibatkan pengguna (operator dan guru) secara langsung dalam setiap tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembangunan, hingga penuguan sistem.

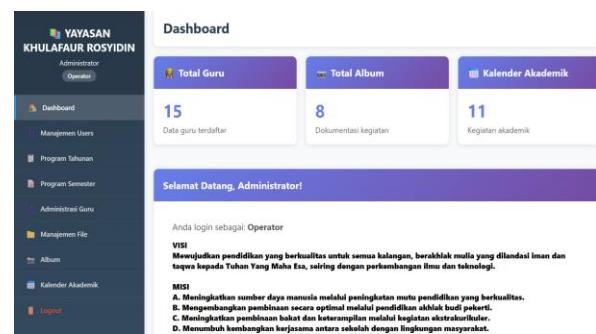
Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem ini mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengelolaan data administrasi sekolah. Data tersimpan lebih rapi, mudah dicari, serta mengurangi risiko kehilangan atau kerusakan dokumen. Selain itu, akses data menjadi lebih fleksibel karena dapat dilakukan secara cepat melalui perangkat yang terhubung ke internet. Dengan penerapan sistem ini, Yayasan Khulafaur Rosyidin diharapkan dapat meningkatkan kualitas layanan administrasi sekolah dan mendukung proses digitalisasi di lingkungan pendidikan.

4.1.2 Implementasi Aplikasi

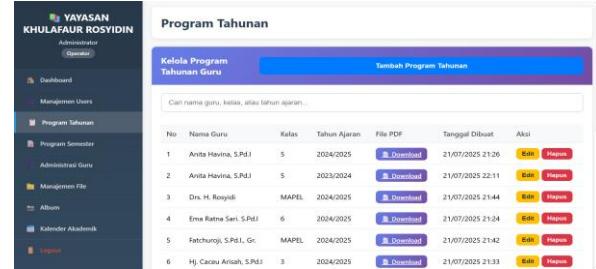
1. Halaman Login



2. Halaman Dashboard



3. Halaman Program Tahunan



5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan penerapan metode pengembangan Rapid Application Development (RAD) dalam merancang dan membangun aplikasi Sistem Informasi Administrasi Berbasis Website Sekolah pada Yayasan Khulafaur Rosyidin, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil penelitian, penulis merancang dan bangun Sistem Informasi Administrasi Berbasis Website Sekolah pada Yayasan Khulafaur Rosyidin dengan menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD). Dan dengan

- menggunakan Bahasa pemrograman PHP, database MySQL, dan juga telah menghasilkan sistem yang telah diuji dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan berhasil.
- b Sistem informasi administrasi sekolah berbasis website dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) pada Yayasan Khulafaur Rosyidin berhasil dibangun sesuai kebutuhan, dengan aktor operator dan guru. Operator berperan sebagai user yang melakukan penginputan dan pengelolaan data administrasi guru, sehingga proses pencatatan menjadi lebih terstruktur dan terdokumentasi dengan baik. Guru dapat mengakses data administrasi yang telah diinput operator serta mengunduhnya dengan mudah, sehingga mempermudah dalam memperoleh informasi tanpa harus melakukan pencatatan manual.
 - c Penerapan metode RAD memungkinkan pengembangan sistem menjadi lebih cepat, fleksibel, dan sesuai kebutuhan yayasan karena adanya keterlibatan pengguna dalam setiap tahap pengembangan. Sistem ini mampu meningkatkan efisiensi administrasi sekolah dengan meminimalkan risiko kesalahan pencatatan, mempercepat akses informasi, serta mendukung pengelolaan data yang lebih akurat dan terpusat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afiifah, K. (2022). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database: Sebuah Literature Review.
- [2] Alviqih, F. (2023). Implementasi Sistem Informasi Akademik Menerapkan Metode Rapid Application Development (Doctoral dissertation, Nusa Putra University).
- [3] Andiko, R. S. D., & Cahyono, M. R. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Transaksi Barcode Berbasis Java Dan Melalui Metode Unified Modeling Language (UML). 3(2).
- [4] Andini, Y., Hardinata, J. T., & Purba, Y. P. (2022). PENERAPAN DATA MINING TERHADAP TATA LETAK BUKU DI PERPUSTAKAAN SINTONG BINGEI PEMATANGSIANTAR MENGGUNAKAN METODE APRIORI.
- [5] Azizah, N., Putra, W. H. N., & Az-Zahra, H. M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Platform Manajemen Rantai Pasok dengan Metode Design Thinking pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menggunakan Payment Gateway Midtrans.
- [6] Baslini, B. (2022). Peran, Tugas dan Tanggung Jawab Manajemen Pendidikan. Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media, 2(2), 109–115.
<https://doi.org/10.52690/jitim.v2i2.276>
- [7] Budikusuma, I., & Susanto, E. S. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI TOEFL PRACTICE EXAM BERBASIS WEBSITE PADA UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA. 6(1).
- [8] Burhan, B., Nurwidayanti, N., Irwandi, A., Shaleh, N. F., Pabulo, K., & Rahmadhanningsih, S. (2023). Analisis Penerapan Manajemen Sekolah Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jurnal Ilmiah
- [9] Christopher Hermawan & Adelia. (2024). Implementasi Sistem Manajemen Pengguna dengan Integrasi Next.js dan ASP.NET.
- [10] Eriana, E. S. (2020, Oktober). PENGUJIAN SISTEM INFORMASI APLIKASI PERPUSTAKAAN BERBASIS WEB DENGAN WHITE BOX TESTING.
- [11] Eriana, E. S., & Zein, A. (2021). PENERAPAN METODE PERSONAL EXTREME PROGRAMMING DALAM PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KETUA HMSI DENGAN WEIGHTED PRODUCT.
- [12] Gilang Chumbara, Iwan Setiawan, & Fajriyah. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Otomotif dan Pengenalan Komponen-komponen Pada Mesin Mobil Berbasis Android. Jurnal RESTIKOM : Riset Teknik Informatika dan Komputer, 6(1), 1–14.
- [13] Hardinata, R. S., Sulistianingsih, I., Wijaya, R. F., & Rahma, A. M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Rekam Medis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Puskesmas Simeulue Tengah). INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 5(2), 112–118.
<https://doi.org/10.31539/intecs.v5i2.5013>
- [14] Hartina, I., Nurmala, N., & Hidayat, T. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX PADA FITUR REPORT HELPDESK TICKETING SISTEM. INTI Nusa Mandiri, 17(1), 24–31.
<https://doi.org/10.33480/inti.v17i1.3451>
- [15] Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laporan

tea Company. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan, 8(1), 111–117.
<https://doi.org/10.33197/jiter.vol8.iss1.2021.730>