

Pengembangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Seminar Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype

Dwi Andini Putri^{1*}, Didi Nurahman²

^{1,2}Teknologi informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Jakarta, Indonesia

Correspondence e-mail: dwi.dwd@bsi.ac.id*

ABSTRAK

Penyelenggaraan seminar sebagai bagian dari kegiatan di bidang pendidikan membutuhkan sistem informasi yang mampu mendukung proses pengelolaan acara, khususnya pada pendaftaran peserta. Permasalahan yang sering muncul pada sistem konvensional adalah belum tersedianya mekanisme terintegrasi untuk pengelolaan peserta undangan, sehingga proses administrasi menjadi kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pendaftaran peserta seminar berbasis web yang terintegrasi dan adaptif terhadap kebutuhan pengelola acara, sehingga mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas pengelolaan data peserta. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan model prototype yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna melalui proses penyempurnaan bertahap. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan sistem memanfaatkan berbagai diagram pemodelan, antara lain use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, deployment diagram, dan entity relationship diagram. Sistem diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi pengelolaan peserta undangan, segmentasi peserta, dan manajemen tiket dalam satu sistem terpadu, yang belum banyak dibahas pada penelitian sejenis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi proses pendaftaran peserta undangan, mempermudah pengelolaan data serta segmentasi peserta, dan mengatasi permasalahan pengelolaan tiket yang sebelumnya terjadi. Dengan demikian, sistem informasi ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mendukung penyelenggaraan seminar berbasis teknologi informasi.

Katakunci: berbasis web, pengembangan sistem informasi, *prototype*, seminar

ABSTRACT

The organization of seminars as part of educational activities requires an information system capable of supporting event management processes, particularly participant registration. A common issue in conventional systems is the absence of an integrated mechanism for managing invited participants, which leads to less efficient administrative processes. This study aims to develop a web-based seminar participant registration information system that is integrated and adaptive to the needs of event organizers, thereby improving the efficiency and quality of participant data management. The system was developed using a prototype model that was iteratively refined based on user feedback. Data collection techniques included observation, interviews, and literature review. The system design employed various modeling diagrams, including use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams, deployment diagrams, and entity relationship diagrams. The system was implemented using the PHP programming language and a MySQL database. The contribution of this study lies in the integration of invited participant management, participant segmentation, and ticket management into a single unified system, which has not been extensively addressed in previous studies. The results indicate that the developed system improves the efficiency of the invited participant registration process, facilitates participant data management and segmentation, and resolves previously encountered ticket management issues. Therefore, this information system can serve as an effective solution for supporting technology-based seminar organization.

Keywords: Information System Development, Prototype, Seminar, web-based



1. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan seminar dan acara berskala besar kini semakin bergantung pada teknologi informasi untuk menunjang kelancaran operasional, terutama dalam proses pendaftaran peserta. Sistem pendaftaran yang efektif dan efisien menjadi sangat penting, tidak hanya untuk memudahkan peserta dalam mengisi data dan melakukan pembayaran, tetapi juga untuk membantu penyelenggara dalam mengelola administrasi acara secara lebih terstruktur (Effendi et al., 2024). Seiring meningkatnya skala dan kompleksitas sebuah acara, banyak penyelenggara mulai mengadopsi sistem pendaftaran berbasis web guna memperluas jangkauan dan mempermudah akses informasi (Agus et al., 2024). Dalam studi yang dilakukan oleh (Sari et al., 2024) disebutkan bahwa percepatan teknologi digital menjadi faktor kunci dalam pemenuhan kebutuhan sistem informasi. Namun, sistem konvensional yang masih mengandalkan formulir umum dengan alur pendaftaran seragam dinilai belum memadai, terutama ketika acara membutuhkan segmentasi peserta dan layanan yang lebih personal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jamaris, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem konvensional dapat menyebabkan data rekapitulasi tidak tersimpan dengan baik, sehingga memperlambat proses administrasi, termasuk pengiriman sertifikat peserta.

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi dalam penyelenggaraan seminar berskala besar adalah belum tersedianya sistem pendaftaran yang mampu mengelola peserta berdasarkan kategori secara terintegrasi, khususnya peserta undangan, mitra, dan peserta umum, serta belum optimalnya mekanisme distribusi dan validasi tiket secara mandiri. Tantangan tersebut juga sering dijumpai dalam penyelenggaraan seminar berskala besar yang melibatkan ratusan hingga ribuan peserta dari berbagai latar belakang. Acara semacam ini membutuhkan sistem pendaftaran yang tidak hanya mampu mengelola data peserta umum, tetapi juga memiliki fleksibilitas untuk menangani peserta khusus seperti undangan, mitra strategis, dan alumni. Pada banyak kasus, sistem yang digunakan sebelumnya belum menyediakan modul khusus untuk pengelolaan peserta undangan, sehingga proses administrasi, validasi, dan pengelolaan tiket menjadi kurang efisien. Selain itu, dashboard manajemen sering kali belum menampilkan data undangan secara terstruktur, seperti jumlah peserta dan asal undangan berdasarkan kode tertentu.

Permasalahan lain yang kerap muncul adalah belum tersedianya sistem manajemen kode undangan serta akses mandiri terhadap tiket berbasis QR code. Pada beberapa penyelenggaraan acara, distribusi tiket masih dilakukan secara manual melalui aplikasi pesan instan, yang berpotensi menimbulkan kesalahan, terutama jika terjadi ketidaksesuaian atau perubahan nomor kontak peserta. Proses pengiriman ulang tiket pun menjadi tidak efisien karena harus dilakukan secara manual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pendaftaran peserta seminar berbasis web yang adaptif, dengan menyediakan fitur pengelolaan peserta undangan, validasi tiket berbasis kategori, serta integrasi data peserta ke dalam sebuah dashboard manajemen. Penelitian ini menggunakan metode prototype sebagai pendekatan pengembangan sistem, di mana versi awal sistem dikembangkan dan disempurnakan secara bertahap berdasarkan umpan balik pengguna (Novianto et al., 2024). Penggunaan prototype membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara lebih akurat dan mempercepat proses pengembangan sistem (Heindari Ekasari, Melani Dewi Lusita, 2024). Selain itu prototipe memungkinkan pemenuhan kebutuhan pengguna secara bertahap dan meningkatkan efisiensi serta efektivitas proses pembelajaran (Syahana Maya Sya'bana, Wahyu Hidayat, 2024). Serta metode prototype sistem untuk membantu pengembang dan pengguna berinteraksi selama proses pengembangan sistem informasi (Kustanto et al., 2025).

Pengembangan sistem mencakup pembuatan modul undangan khusus, formulir pendaftaran undangan pada halaman utama, mekanisme validasi tiket berbasis kategori peserta, serta penyediaan halaman mandiri untuk pengambilan tiket berbasis QR code. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada sistem pendaftaran peserta secara umum atau absensi acara, penelitian ini menekankan pada perancangan model pengelolaan peserta undangan yang terintegrasi dengan sistem pendaftaran dan manajemen tiket dalam konteks seminar berskala besar. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan sistem informasi acara dengan mengusulkan model pengelolaan peserta undangan berbasis web, serta penerapan metode prototype dalam konteks seminar berskala besar yang melibatkan segmentasi peserta dan validasi tiket berbasis kategori. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan sistem informasi serupa pada kegiatan akademik dan profesional lainnya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prototype untuk mengembangkan sistem informasi pendaftaran peserta seminar berbasis web. Pemilihan model ini didasarkan pada kebutuhan penelitian yang menuntut adanya interaksi intensif antara pengembang dan pengguna, khususnya pengelola seminar, agar sistem yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan operasional yang dinamis. Pengembangan sistem dilakukan secara iteratif dengan melibatkan pengguna sejak tahap awal. Versi awal sistem dikembangkan berdasarkan kebutuhan yang diperoleh dari pengelola seminar, kemudian dievaluasi dan disempurnakan secara bertahap hingga sistem memenuhi kebutuhan yang diharapkan. Alur pengembangan prototype yang diterapkan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian (Aprilisa & Aulia, 2024) namun disesuaikan dengan konteks pengembangan sistem informasi seminar.

Pengumpulan kebutuhan dilakukan melalui komunikasi langsung dengan pihak pengelola seminar untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem sebelumnya serta kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan utama seperti pengelolaan peserta undangan, validasi tiket berbasis kategori, serta penyediaan dashboard manajemen yang terintegrasi.

Tahap selanjutnya adalah perancangan cepat, di mana peneliti menyusun desain awal sistem yang mencakup alur proses utama dan rancangan antarmuka pengguna. Perancangan ini difokuskan pada kemudahan penggunaan dan kesesuaian dengan kebutuhan operasional penyelenggaraan seminar. Setelah perancangan cepat selesai, peneliti mengembangkan prototype awal sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Prototype ini memuat fitur-fitur utama seperti pendaftaran peserta undangan, pengelolaan tiket, dan proses check-in peserta. Prototype yang dihasilkan kemudian diuji langsung oleh pengguna, yaitu pengelola seminar, untuk memperoleh umpan balik terkait fungsionalitas dan kemudahan penggunaan sistem.

Berdasarkan hasil evaluasi pengguna, peneliti melakukan penyempurnaan prototype dengan memperbaiki kekurangan serta menyesuaikan sistem dengan kebutuhan pengguna. Proses evaluasi dan penyempurnaan ini dilakukan secara berulang hingga sistem dianggap memenuhi kebutuhan pengelolaan seminar secara optimal. Tahap akhir adalah implementasi sistem, di mana sistem yang telah disempurnakan berdasarkan prototype diterapkan sebagai sistem informasi pendaftaran peserta seminar yang siap digunakan secara penuh oleh pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan ini menguraikan hasil implementasi sistem informasi pendaftaran peserta seminar yang dikembangkan menggunakan metode prototype. Pembahasan difokuskan pada bagaimana sistem bekerja setelah diimplementasikan, dampak penerapan sistem terhadap proses pengelolaan seminar, serta perbandingan kondisi sebelum dan sesudah sistem diterapkan dalam konteks pengelolaan peserta undangan.

3.1. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, sistem informasi seminar dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan utama dua aktor, yaitu peserta dan admin/crew. Peserta dapat melakukan pendaftaran sebagai peserta undangan dengan memasukkan data pribadi dan kode undangan yang valid, kemudian memperoleh tiket digital yang dapat diakses secara mandiri. Selain itu, peserta juga dapat melakukan proses redeem tiket melalui halaman khusus yang disediakan oleh sistem. Di sisi lain, admin diberikan fasilitas untuk mengelola data peserta undangan secara terpusat, termasuk melihat statistik undangan, mengimpor data peserta, serta memantau status tiket. Crew atau petugas lapangan dapat mengakses fitur pemindaian (scanner) untuk melakukan proses check-in peserta. Implementasi kebutuhan ini memberikan perubahan signifikan dibandingkan sistem sebelumnya yang masih mengandalkan pencatatan manual dan distribusi tiket melalui aplikasi pesan instan.

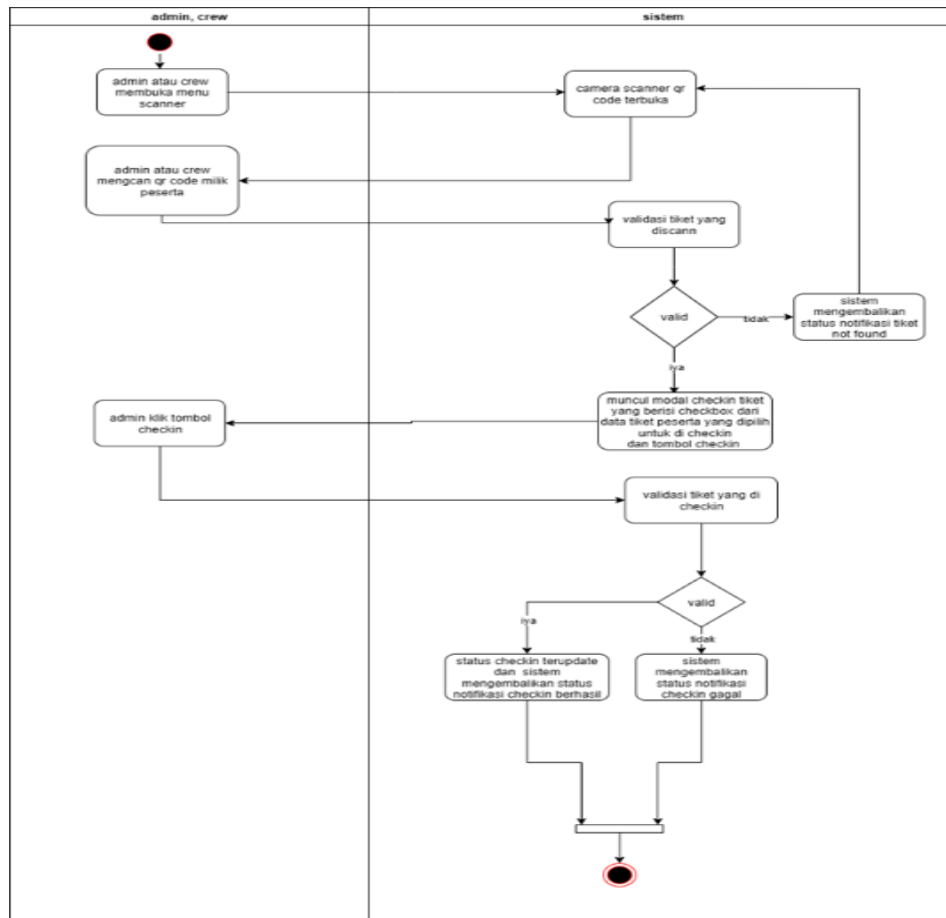
3.2. Pemodelan Arsitektur dan Proses Sistem dengan UML

Pemodelan arsitektur dan proses sistem pada penelitian ini dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk merepresentasikan kebutuhan fungsional, struktur sistem, serta interaksi antaraktor dan komponen secara formal. UML digunakan sebagai notasi standar dalam perancangan sistem guna memastikan konsistensi antara kebutuhan pengguna dan implementasi sistem, serta sebagai acuan dalam pengembangan dan evaluasi sistem informasi seminar yang dikembangkan.

Pada Gambar 1, menunjukkan *Use Case Diagram* dari sistem informasi seminar yang dikembangkan. Diagram ini menggambarkan interaksi utama antara aktor peserta, admin, dan crew dengan sistem. Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa sistem telah mendukung proses pendaftaran peserta undangan, pengelolaan data undangan oleh admin, serta proses *check-in* peserta oleh crew menggunakan fitur scanner. Implementasi use case ini memungkinkan setiap aktor menjalankan perannya secara terpisah namun terintegrasi dalam satu sistem, sehingga mengurangi tumpang tindih proses dan kesalahan administrasi yang sebelumnya sering terjadi.



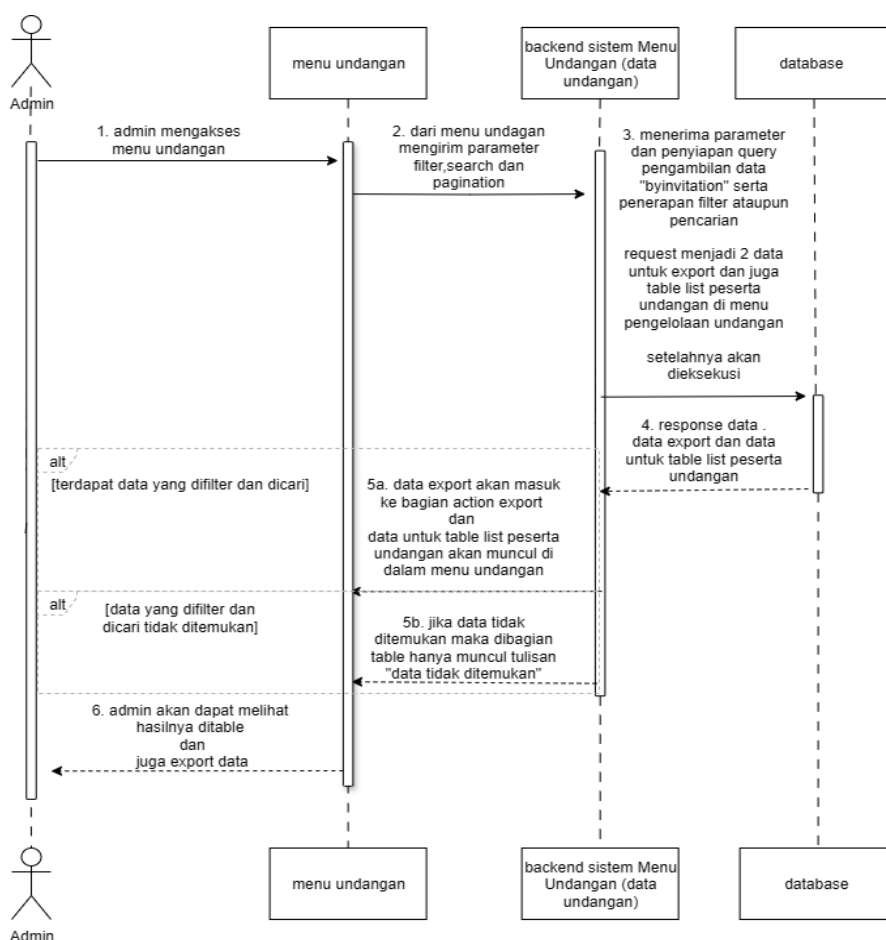
Gambar 1. Usecase Diagram Pengembangan Sistem Informasi Seminar



Gambar 2. Activity Diagram Menu Ticket

Untuk memodelkan alur aktivitas sistem secara dinamis dan menggambarkan urutan proses bisnis yang terjadi, digunakan Activity Diagram. Activity Diagram pada Gambar 2 menggambarkan alur proses pengelolaan tiket undangan dalam sistem, mulai dari peserta melakukan redeem tiket hingga tiket tervalidasi saat proses check-in. Alur ini menunjukkan bahwa sistem mampu menangani proses pendaftaran dan validasi tiket secara sistematis dan berurutan tanpa keterlibatan proses manual. Dengan adanya alur otomatis ini, proses distribusi tiket menjadi lebih cepat dan risiko kesalahan akibat pengiriman manual dapat diminimalkan, terutama pada seminar berskala besar.

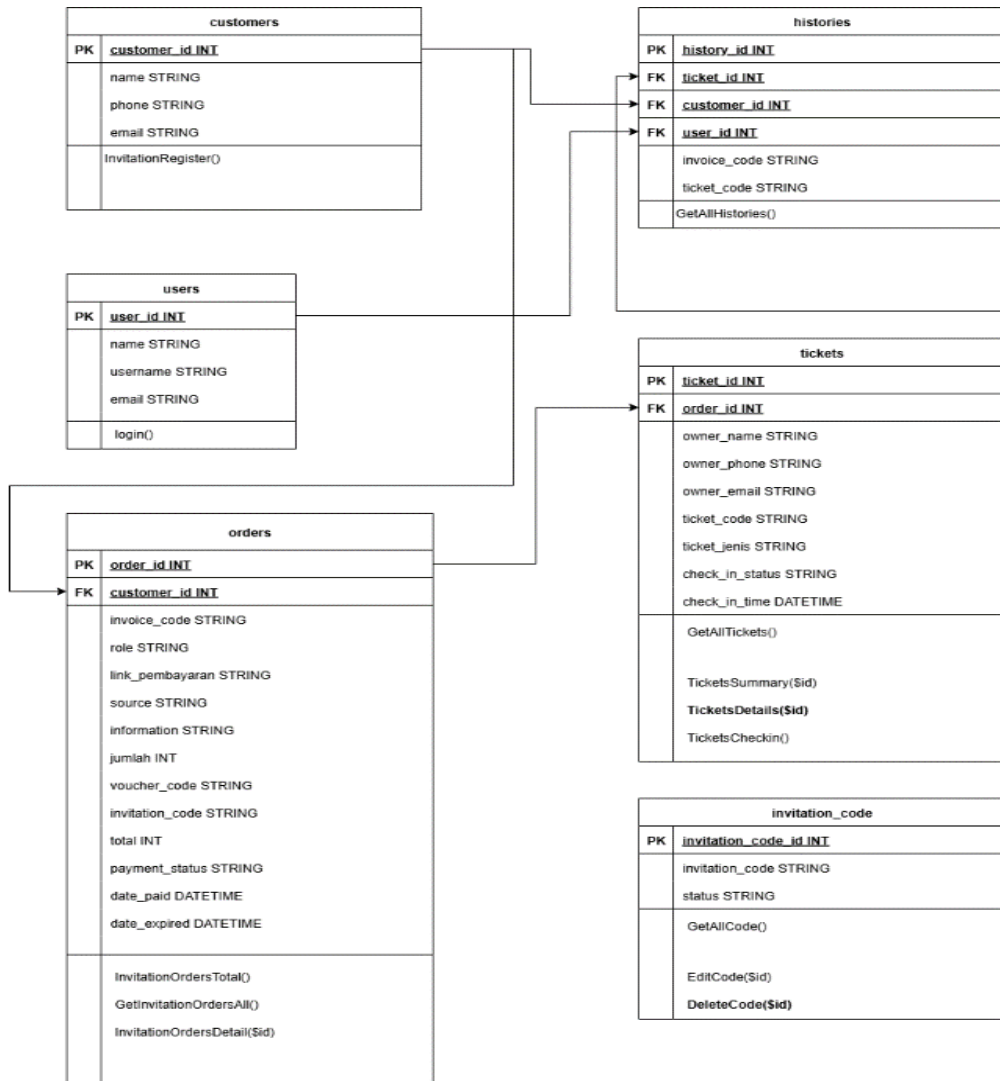
Untuk memodelkan interaksi antarobjek dalam sistem berdasarkan urutan waktu menggunakan sequence diagram, sehingga alur pemrosesan data dan respon sistem dapat digambarkan secara jelas. Gambar 3 menunjukkan Sequence Diagram proses penampilan data peserta undangan pada menu undangan. Diagram ini memperlihatkan bagaimana sistem memproses permintaan data dari admin hingga data undangan ditampilkan dalam bentuk tabel.



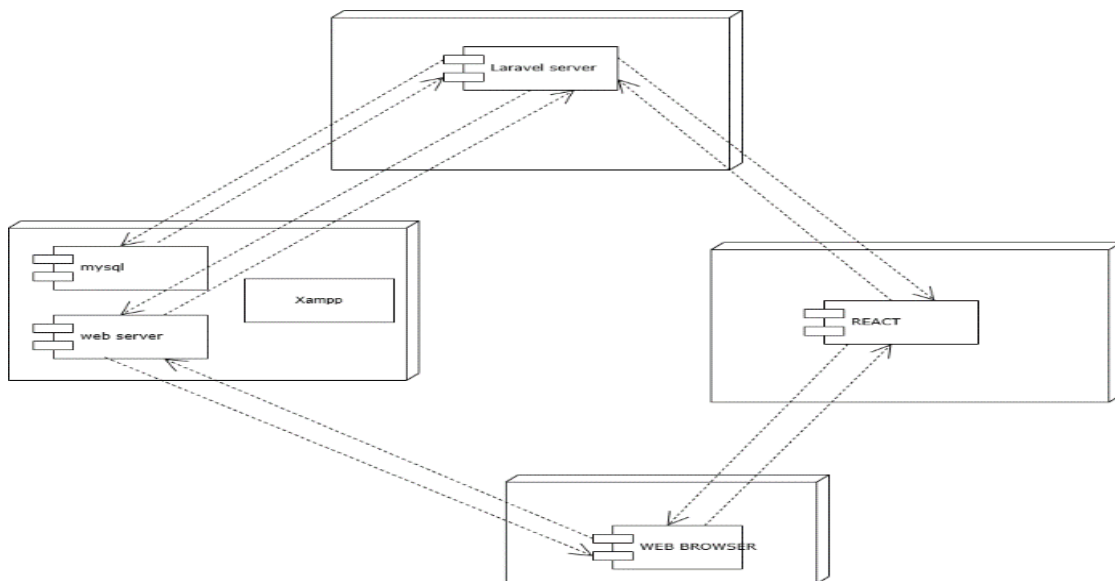
Gambar 3. Sequence Diagram Menampilkan data tabel undangan Pada Menu Undangan

Untuk memodelkan struktur statis sistem menggunakan class diagram dengan merepresentasikan kelas, atribut, metode, serta hubungan antar kelas yang menjadi dasar dalam implementasi sistem. Gambar 4 menampilkan Class Diagram sistem informasi seminar yang dikembangkan. Diagram ini menggambarkan struktur kelas yang digunakan dalam implementasi sistem, termasuk kelas peserta, tiket, undangan, dan scanner. Struktur ini mendukung pengembangan sistem yang modular dan memudahkan proses pemeliharaan serta pengembangan fitur lanjutan.

Pemodelan konfigurasi fisik sistem dan hubungan antar komponen perangkat keras serta perangkat lunak pada lingkungan operasional menggunakan deployment diagram. Gambar 5 menunjukkan Deployment Diagram sistem informasi seminar. Diagram ini menggambarkan bagaimana sistem diimplementasikan pada lingkungan operasional, di mana aplikasi web diakses melalui perangkat pengguna dan terhubung ke server aplikasi serta basis data.



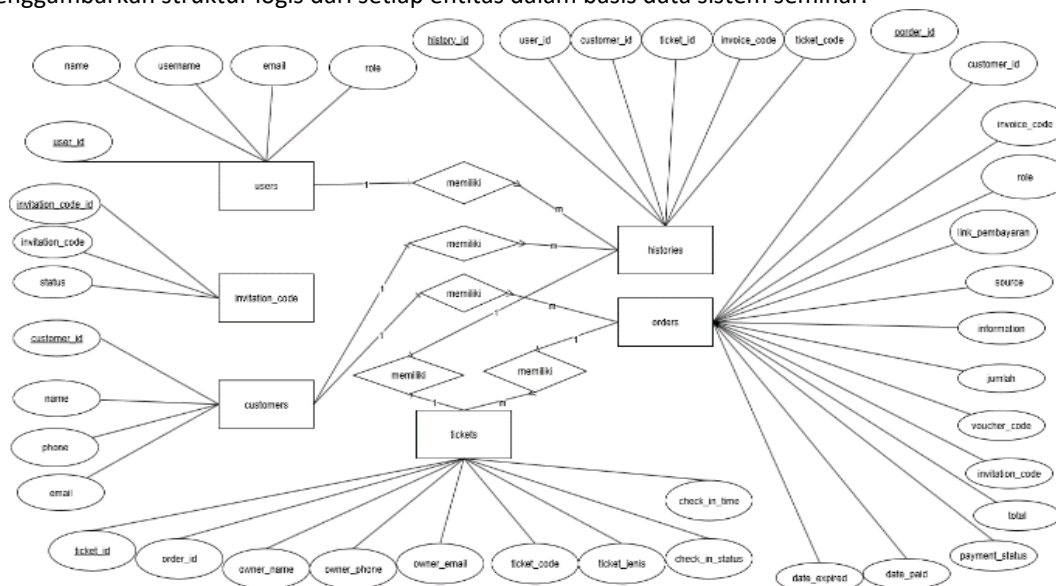
Gambar 4. Class Diagram pengembangan sisem informasi seminar



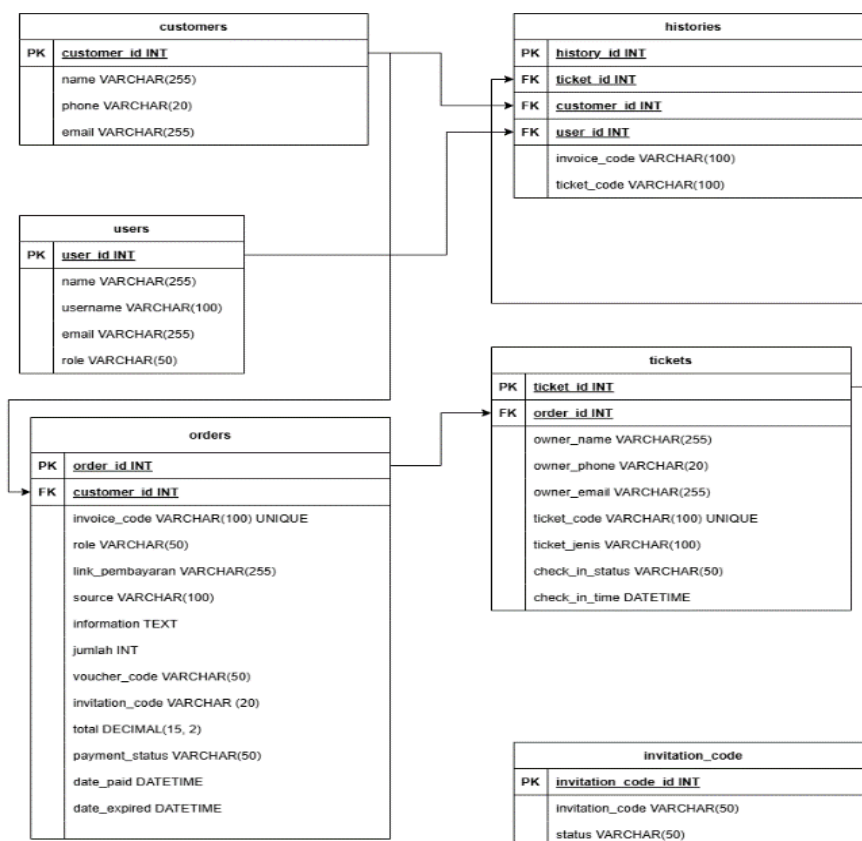
Gambar 5. Deployment Diagram pengembangan sisem informasi seminar

3.3. Database

Perancangan basis data dilakukan untuk mendukung penyimpanan dan pengelolaan data peserta seminar secara terstruktur. Basis data ini berfungsi sebagai pusat integrasi seluruh data pendaftaran, undangan, tiket, dan aktivitas check-in. Gambar 6 menampilkan Entity Relationship Diagram (ERD) yang digunakan dalam sistem informasi seminar. ERD tersebut menunjukkan keterkaitan antar entitas utama seperti peserta, undangan, tiket, dan admin. Implementasi struktur ini memungkinkan sistem menyimpan data peserta undangan secara terorganisasi. Gambar 7 menyajikan Logical Record Structure (LRS) yang menggambarkan struktur logis dari setiap entitas dalam basis data sistem seminar.



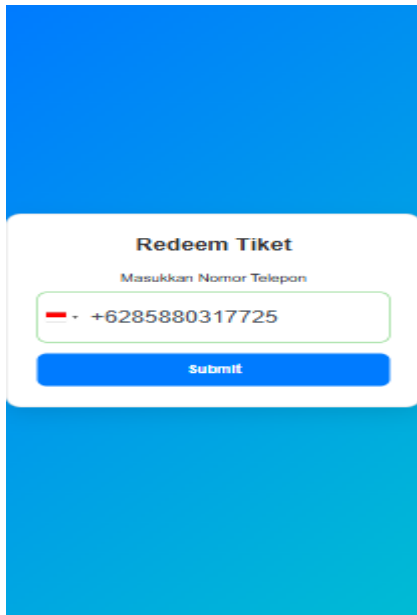
Gambar 6. ERD (Entity Relational Diagram) Pengembangan Sistem Seminar



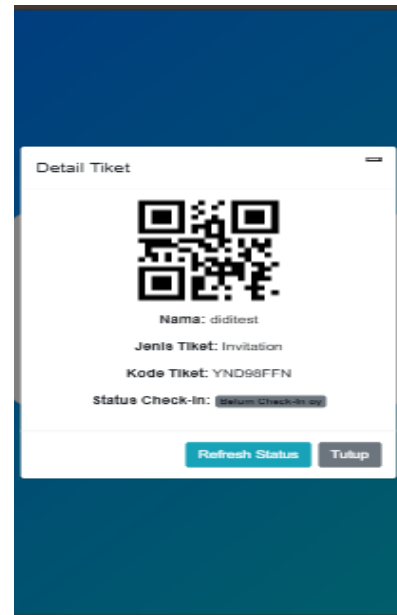
Gambar 7. LRS (Logical Record Structure) Pengembangan Sistem Seminar

3.4. User Interface

Hasil implementasi antarmuka pengguna ditunjukkan pada Gambar 8 dan Gambar 9 yang menampilkan halaman redeem tiket dan hasil redeem tiket. Antarmuka dirancang agar mudah dipahami oleh peserta, sehingga proses pengambilan tiket dapat dilakukan secara mandiri. Selain itu, Gambar 10 menampilkan halaman statistik peserta undangan yang menyediakan informasi jumlah undangan dan status tiket secara ringkas dan informatif bagi admin.



Gambar 8. Landing Page Redeem Tiket



Gambar 9. Hasil Redeem Tiket

Source	Jumlah	Source	Jumlah
MR	216	JOE	0
MRF	216	RM	154
MEDIA	29	OTG	0
SPLAKLR	13	MLI	6
SIP	135	DTINV	288
DFDL	83	DTVIP	18
UPICP	1	HRD	90

Gambar 10. Halaman Bagian Statistik Peserta Undangan

3.5. Blackbox Testing

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black-box untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengujian difokuskan pada modul pendaftaran peserta undangan dan manajemen tiket. Tabel 1 menyajikan hasil pengujian blackbox pada proses pendaftaran peserta undangan. Berdasarkan hasil pengujian yang disajikan pada Tabel 1, seluruh skenario pengujian menunjukkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Sistem berhasil memvalidasi data peserta, menyimpan data ke basis data, serta mengirimkan notifikasi tiket melalui email dan WhatsApp.

Table 1. Table Pengujian Blackbox mendaftar sebagai undangan

No	Object pengujian	Hasil yang diharapkan	kesimpulan
1	1. Mengisi form dengan <i>data</i> yang <i>valid</i> : nama, <i>email</i> , nomor HP yang belum terdaftar, dan kode undangan yang <i>valid</i> 2. klik tombol "Dapatkan Ticket Sekarang juga"	1. Sistem berhasil memvalidasi <i>data</i> 2. <i>Data</i> peserta baru tersimpan di <i>database</i> . 3. Peserta menerima notifikasi WhatsApp dan <i>email</i> . 4. Peserta diarahkan (redirect) ke halaman " <i>Thanks Page</i> ".	Sesuai
2	1. Mencoba mengirim form dengan mengosongkan salah satu field wajib (misal: nomor HP atau kode undangan). 2. klik tombol "Dapatkan Ticket Sekarang juga"	1. Sistem menolak pengiriman form 2. Muncul pesan peringatan di bawah field yang kosong, contoh: "Field ini wajib" 3. <i>Request</i> tidak dikirim ke backend.	Sesuai
3	Memastikan halaman " <i>Thanks Page</i> " tampil dengan benar setelah berhasil mendaftar.	1. Halaman " <i>Thanks Page</i> " muncul dengan tata letak dan informasi yang benar setelah proses redirect	Sesuai

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan sistem informasi pendaftaran peserta seminar berbasis web ini berhasil menyediakan platform terintegrasi untuk pengelolaan peserta, khususnya peserta undangan. Sistem ini mendukung pendaftaran khusus undangan, segmentasi peserta berdasarkan kode undangan, serta dashboard pemantauan data secara real-time, sehingga meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data bagi penyelenggara seminar. Melalui sistem yang dikembangkan, peserta undangan dapat melakukan pendaftaran dan memperoleh tiket digital secara mandiri melalui proses validasi otomatis, menggantikan distribusi tiket manual yang sebelumnya kurang efisien. Dari sisi pengelola, sistem menyediakan fitur manajemen peserta undangan yang terpusat dan terstruktur. Penerapan metode prototype memberikan fleksibilitas pengembangan melalui keterlibatan pengguna secara langsung. Ke depan, sistem ini dapat dikembangkan dengan penambahan fitur pembayaran digital, sertifikat elektronik, dan aplikasi mobile untuk meningkatkan fungsionalitas dan aksesibilitas sistem.

5. REFERENSI

- Agus, I. K., Kusuma, W., Ayu, G., & Mastrika, V. (2024). *Pengujian Prototipe Sistem Jasa Pengembangan Aplikasi Menggunakan Metode System Usability Scale*. 3(November), 43–52.
- Aprilisa, S., & Aulia, R. (2024). Penerapan Metode Prototype dalam Pengembangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi*, 7(1), 333–340. <https://doi.org/10.31004/jutin.v7i1.24749>
- Dewi, A. U., & Voutama, A. (2024). *Implementasi Uml Dalam Perancangan Sistem Informasi Keuangan Masjid Al-Amanah Berbasis Web*. 8(5), 10300–10308.
- Effendi, P. M., Herlambang, Y., Pratama, C., Hafidz, M. Al, Informasi, S., Teknik, F., Hayam, U., & Perbanas, W. (2024). *Design Thinking : Pengembangan Prototype Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah Berbasis Web*. *Hajizah*, 413–420.
- Jamaris, M. (2024). *Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Seminar Praktisi Polbeng Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming*. 381–395.
- Komara, M. A., Salim, A. Y., & Firdaus, M. (2025). *Automated Attendance System for Contract- Based Employees at Purwakarta Communication and Informatics Agency*. 9(2), 709–720.
- Kustanto, P., Ramadhan, B. K., & Noe, A. (2025). *Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif*. 5(1), 83–94.
- Munich Heindari Ekasari, Melani Dewi Lusita, D. D. (2024). Penerapan Metode Prototype Dalam Merancang. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SeNTIK STI&K) STMIK Jakarta STI&K, 12 Oktober 2024*, 8(1), 215–224.
- Novianto, A., Sanjaya, F. I., Yogyakarta, U. T., & Info, A. (2024). *Perancangan sistem informasi untuk pemantauan kesehatan ibu hamil dengan metode prototype*. 5(3), 713–726. <https://doi.org/10.46576/djtechno>
- Polgan, J. M., Aulia, D., Bima, H., Alam, P., Gibran, M. K., Islam, U., Sumatera, N., & Dinas, P. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pendataan Perjalanan Dinas Berbasis Web Di BKAD Provsu*. 13, 1938–

1943.

- Putri, A. R., Iswanto, N. M., Ihsan, E. F., Madya, J. R., Anyar, G., Anyar, K. G., & Timur, J. (2025). *Perancangan Desain Sistem Pengelolaan Pantai Berbasis Website dengan Metode UML Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia memainkan peran penting dalam memastikan keberhasilan pengembangan sistem informasi website dengan pemodela*. 3.
- Sari, I. P., Hariani, P. P., Satria, A., & Manurung, A. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Materi Ajar Berbasis Web untuk Guru MAS Darul Falah. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i2.468>
- Supriyanta, Eka Rahmawati, I. H. B. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Berbasis Web Dengan Metode Prototype. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 10(1), 52–62.
- Syahana Maya Sya'bana, Wahyu Hidayat, Z. M. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Daring Berbasis Web Dengan Metode Prototype Pada Perguruan Tinggi Swasta*. 5(12).
- Timur, I., Syakti, F., Timur, I., & Syakti, F. (2024). *Implementasi E-Commerce Toko Meronce Berbasis Web*. 15(03), 270–276.