

SISTEM INFORMASI KARANG TARUNA KECAMATAN MERAPI TIMUR SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN AKTIVITAS PEMUDA MENGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*

INFORMATION SYSTEM OF THE MERAPI TIMUR DISTRICT YOUTH AGENCY AS A MEDIA FOR INFORMATION AND YOUTH ACTIVITIES USING THE PROTOTYPE METHOD

Riska Aprilia Putri¹, Fathiyah Nopriani², Muhammad Leandry Dalafranka³

^{1,2} Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
e-mail: ¹riskaapriliah876@gmail.com, ²fathiyahnopriani_uin@radenfatah.ac.id,

³leandry_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kemasyarakatan yang berperan penting dalam membina generasi muda di tingkat desa, termasuk di Kecamatan Merapi Timur. Namun, pengelolaan informasi, dokumentasi, pencatatan inventaris dan anggaran belum jelas serta partisipasi pemuda dalam berbagai aktivitas sosial masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi Karang Taruna berbasis website sebagai media informasi dan sarana pendukung aktivitas pemuda. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Prototype*, yang memungkinkan pengembangan perangkat lunak secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Hasil dari penelitian ini dapat memfasilitasi penyebaran informasi kegiatan Karang Taruna secara cepat, akurat, dan terstruktur, serta meningkatkan partisipasi dan keterlibatan pemuda dalam kegiatan sosial. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung digitalisasi organisasi kepemudaan di tingkat desa.

Kata kunci : Karang Taruna, Sistem Informasi, Prototype, Laravel, RnD

Abstract

Karang Taruna is a social organization that plays an important role in developing youth at the village level, including in the Merapi Timur District. However, the management of information and documentation of activities is still carried out manually, making it inefficient and ineffective. This research aims to design and develop a web-based information system for Karang Taruna as an information medium and a support tool for youth activities. The system development method used is the Prototype method, which allows iterative software development based on user feedback. The results of this research are expected to facilitate the dissemination of Karang Taruna activity information in a fast, accurate, and structured manner, and to enhance youth participation and involvement in social activities. This system is expected to be an effective solution to support the digitalization of youth organizations at the village level.

Keyword – Karang Taruna, Information System, Prototype, Laravel , RnD

1. PENDAHULUAN

Karang Taruna merupakan organisasi sosial kemasyarakatan yang berperan penting dalam membina dan mengembangkan potensi generasi muda di lingkungan desa maupun kelurahan. Organisasi ini menjadi wadah bagi pemuda dalam melaksanakan berbagai kegiatan sosial, keagamaan, olahraga, dan pemberdayaan masyarakat. Karang Taruna memiliki fungsi sebagai sarana pengembangan generasi muda untuk meningkatkan kesejahteraan sosial masyarakat [1]. Di Kecamatan Merapi Timur, Karang Taruna aktif melaksanakan berbagai kegiatan seperti gotong royong, bakti sosial, peringatan hari besar Islam, turnamen olahraga, dan kegiatan kepemudaan lainnya. Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap efektivitas pengelolaan organisasi. Sistem informasi mampu membantu organisasi dalam pengolahan data dan penyampaian informasi secara lebih cepat dan terintegrasi [2]. Teknologi informasi juga berperan penting dalam meningkatkan efisiensi kerja organisasi dan mendukung

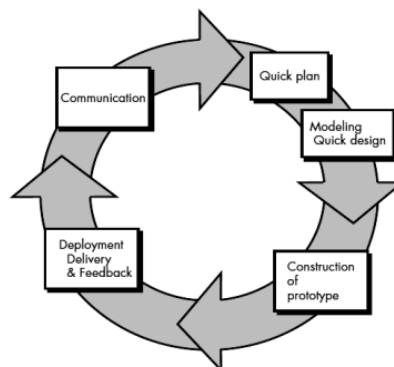
komunikasi digital yang lebih efektif. Namun, berdasarkan hasil observasi pada Karang Taruna Kecamatan Merapi Timur, proses penyebaran informasi masih dilakukan secara manual melalui aplikasi perpesanan, papan pengumuman, dan rapat tatap muka sehingga informasi kegiatan sering terlambat diterima oleh anggota maupun masyarakat.

Selain itu, dokumentasi kegiatan dan data organisasi masih disimpan dalam bentuk arsip kertas dan media digital yang terpisah sehingga menyulitkan proses pencarian data ketika dibutuhkan kembali. Pemanfaatan media informasi berbasis website dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi secara transparan dan mudah diakses masyarakat [3]. Pengelolaan data anggota, inventaris, dan anggaran organisasi yang masih dilakukan secara manual juga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan duplikasi data. Kondisi tersebut menyebabkan proses monitoring aktivitas Karang Taruna oleh pihak kecamatan menjadi kurang optimal. Pada penelitian sebelumnya yang membahas sistem informasi inventori Karang Taruna untuk membantu pengelolaan data barang secara terkomputerisasi [4]. Penelitian lainnya mengembangkan sistem informasi Karang Taruna berbasis website untuk mempermudah pengelolaan kegiatan dan dokumentasi organisasi [5]. Pengembangan sistem informasi media kegiatan Karang Taruna berbasis web untuk mendukung penyebaran informasi kegiatan kepada masyarakat [6]. Selain itu, pengembangan sistem informasi Karang Taruna berbasis web dapat juga dijadikan sebagai media komunikasi organisasi dan dokumentasi kegiatan [7]. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan partisipasi masyarakat dan mempermudah penyampaian informasi kegiatan organisasi [8]. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem informasi Karang Taruna berbasis website yang dapat membantu penyebaran informasi, pengelolaan kegiatan, dokumentasi, inventaris, dan aktivitas pemuda secara terintegrasi di Kecamatan Merapi Timur. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan proses pengelolaan organisasi menjadi lebih efektif, transparan, dan mudah diakses oleh masyarakat maupun anggota Karang Taruna.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk sekaligus menguji efektivitasnya [9]. Tahap penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Sementara itu, Pressman menunjukkan bahwa proses pengembangan sistem menggunakan model Prototype karena memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi secara aktif melalui pembuatan model awal sistem sehingga kebutuhan pengguna dapat dipahami dengan lebih baik [10]. Dengan adanya prototipe, pengguna dapat memberikan masukan sejak tahap awal pengembangan, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.

Tahapan pengembangan dilakukan secara otomatis dengan model Prototype, yang terdiri dari beberapa langkah pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Prototype

1. Komunikasi (*Communication*)

Tahap komunikasi merupakan tahap awal dalam metode Prototype yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, permasalahan yang dihadapi, serta tujuan pengembangan sistem melalui proses wawancara dan pengumpulan informasi dari pihak terkait. Hasil dari tahap ini menjadi dasar dalam perancangan sistem yang akan dibangun.

2. Perencanaan (*Quick Plan*)

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyusun jadwal dan tahapan pengembangan sistem sesuai dengan metode Prototype. Perencanaan ini mencakup pembagian waktu pengerjaan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembangunan prototype, hingga pengujian dan evaluasi sistem.

3. Pemodelan (*Modeling Quick Design*)

Tahap pemodelan merupakan proses perancangan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dibuat berbagai model perancangan, seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), serta rancangan antarmuka (*interface*) sebagai gambaran sistem yang akan dikembangkan.

4. Konstruksi Prototype (*Construction of Prototype*)

Tahap konstruksi prototype merupakan proses pembangunan sistem berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan basis data, pengembangan antarmuka, serta implementasi seluruh fungsi sistem sehingga menghasilkan *prototype* yang dapat digunakan dan dievaluasi oleh pengguna.

5. Pengujian dan Feedback (*Deployment, Delivery, & Feedback*)

Tahap pengujian dan feedback dilakukan untuk memastikan sistem telah berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Black Box* dan *System Usability Scale* (SUS), sedangkan *feedback* pengguna digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan sistem agar lebih optimal, mudah digunakan, dan siap diterapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan Sistem Informasi Karang Taruna. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas dan proses yang berjalan pada Karang Taruna untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan sistem yang akan dikembangkan.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak terkait untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai permasalahan, kebutuhan pengguna, serta fitur-fitur yang diperlukan dalam sistem.

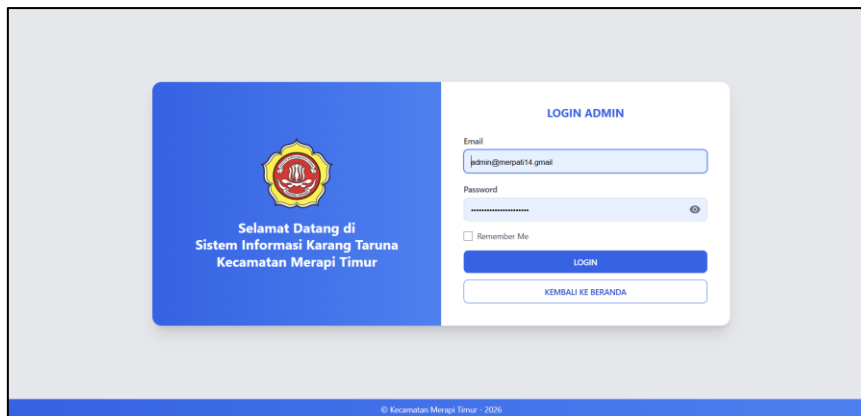
3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem informasi, Karang Taruna, serta metode yang digunakan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

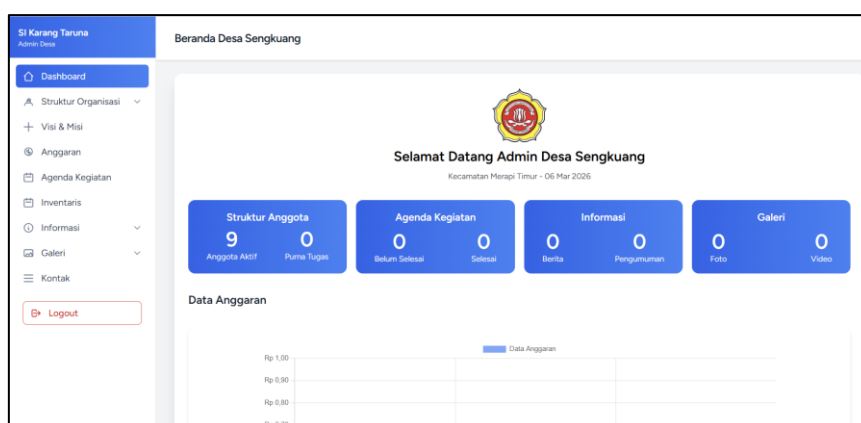
Pada tahap hasil dan pembahasan, penelitian ini menghasilkan sebuah Sistem Informasi Karang Taruna berbasis web yang dirancang untuk mendukung pengelolaan data organisasi secara lebih efektif dan terintegrasi. Sistem yang dikembangkan memiliki berbagai fitur, seperti pengelolaan struktur organisasi, visi dan misi, anggaran, agenda kegiatan, inventaris, informasi berita dan pengumuman, galeri, kontak, pengajuan desa, serta monitoring aktivitas desa oleh pihak kecamatan. Implementasi sistem dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna yang telah dianalisis pada tahap perancangan. Selanjutnya, dilakukan pengujian sistem untuk memastikan seluruh fitur berjalan dengan baik dan dapat digunakan oleh pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berhasil berfungsi sesuai kebutuhan serta memperoleh tingkat usability yang baik berdasarkan pengujian *System Usability Scale* (SUS).

Halaman Login Admin



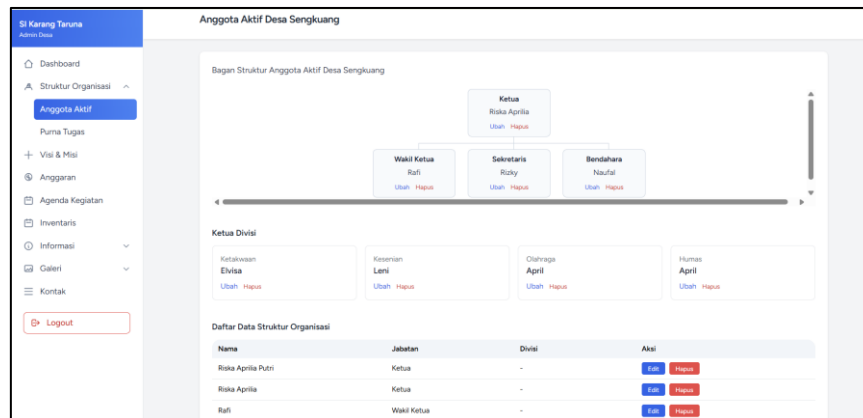
Halaman login berfungsi sebagai proses autentikasi admin sebelum mengakses Sistem Informasi Karang Taruna. Admin harus memasukkan email dan password yang telah terdaftar pada sistem. Selanjutnya, sistem akan memvalidasi data yang diinput dengan data pada database. Jika data sesuai, admin akan diarahkan ke halaman dashboard. Sebaliknya, jika data tidak valid, sistem akan menolak akses dan meminta pengguna untuk memasukkan kembali data yang benar. Mekanisme ini diterapkan untuk menjaga keamanan sistem dan memastikan hanya pengguna yang memiliki hak akses yang dapat mengelola data.

Halaman Dashboard Admin



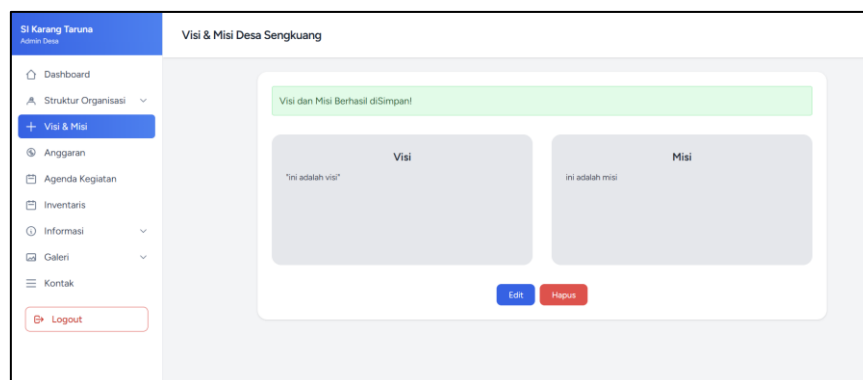
Halaman dashboard berfungsi sebagai halaman utama admin yang menampilkan ringkasan data penting dalam sistem, seperti jumlah anggota, agenda kegiatan, informasi, dan galeri. Data tersebut disajikan dalam bentuk kartu statistik sehingga memudahkan admin dalam memantau kondisi sistem secara cepat. Selain itu, tersedia menu navigasi pada sidebar yang digunakan untuk mengelola berbagai data, seperti struktur organisasi, visi misi, anggaran, agenda kegiatan, inventaris, informasi, galeri, dan kontak.

Halaman Struktur Organisasi



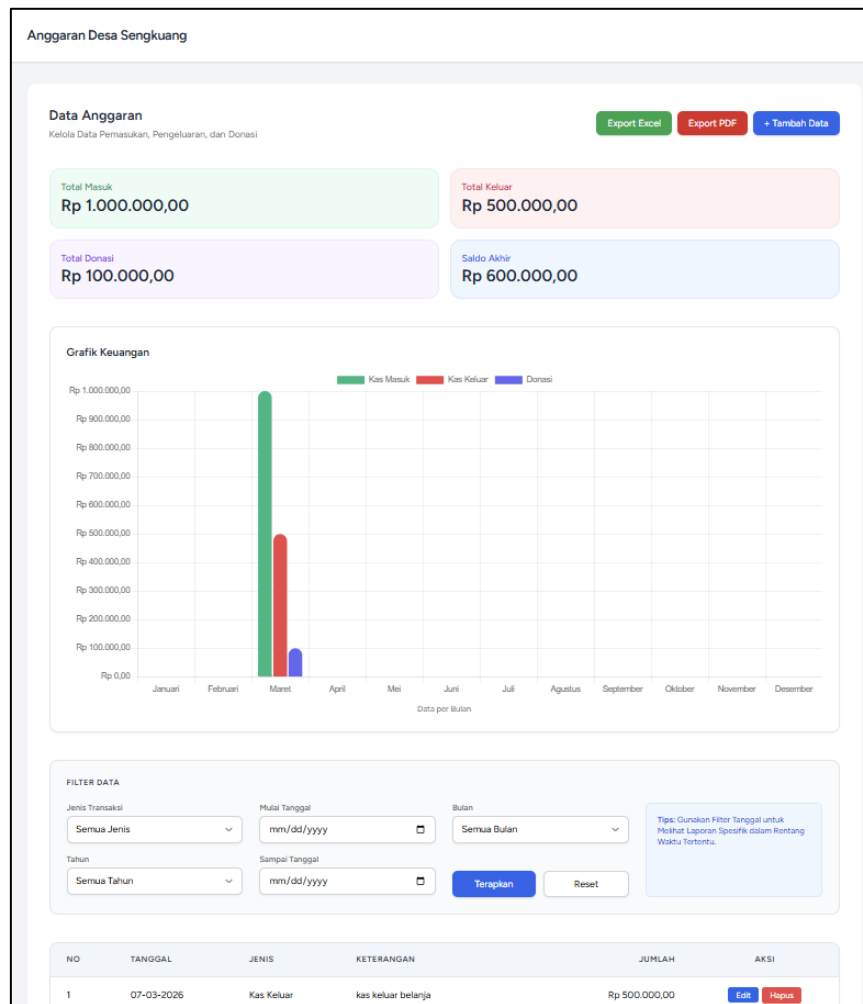
Halaman Struktur Organisasi berfungsi untuk menampilkan data kepengurusan Karang Taruna yang terdiri dari Anggota Aktif dan Purna Tugas. Anggota Aktif ditampilkan dalam bentuk bagan organisasi dan tabel yang memuat informasi nama, jabatan, dan divisi, sedangkan bagian Purna Tugas menampilkan daftar anggota yang masa jabatannya telah berakhir. Pemisahan data ini bertujuan untuk memudahkan pengelolaan dan pemantauan struktur organisasi.

Halaman Visi dan Misi



Halaman Visi & Misi berfungsi untuk menampilkan dan mengelola visi serta misi Karang Taruna Desa. Informasi ditampilkan secara terpisah agar mudah dibaca dan dipahami oleh admin. Selain melihat data, admin juga dapat melakukan pengelolaan melalui fitur edit dan hapus. Untuk menjaga kerapian data, visi dan misi hanya dapat diinput satu kali sehingga tidak terjadi duplikasi data.

Halaman Anggaran



Halaman Anggaran Karang Taruna berfungsi untuk mengelola dan memantau data keuangan organisasi yang meliputi pemasukan, pengeluaran, dan donasi. Halaman ini menampilkan ringkasan keuangan berupa total kas masuk, kas keluar, donasi, dan saldo akhir, serta grafik keuangan untuk mempermudah pemantauan kondisi keuangan. Selain itu, tersedia fitur filter, tambah, edit, hapus, serta ekspor laporan ke format Excel dan PDF guna mendukung pengelolaan keuangan yang lebih terstruktur dan transparan.

Halaman Pengajuan

SI Karang Taruna
Admin Desa

Pengajuan Desa Sengkuang

Pengajuan Karang Taruna Desa
Kelola Pengajuan Karang Taruna Desa

+ Tambah Data

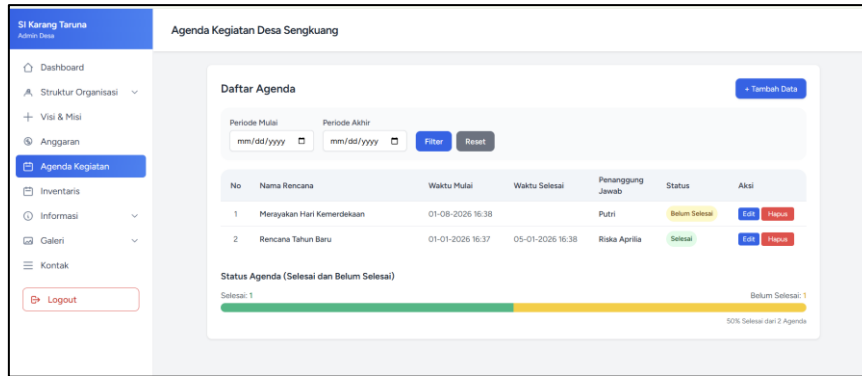
Cari Judul Pengajuan... Semua Status

No	Judul Pengajuan	Tanggal Pengajuan	Tanggal Verifikasi	Status	Catatan	Aksi
1	Pengajuan Dana Tambahan	13-05-2026	-	Pending	-	Edit Hapus Detail
2	izin berkegiatan	13-05-2026	13-05-2026	Disetujui	oke	Detail

Logout

Halaman Pengajuan Karang Taruna berfungsi untuk mengelola dan mengirimkan pengajuan dari pihak desa kepada kecamatan. Data pengajuan ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi judul pengajuan, tanggal pengajuan, tanggal verifikasi, status, dan catatan. Sistem juga menyediakan fitur pencarian, filter status, serta aksi tambah, edit, hapus, dan detail untuk memudahkan pengelolaan data. Fitur edit dan hapus hanya dapat digunakan sebelum pengajuan diverifikasi.

Halaman Agenda Kegiatan



No	Nama Rencana	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Penanggung Jawab	Status	Aksi
1	Merayakan Hari Kemerdekaan	01-08-2026 16:38		Putri	Belum Selesai	Edit Hapus
2	Rencana Tahun Baru	01-01-2026 16:37	05-01-2026 16:38	Riska Aprilia	Selesai	Edit Hapus

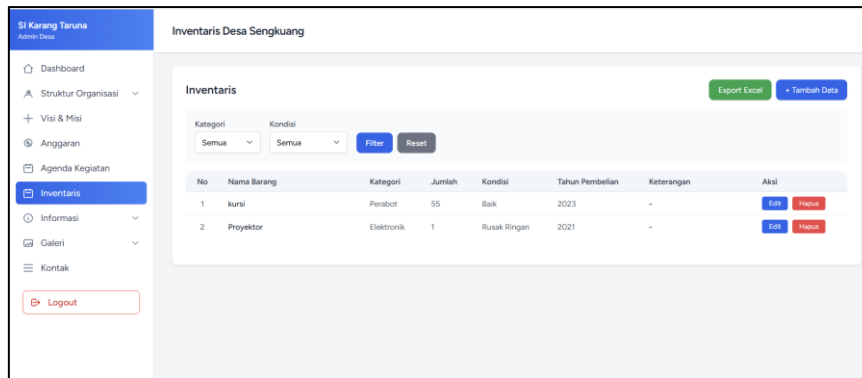
Status Agenda (Selesai dan Belum Selesai)

Selesai: 1 Belum Selesai: 1

50% Selesai dari 2 Agenda

Halaman Agenda Kegiatan berfungsi untuk mengelola dan memantau seluruh kegiatan organisasi. Halaman ini menyediakan fitur filter periode tanggal, penambahan data agenda, serta pengelolaan data melalui fitur edit dan hapus. Informasi agenda ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat nama kegiatan, waktu pelaksanaan, penanggung jawab, dan status kegiatan. Selain itu, tersedia indikator progres yang menunjukkan jumlah dan persentase agenda yang telah selesai sehingga memudahkan pengguna dalam memantau pelaksanaan kegiatan.

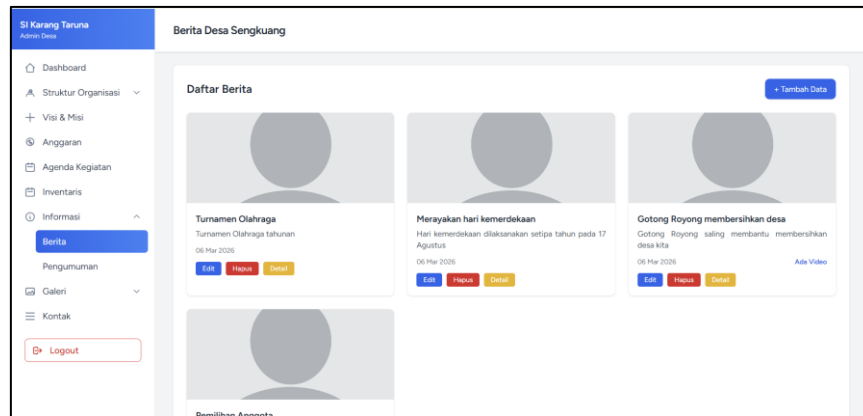
Halaman Inventaris



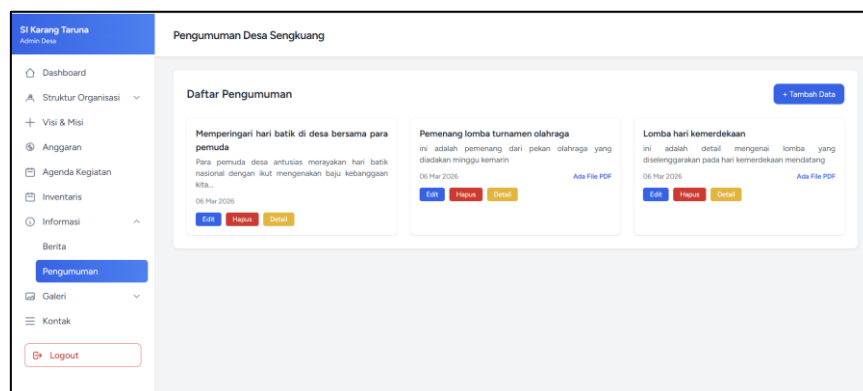
No	Nama Barang	Kategori	Jumlah	Kondisi	Tahun Pembelian	Keterangan	Aksi
1	kursi	Perabot	55	Baik	2023	-	Edit Hapus
2	Proyektor	Elektronik	1	Rusak Ringan	2021	-	Edit Hapus

Halaman Inventaris berfungsi untuk mengelola dan memantau data barang milik organisasi. Halaman ini menyediakan fitur filter berdasarkan kategori dan kondisi barang, serta fitur tambah data, edit, hapus, dan ekspor ke format Excel. Data inventaris ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi nama barang, kategori, jumlah, kondisi, tahun pembelian, dan keterangan sehingga memudahkan pengelolaan data inventaris.

Halaman Berita dan Pengumuman

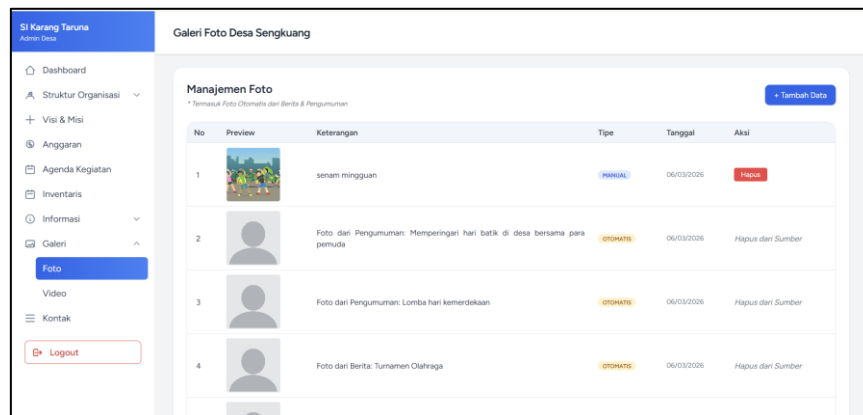


Halaman Informasi Berita berfungsi untuk mengelola dan menampilkan informasi kegiatan atau peristiwa yang telah dilaksanakan oleh Karang Taruna. Halaman ini menyediakan fitur tambah data, edit, hapus, dan detail berita. Setiap berita ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat gambar, judul, ringkasan isi, dan tanggal publikasi sehingga informasi dapat disajikan secara lebih menarik dan informatif.

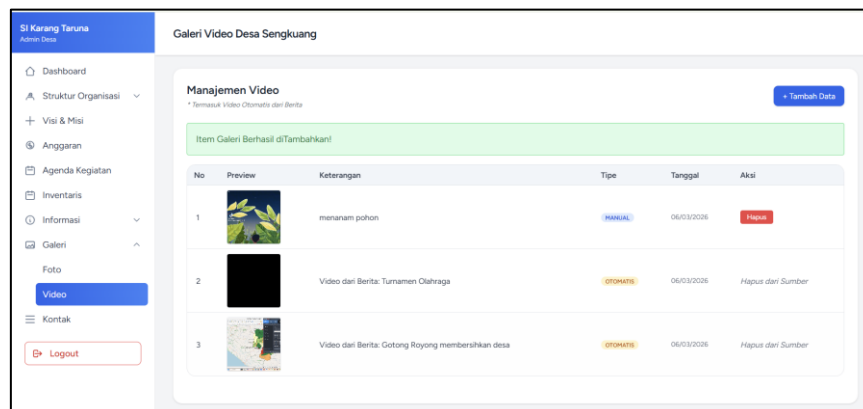


Halaman Informasi Pengumuman digunakan untuk menyampaikan berbagai pemberitahuan penting kepada anggota organisasi maupun masyarakat desa. Halaman ini menyediakan fitur tambah data, edit, hapus, dan detail pengumuman, serta mendukung penambahan file PDF sebagai lampiran. Informasi pengumuman ditampilkan dalam bentuk kartu yang memuat judul, ringkasan isi, dan tanggal publikasi sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

Halaman Galeri Foto dan Video

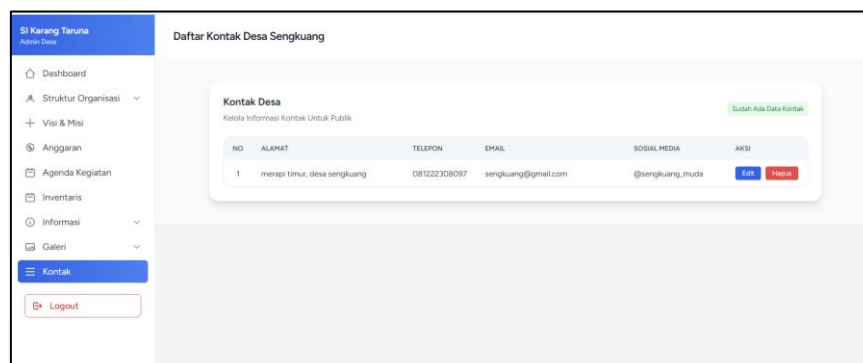


Halaman Galeri Foto berfungsi untuk mengelola dan menampilkan dokumentasi kegiatan dalam bentuk foto. Admin dapat menambahkan foto secara manual, sementara sistem juga mendukung penambahan foto secara otomatis dari konten berita dan pengumuman. Dengan fitur ini, dokumentasi kegiatan dapat tersimpan dan ditampilkan secara lebih terstruktur.



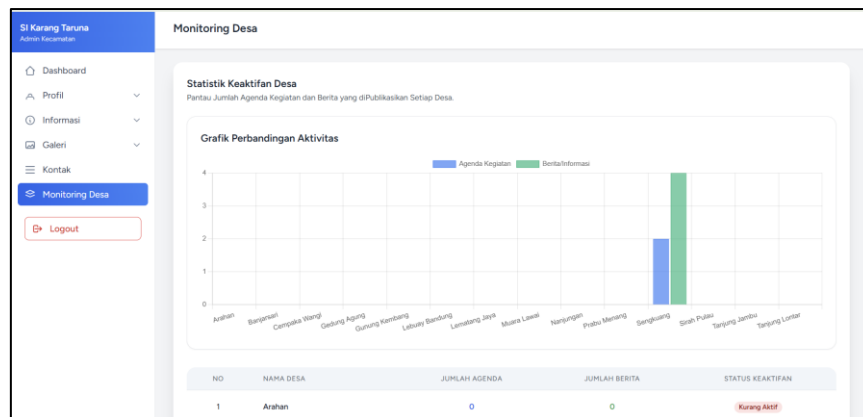
Halaman Galeri Video digunakan untuk mengelola dan menyimpan dokumentasi kegiatan dalam bentuk video. Data video ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat preview, keterangan, tipe sumber video, tanggal unggah, dan aksi pengelolaan. Video dapat ditambahkan secara manual oleh admin maupun secara otomatis dari konten berita yang memiliki video, serta tersedia fitur hapus untuk mengelola data video.

Halaman Kontak



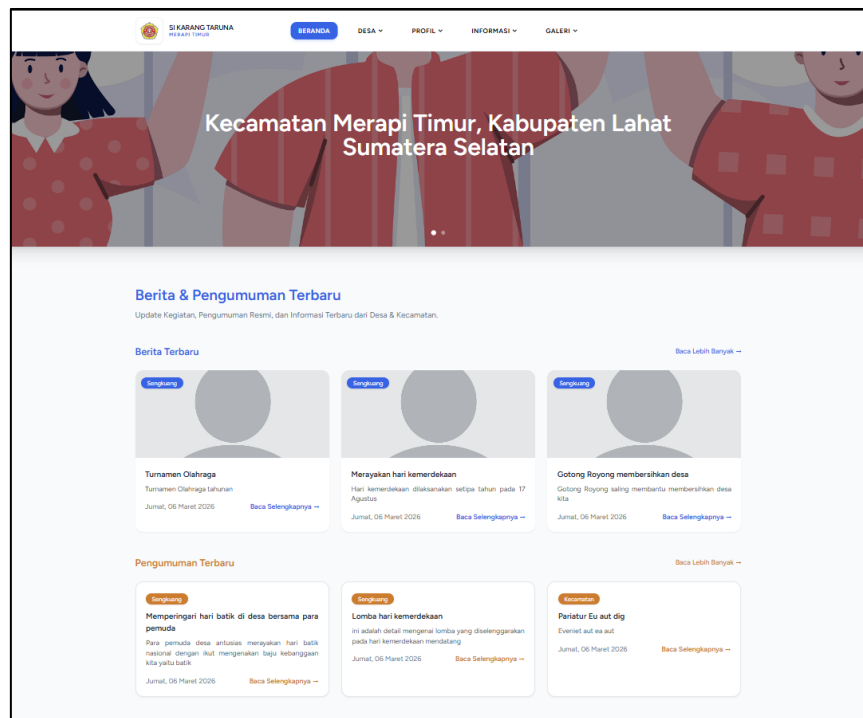
Halaman Kontak digunakan untuk mengelola informasi kontak aktif Karang Taruna sehingga memudahkan komunikasi dan penyampaian informasi terkait organisasi. Untuk menghindari duplikasi data, sistem hanya mengizinkan satu kali input data kontak. Selain itu, tersedia fitur edit dan hapus yang memungkinkan admin memperbarui atau menghapus informasi kontak yang telah tersimpan.

Halaman Monitoring Desa



Halaman Monitoring Desa digunakan oleh admin kecamatan untuk memantau dan mengevaluasi aktivitas Karang Taruna di setiap desa. Halaman ini menampilkan statistik keaktifan desa berdasarkan jumlah agenda kegiatan dan informasi atau berita yang dipublikasikan. Data tersebut disajikan dalam bentuk grafik perbandingan sehingga memudahkan admin dalam melihat tingkat aktivitas dan partisipasi masing-masing desa.

Halaman User



Halaman Beranda User merupakan halaman utama yang dapat diakses oleh masyarakat tanpa perlu login. Halaman ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi Karang Taruna kepada publik dan dilengkapi dengan menu navigasi seperti Beranda, Desa, Profil, Informasi, dan Galeri.

Menu tersebut memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi terkait profil, kegiatan, berita, serta dokumentasi Karang Taruna.

Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian usability pada sistem dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem berdasarkan pengalaman pengguna. Pengujian melibatkan 15 responden yang terdiri dari 14 perwakilan Karang Taruna desa dan 1 pihak kecamatan. Responden diminta memberikan penilaian terhadap 10 pertanyaan SUS menggunakan skala Likert 1–5 setelah mencoba menggunakan sistem.

Skor SUS dihitung berdasarkan aturan standar dengan mengonversi jawaban pada setiap pertanyaan, kemudian menjumlahkan seluruh skor dan mengalikannya dengan faktor 2,5 sehingga menghasilkan nilai pada rentang 0–100. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 72,667. Berdasarkan interpretasi SUS, nilai tersebut termasuk dalam kategori Good, yang menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat usability yang baik, mudah digunakan, mudah dipahami, dan dapat diterima oleh pengguna.

4. KESIMPULAN

Sistem Informasi Karang Taruna Kecamatan Merapi Timur berhasil dibangun sesuai kebutuhan pengguna dengan fitur pengelolaan anggota, kegiatan, pengajuan, keuangan, inventaris, dan publikasi informasi. Sistem ini mampu meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta transparansi pengelolaan data dan penyebaran informasi, sekaligus memudahkan pihak kecamatan dalam melakukan monitoring kegiatan Karang Taruna. Pada Hasil pengujian Blackbox Testing menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai fungsinya dan dinyatakan valid, sedangkan pengujian System Usability Scale (SUS) memperoleh skor rata-rata 72,667 yang termasuk kategori Good. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem dapat diterima pengguna dan mendukung digitalisasi aktivitas organisasi kepemudaan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri terutama yang sudah menyelesaikan penelitian ini dengan bersungguh-sungguh, dan dukungan keluarga yang tiada henti begitu juga kepada pihak kecamatan merapi timur dan banyak membantu selama proses penelitian ini serta bapak dan ibu pembimbing yang senantiasa memberikan arahan yang berarti terhadap penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aji, A. B., Opitasari, O., & Mufti, A. (2024). Sistem Informasi Inventory Pada Karang Taruna 17. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(01), 218–223. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v8i01.7160>
- [2] Arga Sudesta, Maichel Cristiano Siregar, Nova Teguh Sunggono, S. M. (2024). *Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Sebagai Media Komunikasi Warga Masyarakat Pada Kantor Kelurahan*. 3(1), 1–5.
- [3] Fajar Akbar, at al. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan menggunakan Metode Waterfall*. 2(1), 30–41.
- [4] Mozin, S. Y., & Tantu, R. (2025). *Transformasi Digital Desa : Optimalisasi Website sebagai Media Informasi Masyarakat*. 2(12), 5575–5582.
- [5] Nur Amanda, I. N. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Media Kegiatan Pada Lembaga Karang Taruna Kecamatan Sepatan Timur*. 5(1), 104.
- [6] Pressman, R. S. (2021). *Ingeniería del Software. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- [7] Purwanti, N. P., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2022). *SIKARTUN: Sistem Informasi Karang Taruna Berbasis Web Menggunakan Metode FDD dan XP*. 21(1), 115–126.

- [8] Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
- [9] Sutabri, T. (2022). *Konsep Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- [10] Utomo, P., Mursyid, I., & Arifin, S. (2020). Pemberdayaan Karang Taruna (Studi Kasus Karang Taruna Sinar Muda Desa Ngabetan Kecamatan Cerme Kabupaten Gresik). *Jurnal Mitra Manajemen*, 2(6), 558–570.