



PEMBUATAN APLIKASI ABSENSI DAN DOORPRIZE PENGUNJUNG BAPPEDA BERBASIS WEB PADA EVENT KALTIM EXPO 2023

CREATING A WEB-BASED BAPPEDA VISITOR ATTENDANCE AND DOORPRIZE APPLICATION AT THE 2023 KALTIM EXPO EVENT

**Rendy Nurdiansyah^{1*}, Takhta Perlawanan Putra Sinawang², Reza Andriyanti³,
Naufal Azmi Verdikha⁴**

^{1*4}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

¹2011102441127@umkt.ac.id, ²2011102441144@umkt.ac.id, ²2011102441079@umkt.ac.id,

⁴nav651@umkt.ac.id

Article History:

Received: November 18th, 2023

Revised: December 4th, 2023

Published: December 8th, 2023

Abstract: *The Regional Development Planning Agency (BAPPEDA) is an important institution in the planning and development of regions in Indonesia. BAPPEDA's involvement in the Kaltim Expo, as part of the celebration of the 78th Anniversary of the Republic of Indonesia, includes showcasing performance and achievements, as well as organizing quizzes and door prize draws to attract visitors' attention. In an effort to enhance visitor experience, BAPPEDA requires the use of modern technology with an efficient and appealing attendance system, along with the integration of attractive prizes into this system. To meet these needs, the design of a web-based attendance system and door prize application was undertaken. This aims to efficiently gather visitor attendance data, streamline processes, and create a more engaging experience for attendees at the KALTIM EXPO 2023. The development of the attendance and door prize systems employs the Software Development Life Cycle (SDLC) using an Agile approach, focusing on collaborative teamwork that is responsive to changes. Programming languages such as HTML, PHP, CSS, JS, and Bootstrap 5 are used for the interface, alongside MySQL as the database.*

Keywords: *BAPPEDA, Attendance, Doorprize, Agile.*

Abstrak

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) adalah lembaga penting dalam perencanaan dan pembangunan daerah di Indonesia. Keterlibatan BAPPEDA dalam Kaltim Expo, sebagai bagian dari peringatan Hari Ulang Tahun Republik Indonesia ke-78, melibatkan presentasi kinerja serta hasil pencapaian, serta penyelenggaraan kuis dan undian doorprize untuk menarik perhatian pengunjung. Dalam upaya meningkatkan pengalaman pengunjung, BAPPEDA membutuhkan penggunaan teknologi terkini dengan sistem absensi yang efisien dan menarik, serta integrasi hadiah-hadiah menarik ke dalam sistem tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, dilakukan perancangan sistem absensi dan aplikasi doorprize berbasis web. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data absensi pengunjung secara efisien, memudahkan proses, dan menciptakan

pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung KALTIM EXPO 2023. Pengembangan sistem absensi dan doorprize ini menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan pendekatan Agile, fokus pada kerja tim kolaboratif yang responsif terhadap perubahan. Penggunaan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, JS, dan Bootstrap 5 digunakan untuk tampilan, serta MySQL sebagai basis data.

Kata Kunci: Bappeda, Absensi, Doorprize, Agile.

PENDAHULUAN

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda), merupakan unsur penunjang urusan pemerintahan Bidang Perencanaan yang menjadi kewenangan Daerah yang juga bertindak sebagai unit kerja perangkat Gubernur sebagai wakil Pemerintah Pusat Bidang Perencanaan (Setiadi et al., 2018). Bappeda dipimpin oleh Kepala Badan yang berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah (Ajizah et al., 2021). Badan mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan pemerintahan bidang pemerintahan dan sosial budaya, bidang perekonomian, bidang infrastruktur dan pengembangan wilayah, bidang penyusunan program, monitoring dan evaluasi pembangunan, yang menjadi kewenangan Daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada Daerah serta tugas Gubernur sebagai wakil pemerintah pusat di bidang perencanaan pembangunan daerah (Romisah, 2022).

KALTIM EXPO adalah puncak rangkaian kegiatan acara dalam rangka memperingati hari Ulang Tahun Republik Indonesia yang ke-78. BAPPEDA menjadi salah satu partisipan dalam acara ini, dalam menarik perhatian para pengunjung, BAPPEDA menampilkan kinerja serta hasil dari pencapaian yang sudah diraih selain itu juga membuat *quiz-quiz* serta undian doorprize untuk pengunjung, seperti pada KALTIM EXPO tahun-tahun sebelumnya BAPPEDA masih menggunakan buku sebagai sarana untuk absensi para pengunjung, pada tahun ini BAPPEDA membutuhkan sistem absensi yang efektif dan menarik melalui penggunaan teknologi terkini serta diintegrasikan dengan hadiah yang menarik kedalam sistem absensi tersebut dan juga Bappeda membutuhkan sistem doorprize yang tentu juga menggunakan teknologi, semuanya dengan tujuan agar berupaya menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengunjung KALTIM EXPO BAPPEDA.

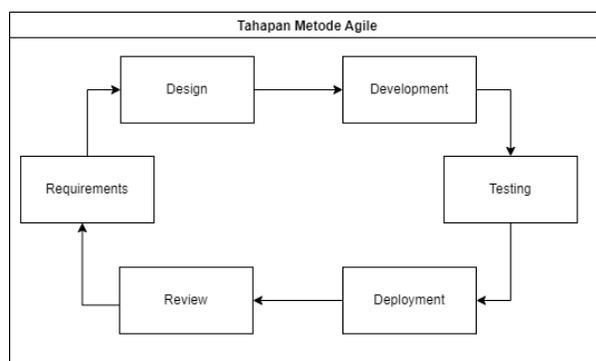
Presensi pengunjung secara internal dan juga eksternal yang tercatat secara komputerisasi akan mempermudah karyawan dalam merekap laporan presensi (Norhikmah, 2018) diperkuat oleh penelitian dari (HAKIKI, 2023) yang menjelaskan bahwa absensi buku tamu pengunjung kegiatan berbasis web dapat meminimalisir kesalahan dalam pengisian buku tamu dan mempermudah pengarsipan data kegiatan yang telah terselenggara. Salah satu kebutuhan BAPPEDA adalah mengadakan doorprize untuk menarik perhatian pengunjung sama hal dengan penelitian dari (Opusunggu et al., 2019) yang menggunakan doorprize untuk menarik minat para nasabahnya dan hal tersebut terbukti membantu. Pada penelitian (Pertiwi et al., 2023) mengenai perancangan dan implementasi sistem informasi absensi berbasis web menggunakan metode agile software development yang dapat memberikan kemudahan bagi para pegawai untuk melakukan absensi

tanpa harus melakukan tanda tangan dengan sebuah buku dan pulpen. Metode Agile merupakan salah satu model Software Development Life Cycle (SDLC) untuk konsep dasar membangun perangkat lunak yang dapat memberikan pengembangan sesuai kebutuhan pengguna (Lutfiani et al., 2020). Pada penelitian (Ilyas & Chisnanto, 2018) pada penelitiannya berpendapat bahwa Metode agile cocok karena memiliki kelebihan tingkat produktifitas tinggi, meningkatkan kualitas perangkat lunak, meningkatkan kepuasan dan menghemat biaya dan metode Agile cocok digunakan untuk anggota tim dalam jumlah yang sedikit dan membutuhkan waktu cepat.

Berdasarkan kebutuhan di atas, maka dibuatlah sistem absensi berbasis web dan aplikasi doorprize yang juga berbasis web dengan agar dapat membantu memperoleh data absensi pengunjung secara efisien, mempermudah pekerjaan, menciptakan pengalaman pengunjung yang lebih menarik, meningkatkan daya tarik stand BAPPEDA dalam pemeran kaltim EXPO 2023. Sistem absensi dan doorprize ini keduanya menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) sebagai metode pengembangan sistemnya dengan model Agile untuk pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kerja kolaboratif tim yang adaptif dan responsif terhadap perubahan, serta bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, JS, dan Bootstrap 5 untuk membantu dalam hal tampilan dan untuk database menggunakan MySQL.

METODE

Metode yang digunakan dalam membuat aplikasi berbasis website ini adalah dengan menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Agile. Software Development Life Cycle (SDLC) adalah serangkaian proses atau fase yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dari konseptualisasi hingga pensiun sedangkan Agile sendiri adalah salah satu model SDLC sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kerjasama tim yang fleksibel dan adaptif. Tujuan utamanya adalah untuk menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi dengan merespons perubahan kebutuhan pelanggan secara cepat. Ada beberapa tahapan yang dilakukan sesuai dengan metode yang digunakan untuk pembuatan sistem absensi dan doorprize berbasis web ini.



Gambar 1 Tahapan Metode Agile

Tahapan-tahapan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model Agile:

1. Requirements (Kebutuhan)

Pada tahap ini akan ditentukan apa yang dibutuhkan atau fitur-fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna, pada tahap ini dilakukan dengan proses wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Design (Desain)

Pada tahap ini membuat desain awal untuk memulai tahap pengembangan, tools yang digunakan pada tahap ini adalah figma, tetapi pada tahap ini dapat terus diperbaiki dan tingkatkan seiring waktu dan sesuaikan keinginan user.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah mengimplementasikan fitur-fitur yang dibutuhkan dengan membuat sistemnya, dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, JS dan Bootstrap 5.

4. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan pengujian apakah sistem sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan fitur-fitur yang di butuhkan oleh user, jika ditemukan kesalahan atau penambahan atau perubahan yang dibutuhkan oleh user dapat langsung diperbaiki. Pada tahap ini menggunakan black box(Salamah, U., & Khasanah, 2017).

5. Deployment (Implementasi)

Pada tahap ini setelah fitur-fitur selesai diuji maka aplikasi siap digunakan oleh user.

6. Review (Pemeriksaan)

Pada tahap ini tim melakukan Review dimana memperlihatkan hasil dari sistem kepada pemangku kepentingan dalam hal ini adalah pihak BAPPEDA untuk mendapatkan umpan balik atau mengevaluasi sistem serta mengidentifikasi apakah berjalan dengan baik dan apakah ada yang perlu ditingkatkan ataupun diubah.

HASIL

Berdasarkan metode yang sudah diuraikan, berikutini adalah hasil dan pembahasannya:

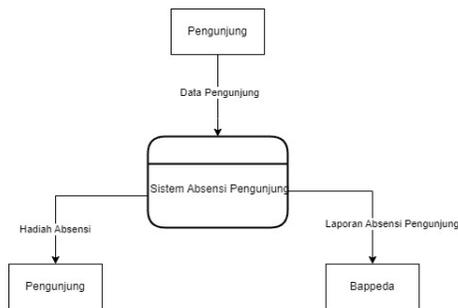
1. Requirements (Kebutuhan)

Pada tahap ini dilakukan wawancara langsung dengan Kasubag Umum BAPPEDA mengenai kebutuhan apa saja atau fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem aplikasi absensi dan doorprize , dan memdapatkan hasil berupa didalam aplikasi absensi fitur yang dibutuhkan adalah absensi yang efisien dan juga memudahkan penggunaanya serta beliau juga ingin ada fitur hadiah yang digabungkan dengan absensi tersebut.Dan pada sistem doorprize sistem yang dibutuhkan seperti sistem undian yang memilih pengunjung secara acak untuk mendapatkan hadiah, Kasubag Umum juga ingin data yang diundi dalam sistem tersebut adalah data dari pengunjung yang mengisi Survei Kepuasan Masyarakat (SKM) yang disediakan oleh pihak BAPPEDA.

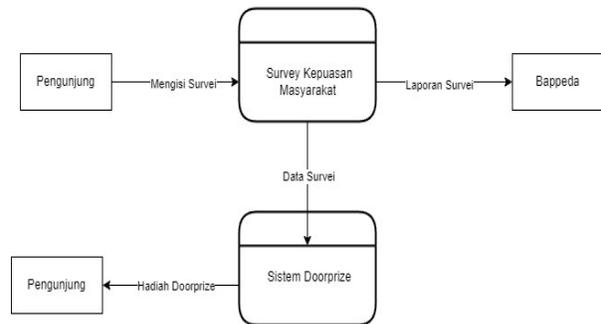


Gambar 2 Wawancara dengan Kasubag umum

Bedasarkan Hasil wawancara tersebut dibuatlah diagram konteks dari sistem yang akan dibuat.



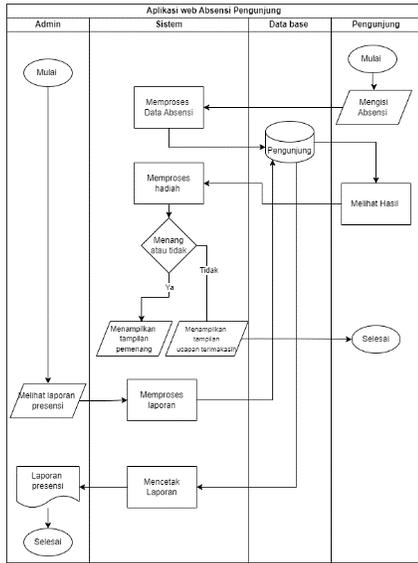
Gambar 3 Diagram Konteks Sistem Absensi



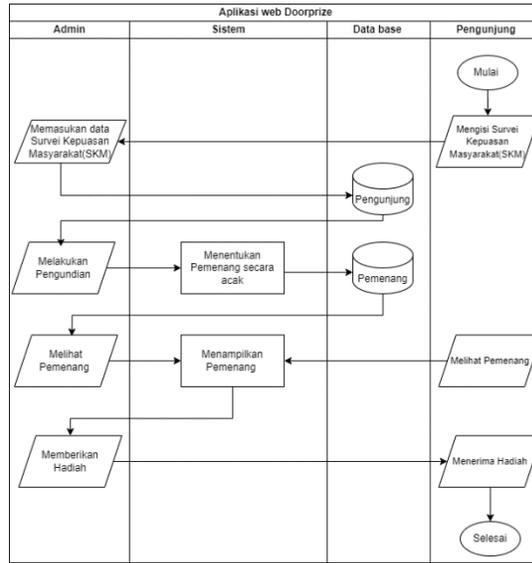
Gambar 4 Diagram Konteks Sistem Doorprize

2. Design (Desain)

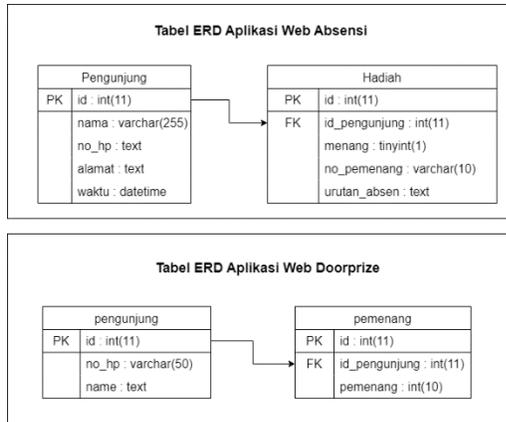
Pada tahap ini adalah proses pembuatan desain dari aplikasi website dan doorprice. Dimulai dengan membuat alur flowchart dari kedua sistem, kemudian membuat tabel Entity Diagram Relationship (ERD), dan kemudian membuat tampilan awal desain aplikasi absensi dan doorprize.



Gambar 5 Flowchart Aplikasi web Absensi



Gambar 6 Flowchart Aplikasi Web Doorprize



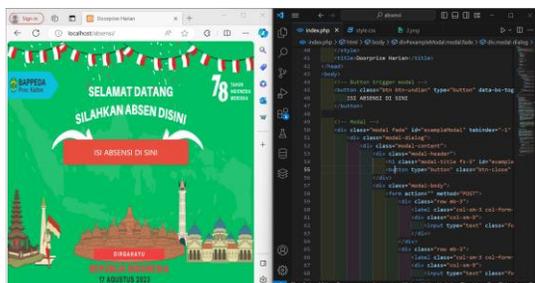
Gambar 7 Tabel ERD Aplikasi Web Absensi Dan Doorprize



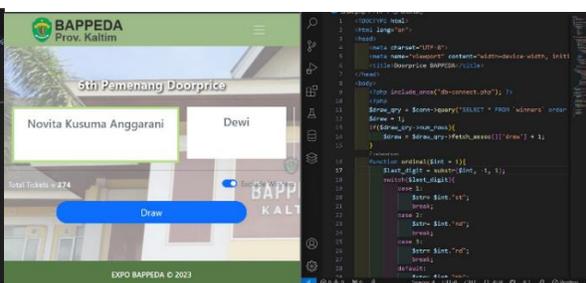
Gambar 8 Desain Awal Aplikasi Absensi

3. Development (Pengembangan)

Setelah proses desain, langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (Development). Pada tahap ini, dimulailah implementasi dari fitur-fitur yang telah direncanakan dan didesain sebelumnya. Kami mulai menerjemahkan desain menjadi kode nyata menggunakan bahasa pemrograman seperti PHP, HTML, CSS, JS, dan Bootstrap 5, sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya.

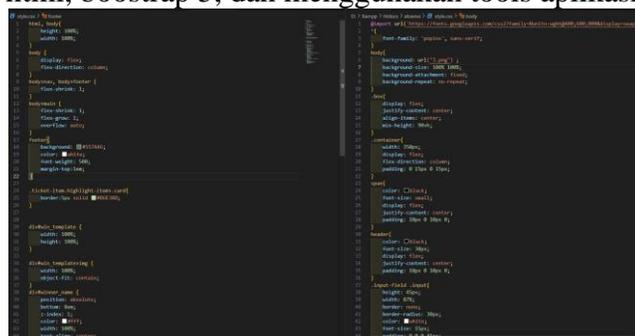


Gambar 9 Proses implementasi sistem absensi



Gambar 10 Proses implementasi sistem doorprize

Keterangan: Pada gambar 4 dan 5 adalah proses implementasi fitur-fitur yang dibutuhkan menggunakan code php, html, bootstrap 5, dan menggunakan tools aplikasi visual studio code



Gambar 11 CSS aplikasi Absensi Dan Doorprize

Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi web Absensi dan Doorprize:

A. Sistem Aplikasi Web Absensi

Halaman Utama

Pada halaman utama ini terdapat foto latar belakang didesain menyesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pihak BAPPEDA yang dimana didalamnya beberapa atribut, salah satu atribut penting yang harus ada didalam halaman utama ini adalah Barcode Survey Kepuasan masyarakat (SKM), Logo BAPPEDA, foto Gubernur, Wakil Gubernur, Sekda Kaltim, dan Kepala BAPPEDA Kaltim. Pada halaman ini terdapat tombol yang dibuat dengan atribut modal bootstrap5 yang jika di klik maka akan muncul pop up form absensi.



Gambar 12 Halaman Utama Aplikasi Web Absensi

Form Pengisian Absensi

Setelah menekan tombol “Isi Absen Di Sini “pada halaman utama maka akan muncul pop up form absensi, form ini dibuat dengan html dan bootstrap 5, kemudian pengunjung bisa mengisi form absensi tersebut dengan mengisi nama, nomor hp dan alamat, kemudian pengunjung menekan tombol submit dan data absensi akan terekam kedalam absensi.



Gambar 13 Form Pengisian Absensi

Tampilan jika sudah absen

Jika pengunjung menekan tombol submit pada saat pengisian absensi maka akan muncul tampilan gambar 14 yang menunjukkan ucapan terimakasih, serta terdapat sound yang mengucapkan ucapan terimakasih serta terdapat tombol yang jika ditekan akan kembali kehalaman utama. Dan jika pengunjung yang mengisi absensi beruntung maka sistem akan menampilkan gambar 15 yang menandakan pengunjung akan mendapatkan hadiah dari pihak BAPPEDA, di dalam gambar 15 terdapat tulisan pemenang dan akan muncul sound lagu we are the champion - queen, dan juga terdapat latar belakang bergerak pada tampilan.



Gambar 14 Tampilan ucapan terimakasih



Gambar 15 Tampilan Pemenang hadiah Absensi

B. Sistem Aplikasi Web Doorprize

Survei Kepuasan Masyarakat

Setelah pengunjung mengisi survei kepuasan masyarakat yang barcode nya terdapat pada halaman utama absensi, maka admin akan memasukan data survei tersebut kedalam data base doorprize, yang kemudian akan digunakan di dalam aplikasi doorprize.

Survei Kepuasan Masyarakat Bappeda Provinsi Kalimantan Timur

**SURVEI KEPUASAN MASYARAKAT (SKM)
BAPPEDA PROVINSI KALIMANTAN TIMUR**

Hai, Sobat Perencana! 🌟

Yuk, ikut berpartisipasi dalam Survei Kepuasan Masyarakat Bappeda Provinsi Kalimantan Timur untuk meningkatkan kualitas pelayanan dari kami kepada masyarakat Provinsi Kalimantan Timur.

Identitas Responden

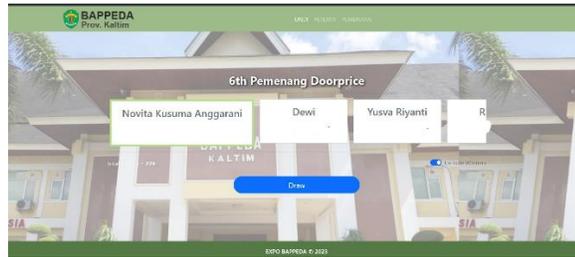
Nama*

Email*

Gambar 16 Survei Kepuasan Masyarakat (SKM) BAPPEDA

Tampilan halaman undian

Halaman ini terdapat informasi pengunjung dan pada halaman ini lah terjadi proses pengundian pemenang, jika menekan tombol draw maka proses pengundian akan berlangsung



Gambar 17 Tampilan halaman Undian

Tampilan Halaman Peserta

Pada halaman ini terdapat informasi peserta yang sudah ditambahkan dan datanya diambil dari pengunjung yang sudah mengisi survei kepuasan masyarakat (SKM), pada tampilan ini admin bisa mengelola peserta seperti menambah peserta yang datanya berdasarkan data pengunjung yang mengisi Survei Kepuasan Masyarakat (SKM). Selain itu user juga bisa mengedit data dan menghapus data



Gambar 18 Tampilan Halaman Peserta

Tampilan pemenang Doorprize

Setelah user menekan tombol draw maka sistem akan mengacak data pengunjung secara random, dan menentukan pemenangnya, gambar 25 ini adalah hasil dari tampilan pemenang



Gambar 19 Tampilan Pemenang Doorprize

Tampilan daftar pemenang

Pada halaman ini berisi informasi mengenai daftar pemenang doorprize yang sudah diundi oleh user.



Gambar 20 Daftar Pemenang Doorprize

4. Testing (Pengujian)

Setelah tahap pengembangan kemudian adalah melakukan pengujian pada sistem apakah fitur-fitur yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan user. Untuk tahap pengujian disini menggunakan black box testing, berikut adalah penjabarannya:

No	Fitur yang diuji	Data Uji	Aksi yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Status Pengujian
1	Input data Absensi	Nama,nomor hp ,dan alamat	Memasukan data uji dan menekan tombol submit	Data masuk kedalam database	Sukses
2	Tampilan ucapan terimakasih	Data Absensi	Setelah menekan tombol submit	Masuk kehalaman terimakasih	Sukses
3	Hadiah absensi	Data Absensi	Setelah menekan tombol submit	Secara random Masuk kehalaman pemberitahuan hadiah	Sukses
4	Sound terimakasih	Data Absensi	Setelah menekan tombol submit	Masuk kehalaman terimakasih dan ada sound ucapan terimakasih	Sukses
5	Sound terimakasih	Data Absensi	Setelah menekan tombol submit	Masuk kehalaman pemberitahuan hadiah dan ada sound pemenang	Sukses
6	Hadiah maksimum dan berdasarkan sesi	Data Absensi	Setelah menekan tombol submit	Maksimal hadiah adalah 10 pada sesi siang dan 10 pada sesi malam jika jumlah pengunjung yang mendapat hadiah sudah mencapai maksimum berdasarkan sesi maka tidak ada lagi muncul hadiah absensi hanya tampilan ucapan terimakasih	Sukses

Gambar 21 Hasil Black Box testing sistem absensi

No	Fitur yang diuji	Data Uji	Aksi yang dilakukan	Hasil yang diharapkan	Status Pengujian
1	Input data	Id pengunjung ,nama ,dan nomor hp	Menginput data kedalam sistem doorprize	Data masuk kedalam database dan ditampilkan di sistem	Sukses
2	Edit data	Id pengunjung ,nama ,dan nomor hp	Mengedit data yang sudah ada disistem doorprize	Data didalam sistem berubah	Sukses
3	Hapus data	Id pengunjung ,nama ,dan nomor hp	Menghapus data yang sudah ada didalam sistem	Data didalam sistem terhapus	Sukses
4	Undian Doorprize	Data pengunjung	Menekan tombol draw	Data pengunjung terpilih secara acak dan terdapat animasi acak	Sukses
5	Sound Drum	Data pengunjung	Menekan tombol draw	Selama proses animasi acak berjalan terdapat sound drum.mp3	Sukses
6	Sound pemenang	Data pengunjung	Menekan tombol draw	Saat selesai proses pengacakan dan pemenang ditemukan terdapat sound we are the champion - queen	Sukses
7	Daftar pemenang	Data pemenang	Melihat halaman daftar pemenang	Menampilkan semua pemenang yang terpilih	Sukses

Gambar 22 Hasil Black Box Testing sistem doorprize



Gambar 23 Testing aplikasi Pertama

Pada testing pertama pada aplikasi fitur-fitur yang dibutuhkan berjalan dengan baik, akan tetapi dari kasubag umum meminta untuk merubah tampilan dari latar belakang aplikasi.



Gambar 24 Testing Kedua Aplikasi

5. Deployment (Implementasi)

Setelah dilakukan pengujian jika fitur-fitur yang dibutuhkan sudah berjalan dengan baik maka sistem siap digunakan oleh user. Pada tahap ini dilakukan selama 5 hari selama acara kaltim expo 2023 berlangsung.



Gambar 25 Penggunaan aplikasi absensi oleh pengunjung stand BAPPEDA



Gambar 26 Penggunaan Aplikasi Doorprize

6. Review (Pemeriksaan)

Setelah Deployment yang terakhir adalah pemeriksaan (Review) yang dimana tahap ini melibatkan evaluasi terhadap hasil yang telah dihasilkan. Dengan tujuan mendapatkan masukan, umpan balik, dan evaluasi dari pengguna akhir atau pemangku kepentingan. Mengidentifikasi peluang perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Pada saat deployment aplikasi absensi sudah diisi atau digunakan oleh 948 pengunjung Kaltim EXPO 2023, dan Aplikasi Doorprize diisi oleh 281 data pengunjung. Untuk umpan balik dari pemangku kepentingan yang mengaku puas dengan hasil dari penggunaan kedua aplikasi tersebut karena sudah berjalan dengan baik dan membantu penggunaannya maupun dari pengunjung Kaltim EXPO 2023 ataupun dari pihak BAPPEDA Kalimantan Timur.

PEMBAHASAN

Implementasi sistem absensi berbasis web dan aplikasi doorprize berbasis web untuk membantu Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) dalam memperingati hari ulang tahun Republik Indonesia yang ke-78 di acara KALTIM EXPO 2023. Hal ini melibatkan pemanfaatan teknologi terkini, seperti penggunaan metode Agile dalam pengembangan perangkat lunak, serta bahasa pemrograman seperti HTML, PHP, CSS, JS, dan Bootstrap 5 untuk mengembangkan sistem tersebut. Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik bagi pengunjung, meningkatkan daya tarik stand BAPPEDA, dan mempermudah pekerjaan internal dalam merekap laporan presensi pengunjung.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembuatan aplikasi berbasis web untuk absensi dan doorprize, dapat

disimpulkan bahwa pengabdian ini telah berhasil memenuhi kebutuhan BAPPEDA dalam acara pameran Kaltim EXPO 2023 dan juga aplikasi dapat membantu untuk mempermudah pekerjaan dalam hal efisiensi, pengolahan data yang cepat, akses yang mudah, dan lebih dari sekadar mempermudah tugas administratif, aplikasi ini memberikan nilai tambah dalam menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung. Integrasi kuis dan doorprize dalam aplikasi tidak hanya menambah daya tarik acara, tetapi juga mendorong partisipasi aktif pengunjung. Meningkatnya minat dan interaksi yang dihasilkan dari sistem ini dapat meningkatkan kegembiraan dan keterlibatan pengunjung dalam keseluruhan acara Pameran Kaltim Expo 2023.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak instansi di Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kalimantan Timur atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada kami untuk menjalani praktik kerja lapangan di lembaga tersebut. Serta, kami juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada kepala dan sekretaris Bappeda Kaltim yang dengan sukarela membimbing kami selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kami sampaikan kepada kepala Bagian Umum dan kakak pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berarti selama kegiatan berlangsung. Tidak lupa, kami juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur dan dosen pembimbing kami yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan praktik kerja dan dalam proses penyusunan jurnal ini

DAFTAR REFERENSI

- Ajizah, S. N., Wijaya, E., & Meutia, F. (2021). PERAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH (BAPPEDA) KOTA DEPOK DALAM PENYUSUNAN RENCANA PEMBANGUNAN JANGKA MENENGAH DAERAH (The Role of Local Development Planning Agency (Bappeda) of Depok City in Planning the Midterm Local Development Programs). *Jurnal Legal Reasoning*, 4(1), 44–64.
- HAKIKI, N. (2023). Sistem Absensi Buku Tamu Pengunjung Kegiatan Berbasis Website Diskominfo Kabupaten Siak. In *Journal of Engineering Research*.
- Ilyas, R., & Chisnanto, Y. H. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Penelitian LPPM Universitas Jenderal Achmad Yani Dengan Agile SDLC. *Jurnal IKonferensi Nasional Sistem Informasi 2018*, 0(0), 8–9. <http://jurnal.atmaluhur.ac.id/index.php/knsi2018/article/view/480>
- Lutfiani, N., Harahap, P., Aini, Q., Dimas, A., Ahmad, A. R., & Rahardja, U. (2020). InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan Attribution-NonCommercial 4.0 International. Some rights reserved Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban. *InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 5(1), 96–101. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v5i1.2848>

- Norhikmah. (2018). Presensi Pengunjung Resource Center Berbasis J2SE. *Jurikom*, 5(5), 471–479. <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom%7CPage%7C471>
- Opusunggu, L. A., Ilham, M., Sari, P. A. I., Lubis, M. R., & Solikhun, S. (2019). Pemilihan Nasabah Penerima Hadiah Doorprize Menggunakan Metode Promethee (Studi Kasus Bank Syariah Mandiri Kantor Cabang Pematangsiantar). *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 2(1), 34–40. <https://doi.org/10.31598/jurnalresistor.v2i1.354>
- Pertiwi, T. A., Luchia, N. try, Sinta, P., Rachell, A., Dahlia, A., Fachrezi, I. R., & Hamzah, M. L. (2023). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development Web-Based Attention Information System Design and Implementation Using the Agile Software Development Method. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 53–66.
- Romisah. (2022). *KANTOR BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS BENGKALIS-RIAU*.
- Salamah, U., & Khasanah, F. N. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. *Information Management for Educators and Professionals*, 2(1), 35–46.
- Setiadi, S., Nasution, I., & Matondang, A. (2018). Analisis Tugas dan Fungsi BAPPEDA terhadap Pelaksanaan Koordinasi Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah. *Perspektif*, 7(2), 35–39. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i2.2526>