Journal Transformation of Mandalika
https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm
Vol. 7, No. 6, 2026
e-ISSN: 2745-5882, p-ISSN: 2962-2956
hh. 916-927

Aplikasi android inventaris perlengkapan untuk membantu kegiatan karangtaruna RW 01 Sokaraja Kidul

Jatmiko Indriyanto[1]*, Purwono [2], Iis setiawan Mangku Negara[3]
[1,2,3]Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa
*Corresponding Author e-mail: dewajat@gmail.com

Abstract

Equipment inventory management for Karang Taruna (Youth Organization) activities in RW 01 Sokaraja Kidul has been done manually, often leading to problems such as disorganized data, difficulty in retrieval of information, and the potential for data loss or inconsistencies. This research aims to design and develop an Android-based application that can facilitate more effective and efficient data collection, management, and inventory monitoring.The methods used in this research include data collection through observation and interviews, followed by system design using a software development model approach. The developed application has key features such as item recording, inventory grouping, loan and return recording, and digital report presentation.The results of this study indicate that the Android-based inventory application can improve data management, accelerate information retrieval, and minimize recording errors. With this system, it is hoped that the administrative activities of Karang Taruna (Youth Organization) in RW 01 Sokaraja Kidul will be more orderly, transparent, and structured.

Key Words: *inventory, Android applications, youth organizations, information systems, data management*

Abstrack

Pengelolaan inventaris perlengkapan pada kegiatan Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul selama ini masih dilakukan secara manual, sehingga sering menimbulkan permasalahan seperti data tidak terorganisir dengan baik, kesulitan dalam pencarian informasi, serta potensi kehilangan atau ketidaksesuaian data. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat membantu proses pendataan, pengelolaan, serta monitoring inventaris secara lebih efektif dan efisien.Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, dilanjutkan dengan perancangan sistem menggunakan pendekatan model pengembangan perangkat lunak. Aplikasi yang dibangun memiliki fitur utama seperti pencatatan barang, pengelompokan inventaris, pencatatan peminjaman dan pengembalian, serta penyajian laporan secara digital.Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi inventaris berbasis Android mampu meningkatkan kemudahan dalam pengelolaan data, mempercepat proses pencarian informasi, serta meminimalkan kesalahan pencatatan. Dengan adanya sistem ini, diharapkan kegiatan administrasi Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul dapat berjalan lebih tertib, transparan, dan terstruktur.

Kata kunci: inventaris, aplikasi Android, karang taruna, sistem informasi, manajemen data

How to Cite: Jatmiko Indriyanto, Purwono, Iis setiawan Mangku Negara. (2026). Aplikasi android inventaris perlengkapan untuk membantu kegiatan karangtaruna RW 01 Sokaraja Kidul.*Journal Scientific of Mandalika (JSM) E-ISSN 2745-5955 / P-ISSN 2809-0543, 7*(2), 265-275. https://doi.org/10.36312/10.36312/vol4iss1pp916-927

https://doi.org/10.36312/10.36312/vol4iss1pp916-927

Copyright©2026, Author (s)
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengelolaan data dan informasi pada organisasi masyarakat. Perangkat mobile berbasis Android menjadi salah satu teknologi yang banyak digunakan karena sifatnya yang praktis, mudah diakses, serta memiliki kemampuan untuk mendukung berbagai kebutuhan pengolahan data secara real-time. Kondisi ini membuka peluang bagi organisasi tingkat lokal untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan efektivitas operasionalnya.

Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul merupakan salah satu organisasi kepemudaan yang memiliki peran aktif dalam kegiatan sosial dan kemasyarakatan. Dalam menjalankan berbagai program, organisasi ini memanfaatkan beragam perlengkapan seperti alat olahraga, perlengkapan acara, serta fasilitas pendukung lainnya. Namun demikian, pengelolaan inventaris perlengkapan tersebut masih dilakukan secara konvensional, misalnya melalui pencatatan manual atau pengingat individu. Cara ini cenderung menimbulkan kendala, seperti data yang tidak terdokumentasi dengan baik, kesulitan dalam mengetahui kondisi dan ketersediaan barang, serta potensi terjadinya kehilangan atau kerusakan yang tidak terpantau.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya suatu sistem yang mampu mengelola inventaris secara lebih terstruktur dan efisien. Penggunaan aplikasi berbasis Android dapat menjadi solusi yang relevan, mengingat kemudahan akses dan fleksibilitasnya dalam mendukung aktivitas pencatatan dan monitoring data. Melalui aplikasi ini, pengurus dapat melakukan pencatatan inventaris, memantau status barang, serta mengelola proses peminjaman dan pengembalian secara lebih sistematis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi Android inventaris perlengkapan yang dapat membantu kegiatan Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan akurasi data, mempermudah pengelolaan inventaris, serta mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan organisasi. Pelatihan bagi karangtaruna adalah sebagai salahsatu Solusi(Prionggo Hendradi, Bosar panjaiyan, 2020).

Selain memberikan manfaat praktis bagi Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem serupa pada organisasi masyarakat lainnya yang menghadapi permasalahan sejenis. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi informasi di tingkat komunitas dapat semakin optimal dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan(Indriyanto, 2022b).

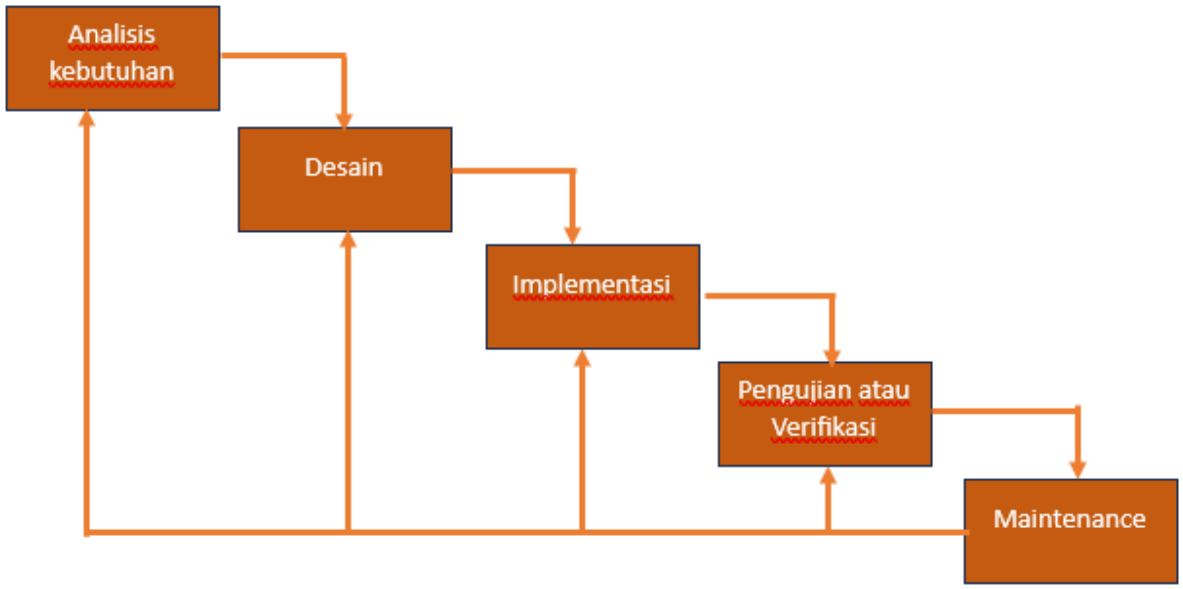
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan aplikasi Android inventaris perlengkapan ini mengacu pada model Waterfall sebagaimana dijelaskan oleh beberapa penelitian sebelumnya (Yunus Adi, 2023; Kurniawati, 2021). Model ini merupakan salah satu pendekatan yang banyak diterapkan dalam pengembangan perangkat lunak dan sistem informasi (Regina, 2023).

Pendekatan Waterfall bersifat sistematis dan berurutan, di mana setiap tahapan harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Proses pengembangan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan (requirements analysis), perancangan sistem (design), implementasi (implementation), pengujian dan verifikasi (testing and verification), serta tahap pemeliharaan (maintenance) (Indriyanto, 2022a).

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan sistem berdasarkan kondisi nyata di lapangan. Selanjutnya, tahap perancangan difokuskan pada penyusunan struktur sistem dan desain aplikasi. Tahap implementasi merupakan proses penerapan desain ke dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan. Setelah itu, dilakukan pengujian untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tahap terakhir adalah pemeliharaan, yang bertujuan untuk menjaga kinerja sistem agar tetap optimal setelah digunakan(Anis et al., 2023).

Dengan mengikuti tahapan tersebut, diharapkan proses pengembangan aplikasi dapat berjalan secara terstruktur dan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 1.Langkah-langkah metode Waterfall

Tahapan penelitian dalam pengembangan aplikasi Android inventaris perlengkapan ini disusun secara terstruktur untuk memastikan proses berjalan dengan baik dan menghasilkan sistem yang sesuai kebutuhan. Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan proses identifikasi kebutuhan sistem yang akan dibangun. Kegiatan meliputi pengumpulan informasi terkait kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, serta cakupan aplikasi. Metode yang digunakan antara lain studi pustaka, observasi langsung terhadap aktivitas pengelolaan inventaris, serta wawancara dengan pengurus Karang Taruna untuk memahami alur dan permasalahan yang terjadi.

2. Perancangan Sistem (Design)

Tahap perancangan bertujuan untuk menyusun gambaran sistem secara menyeluruh. Pada tahap ini dirancang struktur aplikasi, alur proses, serta antarmuka pengguna. Perancangan juga mencakup pembuatan diagram UML untuk

memvisualisasikan sistem. Selain itu, ditentukan teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi, termasuk platform Android dengan versi yang disesuaikan dengan kebutuhan sistem(Indriyanto et al., 2019).

3. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk aplikasi melalui penulisan kode program. Pengembangan dilakukan dengan mengikuti rancangan yang telah dibuat sebelumnya agar sistem dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

4. Pengujian dan Verifikasi (Testing and Verification)

Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan pengujian untuk memastikan seluruh fungsi berjalan dengan baik. Pengujian dilakukan menggunakan metode black box dengan fokus pada pemeriksaan fungsi-fungsi utama, seperti menu, tampilan, serta fitur yang tersedia dalam aplikasi. Hasil pengujian digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna dan melakukan perbaikan apabila ditemukan kesalahan.

5. Pemeliharaan (Maintenance)

Tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem digunakan, dengan tujuan untuk menjaga kinerja aplikasi agar tetap optimal. Pada tahap ini dilakukan perbaikan jika ditemukan kendala atau kekurangan selama penggunaan. Namun, dalam penelitian ini tahap pemeliharaan belum dilaksanakan secara penuh karena aplikasi masih dalam tahap pengujian dan belum digunakan secara luas oleh seluruh pengguna.

Dengan mengikuti tahapan tersebut, diharapkan aplikasi yang dikembangkan dapat berjalan secara efektif dan mampu membantu pengelolaan inventaris perlengkapan pada Karang Taruna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

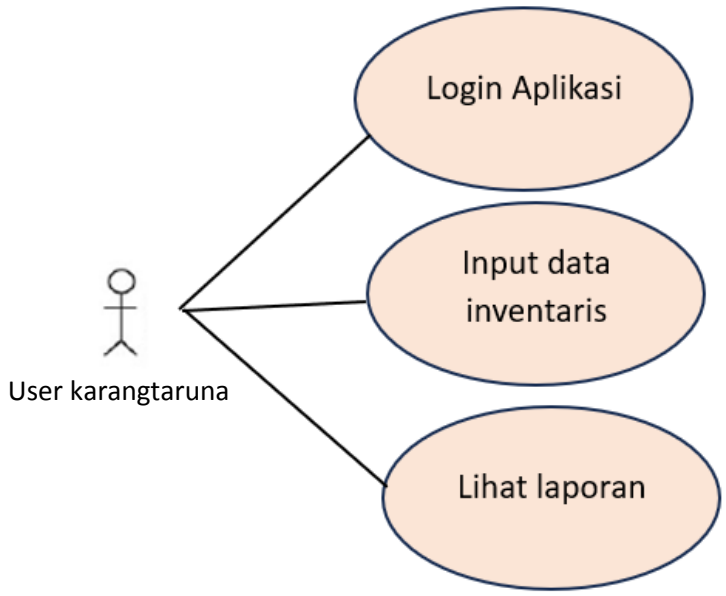
Perancangan sistem merupakan tahap penting dalam proses pengembangan suatu aplikasi. Tahapan ini bertujuan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai sistem yang akan dibangun sehingga dapat menjadi acuan dalam proses implementasi.

Perancangan UML

Dalam merancang alur sistem digunakan Unified Modeling Language (UML), yaitu bahasa standar yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, serta mendokumentasikan komponen perangkat lunak. UML juga dapat dimanfaatkan dalam pemodelan proses bisnis(Azam, 2024).

1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem pada aplikasi inventaris berbasis Android.

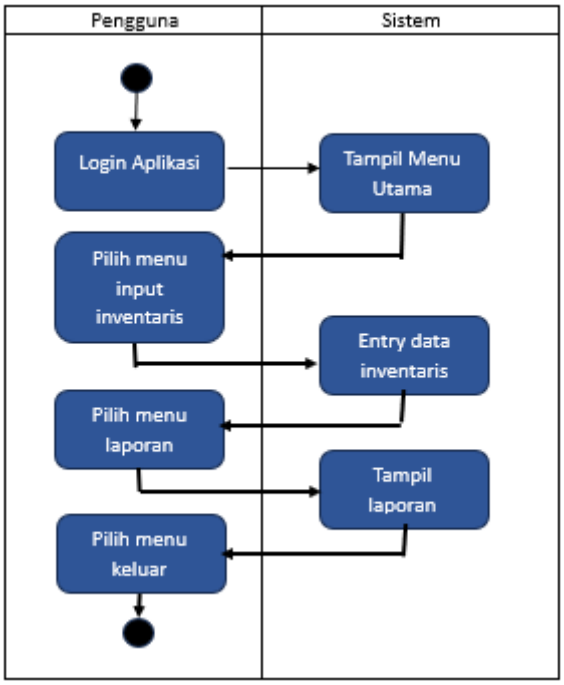


Gambar 2. Diagram UML

Gambar user case diagram diatas berguna untuk menjelaskan apa saja yang bisa dilakukan user pada aplikasi inventaris karangtaruna, juga bisa untuk mengidentifikasi aktor(Hanif et al., 2015).

2. Activity Diagram

Activity diagram berfungsi untuk menjelaskan alur aktivitas yang terjadi dalam aplikasi inventaris, mulai dari proses awal hingga proses selesai. Diagram ini memberikan gambaran aliran kerja sistem secara lebih rinci.



Gambar 3. Activity Diagram

Activity diagram diatas menjelaskan alur aplikasi dimulai dari login kemudian tampil menu utama, kemudian pilih menu inventaris, entry data inventaris, pilih menu laporan, tampil laporan dan pilih menu keluar, activity diagram yang diusulkan(Sudesta et al., 2024).

3. Implementasi Antarmuka (Interface)

Implementasi antarmuka bertujuan untuk merealisasikan desain tampilan yang telah dirancang sebelumnya agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan perencanaan. Adapun implementasi antarmuka pada aplikasi ini meliputi:

a. Tampilan Splash Screen

Halaman splash screen ditampilkan saat aplikasi pertama kali dijalankan selama beberapa detik sebelum pengguna diarahkan ke halaman login.

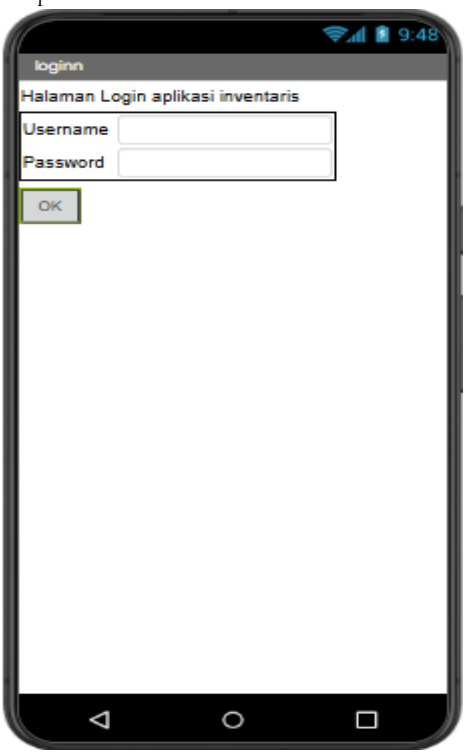


Gambar 4. Splash screen

Tampilan splashscreen muncul pada saat aplikasi pertama kali dibuka, tampilan berikutnya yang tampil adalah tampilan login.

b. Tampilan Login

Halaman login digunakan sebagai sistem keamanan untuk mengakses aplikasi. Pengguna harus memasukkan username dan password yang valid agar dapat masuk ke dalam sistem.



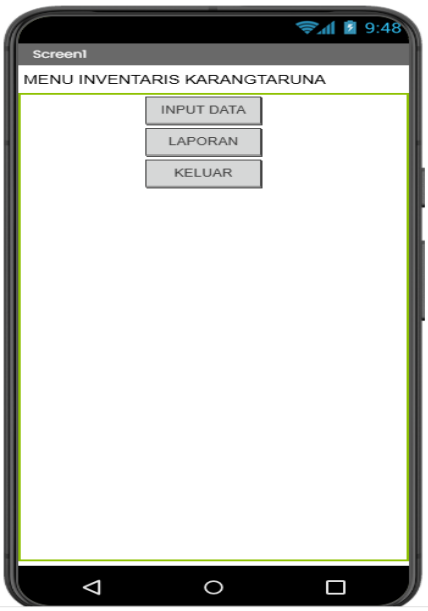
Gambar 5. Halaman login

Pada tampilan login user harus memasukan user dan password yang benar, jika benar akan muncul tampilan menu, jika salah tidak bisa masuk ke tampilan menu.

c. Menu Inventaris

Setelah berhasil login, pengguna akan masuk ke halaman menu utama. Pada halaman ini tersedia beberapa pilihan seperti input data inventaris, data petugas, melihat laporan, serta keluar dari aplikasi.

Menu input digunakan untuk memasukkan data inventaris oleh petugas.



Gambar 6. Menu

Ditampilan menu anda bisa memilih menu yang akan digunakan, bisa pilih salahsatu sesuai kebutuhan.

D. Tampilan Input data inventaris

Tampilan input data inventaris digunakan sebagai input data segala hal yang berhubungan dengan inventaris. Pengguna harus memasukkan kode peralatan, nama alat dan hasil yang valid.



Gambar 7. Entry data

Ditampilan entry data bisa memasukan data inventaris yang dimiliki karangtaruna.

d. Tampilan Laporan Inventaris

Halaman laporan menampilkan data inventaris secara keseluruhan, termasuk informasi terkait pengguna atau petugas yang melakukan pendataan.

Laporan Inventaris Karangtaruna

No	Nama Produk	Tgl beli	Jumlah	Lokasi
1	Meja	21/04/2025	4	Basecamp
2	Kursi	05/05/2025	4	Basecamp
3	Komputer pc	19/05/2025	2	Basecamp

e.Pengujian Sistem

Aplikasi inventaris berbasis Android ini telah melalui tahap pengujian menggunakan metode Black Box dan White Box Testing.

1).Black Box Testing

Black box testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi sistem tanpa menguji struktur kode program. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa input dan output sistem telah sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan.

Metode ini tergolong sederhana karena hanya memanfaatkan batas atas dan batas bawah dari data uji. Jumlah data uji dapat ditentukan berdasarkan banyaknya field input, aturan validasi, serta variasi kasus uji. Jika sistem masih menerima input yang tidak sesuai, maka dapat menyebabkan hasil pengolahan data menjadi kurang akurat(Dika & Dadaprawira, 2023) (Marlina, Ellung & Basri, 2025).

.

Tabel 1.Uji Blacbox halaman login

No	Skenario Pengujian	Input	Output yang Diharapkan	Hasil
1	Login dengan data benar	Username & password valid	Berhasil masuk ke dashboard	Valid
2	Username salah	Username salah, password benar	Muncul pesan "Username tidak ditemukan"	Valid
3	Password salah	Username benar, password salah	Muncul pesan "Password salah"	Valid
4	Field kosong	Kosong semua	Muncul peringatan "Harap isi semua field"	Valid

Tabel 2. Pengujian tombol menu

No	Skenario Pengujian	Aksi Pengguna	Output yang Diharapkan	Hasil
1	Menampilkan menu utama	Aplikasi dibuka	Halaman menu utama tampil dengan 3 tombol (Input Data, Laporan, Keluar)	Valid
2	Tombol Input Data ditekan	Klik tombol Input Data	Sistem menampilkan halaman input data barang	Valid
3	Tombol Laporan ditekan	Klik tombol Laporan	Sistem menampilkan halaman laporan inventaris	Valid
4	Tombol Keluar ditekan	Klik to Keluar	Aplikasi keluar atau kembali ke halaman login	Valid
5	Klik tombol berulang kali	Tekan tombol Input Data berkali-kali	Tidak terjadi crash, halaman tetap terbuka normal	Valid
6	Navigasi kembali	Dari halaman input/laporan tekan tombol back	Kembali ke menu utama	Valid
7	Tombol Keluar dari menu utama	Klik tombol Keluar	Aplikasi tertutup dengan normal	Valid

Kesimpulan (12pt, Times New Roman)

2) White Box Testing

Berikut ini source code program di aplikasi inventaris karangtaruna yang diuji menggunakan White Box Testing

```
package com.example.inventariskarangtaruna

import ...

class MainActivity : ComponentActivity() {
    override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
        super.onCreate(savedInstanceState)
        setContent {
            InventarisKarangtarunaTheme {
                // A surface container using the 'background' color from the theme
                Surface(
                    modifier = Modifier.fillMaxSize(),
                    color = MaterialTheme.colorScheme.background
                ) {
                    Greeting( name: "Android")
                }
            }
        }
    }
}

@Composable
fun Greeting(name: String, modifier: Modifier = Modifier) {
    Text(
        text = "Hello $name!",
        modifier = modifier
    )
```

Gambar 8. Whitebox testing kode program ke 1

```
public void loginUser() {
    String username = txtUsername.getText().toString();
    String password = txtPassword.getText().toString();

    if(username.equals("admin") && password.equals("1234")){
        Intent intent = new Intent(LoginActivity.this, MenuUtama.class);
        startActivity(intent);
    } else {
        Toast.makeText(this, "Login Gagal", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

Gambar 9. Whitebox testing kode program ke 2

```
public void simpanData() {

    String namaBarang = txtBarang.getText().toString();
    String jumlah = txtJumlah.getText().toString();

    if(namaBarang.isEmpty() || jumlah.isEmpty()){
        Toast.makeText(this,
        "Data Tidak Boleh Kosong",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();

    } else {

        db.insertData(namaBarang, jumlah);

        Toast.makeText(this,
        "Data Berhasil Disimpan",
        Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
```

Gambar 10. Whitebox testing kode program ke 3

```
public class Retrofit_Client {
    private static Retrofit retrofit = null;

    public static Retrofit getClient(String baseUrl) {
        HttpLoggingInterceptor interceptor = new HttpLoggingInterceptor();
        interceptor.setLevel(HttpLoggingInterceptor.Level.BODY);
        OkHttpClient client = new OkHttpClient.Builder().addInterceptor(interceptor).build();

        if (retrofit == null) {
            retrofit = new Retrofit.Builder()
                    .baseUrl(baseUrl)
                    .addConverterFactory(GsonConverterFactory.create())
                    .client(client)
                    .build();
        }
        return retrofit;
    }
}
```

Gambar 11. Whitebox testing kode program ke 4

```
public class MenuActivity extends AppCompatActivity {
    private Button ent,lihat,klr,abot;
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_menu);
        ent = (Button) findViewById(R.id.btnentry );
        lihat = (Button) findViewById(R.id.btnlihat );
        klr = (Button) findViewById(R.id.btnkeluar );

        ent.setOnClickListener((v) -> {
                                    startActivity(new Intent(getApplicationContext(), MainActivity.class));
                                    finish();
                                }
        );

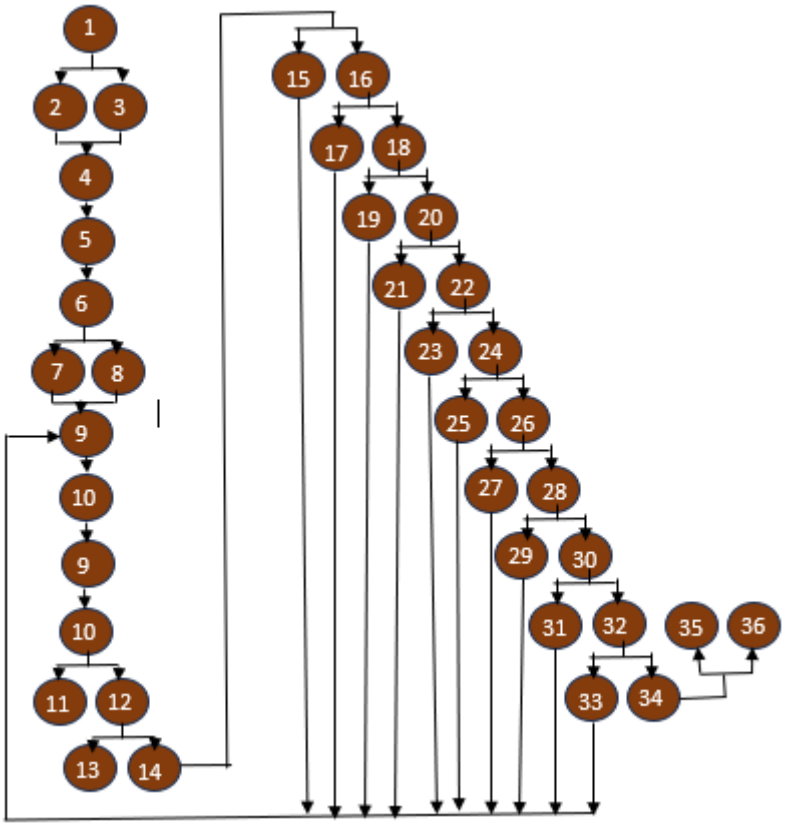
        klr.setOnClickListener((view) -> {
                                    System.exit( status: 0);
                                    finish();

                                }
        );

    }
}
```

Gambar 12. Whitebox testing kode program ke 5

Flow Graph Notation



Berdasarkan hasil analisis flowgraph, diperoleh sebanyak 36 node dan 68 edge. Node merepresentasikan urutan proses yang diawali oleh simbol proses dan simbol keputusan, sedangkan edge menunjukkan arah aliran kontrol yang digambarkan melalui panah pada diagram alir.

Dari hasil pengujian tersebut, tidak ditemukan adanya kesalahan logika pada sistem sehingga aplikasi dapat berjalan dan berfungsi dengan baik sesuai kebutuhan. Bisa juga dilakukan pengembangan system inventaris untuk kedepannya(Anam et al., 2023).

Selain itu, penilaian juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada beberapa pengurus Karang Taruna Desa Sokaraja Kidul. Adapun hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kuesioner

No	Nama	Aplikasi mudah digunakan		Aplikasi sudah sesuai fungsinya	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Aji S		✓	✓	
2	Suhendro	✓		✓	
3	Sri Sulastri	✓		✓	
4	Anjasmara	✓		✓	
5	Dwi Hendro	✓			✓
6	Nala S		✓	✓	
7	Reni D	✓		✓	
8	Erdiyanto	✓		✓	

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi yang telah dilakukan beberapa kali serta hasil kuesioner yang diisi oleh pengurus Karang Taruna, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Android inventaris perlengkapan untuk mendukung kegiatan Karang Taruna RW 01 Sokaraja Kidul telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan bisa menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan inventaris. Meskipun masih terdapat beberapa bagian yang perlu disempurnakan, hal tersebut tidak menghambat proses pengelolaan inventaris maupun pelaksanaan kegiatan karang taruna.

REFERENSI

1. Indriyanto, J. (2022b). IMPLEMENTASI APLIKASI KEUANGAN BERBASIS ANDROID UNTUK MEMBANTU KEGIATAN JIMPITAN DI TINGKAT RT DESA SOKARAJA KIDUL BANYUMAS. Cahaya Mandalika, 514–529.
2. Dika, S., & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD. *Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, *6*, 560–569.
3. Anis, Y., Mukti, A. B., & Rosyid, A. N. (2023). Penerapan Model Waterfall Dalam Pengembangan Sistem Informasi Aset Destinasi Wisata Berbasis Website. *KLIK*, *4*(2), 1134–1142. https://doi.org/10.30865/klik.v4i2.1287
4. Hanif, I. M., Fitriani, L., Algoritma, J., Tinggi, S., Garut, T., Informasi, S., & Desain, O. O. (2015). PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI REKAM MEDIS BERBASIS CLIENT-SERVER STUDI KASUS KLINIK CIPANAS. *Algoritma*, 41–49.
5. Sudesta, A., Siregar, M. C., Sunggono, N. T., & Maisaroh, S. (2024). Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat Pada Kantor Kelurahan. *TOPIK GLOBAL*, *3*(1), 1–5.
6. Anam, K., Nugraha, R., & Pamungkas, V. (2023). Pembuatan Sistem Informasi Inventaris Barang Untuk Karang Taruna. *AMMA*, *2*(3), 338–348.
7. Marlina, Ellung, F. B., & Basri, M. (2025). Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Kegiatan Karang Taruna Berbasis Website di Kota Parepare. Restikom, 7(1), 25–37.
8. Azam, S. (2024). Pemodelan UML dan Perancangan Prototype Aplikasi Berbasis Web di Toko Herbal Albiruni. *Expert*, *14*(2), 73–79.
9. Indriyanto, J. (2022a). Aplikasi Android Pendaftaran Siswa Baru Ponpes Ibnu Sirin Jatmiko. *Pendidikan Dsn Konseling*, *4*(4), 4535.
10. Prionggo Hendradi, Bosar panjaiyan, K. K. (2020). PELATIHAN dan PENDAMPINGAN PENGGUNAAN APLIKASI KOMPUTER bagi Anggota Karangtaruna Mekar Jatiasih Bekasi. *SINERGI*, *2*(1), 18–26.

11. Indriyanto, J., Bukhori, I., & Budihartono, E. (2019). *ANDROID APPLICATION OF MIDDLE-SMALL BUSINESS MAPPING (UKM) IN TEGAL CITY BASED ON GEOGRAPHIC INFORMATION SYSTEM (GIS) AND LOCATION-BASED SERVICE (LBS)*. *7*(September), 172–182. https://doi.org/10.5281/zenodo.3472628
12. Lestari, T., Rahayu, S., Hizazi, A., & Putra, W. E. (2025). *System Quality and Information Quality in Public Sector Accounting Information Systems: The Mediating Role of Perceived Usefulness on User Satisfaction*. Dinasti International Journal of Education Management and Social Science, 7(5). https://doi.org/10.38035/dijemss.v7i5.6748
13. McLeod, R., & Schell, G. P. (2007). *Management Information Systems* (10th ed.). Pearson Education.
14. Medaglia, R., & Zheng, L. (2023). *Digital government and citizen satisfaction: A systematic review*. Government Information Quarterly, 40(2). https://doi.org/10.1016/j.giq.2023.101815
15. Pratama, R., Nugroho, A., & Wibowo, S. (2022). The role of social media in improving public service information *delivery*. International Journal of Public Administration, 45(10), 789–799. https://doi.org/10.1080/01900692.2021.1913555
16. Rahman, M., Hossain, M., & Islam, M. (2023). *The impact of social media information quality on citizen satisfaction in public services*. Transforming Government: People, Process and Policy. https://doi.org/10.1108/TG-06-2022-0085
17. San Martín, H., Herrero, Á., & García-De los Salmones, M. M. (2022). *The influence of perceived usefulness and information quality on citizen satisfaction in digital public services*. Information Technology & People, 35(4), 1347–1366. https://doi.org/10.1108/ITP-07-2020-0487
18. Trunfio, M., & Rossi, S. (2021). *Conceptualising and measuring social media engagement: A systematic literature review*. Journal of Business Research, 129, 1–15. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.02.056
19. Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). *User acceptance of information technology: Toward a unified view*. MIS Quarterly, 27(3), 425–478. https://doi.org/10.2307/30036540
20. Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). *Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology*. MIS Quarterly, 36(1), 157–178. https://doi.org/10.2307/41410412
21. Wahyuni, D. A., Hidayatullah, S., & Sisharini, N. (2023). *The Influence of Information System Quality and Information Quality on User Satisfaction through Perceived Usefulness*. International Journal of Social Science and Human Research, 6(10). https://doi.org/10.47191/IJSSHR/V6-I10-66
22. Wang, Y., Lee, H., & Chen, K. (2023). *Information quality and its impact on decision making in digital environments*. Information Processing & Management, 60(2). https://doi.org/10.1016/j.ipm.2022.103155
23. Widya, A. R. (2021). *Meningkatkan keterlibatan publik secara online pada era Open Government di media sosial (Studi analisis isi akun Instagram Badan Pusat Statistik)*. Jurnal IPTEKKOM, 23(2), 185–198. https://doi.org/10.17933/IPTEKKOM.23.2.2021.185-198
24. Wukich, C. (2021). *Government Social Media Engagement Strategies and Public Roles*. Public Performance & Management Review, 44(1), 187–215. https://doi.org/10.1080/15309576.2020.1851266
25. Wukich, C. (2022). *Social media engagement forms in government: A structure-content framework*. Government Information Quarterly, 39(2), 101684. https://doi.org/10.1016/j.giq.2022.101684
26. Yuan, Y.-P., Dwivedi, Y. K., Tan, G. W.-H., Cham, T.-H., Ooi, K.-B., Aw, E. C.-X., & Currie, W. (2023). *Government Digital Transformation: Understanding the Role of Government Social Media*. Government Information Quarterly, 40(1), 101775. https://doi.org/10.1016/j.giq.2022.101775