# APLIKASI BANTUAN SOSIAL BERBASIS *MOBILE* PADA DINAS SOSIAL KABUPATEN PEGUNUNGAN ARFAK

# Mobile-Based Social Assistance Application at the Social Services Department of Pegunungan Arfak Regency

**Yusuf Ullo [1)] Yuliana Sangka [2)] Sofyan [3)]**
STMIK Kreatindo Manokwari [1,2,3)]
sofyanarifin018@gmail.com [3)]

***ABSTRAK***

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi dan mendaftar bantuan sosial secara online, sehingga dapat mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan dalam proses penyaluran bantuan serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyaluran bantuan sosial kepada masyarakat yang membutuhkan. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membangun sistem informasi atau aplikasi berbasis mobile untuk mengelola data penerima bantuan sosial agar lebih terstruktur, akurat, dan transparan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall dengan pemodelan UML, bahasa pemrograman mobile yaitu javascript dengan framework mobile react native dan expo sebagai mobile development tool serta SQLite3 sebagai databasenya. Ada pun metode pengujian sistem menggunkan *blacbox test* yang dilakukann dengan mengamatii hasil eksekusi melalui data uji dan mengecek data fungsioanl dari aplikasi. Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak mempunyai 3 entitas yaitu masyarakat, admin dan kepala dinas. Sistem dapat merekap seluruh data yang di input seperti data masyarakat, data penerima bantuan, data kategori bantuan dan data jenis bantuan kedalam sistem secara sistematis kemudian memprosesnya menjadi laporan. Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak yang terdapat menu home, data masyarakat, data pengajuan bantuan, data penerima bantuan, kategori bantuan, data jenis bantuan, dan laporan data penerima bantuan yang dapat dilihat dan dicetak oleh admin dan kepala dinas yang dapat mempermudah Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak dalam verifikasi dan validasi data warga yang berhak menerima bantuan serta memudahkan warga mendapatkan informasi mengenai bantuan sosial yang diterima.

***Kata kunci:*** Aplikasi Mobile, Bantuan Sosial, UML, Waterfall

***ABSTRACT***

*This application is expected to help the community in accessing information and registering for social assistance online, thereby reducing the time and costs required in the aid distribution process and increasing efficiency and effectiveness in distributing social assistance to people in need. The purpose of this research is to design and build a mobile-based information system or application to manage social assistance recipient data to be more structured, accurate, and transparent. The method used in this research is the waterfall method with UML modeling, mobile programming language namely javascript with mobile react native framework and expo as a mobile development tool and SQLite3 as the database. There is also a system testing method using blackbox test which is carried out by observing the execution results through test data and checking the functional data of the application. The Mobile-Based Social Assistance Application at the Social Service of the Arfak Mountains Regency has 3 entities, namely the community, admin and head of the service. The system can summarize all input data such as community data, aid recipient data, aid category data and aid type data into the system systematically and then process it into a report. Mobile-based Social Assistance Application at the Arfak Mountains Regency Social Service which has a home menu, community data, assistance application data, assistance recipient data, assistance categories, assistance type data, and assistance recipient data reports that can be viewed and printed by admins and heads of services which can make it easier for the Arfak Mountains Regency Social Service to verify and validate the data of residents who are entitled to receive assistance and make it easier for residents to get information about the social assistance received.*

***Keywords:*** *Mobile Application, Social Assistance, UML, Waterfall Method*

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam tata kelola pemerintahan, termasuk dalam pelayanan publik di sektor sosial. Pemerintah Indonesia terus mendorong transformasi digital untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan transparansi penyaluran bantuan sosial (bansos). Sebagai wujud nyata. Di balik kemajuan teknologi tersebut,

implementasi di lapangan masih menghadapi tantangan klasik. Berbagai pemberitaan dan kajian mengungkapkan bahwa permasalahan utama dalam penyaluran bansos adalah ketidaktepatan sasaran.
Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak memeliki permasalahan seperti data yang tidak mutakhir (*data stale*), adanya data ganda, serta kesalahan inklusi di mana masyarakat mampu justru terdaftar sebagai penerima, dan kesalahan eksklusi di mana masyarakat miskin yang berhak malah terlewat. Di tingkat lokal, proses pendataan kerap tidak melibatkan perangkat wilayah seperti RT dan RW yang paling memahami kondisi warganya, sehingga memicu kecemburuan sosial dan konflik horizontal. Oleh karena itu, digitalisasi layanan sosial bukan sekadar alat, tetapi juga sebuah keniscayaan untuk menciptakan sistem yang lebih transparan dan akuntabel.
Pembuatan aplikasi bantuan sosial berbasis mobile di Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyaluran bantuan sosial kepada masyarakat yang membutuhkan. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengakses informasi dan mendaftar bantuan sosial secara online, sehingga dapat mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan dalam proses penyaluran bantuan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu Dinas Sosial dalam mengelola data penerima bantuan sosial, memantau proses penyaluran bantuan, dan meningkatkan transparansi dalam penyaluran bantuan sosial.

## Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode pengumpulan data yaitu wawancara, observasi dan studi Literatur. suatu metode yang mengemukakan masalah dengan mengumpulkan data-data yang disajikan untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian dan dilakukan.

## Aplikasi

Aplikasi adalah penerapan dari rancang system untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi(instruction) atau pernyataan(statement) yang disusun sedemikian sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Wahyuni et al., 2022). Aplikasi adalah suatu komputer, instruksi dan pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output. Aplikasi adalah suatu kelompok file yang bertujuan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling berkaitan (Irfan et al., 2024).

## Bantuan Sosial

Bantuan Sosial merupakan program pemerintah yang diatur secara langsung dalam Peraturan Menteri Sosial RI Nomor 01 Tahun 2019 tentang Penyaluran Belanja Bantuan Sosial di Lingkungan Kementerian Sosial tercantum pada pasal 1 ayat 1 bahwa Bantuan Sosial merupakan "bantuan berupa uang, barang atau jasa kepada seseorang, keluarga, kelompok, masyarakat miskin, tidak mampu dan atau rentan terhadap resiko sosial". Tujuan utama dari program ini adalah memberikan perlindungan sosial dan meningkatkan taraf hidup masyarakat yang terdampak kondisi sosial dan ekonomi tertentu. Bantuan tersebut dapat berupa bantuan tunai maupun non-tunai guna meringankan beban hidup atau mendukung pengembangan potensi yang dimiliki penerima manfaat (Ariansyah et al., 2025).

## Mobile

Mobile adalah program yang dirancang khusus untuk membantu pengguna mencapai tujuan tertentu sesuai den gan keunggulan dan kemampuan aplikasinya (Putri et al., 2024). Aplikasi mobile adalah salah satu teknologi yang populer dan berkembang pesat saat ini, dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti komunikasi, informasi, hiburan, pendidikan, bisnis, dan lain sebagainya (Putra et al., 2024). Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk dijalankan di perangkat seluler, seperti smartphone atau tablet. Aplikasi mobile memberikan berbagai fitur dan fungsionalitas kepada pengguna, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga produktivitas (Yanuar, 2024).

## Database

Basis data (database) adalah kumpulan data yang terstruktur secara sistematis dan tersimpan di suatu tempat agar dapat diakses, dimanipulasi, dan dikelola dengan mudah. Basis data digunakan untuk menyimpan informasi yang terkait satu sama lain dan dapat diakses oleh sistem atau aplikasi perangkat lunak. Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengelola basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management sistem*) atau disingkat DBMS. DBMS merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dapat melakukan pengaturan dan mengelola koleksi data dalam jumlah yang besar dan dapat memanipulasi data secara lebih mudah (Kalsum Siregar et al., 2024).
Database adalah himpunan kelomok data yang saling terhubung dan di organisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat di manfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpann elektronis, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilihan, pengelompokan dan

pengorganisasian data sesuai dengan tujuan (Talia et al., 2024). Tujuan utama Database adalah menyediakan sumber daya untuk penyimpanan dan pengambilan data yang mudah dan efisien dari database. Basis data sistem dirancang untuk mengelola informasi dalam jumlah besar (Intan Fahzirah & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024).
Basis data (database) adalah kumpulan data yang terstruktur secara sistematis dan tersimpan di suatu tempat agar dapat diakses, dimanipulasi, dan dikelola dengan mudah. Basis data digunakan untuk menyimpan informasi yang terkait satu sama lain dan dapat diakses oleh sistem atau aplikasi perangkat lunak. Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengelola basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management sistem*) atau disingkat DBMS. DBMS merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dapat melakukan pengaturan dan mengelola koleksi data dalam jumlah yang besar dan dapat memanipulasi data secara lebih mudah (Kalsum Siregar et al., 2024).
Database adalah himpunan kelomok data yang saling terhubung dan di organisasi sedemikian rupa supaya kelak dapat di manfaatkan kembali secara cepat dan mudah. Kumpulan data dalam bentuk file/tabel/arsip yang saling berhubungan dan tersimpan dalam media penyimpann elektronis, untuk kemudahan dalam pengaturan, pemilihan, pengelompokan dan pengorganisasian data sesuai dengan tujuan (Talia et al., 2024). Tujuan utama Database adalah menyediakan sumber daya untuk penyimpanan dan pengambilan data yang mudah dan efisien dari database. Basis data sistem dirancang untuk mengelola informasi dalam jumlah besar (Intan Fahzirah & Muhammad Irwan Padli Nasution, 2024).

**SQLite**

SQLite merupakan sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) ringan dan portabel yang disematkan langsung dalam perangkat Android, sehingga tidak memerlukan server eksternal untuk menyimpan data (Kurnia, 2025). SQLite adalah RDBMS *serverless, self-contained, dan open source* yang digunakan luas sebagai penyimpanan data relasional lokal pada aplikasi Android. Ringan dan sederhana, SQLite mendukung prinsip ACID, menjadikannya andal untuk menjaga integritas data (Rachman et al., 2025).
Berbeda dengan relational DBMS pada umumnya, SQLite memiliki kode pustaka relatif kecil, mudah digunakan tanpa membutuhkan penginstalasian dan konfigurasi. Semua kemudahan yang ditawarkan oleh SQLite bisa dikendalikan dari jarak jauh dengan adanya sistem client-server. Begitupun dengan aplikasi pengukuran waktu yang dibangun menggunakan database SQLite bisa memilih aplikasi mana yang akan diaktifkan atau yang tidak akan diaktifkan secara langsung tanpa harus melalui server (Setiyadi & Harihayati, 2023).

**Hasil dan Pembahasan**

Pada tahap ini diuraikan bagaimana cara menggunakan program dan setiap menu yang ada dalam program dijelaskan satu demi satu tujuannya agar pengguna dapat mengoperasikan proram yang telah dibuat. Implementasi antarmuka ditampilkan berupa aplikasi yang sudah dibuat.

**Tampilan Antar Muka Login**

Tampilan login adalah antar muka sistem yang memungkinkan admin, masayarakat dan pimpinan memasukkan username, dan password untuk masuk ke dalam aplikasi.




Gambar 1. Tampilan Antar Muka Login

**Tampilan Antar Muka Registrasi**

Tampilan antar muka registrasi yang digunakan masyarakat membuat akun baru dengan mengisi sejumlah informasi pribadi, seperti username, password, konfirmasi password, NIK dan nama lengkap. Pada tampilan register ini dilengkapi dengan tombol "Register" untuk memproses registrasi oleh masyarakat.




Gambar 2. Tampilan Antar Muka Registrasi

**Tampilan Antar Muka Menu Home**

Tampilan antar muka menu *home* yang disajikan setelah pengguna berhasil login, berfungsi sebagai pusat navigasi dan informasi ringkas aplikasi bantuan sosial, seperti: Jumlah Masyarakat, Jumlah Bantuan dan Penerima Bantuan. Pada antar muka *home* ini menampilkan menu atau ikon untukmengakses berbagai fitur, ringkasan data atau statistik terkait aktivitas pengguna,. Desainnya dibuat intuitif dan responsif agar pengguna dengan mudah memahami alur aplikasi, mengakses modul yang sering digunakan.




Gambar 3. Tampilan Antar Muka Menu Home

**Tampilan Antar Muka Menu Pengajuan**

Tampilan antar muka menu pengajuan masyarakat yang dapat digunakan masyarakat untuk membuat pengajuan bantuan sosial. Pada saat login sebagai masyarakat, tampilan menu pengajuan yaitu antar muka sistem yang menampilkan form input pengajuan yang terdiri dari isian "Pilih Jenis Bantuan" dan "Upload Dokumen" serta menampilkan daftar pengajuan bantuan yang telah

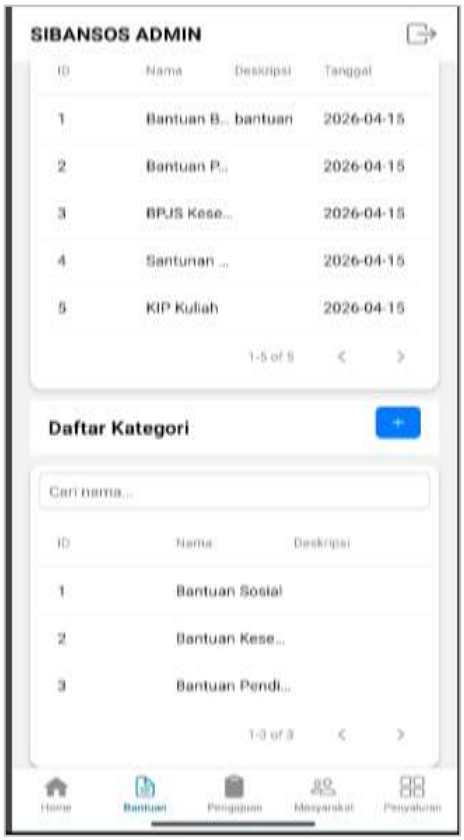
di-*input*. Sedangakan saat login sebagai admin, tampilan menu pengajuan yaitu antar muka sistem yang menampilkan menampilakan daftar pengajuan bantuan oleh masyarakat




Gambar 4. Tampilan Antar Muka Menu Pengajuan Admin

**Tampilan Antar Muka Menu Bantuan**

Tampilan menu bantuan yang digunakan admin untuk mengelola data kategori bantuan dan data jenis bantuan. Pada tampilan ini terdapat tombol ”+” untuk menambahkan data kategori bantuan dan data jenis bantuan baru.




Gambar 5. Tampilan Antar Muka Menu Bantuan

**Tampilan Antar Muka Tambah Data Kategori Bantuan**

Tampilan antar muka form tambah data kategori bantuan adalah antar muka sistem yang digunakan admin untuk menambahkan data kategori bantuan aplikasi bantuan sosial yang terdiri dari kolom Nama kategori Bantuan dan kolom Deskripsi Kategori Bantuan serta tombol "Simpan" untuk menyimpan data kategori bantuan.




Gambar 6. Tampilan Antar Muka Tambah Data Kategori Bantuan

**Tampilan Antar Muka Tambah Data Jenis Bantuan**

Tampilan antar muka form tambah data jenis bantuan adalah antar muka sistem yang digunakan admin untuk menambahkan data jenis bantuan aplikasi bantuan sosial yang terdiri dari kolom Nama Jenis Bantuan dan Deskripsi Jenis Bantuan serta tombol "Simpan" untuk menyimpan data jenis bantuan sosial.




Gambar 7. Tampilan Antar Muka Tambah Data Jenis Bantuan

**Simpulan Dan Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum adanya aplikasi ini, proses penginputan data penerimaan bantuan sosial sudah menggunakan komputerisasi namun hanya menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Pada saat pembuatan laporan penerimaan Bantuan Sosial (BANSOS) untuk Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak sering mengalami keterlambatan dalam merekap data, karena untuk membuat rekap laporan data Bantuan Sosial (BANSOS) yang sudah ada harus diolah kembali untuk digabungkan menjadi bentuk laporan yang sesuai dengan format data laporan yang telah ditentukan.

2. Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak ini dibuat dengan bahasa pemrograman android. Sistem ini dibuat bertujuan untuk mempermudah dalam proses penginputan, pendataan, mencari dan merekap laporan data penerimaan bantuan sosial yang dapat diakses oleh masyarakat, admin dan kepala dinas.
3. Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak mempunyai 3 entitas yaitu masyarakat, admin dan kepala dinas. Sistem dapat merekap seluruh data yang di input seperti data masyarakat, data penerima bantuan, data kategori bantuan dan data jenis bantuan kedalam sistem secara sistematis kemudian memprosesnya menjadi laporan.
4. Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial Kabupaten Pegunungan Arfak ini terdapat menu home, data masyarakat, data pengajuan bantuan, data penerima bantuan, kategori bantuan, data jenis bantuan, dan laporan data penerima bantuan yang dapat dilihat dan dicetak oleh admin dan kepala dinas.

**Pustaka Acuan**

ADDIN Mendeley Bibliography CSL_BIBLIOGRAPHY Alfarizi, M. R. S., Nugraha, M. A., Putra, R., Basri, A., Ash, R., Jannuarta, R., & Pratama, M. R. (2023). *Menggali Bahasa Pemrograman Populer : Karakteristik Utama dan Penggunaan yang Luas*. *2*, 1191–1197.

Ariansyah, D., Sagita, M., Julia, R. A., & Sarmila. (2025). Analisis Faktor Penyebab Ketidakmerataan Penyaluran Bansos kepada Masyarakat Miskin. *Jurnal Pnelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, *2*(10), 394–404. https://doi.org/10.5281/zenodo.15482268

Aryani, Y., Aqil, I., & Paramita, B. (2025). Penerapan Unified Modeling Language (UML) pada Digitalisasi Sistem Informasi Perpustakaan. *Digital Transformation Technology*, *4*(2), 1032–1040. https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5153

Hermawati, I., Kusnali, A., Witono, T., Muhammad, A., & Saryana, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Bantuan Sosial untuk Pengurangan Kerentanan Ekonomi: Studi Kasus di Kalurahan Ngargosari, Kecamatan Samigaluh, Kabupaten Kulon Progo. *Sosio Konsepsia*, *14*(1), 81–99. https://doi.org/10.33007/ska.v14i1.3501

Husna, R. H. (2022). Implementasi Sistem Layanan Masyarakat Berbasis Website Menggunakan Motode Waterfall. *Jurnal Repositor*, *4*(3), 337–346. https://doi.org/10.22219/repositor.v4i3.1472

Intan Fahzirah, & Muhammad Irwan Padli Nasution. (2024). Pengenalan Sistem Database : Konsep Dasar Dan Manfaatnya Dalam Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, *1*(4), 673–678.

Irfan, A., Rachmat, Z., & Ayuninda, D. (2024). Aplikasi E-Commerce Untuk Memfasilitasi Penjualan Sampah Pada Desa Tetewatu. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 1952–1962. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14318

Kalsum Siregar, U., Arbaim Sitakar, T., Haramain, S., Nur Salamah Lubis, Z., Nadhirah, U., & Sains dan Teknologi, F. (2024). Pengembangan database Management system menggunakan My SQL. *SAINTEK: Jurnal Sains, Teknologi & Komputer*, *1*(1), 8–12.

Kistyawati, D., & Wijayanti, E. (2022). Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web (Studi Kasus: Kantor Balai Desa Karangrowo). *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, *3*(2), 46–51. https://doi.org/10.24176/ijtis.v3i2.7678

Kurnia, D. (2025). *Pengembangan Aplikasi Mobile Pengelola Data Sarana Berbasis Android Studio Dengan Fitur Crud Menggunakan SQLite*. *3*(2), 32–38.

Monteswi, M. N. G., & Pramono, D. (2024). *PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE IKATAN KELUARGA ALUMNI MENGGUNAKAN REACT NATIVE DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT : STUDI KASUS ALUMNI SMAN 2 JOMBANG PERIODE 1960 – 2024*. *1*(1), 1–9.

Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, *4*(1), 17–23.

Nurul Musthofa, & Mochamad Adhari Adiguna. (2022). Perancangan Aplikasi E-Commerce Spare-Part Komputer Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter Pada Dhamar Putra Ccomputer Kota Tangerang. *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Sains*, *1*(03), 199–207. https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/37

Perwitasari, I. D., Hendrawan, J., Panggabean, F. Y., & Raihansyah, M. (2024). Model UML Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Desa Pertumbukan. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 1887–1896. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14301

Pramudia, M. R., Rohaini, E., & Pratama, Y. (2025). Perancangan Sistem E-Lapor Pada Kantor Desa Lagan Tengah Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Komputer*, *5*(April), 1–11. https://doi.org/10.33998/jakakom.v5i1

Putra, A. D., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2024). Penggunaan Aplikasi Mobile iGooana dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan di PT Indolima Perkasa. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(9), 10689–10695. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5143

Putri, A., Asri, J. S., Anwar, N., & Widiantono, A. (2024). Penerapan Clean Arsitektur Menggunakan Mobile Platform Berbasis Flutter Untuk Aplikasi Layanan Kapal. *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, *9*(1), 92–101. https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v9i1.4380

Rachman, R., Kharisma, A. P., Tolle, H., Studi, P., Informatika, T., Komputer, F. I., & Brawijaya, U. (2025). *ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA DATABASE ROOM DAN SQLITE DALAM PENANGANAN DATA MULTIMEDIA PADA*. *9*(10), 1–11.

Ramadani, R. A., Wirawan, R., & Syam, N. (2025). *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA KANTOR DESA TUGONDENG DEVELOPMENT OF WEB-BASED VILLAGE INFORMATION SYSTEM AT TUGONDENG VILLAGE OFFICE Lajutek : Journal of Informatics , Multimedia , And Information Pada era globalisasi saat ini , perk*. *3*(1), 58–70.

Rizzi, T. A., Abdillah, R. A., Yancandra, Y. E., & Wijaya, M. (2025). *Jurnal Processor Implementasi React Vite dalam Pengembangan Antarmuka Sistem*. *20*(1), 121–130.

Samiaji, R. N., Dhany, H. W., & Yusman, Y. (2025). Perancangan Aplikasi Perpustakaan Di SDN 027144 Binjai Utara Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*, *14*(1), 435–441. https://doi.org/10.33395/jmp.v14i1.14752

Setiyadi, A., & Harihayati, T. (2023). *Vol.13 No. 2*. *13*(2), 221–226.

Sula, Y. Y. D., Dace, A. A., Daffa, M. H., Dwiguna, R. H., & Saifudin, A. (2023). Penerapan Pengujian Black Box Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, *1*(7), 1960–1970.

Talia, A., Suhartini, S., & Suprianto, R. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web. *Jurnal Minfo Polgan*, *13*(2), 1367–1376. https://doi.org/10.33395/jmp.v13i2.14058

Wahyuni, S., Tasril, V., & Prayoga, J. (2022). Desain Aplikasi Game Edukasi untuk Siswa Kelas 2 SD Negeri 024777 Binjai. *Journal of Dharmawangsa University*, *16*, 758–768.

Wibawa, Y. E., & Naufal, M. (2023). *PEMBANGUNAN PERANGKAT LUNAK KOMUNITAS MEDIA MUSIK DENGAN FRAMEWORK REACT NATIVE*. *VI*, 160–170.

Wibowo, A. P., & Wibawa, Y. E. (2025). *Pengembangan Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Edukasi Sejarah Nasional Menggunakan ReactNative , Expo , dan ViroReact*.

Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, *4*(1), 22. https://doi.org/10.32502/digital.v4i1.3163

Yanuar, R. A. A. (2024). *Sentimen Analisis Aplikasi Posaja Pada Google Playstore Untuk Peningkatan Pospay Superapp Menggunakan Support Vector Meachine" Jurnal Teknik Informatika, Vol. 16, No. 2, April 2024*. *16*(2), 1–7.

Yonismara, A. A., & Salam, A. (2024). *Implementasi Model Convolutional Neural Network ( CNN ) pada Aplikasi Deteksi Kanker Kulit Menggunakan Expo React Native*. *6*(1), 226–235. https://doi.org/10.47065/bits.v6i1.5351