

## RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKAP JUMANTIK BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

Putri Aprilia<sup>1)</sup>, Lala Nilawati<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup> Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika  
Jl. Kramat Raya No. 98, Senen, Jakarta Pusat 10450, Indonesia

Co Responden Email: lala.lni@bsi.ac.id

### Abstract

#### Article history

Received 14 Feb 2025

Revised 08 Apr 2025

Accepted 14 Apr 2025

Available online 30 May 2025

#### Keywords

Jumantik Recap,  
Information System,  
Mobile Based,  
Flutter Framework

Keagungan Village is one of the work units in the DKI Jakarta Provincial Government Agency. One of the activities that is currently routinely running is monitoring mosquito larvae carried out by Jumantik cadres. Currently, the process of recording jumantik recaps still uses a manual system, namely by using paper media containing a table form format. Recording data using paper media still finds incorrect data, with information provided by jumantik cadre members. So that errors often occur in recapitulating the report format, and there is a delay in the collection time. Therefore, an information system is needed that is expected to maximize the accuracy of information, as well as saving time in making reports. The jumantik recap information system that was created is mobile-based, and was developed using the System Development Life Cycles (SDLC) model with the waterfall system method and the flutter framework, namely Dart and SQL for its database. The mobile-based jumantik recap information system that was designed, created so that monitoring and collecting jumantik reports is timely, fast, neat and computerized. In addition, this mobile-based information system is an increase in the use of technology specifically for the use of smartphones, which is utilized in carrying out positive and beneficial activities.

### Abstrak

#### Riwayat

Diterima 14 Feb 2025

Revisi 08 Apr 2025

Disetujui 14 Apr 2025

Terbit online 30 Mei 2025

#### Kata Kunci

Rekap Jumantik,  
Sistem Informasi,  
Berbasis Mobile,  
Framework Flutter

Kelurahan Keagungan adalah salah satu unit kerja pada Instansi Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. Salah satu kegiatan yang saat ini rutin berjalan, adalah pemantauan jentik nyamuk yang dilakukan oleh para kader Jumantik. Saat ini proses pencatatan rekap jumantik masih menggunakan sistem manual, yaitu dengan menggunakan media kertas yang berisikan format form tabel. Pencatatan data menggunakan media kertas masih ditemukan data yang keliru, dengan informasi yang diberikan oleh anggota kader jumantik. Sehingga sering terjadi kesalahan dalam merekap format laporan, dan terjadi keterlambatan dalam waktu pengumpulan. Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem informasi yang diharapkan dapat memaksimalkan keakuratan informasi, serta penghematan waktu dalam pembuatan laporan. Sistem informasi rekap jumantik yang dibuat adalah berbasis *mobile*, dan dikembangkan menggunakan model *System Development Life Cycles* (SDLC) dengan metode sistem *waterfall* dan *framework flutter* yaitu *Dart* serta *SQL* untuk *databasenya*. Sistem informasi rekap jumantik berbasis *mobile* yang dirancang, dibuat agar pemantauan dan dalam mengumpulkan laporan jumantik menjadi tepat waktu, cepat, rapih dan sudah terkomputerisasi. Selain itu, sistem informasi berbasis *mobile* ini sebagai peningkatan penggunaan teknologi yang khusus pada penggunaan *smartphone*, yang dimanfaatkan dalam melakukan kegiatan yang positif dan bernilai manfaat.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam penggunaannya banyak dimanfaatkan sebagai sebuah sistem informasi, dimana salah satunya adalah dengan menggunakan pemanfaatan

teknologi *mobile* yang aksesnya tanpa batasan ruang dan waktu (Andrianto, Dwiyanaputra, & Sutiyasning, 2021). Sebuah sistem informasi berbasis *mobile* dapat memberikan akses yang memudahkan, dalam berbagi informasi dan layanan, sehingga dapat

JIKA | 228

meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Teknologi *Mobile Application (Android/iOS)* memberikan kemudahan untuk bisa saling berkomunikasi dan bertukar informasi melalui *mobile device* seperti *smartphone* (Andreas, Armanto, & C, 2022). Perkembangan *smartphone* yang sangat cepat menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia saat ini (Duke, Krisnanda, Kainde, Studi, & Informatika, 2020). Teknologi *smartphone* menjadi salah satunya perangkat *mobile android*, yang bisa menjadi salah satu basis pengembangan sebuah aplikasi (Nuraeni, Setiawan, Nurhakim, & Mubarak, 2022). Aplikasi *mobile* dikenal sebagai aplikasi yang mempunyai fasilitas unduh serta memiliki fungsi tertentu, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menambah fungsionalitas (Andri, Saputri, & Akbar, 2020).

Saat ini sudah banyak sekali aplikasi berbasis *mobile*, yang merupakan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Aplikasi dengan *platform* yang berbasis android seperti aplikasi E-Tourism, dapat dimanfaatkan sebagai media pemasaran pengenalan sektor pariwisata di kota Makassar (Bhahri, 2021). Pada aplikasi Pesona Garut berbasis *mobile* membuktikan juga adanya aplikasi berbasis *mobile*, dapat menjadikan promosi yang tepat serta dapat mengatasi aksesibilitas, dan menambah pemahaman masyarakat tentang informasi potensi pariwisata di Garut (Mulyana & Indriani, 2023). Penerapan aplikasi berbasis *mobile* dalam pendaftaran rawat jalan pada RSIA Gizar, dapat memudahkan pasien untuk melakukan pendaftaran secara online dan memudahkan admin dalam pembuatan laporan pendaftaran pasien (Asworowati et al., 2023). Pada sistem pengaduan masyarakat di Kabupaten Banjarnegara yang dibangun berbasis *mobile*, dapat membantu masyarakat dalam menyalurkan pengaduan secara online, setelahnya pengaduan dapat di monitoring secara langsung progres penanganannya (Karim & Fachrie, 2024). Pengembangan sistem informasi pencarian tempat kos berbasis *mobile*, menunjukkan bahwa sistem ini sangat membantu kalangan pelajar/mahasiswa yang sedang mencari tempat kos atau tempat tinggal sementara, sistem ini membuat kegiatan pencarian kos lebih praktis serta efisien, dikarenakan masih sedikitnya sistem informasi untuk pencarian tempat kos yang

berbasis *mobile* (Sambani, Putra, Sundari, & Fazrian, 2020). Pada Aplikasi Pembelajaran Hewan Langka Hionepedia untuk Anak SD, penggunaan *Framework flutter* menunjukkan hasil dapat membantu dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Efendy, Kusuma, & Budiman, 2024). Aplikasi *mobile* yang diterapkan pada kedai kopi pada masa pandemi covid-19, dapat menjembatani antara para pemilik kedai kopi dengan para penikmat kopi, dalam bertransaksi pemesanan kopi ditengah pembatasan interaksi pada masa tersebut, agar bisa tetap menikmati kopi (Sudradjat, 2021).

Kelurahan Keagungan sebagai salah satu unit kerja pada Instansi Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, dalam melaksanakan aktivitasnya terdapat suatu organisasi untuk memberantas jentik-jentik nyamuk, dengan pencapaian target sesuai dengan ABJ (Angka Bebas Jentik) yang diharapkan. ABJ (Angka Bebas Jentik) merupakan presentase jumlah tempat/bangunan, yang tidak ditemukan jentik dibanding jumlah seluruh tempat/bangunan yang diperiksa. Target ABJ yang diharapkan adalah agar suatu saat penyakit DBD tidak lagi menjadi masalah kesehatan di Indonesia. Pada Kantor Kelurahan Keagungan memiliki kader khusus yang disebut Kader Jumantik, bertugas untuk menangani dan memantau agar target ABJ bisa tercapai.

Penelitian ini dilakukan untuk membuat rancangan sistem informasi rekap jumantik berbasis *mobile*, agar pemantauan dan dalam mengumpulkan laporan jumantik menjadi tepat waktu, cepat, rapih dan sudah terkomputerisasi. Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan sistem baru dari sistem lama yang ada, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru (Akbar et al., 2022). Perancangan sistem informasi rekap jumantik berbasis *mobile* pada kelurahan keagungan ini, memiliki fasilitas penginputan data secara *online* yang diharapkan dapat memaksimalkan keakuratan informasi, serta penghematan waktu dalam pembuatan laporan. Ketersediaan informasi dan berkas-berkas dalam bentuk komputerisasi, akan bisa didapatkan secara tepat waktu, cepat, rapih dan sudah terkomputerisasi. Sistem informasi berbasis *mobile* akan dikembangkan menggunakan metode pengembangan sistem yaitu *System*

*Development Life Cycles* (SDLC) dengan metode sistem *Waterfall*, dan *framework flutter*. Pada perancangan sistem informasi rekap jumentik berbasis *mobile* ini akan diteraakan pengujian menggunakan metode *blackbox testing*. Pengujian ini merujuk pada fungsi-fungsi yang dimiliki oleh aplikasi *mobile* yang dibangun, serta memastikan semua fungsi sudah berjalan dengan baik, dan hasil pengujian berjalan dengan baik pula berdasarkan aspek fungsional

*Framework flutter* dapat digunakan untuk membuat maupun mengembangkan sebuah aplikasi *mobile*, yang dapat diterapkan pada *device* iOS dan Android (Ardia & Rahmayani, 2021), selain itu *framework flutter* terbukti dapat berjalan dengan baik pada perangkat *mobile* berbasis Android (Kurniawan, Rosiyadi, & Hardi, 2024). *Framework flutter* memiliki berbagai macam fitur dan jenis *widget*, yang bisa digunakan untuk mempermudah dalam pengembangan aplikasi (Pratama & Kamisutara, 2021). Selain itu *flutter* memiliki karakter lebih ramah terhadap para penggunanya (Hasani, Ilham, Firmansyah, & Sahria, 2024). *Flutter* merupakan sebuah *toolkit User Interface* (UI) yang dibuat oleh *google*, agar bisa dimanfaatkan pengembang dalam membangun sebuah prototipe sistem, ditunjang dengan tampilan yang bagus dan dapat dikompilasikan untuk UI pada aplikasi *smartphone* (Herdiansah, Nurnaningsih, & Rusdianto, 2022). *Framework flutter* memiliki salah satu kelebihan yaitu tidak menggunakan konektor, dan merupakan kerangka kerja *multi-platform* yang banyak digunakan (Al Rahma, Afandi, & Arifiyanti, 2024). Hanya saja basis kode yang ditulis menggunakan *flutter*, memiliki sisi perawatan perangkat lunak lebih tinggi (Aditya & Susanty, 2022). Perlu diingat dalam penggunaan *Framework flutter* dalam membangun aplikasi berbasis *mobile*, perlu pemilihan arsitektur yang tepat dalam penggunaannya, agar mudah beradaptasi atas proses perubahan yang terjadi (Sinatria, Oman Komarudin, & Kamal Prihamdani, 2023). Penggunaan *Framework flutter* memiliki tujuan untuk meningkatkan keterjangkauan dan kenyamanan bagi penggunanya, serta menyediakan solusi yang responsif dan keseragaman di berbagai perangkat *mobile* (Sopandi, Hannan, & Khotimah, 2024).

## METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, dan menerapkan salah satu model pengembangan *System Development Life Cycles* (SDLC) yaitu dengan metode sistem *Waterfall*. Metode yang digunakan dalam melakukan pengumpulan data, adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Observasi

Pada metode ini dilakukan pemantauan kegiatan proses pengumpulan rekap jumentik, yang masih menggunakan kertas berisikan tabel form untuk mengisi hasil PJB dan bagaimana pengolahannya sampai menjadi laporan yang diinginkan.

### 2. Wawancara

Dalam kegiatan ini dilakukan wawancara secara langsung untuk mendapatkan informasi, sehingga menghasilkan data dengan bertanya kepada Bapak Ramdhan Samudra, SH. Selaku Kepala Seksi Kesejahteraan Rakyat Kelurahan Keagungan. Hasil wawancara disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat pada instansi, dapat diselesaikan dengan adanya pengembangan sitem baru atau sistem yang telah terkomputerisasi.

### 3. Studi Pustaka

Metode ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang penelitian yang telah dikerjakan orang lain. Sumber yang terdapat pada studi pustaka ini diperoleh dari buku, *e-book*, artikel ilmiah, serta referensi lain yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Pada penelitian ini akan dibangun sistem informasi rekap jumentik, untuk dapat memonitoring penginputan jumlah data. Model pengembangan sistem yang akan digunakan menggunakan metode *waterfall*. Berikut tahapan pada metode pengembangan sistem *waterfall* yang dilakukan:

#### 1. Analisis kebutuhan Software

Pada penelitian ini akan dibangun sistem informasi rekap jumentik, untuk dapat memonitoring penginputan rekap data. Model pengembangan sistem yang akan digunakan menggunakan metode *waterfall*, yaitu sebagai berikut:

##### A. Kader Jumentik (User)

1. Kader jumentik dapat melakukan daftar akun
2. Kader jumentik dapat melakukan *login*
3. Kader jumentik dapat melihat fitur

home

4. Kader jumantik dapat mengelola *profile*
5. Kader jumantik dapat menginput absen kader
6. Kader jumantik dapat menginput data PJB
7. Kader jumantik dapat mengupload gambar hasil kegiatan
8. Kader jumantik dapat melakukan *logout*.

**B. Kepala Kesra (Admin)**

1. Kepala seksi kesra dapat melakukan *login*
2. Kepala seksi kesra dapat melihat fitur *home*
3. Kepala seksi kesra dapat melihat absen kader
4. Kepala seksi kesra dapat melihat data PJB
5. Kepala seksi kesra dapat melihat data *gallery*
6. Kepala seksi kesra dapat melakukan *logout*

**2. Desain**

Pada tahap ini akan mendesain sistem yang diusulkan dengan alat bantu yang digunakan adalah menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), UML (*Unified Modelling Language*), LRS (*Logical Record Structure*). Bertujuan untuk melakukan perbaikan apabila belum sesuai, dengan perancangan sistem informasi rekap jumantik.

**3. Code Generation**

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi perancangan sistem dalam bentuk *Coding* program. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *framework flutter* yaitu *Dart* dan *SQL* untuk *Databasenya*.

**4. Testing**

Pada tahap pengujian (*testing*) akan dilakukan test terhadap rancangan program yang sudah dibuat. Pengetesan dilakukan mulai dari pengetesan terhadap fitur-fitur yang ada pada *mobile*. Cara pengujian ini dilakukan dengan menampilkan rancangan sistem informasi rekap jumantik, untuk melihat apakah rancangan sistem sudah sesuai yang diharapkan.

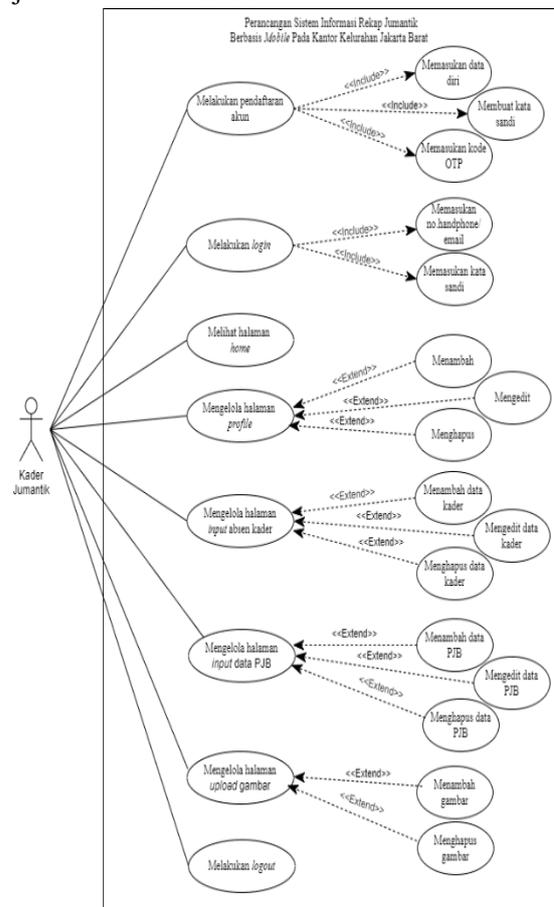
**5. Support**

Dalam tahap *support* akan menggunakan *hardware* dengan spesifikasi minimal menggunakan *operating system microsoft windows 10 profesional*, yang mendukung penginstalan *Visual Studio Code/Android Studio, mySQL* dan *XAMPP*, dengan *Hardisk 250 GB Minimal RAM 8 GB* dan *support software* menggunakan *Mendeley Desktop, Figma, draw.io*.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

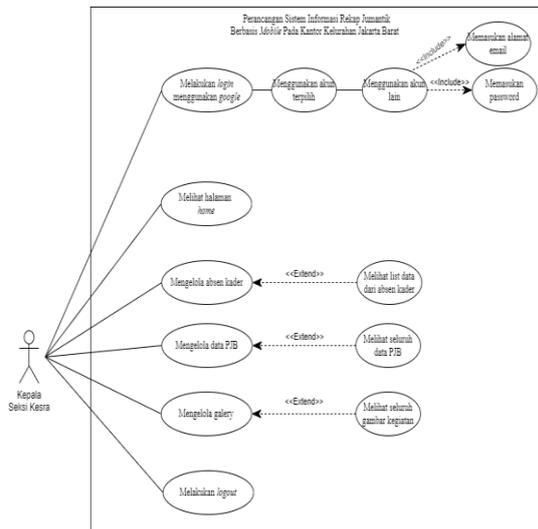
**1. Perancangan Sistem**

Pada perancangan sistem akan digambarkan menggunakan *use case diagram*. Berikut adalah *use case diagram* Kader Jumantik pada sistem informasi rekap jumantik berbasis *mobile*:



Gambar 1. Use Case Diagram Kader Jumantik

Untuk *use case diagram* Kepala Seksi Kesra digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram Kepala Seksi Kesra

## 1. Tampilan Mobile Kader Jumantik

### a. Halaman Daftar Akun

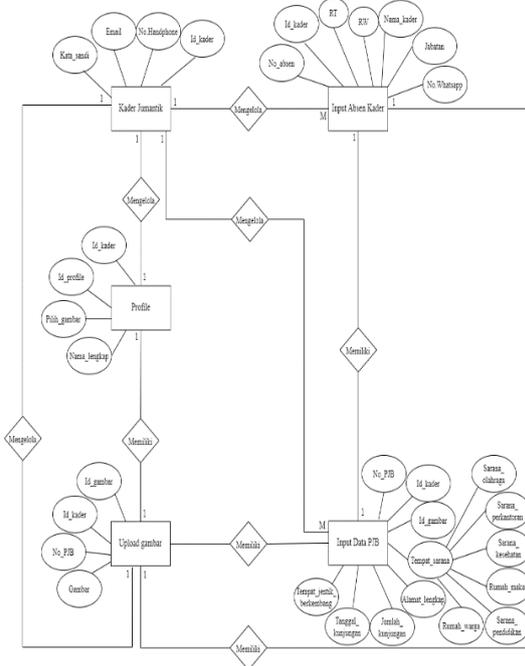


Gambar 4. Halaman Daftar Akun Kader Jumantik

Halaman daftar akun digunakan sebagai pengguna yang belum memiliki akun untuk mendaftar dan membuat akun. Pengguna akan diminta untuk mengisi data seperti *no.handphone* dan alamat *email*. Setelah pendaftaran selesai, pengguna masuk kedalam *login* dan memasukkan akun yang telah dibuat.

## 2. Perancangan Database

Perancangan *database* akan digambarkan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). Berikut adalah penggambarannya:



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

### b. Halaman Login



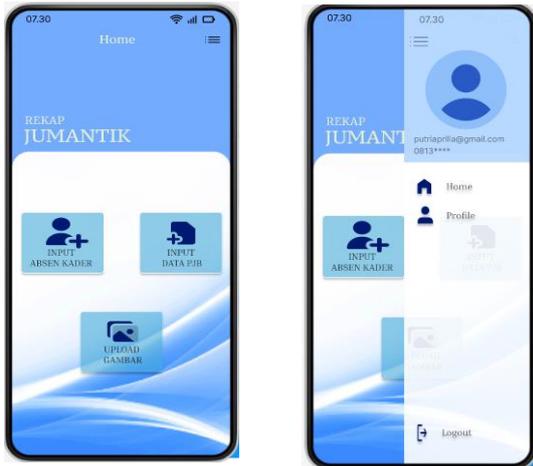
Gambar 5. Halaman Login Kader Jumantik

## 3. Hasil Tampilan Antarmuka Sistem Informasi Rekap Jumantik Berbasis Mobile

Berikut adalah tampilan antarmuka sistem informasi rekap jumantik berbasis *mobile* yang dihasilkan:

Halaman *login* digunakan untuk memvalidasi *user* yang sudah memiliki akun dengan memasukkan *No.handphone/Email* dan Kata Sandi

### c. Halaman *Home*



Gambar 6. Halaman *Home* Kader Jumantik

Halaman *home* kader jumantik terdiri dari beberapa fitur yaitu *input* absen kader, *input* data pjb, *upload* gambar, dan navigator list yang berisi kan fitur *profile* dan *logout*.

### d. Halaman *Input Absen kader*



Gambar 7. Halaman *Input Absen Kader*

Pada halaman *input* absen kader ini digunakan untuk memasukan data diri dari kader yang sedang bertugas. Data yang perlu diinput seperti, RT, RW, Nama dari kader yang bertugas, NIK dan nomer whatsapp.

### e. Halaman *Input Data PJB*

Pada halaman *input* data PJB ini digunakan untuk memasukan data hasil PJB, dengan tahapan awal memilih tempat sarana yang di kunjungi. Kemudian akan menampilkan list 6 tempat sarana yang dikunjungi oleh kader dan dari data yang harus diisi untuk data nama diinput berbeda-beda sesuai tempat sarana seperti, rumah warga

(nama yang input adalah nama kepala keluarga), sarana pendidikan (nama yang diinput adalah nama dari sekolah/madrasah/paud), rumah makan (nama yang diinput adalah nama dari pemilik), sarana kesehatan (nama yang diinput adalah nama dari RS/puskesmas/klinik), dan sarana perkantoran (nama yang diinput adalah nama PT/kantor).



Gambar 8. Halaman *Input Data PJB*

### f. Halaman *Upload Gambar*



Gambar 9. Halaman *Upload Gambar*

Pada halaman *upload* gambar ini digunakan untuk memasukan foto dari kegiatan di tanggal tersebut.

## 2. Tampilan *Mobile Kepala Seksi Kesra*

### a. Halaman *Login*

Pada halaman *login* kepala seksi kesra ini bisa langsung menggunakan akun *google* terpilih atau akun *google* lainnya.



Gambar 10. Halaman *Login* Menggunakan *Google*

### b. Halaman *Home*



Gambar 11. Halaman *Home* Kepala Seksi Kesra

Pada halaman *home* kepala seksi kesra dapat mengelola dan melihat fitur yang ada pada halaman *home*

### c. Halaman Absen Kader



Gambar 12. Halaman Absen Kader

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan data dari absen yang telah dilakukan oleh kader yang telah dikelompokkan sesuai dengan wilayah RW masing-masing. Kemudian setelah dipilih data kader kelompok RW tersebut selanjutnya akan menampilkan halaman nama-nama dari anggota kader di wilayah RW tersebut.

### d. Halaman Data PJB



Gambar 13. Halaman Data PJB

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan halaman dari data PJB. Dengan awalan list dari sarana tempat yang telah diisi oleh kader jumantik dan kemudian setelah memilih sarana awal untuk dikelola selanjutnya akan menampilkan list dari data yang telah dikelompokkan sesuai wilayah RW masing-masing.

### e. Halaman *Galery*



Gambar 14. Halaman *Galery*

Pada halaman ini digunakan untuk menampilkan gambar dari kegiatan yang telah dilakukan kader sesuai dengan tanggal kegiatan.

#### 4. Pengujian Sistem

Pengujian terhadap sistem informasi rekap jumentik berbasis *mobile*, menggunakan

*black box testing*. Pada pengujian ini diterapkan beberapa skenario pengujian yang terfokus pada masukan dan keluaran dari sistem. Berikut hasil pengujian yang sudah dilakukan:

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem Informasi Rekap Jumentik Berbasis *Mobile*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Penguji		Kesimpulan
				PC	HP	
1	Mengetikan No.handphone/Email dan Kata sandi tidak di isi kemudian klik tombol Login	No.handphone /Email : (customer) Kata sandi : (kosong)	Sistem akan menolak lalu muncul pesan “Periksa no.handphone /email dan kata sandi anda”	Sesuai dengan harapan	-	Valid
2	Mengetikan No.handphone/Email tidak diisi dan kata sandi di isi kemudian klik tombol masuk	No.handphone /Email : (kosong) Kata Sandi : (customer)	Sistem akan menolak lalu muncul pesan “Periksa no.handphone /email dan kata sandi anda”	Sesuai dengan harapan	-	Valid
3	Mengetikan No.handphone/Email dengan benar dan mengisi Kata sandi salah kemudian klik tombol masuk	No.handphone /Email : (customer) (benar) Kata Sandi : (admin)(salah)	Sistem akan menolak lalu muncul pesan “Periksa no.handphone /email dan kata sandi anda”	Sesuai dengan harapan	-	Valid
4	Mengetikan No.handphone/Email dan Kata sandi dengan data yang benar kemudian klik tombol masuk	No.handphone /Email : (customer) (benar) Kata sandi : (customer) (benar)	Login berhasil dan Akan muncul halaman home	Sesuai dengan harapan	-	Valid
5	Mengklik Fitur Input data kader	-	Berhasil masuk ke halaman input data kader	Sesuai dengan harapan	-	Valid
6	Mengklik Fitur Input data PJB	-	Berhasil masuk ke halaman input data PJB	Sesuai dengan harapan	-	Valid

7	Mengklik Fitur Upload Gambar	-	Berhasil masuk ke halaman <i>galery</i>	Sesuai dengan harapan	-	Valid
9	Mengklik Fitur Logout	-	Berhasil kembali ke halaman <i>home</i>	Sesuai dengan harapan	-	Valid
10	Mengklik Sign out / X (ikon keluar <i>mobile</i> )	-	Berhasil keluar dari aplikasi	Sesuai dengan harapan	-	Valid

## KESIMPULAN

Sistem informasi rekap jumentik berbasis *mobile* pada Kelurahan Keagungan dapat memudahkan kader jumentik, dalam membuat dan mengumpulkan data rekap jumentik di instansi tersebut. Selain itu, sistem informasi sudah terhubung dengan *database* sehingga data akan tersimpan dengan aman dari kerusakan, karena sebelumnya data yang digunakan masih berbentuk kertas. Adanya penggunaan sistem informasi rekap jumentik berbasis *mobile* ini, maka penyerahan data rekap jumentik dapat dibuat dengan cepat dan akurat, untuk memudahkan kader jumentik dalam membuat laporan.

## REFERENSI

- Aditya, M. D., & Susanty, M. (2022). Studi Komparasi Maintainability Antara Aplikasi yang Dikembangkan dengan Framework Flutter dan React Native. *Jurnal Informatika*, 9(2), 159–171. <https://doi.org/10.31294/inf.v9i2.12885>
- Akbar, Y., Mulyana, D. I., Lestari, S., Noor, G. A., Amrullah, A. S., Tristhanaya, A., & Akbar, F. (2022). Aplikasi Mobile Pendataan Jumentik (Juru Pemantau Jentik) di Rt.005 Rw.001 Kelurahan Jatibening, Kota Bekasi. *Smart Comp: Jurnalnya Orang Pintar Komputer*, 11(2), 131–141. <https://doi.org/10.30591/smartcomp.v11i2.3536>
- Al Rahma, A. Q., Afandi, M. I., & Arifiyanti, A. A. (2024). Rancang Bangun Multi-Platform Mobile Application Sistem Informasi Pendukung Program Merdeka Belajar. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 2365–2375. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4753>
- Andrean, K., Armanto, H., & C, P. (2022). Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 22–29.
- Andri, R., Saputri, N. A. O., & Akbar, M. (2020). Sistem Notifikasi Tugas Akhir Universitas Bina Darma Berbasis Mobile. *Sistemasi*, 9(1), 155. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v9i1.630>
- Andrianto, I., Dwiyanaputra, R., & Sutiyasning, S. (2021). Sistem Informasi Company Profile Kelurahan Pagesangan Berbasis Android. *Jurnal Begawe Teknologi Informasi*, 2(2), 182–190. Retrieved from <https://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/article/view/543/122>
- Ardia, Z., & Rahmayani, S. (2021). Perancangan Dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Masjid Oman Al-Makmur Berbasis Web dan Android. *Journal of Informatics and Computer Science*, 4(1), 41–54. Retrieved from <https://www.env.go.jp/policy/hakusyo/r03/pdf/full.pdf>
- Asworowati, R. D., Mustomi, D., Adawia, P. R., Suhendra, A. D., Natong, A., & Cahya Ningrum, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Ibu dan Anak Gizar Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 542–549. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i4.1059>
- Bhahri, L. E. S. (2021). E-Tourism Dalam Pengenalan Sektor Pariwisata Berbasis Android Di Kota Makassar Abstrak Abstrak. *Jurnal Sistem Informasi Dan*

- Teknologi Informasi*, 10(1), 94–106.
- Duke, A. F., Krisnanda, M., Kainde, Q. C., Studi, P., & Informatika, T. (2020). Sistem Laporan Dini Bencana Kebakaran Berbasis Mobile di Kota Bitung. *Jointer-Journal of Informatics ...*, 01(01), 12–16. Retrieved from <http://jointer.id/index.php/jointer/article/view/6>
- Efendy, A. D., Kusuma, A. P., & Budiman, S. N. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hewan Langka Hionepedia Untuk Anak Sd Dengan Teknologi Augmented Reality Menggunakan Flutter Framework. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(5), 3461–3468. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i5.7649>
- Hasani, M. I., Ilham, M. I., Firmansyah, M. D., & Sahria, Y. (2024). Penggunaan Teknologi Mobile Cross-Platform dalam Aplikasi Jurnal Sains Komputer Dan Sistem Informasi. *Jurnal Sains Komputer Dan Sistem Informasi*, 2, 90–96.
- Herdiansah, A., Nurnaningsih, D., & Rusdianto, H. (2022). Pemanfaatan Flutter Pada Pengembangan Aplikasi Mobile Ebisnis Penyediaan Bahan Baku Bisnis Katering. *Jurnal Teknoinfo*, 16(2), 291. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i2.1937>
- Karim, A. B., & Fachrie, M. (2024). Perancangan Sistem Pengaduan Masyarakat Berbasis Mobile (Studi Kasus : Kabupaten Banjarnegara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 6(1), 65–75. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1101>
- Kurniawan, R., Rosiyadi, D., & Hardi, N. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Presensi Instruktur Berbasis Android Menggunakan Framework Flutter Pada LKP Bright School Lampung Timur. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2), 111–120.
- Mulyana, M., & Indriani, I. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pesona Garut Berbasis Mobile di PT. Stige IT. *Indonesian Journal Computer Science*, 2(2), 77–86. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v2i2.2453>
- Nuraeni, F., Setiawan, R., Nurhakim, W., & Mubarok, M. S. (2022). Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Apps Sebagai Media Informasi Akademik Online. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 358–366. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.951>
- Pratama, A. P., & Kamisutara, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile Menggunakan Flutter Di Universitas Narotama Surabaya Mobile-Based Academic Information System Development Using Flutter At Narotama University Surabaya. *Jurnal Ilmiah NERO*, 6(2), 2021.
- Sambani, E. B., Putra, Y. P., Sundari, S. S., & Fazrian, T. (2020). Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Di Kota Tasikmalaya Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, XII(2), 103–111.
- Sinatria, M. B., Oman Komarudin, & Kamal Prihamdani. (2023). Penerapan Clean Architecture Dalam Membangun Aplikasi Berbasis Mobile Dengan Framework Google Flutter. *INFOTECH Journal*, 9(1), 132–146. <https://doi.org/10.31949/infotech.v9i1.5237>
- Sopandi, A., Hannan, A. R., & Khotimah, H. (2024). Perancangan Aplikasi Mobile Menggunakan Framework Flutter Pada Sistem Informasi Akademik. *JIKA (Jurnal of Informatics)*, 8(3), 304–310.
- Sudradjat, B. (2021). Penggunaan Teknologi Flutter dalam Aplikasi Mobile untuk Pengembangan Kedai Kopi. *Remik*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.33395/remik.v6i1.11123>