ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ERGO
NIM C2057201022
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

ERGO
NIM C2057201022
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan

Pembimbing I,

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Pembimbing II,

Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis.
NIK. 199109202023102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Sunjiro, M. Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan
Oleh tim penguji seminar pada tanggal 6 Desember 2023

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

1. Rosmiati, M.Kom
   Ketua



2. Hafiz Riyadli, M.Kom.
   Sekretaris

3. Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis.
   Anggota



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Penelitian Yang Relevan 21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 27
3.1 Tinjauan Umum 27
3.2 Jenis Penelitian 27
3.3 Desain Penelitian 27
3.4 Instrumen Penelitian 30
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 33
3.6 Analisis Kebutuhan 34
3.7 Desain sistem 38
3.8 Jadwal Penelitian 79
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram* 15
Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity Diagram*.....16
Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Class Diagram*.....17
Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*.....18
Tabel 2.5 Penelitian Relevan.....21
Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi 31
Tabel 3. 2 Pernyataan kuisioner 31
Tabel 3. 3 Analisis *PIECES* 36
Tabel 3. 4 Tabel admin 58
Tabel 3. 5 Tabel profil desa.....58
Tabel 3. 6 Tabel tambah data penduduk.....59
Tabel 3. 7 Tabel *input* data KTP 60
Tabel 3. 8 Tabel input data kartu keluarga 61
Tabel 3. 9 Tabel *input* data kelahiran 61
Tabel 3. 10 Tabel input data kematian 62
Tabel 3. 11 Tabel *input* data perpindahan 63
Tabel 3. 12 Tabel agenda desa.....63
Tabel 3. 13 Tabel layanan publik 64
Tabel 3. 14 Jadwal Penelitian.....79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian 28
Gambar 3. 2 *Use Case Diagram* 39
Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login* (*Admin*) 40
Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin) 41
Gambar 3. 5 *Activity diagram* Edit Visi dan Misi (Admin) 42
Gambar 3. 6 *Activity* Diagram Tambah Data Penduduk (Admin) 43
Gambar 3. 7 *Activity* diagram *Input* Data KTP (Admin) 44
Gambar 3. 8 *Activity Diagram Input* Data Kartu Keluarga (Admin) 45
Gambar 3. 9 *Activity Diagram Input* Data Kelahiran (Admin) 46
Gambar 3. 10 *Activity Diagram Input* Data kematian (Admin) 47
Gambar 3. 11 *Activity Diagram Input* Data Perpindahan (Admin) 48
Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Agenda Kegiatan (Admin) 49
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Layanan Publik (Admin) 50
Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Login (admin) 51
Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin) 51
Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Edit Visi dsn Misi (Admin) 52
Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Tambah Data Penduduk (Admin) 52
Gambar 3. 18 *Sequence Diagram Input* Data KTP (admin) 53
Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Input* Data Keluarga (admin) 53
Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Input* Data Kelahiran (admin) 54
Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Input* Data Kematian (*admin*) 54
Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Input* Data Perpindahan (admin) 55
Gambar 3. 23 *Sequence Diagram* Agenda Kegiatan (admin) 55
Gambar 3. 24 *Sequence Diagram* Layanan Publik 56
Gambar 3. 25 *Class Diagram* 57
Gambar 3. 26 Halaman Utama 65
Gambar 3. 27 Halaman Login *Admin* 65
Gambar 3. 28 Halaman Dashboard *Admin* 66
Gambar 3. 29 Halaman Bahan Organisasi *Admin* 66
Gambar 3. 30 Halaman Edit Bagan Organisasi Admin 67
Gambar 3. 31 Halaman Visi dan Misi Admin 67
Gambar 3. 32 Halaman Edit Visi dan Misi Admin 68
Gambar 3. 33 Halaman Menu Data Desa *Admin* 68
Gambar 3. 34 Halaman Tambah Data Penduduk (*Admin)* 69
Gambar 3. 35 Halaman *Input* KTP (*Admin)* 69
Gambar 3. 36 Halaman *Input* Data Kartu Keluarga (*Admin)* 70
Gambar 3. 37 Halaman *Input* Data Kelahiran (*Admin*) 70
Gambar 3. 38 Halaman *Input* Data Kematian (*Admin*) 71
Gambar 3. 39 Halaman Input Data Perpindahan (*Admin*) 71
Gambar 3. 40 Halaman Agenda Desa (*Admin*) 72
Gambar 3. 41 Halaman Tambah Agenda Desa (*Admin*) 72

Gambar 3. 42 Halaman Edit Agenda (*Admin*).....73
Gambar 3. 43 Halaman Hapus Agenda Desa (*Admin*) 73
Gambar 3. 44 Halaman Layanan Publik (*Admin*).....74
Gambar 3. 45 Halaman Tambah Data Surat (*Admin*).....74
Gambar 3. 46 Halaman *Edit* Data Surat (*Admin*) 75
Gambar 3. 47 Halaman Hapus Data Surat (*Admin*).....75
Gambar 3. 48 Halaman Cetak Surat (*Admin*) 76
Gambar 3. 49 Halaman Utama (*User*).....76
Gambar 3. 50 Halaman Profil Desa (*User*) 77
Gambar 3. 51 Halaman Bagan Organisasi (*User*) 77
Gambar 3. 52 Halaman Visi dan Misi Desa (*User*).....78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 5 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 6 kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir
Lampiran 7 Wawancara Bersama Kepala Desa
Lampiran 8 Foto Bersama Kepala Desa
Lampiran 9 Visi dan Misi Desa Sibung
Lampiran 10 Bagan Struktur Organisasi Desa Sibung
Lampiran 11 Denah Desa Sibung
Lampiran 12 Lembar wawancara (1)
Lampiran 13 Lembar wawancara (2)
Lampiran 14 Gambaran alur tata cara layanan publik

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan desa saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi, mulai dari yang paling sederhana seperti penggunaan telepon seluler. Pemanfaatan internet dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari tidak hanya di perkotaan tetapi sampai di pedesaan. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia salah satunya adalah mempermudah hal-hal seperti surat menyurat sosial media dan promosi hasil pertanian bisa dilakukan dengan bantuan teknologi informasi sehingga informasi yang disampaikan bisa diakses dengan mudah baik oleh masyarakat desa dan perkotaan.

Desa Sibung merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Raren Batuah, Kabupaten Barito Timur yang dimana sebagai unit pemerintahan terkecil di wilayah ini, memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan layanan informasi ke publik yang berkualitas. Namun, dalam mengelola proses pengelolaan data administratif dan penyediaan layanan publik, seringkali muncul tantangan dan hambatan, seperti keterbatasan akses informasi, kurangnya transparansi, dan ketidakefisienan dalam pelayanan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah rancangan untuk membuat sistem informasi yang dapat memberikan sebuah informasi yang mudah di akses oleh pegawai kantor Desa Sibung, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, meningkatkan transparansi, serta meningkatkan efisiensi dalam

proses administratif, sistem informasi ini juga memungkinkan publik untuk mengetahui layanan yang ada di Desa Sibung secara *user-friendly*.

Perancangan sistem informasi berbasis web untuk Desa Sibung, Kecamatan Raren Batuah, Kabupaten Barito Timur, mendesak sebagai langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan efektivitas administrasi pada kantor Desa Sibung. Dengan memanfaatkan teknologi web, perancangan sistem ini akan mempermudah akses pegawai desa untuk mengelola data administratif dan layanan publik pada kantor Desa Sibung.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik mengambil judul penelitian "**ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB**" yang dimana bisa diharapkan bermanfaat bagi pegawai kantor Desa Sibung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis merumuskan masalah yaitu Bagaimana menganalisis dan mendesain sistem informasi pada kantor Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web?

1.3 Batasan Masalah

Pada batasan masalah memperjelas sampai pada tingkatan apa perancangan sistem informasi ini dikembangkan, maka perlu dibuatkan batasan–batasan masalah. Batasan masalah yang dimaksud yaitu sebagai berikut :

a. Rancangan sistem yang dibuat berfokus pada proses pengelolaan data administratif dan layanan publik pada Desa Sibung.
b. Analisis dalam penelitian ini menggunakan metode analisis *PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service).*
c. Rancangan sistem informasi ini dirancang menggunakan *Figma* dan *StarUML.*
d. Rancangan sistem informasi ini hanya bisa diakses oleh pegawai kantor desa sebagai (*Admin*) yang bisa mengakses halaman web serta masyarakat desa sebagai (*User*) yang dimana hanya bisa melihat halaman web.
e. Tampilan yang berkaitan dengan analisis dan perancangan yaitu seperti Sistem Informasi profil desa, yang dimana pada Sistem Informasi tersebut menampilkan tentang profil tentang desa tersebut.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk merancang sebuah sistem informasi yang nantinya dapat mengoptimalkan layanan publik serta memberikan kemudahan dalam proses pengelolaan data administratif di Desa Sibung.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan menulis mengenai menganalisis suatu sistem yang ada di sebuah instansi. dan juga teori yang diterima dapat dikembangkan serta dipraktekkan secara nyata.

b. Manfaat bagi Kantor Desa Sibung.

Memberikan saran dan solusi untuk melanjutkan pengembangan selanjutnya adalah langkah kunci guna memastikan bahwa penelitian ini sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Hal ini dapat memperkuat arah pengembangan dan meningkatkan kualitas hasil akhir.

c. Bagi STMIK Palangkaraya.

Sebagai tambahan informasi dan referensi khususnya untuk mahasiswa yang menyusun tugas serupa dan untuk menambah khaidah ilmu pengetahuan dan sebagai perbandingan untuk penulis lainnya dalam pembuatan atau perancangan sistem informasi berbasis web.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Penguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Menguraikan teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini berisi antara lain : menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang

digunakan, perangkat lunak yang digunakan, penelitian yang relevan.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Berisikan tentang hasil-hasil penelitian serta pembahasan yang diperoleh berdasarkan dari data temuan ilmiah yang telah dianalisis dengan menggunakan jenis metode penelitian tertentu yang telah dituliskan sebelumnya.

BAB V : Penutup

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penulis yang akan diajukan dalam pada penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori adalah proses analisis, pemahaman, dan penelitian terhadap teori-teori yang relevan dalam suatu bidang ilmu atau topik tertentu. Kajian teori bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan kerangka kerja yang telah dikembangkan oleh para ahli di bidang tersebut.

2.1.1 Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian

a. Analisis

Menurut Hidayat dan Mukhlisin (2020) Analisis adalah sikap atau perhatian terhadap sesuatu benda, fakta, dan fenomena, sehingga mampu menguraikan menjadi bagian-bagian serta mengenal kaitan bagian tersebut dalam keseluruhan. Kemudian analisis dapat diartikan yaitu kemampuan memecahkan sesuatu materi atau informasi menjadi bagian-bagain kecil sehingga mudah dipahami.

Menurut Abd.Jalil, dkk (2021) analisis adalah kegiatan untuk mencapai pola, atau cara berfikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antara bagian, serta hubungannya dengan keseluruhan. Jadi, dari pengertian analisis diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah sekumpulan aktivitas dan proses. Salah satu bentuk analisis adalah merangkum sejumlah besar data yang masih mentah menjadi informasi yang dapat diinterprestasikan. Semua bentuk analisis berusaha menggambarkan pola-pola secara konsisten dalam data sehingga hasilnya dapat dipelajari dan diterjemahkan dengan cara singkat dan penuh arti.

Menurut Anggraini (2021) Analisis adalah rangkaian kegiatan pemikiran yang logis, rasional, sistematis dan objektif dengan menerapkan metodologi atau teknik ilmu pengetahuan. Untuk melakukan pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, pemecahan terhadap suatu objek atau sasaran sebagai salah satu kebulatan komponen yang utuh kedalam sub komponen-sub komponen yang lebih kecil.

Berdasarkan kutipan tersebut, bahwa analisis merupakan suatu sikap atau perhatian terhadap suatu objek, fakta, atau fenomena dengan tujuan untuk menguraikan menjadi bagian-bagian serta mengenal kaitan antar bagian tersebut dalam keseluruhan. Analisis juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan materi atau informasi menjadi bagian-bagian kecil sehingga lebih mudah dipahami. Secara umum, analisis melibatkan serangkaian aktivitas dan proses, termasuk pengkajian, penelaahan, penguraian, perincian, dan pemecahan terhadap suatu objek atau sasaran.

b. Desain

Menurut Ningsih dan Mahyuddin (2021) Desain merupakan prosedur yang menjadi dasar pembuatan suatu produk sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Desain berperan mengkomunikasikan informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual seperti topografi, ilustrasi, warna, garis, tata letak dan lain sebagainya dengan bantuan teknologi.

Menurut Agustina, dkk (2021) Desain adalah bidang ilmu yang unik, yang beririsan dengan banyak ilmu. Dalam dunia pemasaran, desain merupakan pendukung atau bahkan menjadi yang utama dengan cara menarik perhatian target market sehingga mempengaruhi keputusan membeli produk.

Menurut Ningsih dan Mahyuddin, (2021) Desain merupakan prosedur yang menjadi dasar pembuatan suatu produk sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Desain berperan mengkomunikasikan informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual seperti topografi, ilustrasi, warna, garis, tata letak dan lain sebagainya dengan bantuan teknologi.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain memiliki peran yang penting dalam pembuatan suatu produk, dengan fungsi utama sebagai dasar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Proses desain melibatkan penggunaan berbagai elemen visual seperti topografi,

ilustrasi, warna, garis, dan tata letak dengan dukungan teknologi untuk mengkomunikasikan informasi kepada pembaca.

c. Sistem informasi

Menurut Frisdayanti (2019) Sistem informasi merupakan sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organsasi. Selain itu sistem informasi juga membantu para manajer untuk meneliti permasalahan, memvisualisasikan pokok-pokok yang kompleks dan menciptakan produk-produk baru. Dapat dikatakan sistem informasi adalah serangkaian prosedur formal di mana data dikumpulkan.

Menurut Sallaby dan Kanedi (2020) Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan–laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu.

Menurut Wijaya dan Astuti (2019) Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Sistem informasi memiliki komponen komponen yang terdapat didalamnya yaitu terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, blok kendali.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu satuan komponen yang saling berhubungan, yang memiliki fungsi utama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi. Tujuan utama dari sistem informasi adalah untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi. Selain itu, sistem informasi juga membantu manajer dalam

meneliti permasalahan, memvisualisasikan pokok-pokok yang kompleks, dan menciptakan produk-produk baru.

c. Desa

Menurut Wowor, dkk (2019) Desa merupakan ujung tombak pemberian layanan kepada masyarakat. Sedangkan sebagai entitas kesatuan masyarakat hukum, desa merupakan basis sistem kemasyarakatan bangsa Indonesia yang sangat kokoh sehingga dapat menjadi landasan yang kuat bagi pengembangan sistem politik, ekonomi, sosial-budaya, dan hankam yang stabil dan dinamis.

Menurut Kaunang dan Sumampouw (2019) Desa adalah sesuatu kesatuan masyarakat berdasarkan adat dan hukum adat yang menetapkan dalam suatu wilayah yang tertentu batas-batasnya, memiliki ikatan lahir dan batin yang sangat kuat, baik karena keturunan maupun karena sama-sama memiliki kepentingan politik, ekonomi, sosial dan keamanan, memiliki susunan pengurus yang dipilih bersama, memiliki kekayaan dalam jumlah tertentu dan berhak menyelenggarakan urusan rumah tangga sendiri.

Menurut Pamungkas (2019) Desa adalah suatu wilayah yang ditempati oleh komunitas kelompok manusia dan saling melakukan interaksi antara satu sama lainnya, memiliki tatanan sosial yang mengatur kehidupan masyarakatnya melalui tradisi, adat istiadat dan hukum yang relatif mandiri.

Kesimpulan dari kutipan tersebut adalah bahwa desa memiliki peran sentral dalam pemberian layanan kepada masyarakat dan dianggap sebagai entitas kesatuan masyarakat hukum yang kokoh. Desa juga dianggap sebagai basis yang kuat untuk pengembangan sistem politik, ekonomi, sosial-budaya, dan pertahanan keamanan yang stabil dan dinamis di Indonesia.

d. Web

Menurut Farisi, dkk (2022) *Website* atau disingkat web, dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa *text*, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Saat ini, informasi yang disajikan dalam *website* dapat diakses melalui berbagai macam

perangkat, mulai dari komputer, laptop, hingga perangkat bergerak seperti *smartphone*.

Menurut Cahyono and Jayanti (2022) Web adalah sebuah kumpulan halaman yang diawali dengan halaman muka yang berisikan informasi, iklan, serta program aplikasi. Serta juga Web merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet).

Menurut Baenil Huda dan Saepul Apriyanto (2019) *Website* adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas,dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web.

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *website*, atau web, merupakan kumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi. Website dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, dan *smartphone*, memudahkan akses informasi. Web juga didefinisikan sebagai layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, mempermudah pengguna untuk melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet.

2.1.2 Teori Permodelan

a. Metode *PIECES*

Menurut Jannah dan Setyadi (2023) Metode *PIECES* adalah teknik untuk melakukan analisis untuk menentukan masalah yang lebih khusus. Kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan merupakan bagian dari sistem yang biasa diperiksa.Sebelum membuat atau mengembangkan sistem informasi, sangat penting untuk melakukan analisis *PIECES* karena biasanya akan menemukan sejumlah masalah besar atau masalah yang merupakan gejala masalah utama dalam sistem informasi.

1) *Performance* (kinerja) adalah pengukuran mengenai proses atau prosedur yang ada dan respon *time*.
2) *Information* (informasi) merupakan penilaian mengenai informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi.
3) *Economic* (ekonomi) adalah mengukur prosedur yang ada apakah masih bisa diturunkan biaya penyelenggaraannya atau ditingkatkan manfaatnya.
4) *Control* (pengendalian) adalah menilai kualitas pengendalian dan kemampuan mendeteksi kesalahan menjadi semakin baik.
5) *Efficiency* (efisiensi) adalah menentukan proses yang ada pada sistem memiliki ruang untuk perbaikan guna memaksimalkan efisiensi operasi.
6) *Service* (layanan) merupakan proses penentuan apakah prosedur saat ini dapat dibuat lebih efektif untuk mencapai kualitas layanan yang lebih tinggi.

b. Metode Kualitatif

Menurut Rusandi dan Muhammad Rusli (2021) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang perlu dilakukan seusai suatu masalah diteliti secara kuantitatif, tetapi belum terungkapkan penyelesaiannya. Boleh dikatakan, jika belum puas dan ingin mengetahui lebih mendalam tentang suatu masalah, padahal tidak bisa menduga atau sukar membuat asumsi-asumsi, maka penelitian yang cocok dilakukan ialah kualitatif. Dapat pula dikatakan bila masalah penelitian belum jelas, masih remang-remang atau mungkin malah masih gelap, maka kondisi seperti ini sangat cocok untuk diteliti menggunakan metode kualitatif.

Menurut Adlini (2022) Penelitian kualitatif adalah salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan melalui proses berfikir induktif. Dalam penelitian ini, peneliti terlibat dalam situasi dan *setting* fenomenanya yang diteliti. Peneliti diharapkan selalu memusatkan perhatian pada kenyataan atau kejadian dalam konteks yang diteliti.

Kesimpulan dari kedua kutipan tersebut adalah bahwa penelitian kualitatif menjadi relevan dan diperlukan setelah penelitian kuantitatif, terutama jika masih terdapat ketidakjelasan atau ketidakpuasan terhadap hasil penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif dianggap sesuai ketika ingin memahami lebih mendalam suatu masalah, terutama ketika sulit membuat asumsi atau masalah masih dalam keadaan tidak jelas, remang-remang, atau gelap. Metode ini memungkinkan peneliti untuk terlibat

langsung dalam situasi dan setting fenomena yang diteliti, dengan fokus pada pemahaman kenyataan melalui proses berfikir induktif.

c. Metode Skala *Likert*

Menurut Taluke, Lakat and Sembel (2019) Skala *Likert* adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan *Likert* yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1; sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Menurut Rahman (2019) Skala *Likert* adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Nama skala ini diambil dari nama Rensis Likert, yang menerbitkan suatu laporan yang menjelaskan penggunaannya. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan Likert yaitu pertanyaan positif untuk mengukur minat positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur minat negatif. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1. Sedangkan bentuk pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak.

Kesimpulan dari kedua kutipan tersebut adalah bahwa Skala *Likert* adalah sebuah alat pengukuran dalam penelitian psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, terutama dalam konteks survei. Skala ini memungkinkan peneliti untuk mengukur minat positif dan negatif dengan memberikan skor pada pertanyaan positif dan negatif secara berbeda. Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1, sementara pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Jawaban dalam skala *likert* terdiri dari kategori seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Skala *Likert* ini dikenal luas dan telah menjadi pilihan utama dalam berbagai jenis riset, terutama yang melibatkan analisis survei dan kuesioner.

2.1.3 Teori Perancangan Perangkat Lunak

a. *StarUML*

Menurut Mubarok, dkk (2019) *StarUML* merupakan sebuah perangkat lunak pemodelan yang mendukung *UML* (*Unified Modeling Language*). *StarUML* didasarkan pada *UML* versi 1.4 dan menyediakan notasi-notasi *UML* versi 2.0 serta sebelas tipe diagram yang berbeda. *StarUML* sangat baik didalam hal perubahan terhadap lingkungan pengguna dan memiliki ekstensibilitas yang tinggi dalam hal fungsionalitasnya. *StarUML* tergolong perangkat lunak pemodelan yang masih baru karena dirilis pada tahun 2005. Berbagai fitur baru pun ditambah untuk menambah kemampuan dari perangkat lunak ini.

Kegunaan dari *starUML* yaitu untuk merancang dan menggambar diagram UML (*Unified Modeling Language*). UML adalah suatu bahasa standar yang digunakan dalam dunia rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan, merencanakan, dan mendokumentasikan desain perangkat lunak.

b. *Figma*

Menurut Dewi dan Ramadhani (2023) *Figma* adalah desain digital dan alat *prototyping*. Desain *UI* dan *UX* dapat anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di *cloud*, *Figma* memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari *browser*.

Kegunaan dari figma yaitu untuk mempermudah proses desain dan pengembangan produk digital, termasuk pembuatan desain antarmuka pengguna (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) untuk aplikasi dan situs web. Figma juga mendukung kolaborasi real-time bagi tim desain dan pengembangan, *prototyping* interaktif, *handoff* untuk pengembang, penyimpanan versi dan riwayat desain, pembuatan library desain dan komponen yang dapat digunakan ulang, presentasi desain, serta kolaborasi

dengan pemangku kepentingan di luar tim desain. Dengan penyimpanan aman di *cloud* untuk akses dari berbagai perangkat dan lokasi.

c. *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Voutama (2022) *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu atau pemodelan yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang di kembangkan oleh Booch, Objects Modeling Technique (OMT) dan Object Oriented Software Engineering (OOSE).

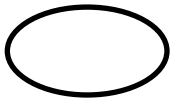
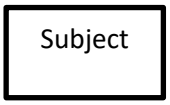
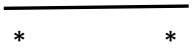
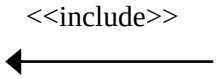
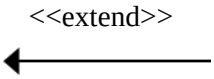
Kegunaan UML yaitu untuk memodelkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak, termasuk pembuatan model visual sistem untuk pemahaman struktur, fungsi, dan interaksi antar komponen. UML juga berperan dalam komunikasi antar pihak dengan menyediakan notasi standar yang dimengerti oleh berbagai pemangku kepentingan, seperti pengembang, manajer proyek, analis bisnis, dan pemilik produk, sehingga memfasilitasi komunikasi efektif di antara anggota tim dan pemangku kepentingan.

1) *Use Case Diagram*

Menurut Wijayanto (2022) *Use Case* adalah dialog antara aktor dengan sistem yang akan menggambarkan fungsi yang di berikan oleh sistem. *Use Case* merupakan pola atau bentuk terhadap perilaku yang menunjukan sistem. Setiap *Use Case* merupakan sebuah deretan dari transaksi-transaksi yang terkait dari sebuah aktor dan sistem dalam sebuah dialog.

Dengan menggunakan *use case*, para pengembang dan pemangku kepentingan dapat bekerja sama untuk memahami, merancang, mengimplementasikan, dan menguji sistem secara efektif sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Simbol-simbol pada *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.1 Simbol-simbol pada *Use Case Diagram*

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
	*Actor*	*Actor* dapat berinteraksi dengan *specialization* atau *superclass association*. *Actor* ditempatkan di luar *subject boundary*.
	*Use Case*	Mewakili bagian fungsionalitas sistem dalam *system boundary*.
	*Subject Boundary*	Menyatakan lingkup dari subjek.
	*Association Relationship*	Menghubungkan *actor* untuk berinteraksi dengan *use case*.
	*Include Relationship*	Menunjukkan *inclusion* fungsionalitas sebuah *use case* dengan *use case* lainnya. Arah panah dari *base use case* ke *included use case*.
	*Extend Relationship*	Menunjukkan *extension* dari sebuah *use case* untuk menambahkan *optional behavior*. Arah panah *extension use case* ke *base use case*.
	*Generalization relationship*	Menunjukkan generalisasi dari *use case* khusus ke umum
	*Collaboration*	Interaksi aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan prilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya.
	*Note*	Elemen eksis saat aplikasi dijalankan dan sumber daya komputasi

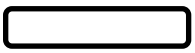
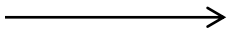
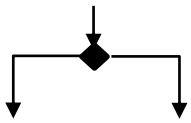
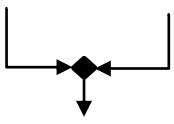
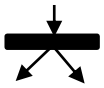
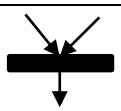
(Sumber : Putra, dkk , 2020)

2) *Activity Diagram*

Menurut Sari dan Hamidy (2021) *Activity diagram* merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas pengguna sistem dari keseluruhan menu yang pada sistem. *Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang dirancang, bagaimana masing-masing fungsionalitas bekerja, dan bagaimana suatu fungsionalitas berakhir.

Penggunaan *activity diagram* membantu pemangku kepentingan untuk memahami dan merancang proses secara lebih baik, sehingga dapat meningkatkan efisiensi, mengidentifikasi potensi perbaikan, dan menyediakan dasar untuk pengembangan sistem yang sukses. Simbol-simbol pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
	*Activity*	Merepresentasikan sekumpulan aktivitas.
	*Control flow*	Menunjukkan rangkaian dari suatu eksekusi.
	*Initial node*	Pertanda dari suatu awal aktivitas.
	*Final activity node*	Untuk menunjukkan akhir dari suatu aktivitas.
	*Decision node*	Memastikan bahwa alur objek hanya bergerak dalam satu jalur.
	*Merge node*	Mengembalikan berbagai *decision path* menjadi satu.
	*Fork node*	Membagi perilaku menjadi aktivitas yang berjalan bersama.
	*Join node*	Menyatukan aktivitas yang berjalan secara bersamaan.

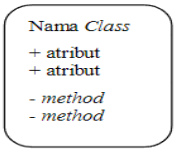
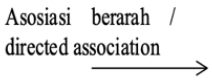
(Sumber : Putra, dkk, 2020)

3) *Class Diagram*

Menurut Paradis (2022) *Class diagram* adalah deskripsi yang paling penting dan paling banyak digunakan dari sebuah sistem berbasis objek. *Class diagram* menunjukkan struktur statis dari *class-class* inti yang membangun sistem. *Class diagram* menampilkan *attribute* dan *method* pada setiap *class*, selain itu *class diagram* juga menampilkan *relation* yang terdapat di antara setiap *class*.

Class diagram memberikan pandangan yang kaya tentang struktur statis sistem berorientasi objek dan membantu dalam mengidentifikasi elemen-elemen yang diperlukan untuk mengimplementasikan fungsionalitas yang diinginkan. Class diagram digunakan untuk memodelkan struktur statis sistem berorientasi objek, mengidentifikasi kelas-kelas, atribut, dan hubungan antara objek-objek, serta memberikan pandangan visual tentang organisasi program dan interaksi antar kelas. Simbol-simbol pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Class Diagram*

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
	*Dependency*	Penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain.
	*Class*	*Class* adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. *class* digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian.
	*Association*	Sebuah asosiasi merupakan sebuah relationship paling umum antara 2 *class* dan

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
		dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan 2 *class*.
	*Composition*	Jika sebuah *class* tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari *class* yang lain,maka class tersebut memiliki relasi *Composition* terhadap class tempat dia bergantung tersebut.

(Sumber : Malius dan Dani, 2021)

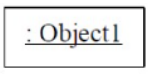
4) *Sequence Diagram*

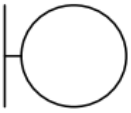
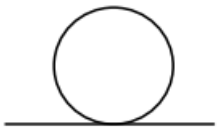
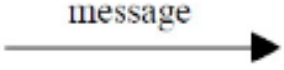
Menurut Aditya and Pranatawijaya (2021) *Sequence Diagram* adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi. Semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi.

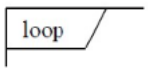
Dengan menggunakan sequence diagram, pengembang dan pemangku kepentingan dapat memiliki gambaran yang lebih baik tentang bagaimana objek-objek dalam sistem berinteraksi. Hal ini memudahkan dalam melakukan analisis, desain, dan implementasi sistem secara efisien.

Simbol-simbol pada *Sequence Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
	*Object* (Partisipan)	*Instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *horizontal*. Digambarkan sebagai sebuah kotak

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
		dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma
	*Actor*	Komunikasi dengan objek dan diurutkan sebagai kolom.
	*Activation*	Digambar pada sebuah *lifeline* untuk mengindikasikan sebuah objek yang akan melakukan sebuah aksi.
	*Boundary*	Terletak diantara sistem dengan dunia sekeliling nya. Semua *form*, laporan, antar muka ke *hardware* dan sistem lainnya.
	*Control*	Berhubungan dengan fungsionalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi dan penanganan kesalahan.
	*Entity*	Menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen atau sebuah tabel pada struktur basis data.
	LifeLine	Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Massage*	Terletak antara *Activation* sebagai indikasi antar *object.*
	*Self-Message*	Panggilan mandiri mengindikasikan komunikasi kembali kedalam sebuah objek.

Notasi	Nama Elemen	Keterangan
	*Loop*	*fragmen* yang dapat mengeksekusi berulang kali dan menunjukkan dasar iterasi.

(Sumber : Fatoni, dkk ,2020)

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan langsung dengan topik, masalah, atau isu yang sedang diteliti atau dibahas. Penelitian yang relevan seringkali memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman, pengembangan, atau pemecahan masalah dalam bidang ilmu atau topik tertentu. Berikut telah diperoleh beberapa jurnal penelitian yang terdahulu yang dapat digunakan sebagai acuan pendukung jurnal, Penelitian yang relevan dan berhasil dihimpun dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.5 Penelitian Relevan

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
1.	Supiyandi, Muhammad Zen, Chairul Rizal, Muhammad Eka / (2022)	Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode *Waterfall*	Perancangan Sistem Informasi Desa (SID) berbasis web menggunakan metode waterfall dapat membantu perangkat dalam pengolahan data informasi desa agar lebih efektif dan efisien dalam pemberian informasi tentang pemerintahan desa pada Desa Tomuan Holbung. Selain itu, SID juga dapat mempermudah masyarakat desa dalam memberikan sumbang saran dan pesan sebagai pelayanan ke akan dating. Aplikasi SID Tomuan Holbung berhasil dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* dengan metode *waterfall*. Penelitian ini

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
			menunjukkan bahwa teknologi dapat membantu pengembangan sistem informasi untuk desa yang berkembang.
2.	Akhmad Syukron / (2019)	Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Desa Berbasis Website Pada Desa Winong	Artikel ini membahas perancangan sistem informasi administrasi kependudukan desa berbasis website pada desa Winong. Saat ini, pengelolaan data kependudukan di desa Winong masih menggunakan cara manual dan belum memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal. Hal ini menyebabkan beberapa kendala seperti kesulitan dalam pencarian data, data ganda, dan kurang efektifnya sistem yang digunakan. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi terkomputerisasi berbasis website untuk memudahkan pengelolaan data kependudukan dan meningkatkan pelayanan kepada masyarakat desa Winong. Metode yang digunakan untuk perancangan sistem administrasi kependudukan adalah metode *prototyping*.
3.	P M R Rizkiyah, C A Putra, S Assani, Hermanto / (2021)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Air HIPPAM Desa Leran Berbasis Web	Penelitian ini membahas tentang pengembangan Sistem Pembayaran Air HIPPAM desa Leran berbasis web. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah kesalahan data dan efisiensi dalam proses pembayaran air HIPPAM. Metode

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
			penelitian yang digunakan meliputi wawancara, observasi, dan studi pustaka. Landasan teori mencakup konsep dasar sistem informasi, sistem informasi berbasis web, *PHP*, *HTML*, dan *MySQL*. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah akses dalam proses pembayaran air HIPPAM desa Leran. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC).
4.	Ipan Basten, Maulana Ardhiansyah / (2022)	Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall (Studi Kasus Desa Banjarsari Kabupaten Lebak)	Penelitian ini membahas perancangan sistem informasi desa berbasis web menggunakan model waterfall, dengan studi kasus di Desa Banjarsari Kabupaten Lebak. Penelitian ini juga membahas permasalahan yang dihadapi oleh kantor desa dalam pelayanan informasi dan surat menyurat, serta solusi yang ditawarkan melalui perancangan sistem informasi berbasis web.
5.	Liza Rozana, Rahmat Musfikar / (2020)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Berbasis Web Pada Kantor Lurah Desa Dayah Tuha	Analisis dan desain sistem pengarsipan dokumen berbasis web untuk kantor Desa Tuha. Metode manual yang saat ini digunakan dalam pengelolaan arsip dianggap tidak efisien dan dapat menyebabkan kesulitan dalam mencari informasi. Sistem yang diusulkan

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
			bertujuan untuk meningkatkan pengelolaan arsip dengan menyediakan cara yang cepat dan mudah untuk menyimpan dokumen
6.	Andi Zulkifli Nusri, Moh. Ali Wardana,Andi Rahmayuliani / (2022)	Perancangan Sistem Informasi Geografis Potensi Desa Lompulle Berbasis Web	Penelitian ini membahas perancangan sistem informasi geografis potensi Desa Lompulle berbasis web. Desa Lompulle memiliki potensi sumber daya alam yang cukup tinggi, namun pengelolaan data potensi desa masih bersifat statis dan belum berbasis database. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi geografis potensi desa Lompulle berbasis web. Metode pengembangan aplikasi ini meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem layak untuk digunakan.
7.	Hermansya, Sri Wahyuni, Ahmad Akbar / (2022)	Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode *Waterfall*	Desain fasilitas media informasi berbasis web untuk Desa Klambir Lima menggunakan metode *Waterfall*. Pengembangan pemerintahan desa, khususnya di Desa Klambir Lima, telah didukung oleh teknologi informasi untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
8.	Yana Cahyana / (2022)	Perancangan Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Berbasis Web Di Desa Bojongsari	Studi ini bertujuan untuk merancang sistem informasi UMKM berbasis web di Desa Bojongsari, Karawang, sebagai respons terhadap penurunan signifikan dalam sektor UMKM akibat pandemi Covid-19. Metode yang digunakan adalah metode waterfall, dengan tahapan analisis kebutuhan sistem, pengumpulan data, merancang, membuat, pengujian, dan mengaplikasikan sistem. Hasil penelitian berupa website UMKM Desa Bojongsari dan sistem informasi UMKM. Sistem ini diharapkan dapat membantu mempermudah proses informasi UMKM Desa Bojongsari dengan memanfaatkan teknologi.
9.	Wiji Asrurin, Jupriyadi / (2021)	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penerima Bantuan Dana *Covid-19* Berbasis *Dashboard* (Study Kasus: Kantor Desa Rangai)	Penelitian ini membahas analisis dan desain sistem manajemen informasi untuk mendistribusikan bantuan *COVID-19*, khususnya untuk Kantor Desa Rangai. Penelitian tersebut membahas tantangan dalam mengelola data untuk distribusi bantuan dan mengusulkan pengembangan sistem berbasis dashboard untuk menyederhanakan proses tersebut. Artikel juga mencakup penggunaan metode

No	Penulis / Tahun	Topik Pembahasan	Penjelasan
			extreme programming untuk pengembangan sistem dan *Unified Modeling Language* (UML) untuk desain sistem.
10.	Amalia Khairunnisa Soemarsono, Rudhy Ho Purabaya,I Wayan Widi Pradnyana / (2021)	Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web untuk Pelayanan Publik pada Desa Tengkurak, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang.	Penelitian ini membahas desain dan pengembangan sistem informasi desa berbasis web untuk layanan publik di Desa Tengkurak, Indonesia. Paper ini membahas kondisi layanan publik saat ini di desa tersebut, kebutuhan akan sistem digital, serta metodologi yang digunakan untuk penelitian. Selain itu, penelitian ini juga mencakup diagram kasus penggunaan dan mengidentifikasi masalah dalam sistem saat ini menggunakan metode *PIECES*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Kantor Desa Sibung berada di kecamatan Raren Batuah kabupaten Barito Timur, provinsi Kalimantan Tengah. Yang dimana kantor Desa Sibung merupakan pusat administratif di tingkat pemerintahan desa atau kelurahan. Fungsi utamanya adalah untuk mengelola urusan administratif, sosial, ekonomi di tingkat desa serta memberikan layanan publik yang baik.

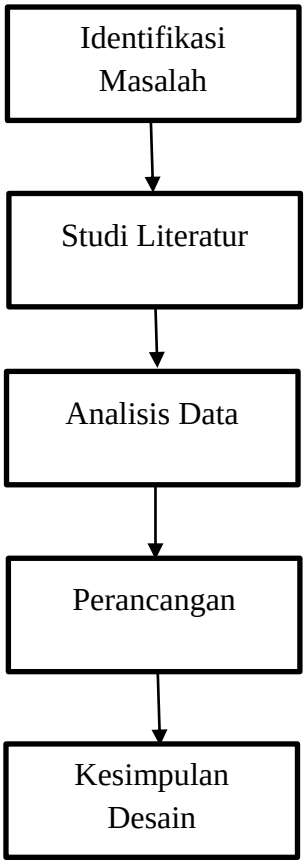
3.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif. Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu rancangan mengenai data administratif dan layanan publik pada kantor Desa Sibung, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif mendeskripsikan data yang diperoleh sebagai hasil suatu penelitian. dengan menggunakan metode ini, maka peneliti mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga hasil penelitian ini bisa benar-benar sesuai dengan kondisi lapangan yang ada.

3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka atau rencana sistematis yang digunakan untuk mengarahkan dan mengorganisir suatu studi penelitian. Desain penelitian mencakup langkah-langkah dan strategi yang akan diambil untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data penelitian.

Penelitian ini direncanakan melibatkan beberapa tahap yang dapat dikenali sebagaimana tergambar pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

(Sumber : Darmawan and Wijaya, 2022)

3.3.1 Identifikasi Masalah

Pada tahapan identifikasi masalah dilakukan proses wawancara sebagaimana metode pengumpulan data pada kantor terkait profil kantor Desa Sibung, visi dan misi Desa Sibung pada saat ini, dan terkait sejauh mana sistem informasi yang sedang berjalan pada kantor Desa Sibung. Pada tahap ini merupakan titik awal dalam menyelesaikan masalah.

3.3.2 Studi Literatur

Pada tahap Studi Literatur teknik ini dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan berbagai teori teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi/diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian. Pengertian Lain tentang Studi Literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Tahap studi literatur di terapkan demi mendukung serta menguatkan data yang telah di dapat dalam hal penelitian.

3.3.3 Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti mempelajari dan mencari data yang sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan lainnya. Sehingga dapat lebih mudah dipahami dan temuanya dapat di informasikan kepada orang lain.

3.3.4 Perancangan

Perancangan dalam analisis dan desain sistem informasi Desa Sibung berbasis web melibatkan proses merinci setiap aspek penting dari rancangan sistem informasi tersebut. Langkah-langkah ini mencakup identifikasi kebutuhan desa, pembuatan konsep sistem, desain basis data serta antarmuka pengguna.

3.3.5 Kesimpulan Desain

Pada tahap ini yang merupakan tahap akhir dari desain penelitian, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa perancangan tersebut merupakan

langkah kunci untuk memastikan keberhasilan dan efektivitas dalam merancang sistem informasi. Dalam merinci setiap aspek rancangan sistem informasi, mulai dari identifikasi masalah hingga perancangan yang dimana bertujuan untuk menciptakan rancangan sistem yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan Desa Sibung.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Penulis mengumpulkan data itu sendiri dengan cara mengamati, mendengarkan, dan mengambil data objek yang diteliti.

a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara ini melibatkan sejumlah pertanyaan yang diajukan oleh penulis kepada pihak kantor Desa Sibung, dengan jawaban yang akan dicatat dan direkam menggunakan alat seperti handphone, kertas, dan pulpen.

Daftar pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengelolaan data administratif pada Desa Sibung apakah sudah menggnakan sistem atau belum ?
2. Bagaimana dengan layanan publiknya, apakah sudah bisa dikatakan efisien atau *user friendly* ?
3. Apa saja visi dan misi Desa Sibung ?
4. Berapa jumlah perangkat desa yang bekerja dikantor Desa Sibung ?
5. Kegiatan apa saja yang dilakukan dikantor Desa Sibung?

b. Observasi (*Observation*)

Pada penelitian ini, penulis melakukan observasi atau pengamatan dengan datang secara langsung ke kantor Desa Sibung dan meminta data kepada kepala Desa Sibung. Berikut kegiatan yang penulis lakukan selama melakukan observasi di tempat penelitian, diantaranya dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan Observasi
1		Melihat alur pembuatan adminitrasi data pada kantor Desa Sibung.
2		Melihat situasi dan kondisi lingkungan pada kantor Desa Sibung
3		Mengamati alur layanan publik pada kantor Desa Sibung.
4		Wawancara mengenai informasi seputar sistem informasi pada Desa Sibung.

c. Kuesioner

Pada tahap selanjutnya yaitu kuesioner, dimana penulis memberikan beberapa pertanyaan terbuka yang dimana akan diisi oleh kepala desa dan operator desa di kantor Desa Sibung. Berikut pernyataan yang diajukan diantaranya :

Tabel 3. 2 Pernyataan kuisioner

No	Pernyataan	Poin nilai			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		TS	KS	S	SS
1	Antarmuka pengguna sistem ini didesain dengan baik dan mudah dimengerti, sehingga memudahkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem				
2	Perancangan sistem ini menyediakan semua fitur				

No	Pernyataan	Poin nilai			
		Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
		TS	KS	S	SS
	yang dibutuhkan pengguna dalam menjalankan tugasnya, sehingga mendukung efisiensi dan keberlanjutan aktivitas				
3	Perancangan sistem ini menyediakan semua fitur yang dibutuhkan pengguna dalam menjalankan tugasnya, sehingga mendukung efisiensi dan keberlanjutan aktivitas				
4	Perancangan sistem ini memiliki mekanisme pengelolaan data yang efisien, sehingga mempermudah akses dan pengolahan data bagi pengguna				
5	Analisis kebutuhan pengguna telah memandu perancangan sistem ini dengan baik, sehingga sistem dapat memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna secara keseluruhan				

d. Dokumentasi

Metode dokumentasi melibatkan penelusuran data terkait, seperti gambar. Gambar tersebut diperoleh dari tempat penelitian seperti lokasi penelitian, dokumentasi, dan lain sebagainya. Berikut beberapa dokumentasi yang didapat penulis yaitu antara lain :

1. Foto visi dan misi Desa Sibung
2. Foto kantor Desa Sibung
3. Foto bagan struktur organisasi kantor Desa Sibung

4. Foto denah Desa Sibung
5. Foto bersama kepala Desa Sibung
6. Dokumentasi secara tertulis gambaran alur tata cara layanan publik

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

Teknik analisis dan prosedur pengumpulan data merupakan strategi yang digunakan untuk menganalisis dan mengumpulkan informasi yang relevan. Berikut adalah teknik analisis dan prosedur pengumpulan data :

a. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui proses interaksi tanya jawab lisan yang bersifat satu arah, di mana pertanyaan diajukan oleh pihak yang melakukan wawancara dan narasumber, seperti kepala desa dan staff kantor Desa Sibung, memberikan jawaban. Dalam rangka menghimpun data, penulis melakukan tanya jawab langsung kepada narasumber, menggali informasi terkait kendala-kendala yang mungkin muncul dalam sistem informasi desa yang saat ini sedang diterapkan.

b. Metode Observasi

Metode observasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek atau fenomena yang sedang diteliti. Dalam konteks penelitian atau studi, metode observasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai perilaku, kejadian, atau karakteristik suatu objek tanpa mengubah atau memanipulasinya. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan terhadap objek yang diamati yaitu sistem infornasi desa saat ini di kantor Desa Sibung.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh kepala desa dan staff yang ada di kantor Desa Sibung. Metode kuesioner digunakan sebagai cara pengumpulan data dengan menyediakan serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Responden diminta menjawab pertanyaan tersebut dari lokasi penelitian yang ditentukan.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan pendekatan untuk mengumpulkan data dengan cara menelusuri dan menggunakan berbagai dokumen atau catatan tertulis sebagai sumber informasi. Metode dokumentasi melibatkan penelusuran data terkait, seperti gambar, yang diperoleh dari sumber-sumber seperti lokasi penelitian, dokumentasi, dan lain sebagainya.

3.6 Analisis Kebutuhan

Dalam pengembangan sistem ini, untuk menjadikannya sistem yang baik, diperlukan kebutuhan sistem sebagai berikut :

3.6.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

a. Kebutuhan *Admin*

1) *Admin* diharuskan *login* terlebih dahulu sebelum dapat mengakses atau masuk halaman utama *admin*
2) Setelah masuk halaman utama, menampilkan data terkini penduduk Desa Sibung.

3) Pada halaman data desa, *admin* dapat menambah data penduduk, *input* data KTP, *input* data kartu keluarga, *input* data kelahiran, *input* data kematian, serta *input* data perpindahan.
4) Pada halaman agenda, *admin* dapat menambah data kegiatan, mengedit data kegiatan serta menghapus data kegiatan.
5) Pada halaman layanan publik, *admin* dapat menambah data surat, mengubah data surat, menghapus data surat serta mencetak surat yang berupa *file*.

b. Kebutuhan *user*

1) *User* dapat melihat halaman beranda pada *website* ini.
2) *User* juga dapat melihat halaman profil desa yang berisi latar belakang, bagan organisasi serta visi dan misi.

3.6.2 Analisis Sistem Berjalan

Sebelum merancang sistem baru, perlu dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang digunakan saat ini. Langkah ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang ada dengan rencana sistem yang diusulkan. Analisis tersebut mencakup identifikasi masalah terkait kinerja, informasi, efisiensi, ekonomi, pengendalian, dan pelayanan, yang dikenal dengan Metode *PIECES*. Analisis *PIECES* yang dimaksud merujuk pada komponen atau bagian-bagian tertentu dalam suatu sistem, analisis pieces mungkin merujuk pada kegiatan analisis yang difokuskan pada pemahaman, evaluasi, atau perbaikan terhadap komponen-komponen tersebut. Hasil analisis *PIECES* memberikan data yang terdokumentasi dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Analisis *PIECES*

No	Kriteria	Sistem yang berjalan	Sistem yang ditawarkan
1	Analisis Kinerja (*Performance*)	Pendataan data administratif masih secara manual yaitu menggunakan *Microsoft word*.	Dibangunnya sebuah sistem berbasis web yang menyediakan pengolahan data administratif dan layanan publik sebagai menu utama.
2	Analisis Informasi (*Information*)	Dalam proses penyampaian informasi, Kantor Desa Sibung hanya menyampaikan informasi tersebut melalui media aplikasi chatting.	Dengan adanya sistem ini, maka penyampaian untuk informasi lebih luas cakupannya, karena tidak hanya melalui aplikasi chatting, user atau masyarakat Desa Sibung bisa melihat informasi didalam web sehingga lebih cepat serta informasi yang di sediakan lebih terstruktur.
3	Analisis Ekonomi (*Economy*)	Penginputan data masih dilakukan secara manual, mengakibatkan penggunaan kertas yang besar dalam proses rekapan data. Ini tidak hanya menghasilkan biaya yang tinggi, tetapi juga meningkatkan risiko kerusakan dan kehilangan data.	Dengan adanya sistem ini biaya yang dikeluarkan menjadi lebih sedikit, karena data akan dikelola disimpan melalui sistem.
4	Analisis Pengendalian (*Control*)	Informasi kependudukan masih disimpan dalam bentuk file, yang rentan terhapus dan mudah terinfeksi virus.	Informasi kependudukan tersimpan dalam suatu *database* terstruktur yang dapat dengan mudah dicadangkan (*backup*), sehingga data tidak mudah hilang atau rentan terkena virus.
5	Analisis Efesiensi (*Efficiency*)	Sistem yang sedang berjalan dianggap belum optimal karena terasa lambat dan biayanya cukup banyak	Dengan adanya sistem ini menjadi lebih tepat karena dalam pengelolaan data administratif dan layanan publik cepat dan hemat biaya.

No	Kriteria	Sistem yang berjalan	Sistem yang ditawarkan
6	Analisis Pelayanan (*Service*)	Pelayanan menjadi kurang maksimal dan kurang akurat karena lambatnya proses penyampaian informasi.	Dengan adanya sistem yang baru berbasis web, penyampaian informasi akan lebih cepat karena melalui proses komputerisasi.

3.6.3 Analisis perangkat keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan dalam merancang sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1) *Type* : Laptop *Asus AMD E1 X540Y*
2) *Processor* : *AMD Dual Core E1 – 7010 APU with AMD Radeon R2 Graphics 1.50 GHz*
3) *RAM* : 2 GB
4) *HDD* : 500 GB

3.6.4 Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam merancang sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1) *Windows 10* sebagai sistem operasi
2) *Figma* sebagai alat bantu alat bantu mebuat desain *interface* sistem
3) *StarUML* sebagai alat bantu desain rancang sistem
4) *Google Chroome* Sebagai *Web Browser*

3.6.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Menjalankan Sistem

Perangkat keras (*Hardware*) Minimal yang digunakan dalam merancang sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1) *Type* : Laptop *Asus AMD E1 X540Y*
2) *Processor* : *AMD Dual Core E1 – 7010 APU with AMD Radeon R2 Graphics 1.50 GHz*
3) *RAM* : 2 GB
4) *HDD* : 500 GB

3.6.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Menjalankan Sistem

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam merancang atau mendesain sistem informasi ini adalah *operation sistem windows, staruml* untuk merancang sistem dan *figma* untuk merancang interface sistem.

3.7 Desain sistem

Desain sistem merujuk pada proses merencanakan dan membuat kerangka kerja, struktur, serta komponen-komponen yang diperlukan untuk sistem tertentu. Ini melibatkan pemilihan teknologi, pembuatan arsitektur, dan perencanaan integrasi agar sistem dapat berfungsi sesuai yang diinginkan. Desain sistem meliputi berbagai tahap, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi, untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

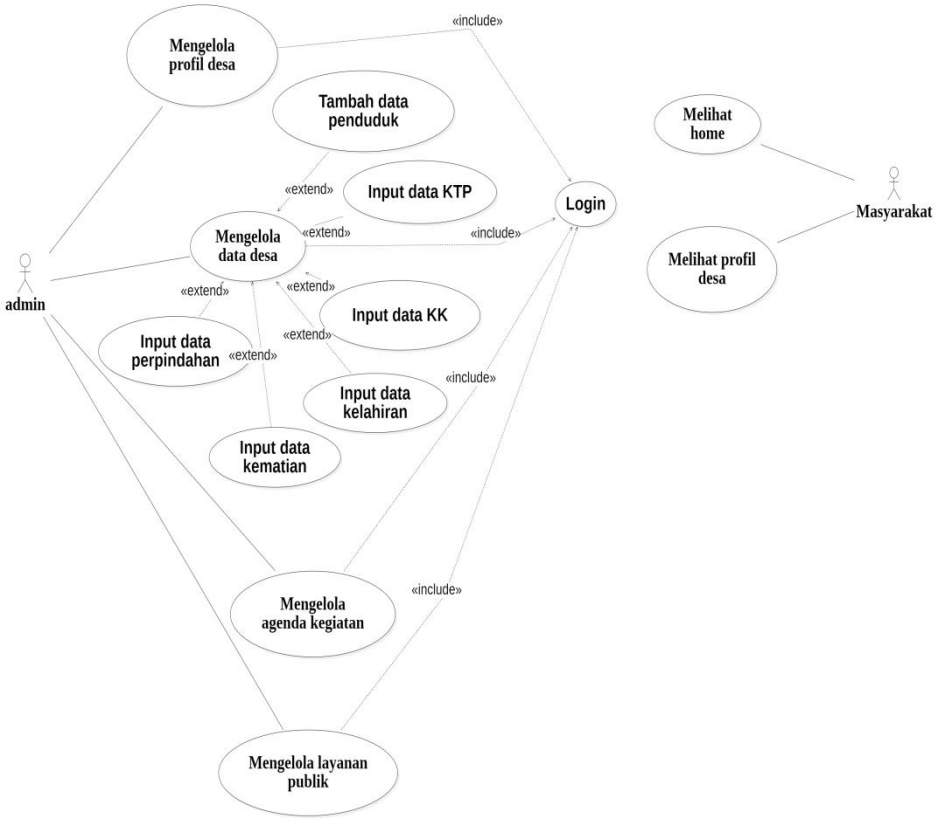
3.7.1 Desain Proses

Dalam desain proses akan diuraikan bagan alir program yaitu *use case diagram*, *sequence diagram*, *class diagram* dan *activity diagram*.

a. Use Case Diagram

Diagram Use Case adalah representasi grafis dari semua aktor, *use case*, dan interaksi di antaranya yang memperkenalkan suatu sistem.

Diagram Use Case tidak memberikan deskripsi detail tentang penggunaan *use case*, namun hanya memberikan gambaran singkat mengenai hubungan antara *use case*, *aktor*, dan *sistem*. *Diagram Use Case* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



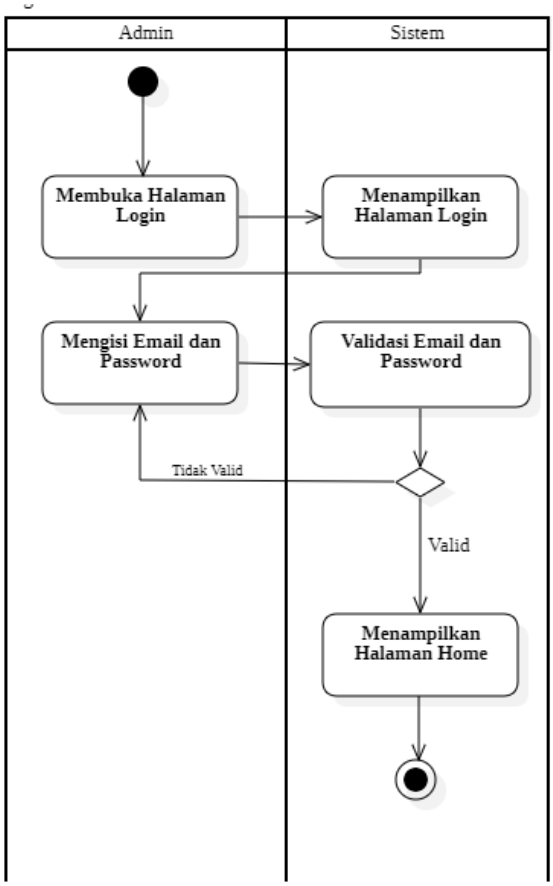
Gambar 3. 2 *Use Case Diagram*

Dari *use case diagram* diatas, maka dapat dilihat bahwa *admin* dapat melakukan beberapa hal yaitu kelola profil desa, kelola data desa, kelola agenda kegiatan, dan kelola layanan publik. Sedangkan *user* / masyarakat hanya dapat melihat *dashboard* (*Home*) dan melihat profil desa.

b. *Activity diagram*

Berikut adalah *activity diagram* dari Analisis dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung kecamatan Raren Batuah kabupaten Barito Timur yang telah dibuat oleh penulis diantaranya ada :

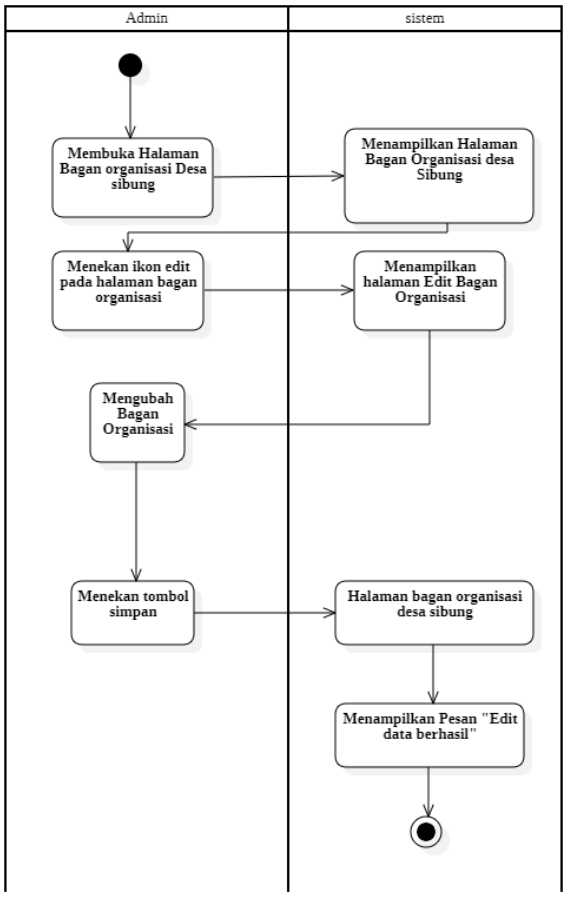
1) *Activity Diagram* Login (Admin)



Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login* (*Admin*)

Admin masuk ke halaman *login*, lalu sistem menampilkan halaman *login*, pada halaman *login* ada 2 pilihan yaitu memasukan *email* dan *password*. Jika *password* benar maka admin langsung diarahkan oleh sistem ke halaman *home*, dan jika ada kesalahan dalam mengisi *email* atau *password* maka akan kembali lagi ke halaman saat mengisi *email* dan *password* tadi.

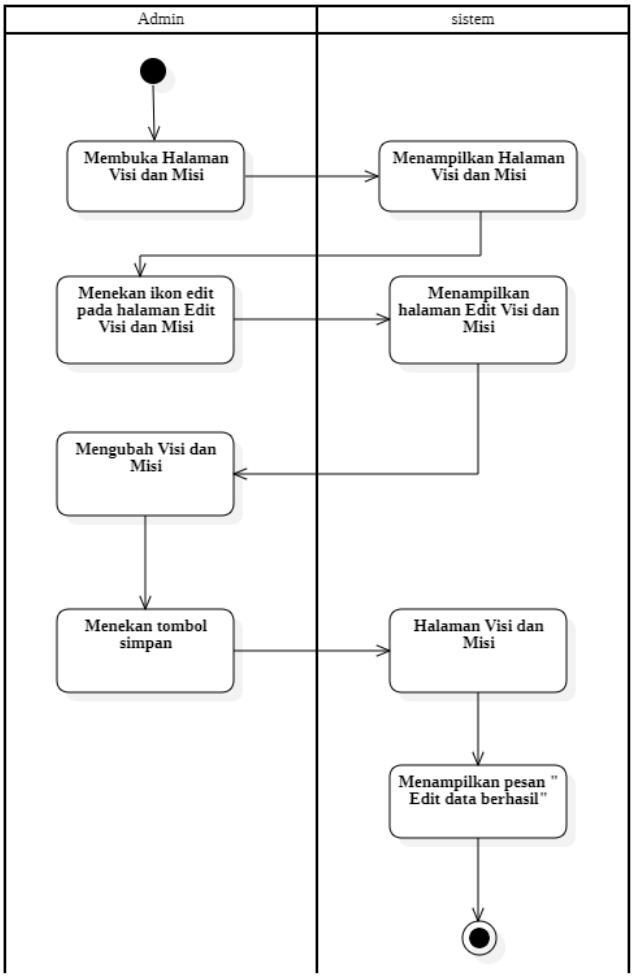
2) *Activity Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin)



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin)

Admin membuka halaman bagan profil desa, sistem lalu menampilkan halaman bagan organisasi desa, kemudian admin menekan ikon edit pada halaman organisasi, sistem lalu menampilkan halaman edit bagan organisasi desa, kemudian *admin* mengubah atau mengedit bagan organisasi setelah selesai mengedit kemudian admin menekan tombol simpan dan sistem menampilkan halaman bagan organisasi Desa Sibung setelah itu sistem akan menampilkan pesan "Edit data berhasil".

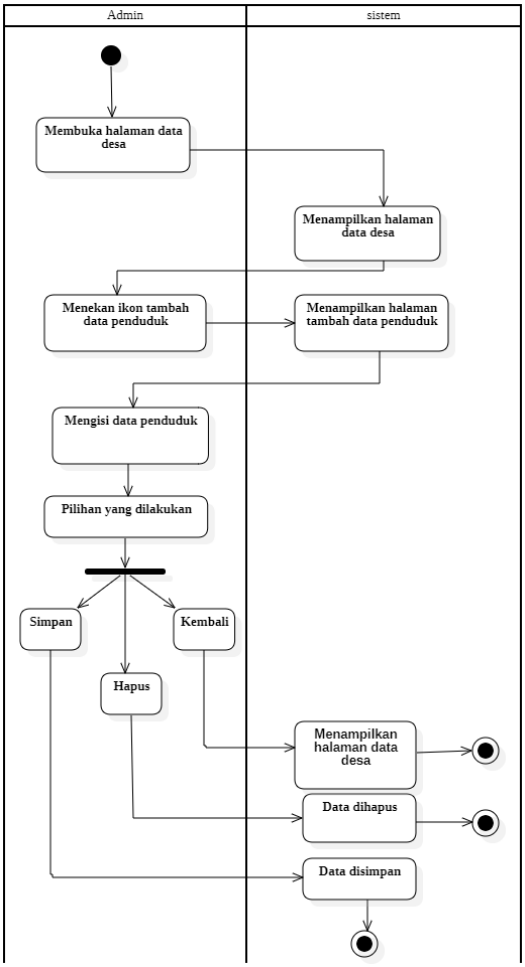
3) *Activity Diagram* Edit Visi dan Misi



Gambar 3. 5 *Activity diagram* Edit Visi dan Misi (Admin)

Admin membuka halaman profil desa, di mana sistem menampilkan bagian Visi dan Misi. Selanjutnya, *admin* menekan ikon edit pada halaman Visi dan Misi, sehingga sistem menampilkan halaman edit Visi dan Misi desa. Setelah itu, admin dapat mengubah atau mengedit Visi, dan setelah selesai mengedit, *admin* menekan tombol simpan. Sistem kemudian menampilkan halaman Visi dan Misi desa yang telah diperbarui, disertai dengan pesan "Edit data berhasil".

4) *Activity Diagram* Tambah Data Penduduk (Admin)

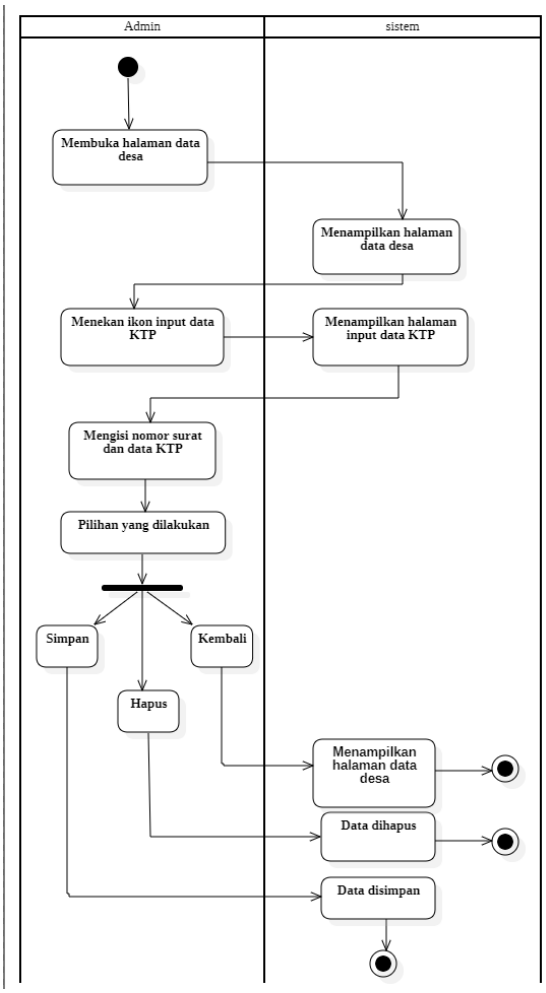


Gambar 3. 6 *Activity* Diagram Tambah Data Penduduk (Admin)

Admin membuka halaman data desa dengan mengkliknya, dan sistem merespon dengan menampilkan halaman tersebut. Kemudian, admin menekan ikon untuk tambah data penduduk, yang mengakibatkan sistem menampilkan halaman tambah data penduduk. Admin kemudian mengisi nomor surat dan data penduduk. Pilihan simpan akan membuat sistem menyimpan data tersebut, sementara

hapus akan menghapusnya. Apabila admin memilih kembali, sistem akan kembali menampilkan halaman data desa.

5) *Activity diagram Input* Data KTP (Admin)

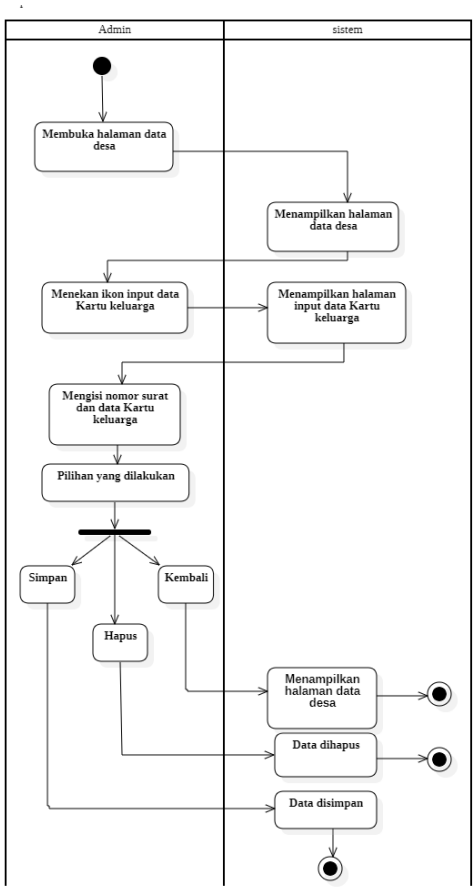


Gambar 3. 7 *Activity* diagram *Input* Data KTP (Admin)

Admin mengklik atau membuka halaman data desa, kemudian sistem menampilkan halaman data desa, lalu admin menekan ikon input data KTP, sistem lalu menampilkan halaman input KTP, kemudian admin mengisi nomor surat dan data KTP, kemudian admin memilih jika memilih simpan, maka sistem akan menyimpan data, jika memilih

hapus maka sistem akan menghapus data, dan jika memilih kembali maka sistem akan menampilkan kembali halaman data desa.

6) *Activity Diagram Input* Kartu Keluarga (Admin)

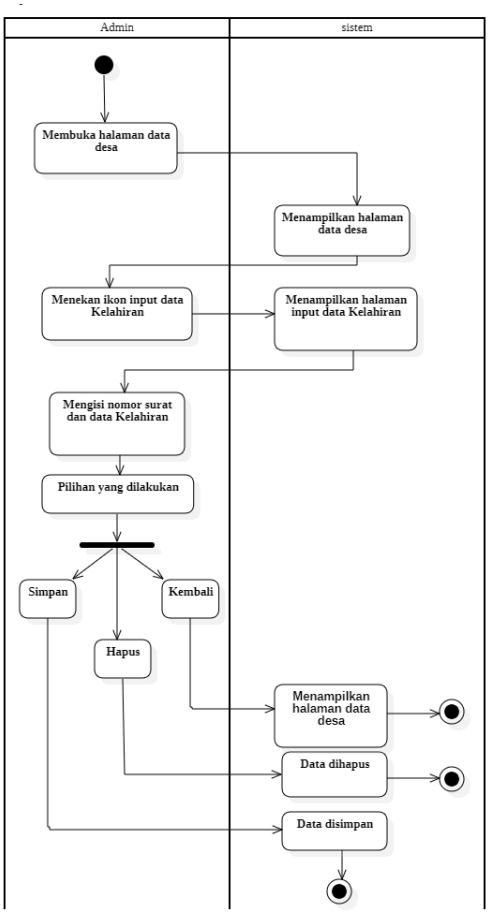


Gambar 3. 8 *Activity Diagram Input* Data Kartu Keluarga (Admin)

Admin membuka halaman data desa dengan mengklik, lalu sistem menampilkan halaman tersebut. Selanjutnya, admin menekan ikon untuk memasukkan data kartu keluarga, sehingga sistem menampilkan halaman input kartu keluarga. Admin kemudian mengisi nomor surat dan data kartu keluarga. Jika *admin* memilih opsi simpan, sistem akan menyimpan data tersebut. Sebaliknya, jika memilih hapus,

sistem akan menghapus data. Jika admin memilih opsi kembali, sistem akan menampilkan kembali halaman data desa.

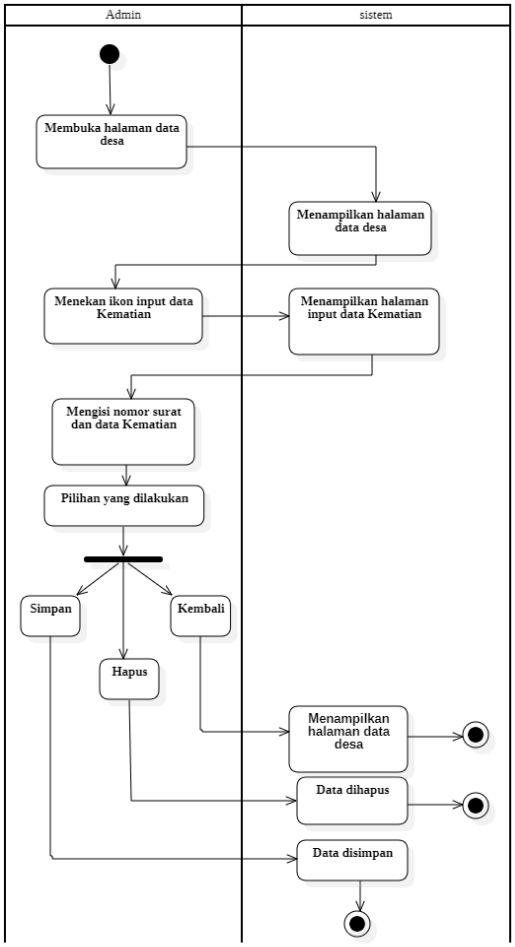
7) *Activity Diagram Input* Data Kelahiran



Gambar 3. 9 *Activity Diagram Input* Data Kelahiran (Admin)

Admin membuka halaman data desa dengan mengkliknya, dan sistem merespon dengan menampilkan halaman tersebut. Kemudian, admin menekan ikon untuk memasukkan data kelahiran, yang mengakibatkan sistem menampilkan halaman input kelahiran. Admin kemudian mengisi nomor surat dan data kelahiran. Pilihan simpan akan membuat sistem menyimpan data tersebut, sementara jika memilih hapus maka sistem akan menghapusnya. Apabila admin memilih kembali, sistem akan kembali menampilkan halaman data desa.

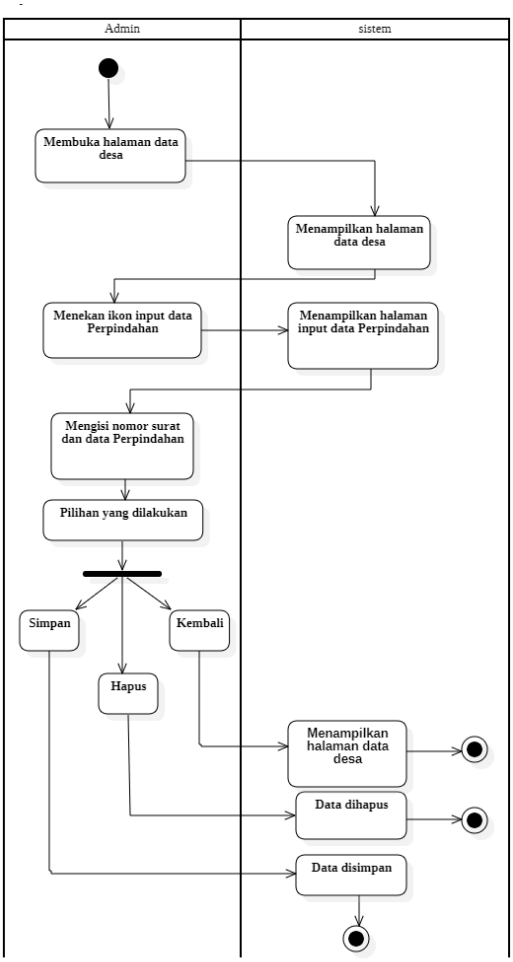
8) *Activity Diagram Input* Data Kematian (Admin)



Gambar 3. 10 *Activity Diagram Input* Data kematian (Admin)

Admin membuka halaman data desa dengan mengkliknya, dan sistem menampilkan halaman tersebut. Setelah itu, admin menekan ikon untuk memasukkan data kematian, sehingga sistem menampilkan halaman input kematian. Admin kemudian mengisi nomor surat dan data kematian. Jika admin memilih opsi simpan, sistem akan menyimpan data tersebut. Sebaliknya, jika memilih hapus, sistem akan menghapus data. Jika admin memilih opsi kembali, sistem akan menampilkan kembali halaman data desa.

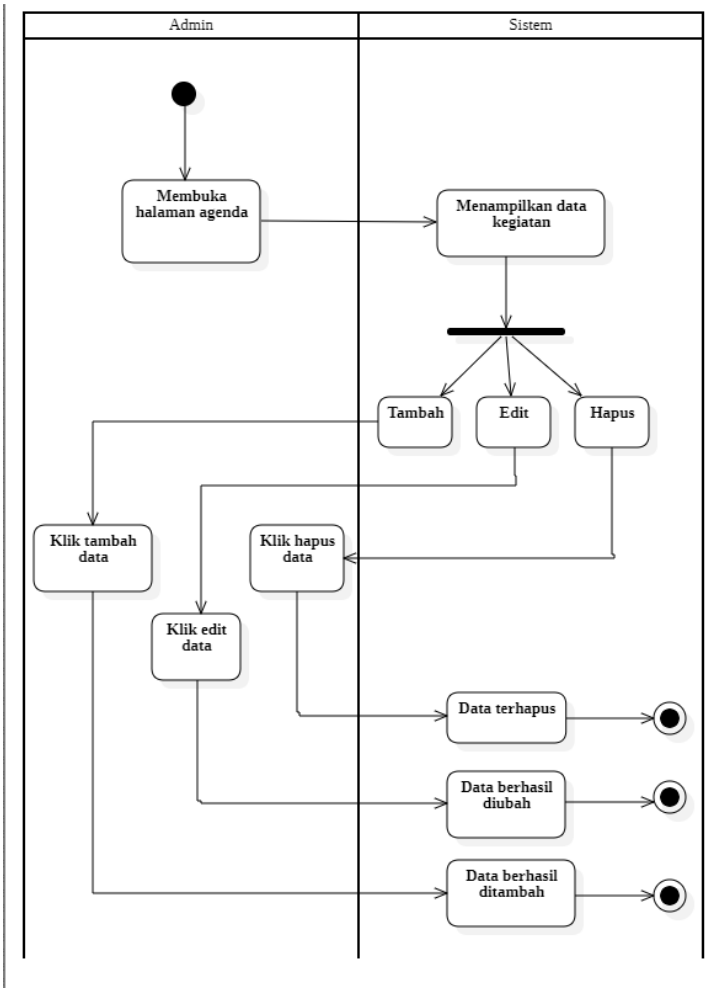
9) *Activity Diagram Input* Data Perpindahan (Admin)



Gambar 3. 11 *Activity Diagram Input* Data Perpindahan (Admin)

Admin membuka halaman data desa dengan mengkliknya, dan sistem menampilkan halaman tersebut. Setelah itu, admin menekan ikon untuk memasukkan data perpindahan, sehingga sistem menampilkan halaman input perpindahan. Admin kemudian mengisi nomor surat dan data perpindahan. Jika admin memilih opsi simpan, sistem akan menyimpan data tersebut. Sebaliknya, jika memilih hapus, sistem akan menghapus data. Jika admin memilih opsi kembali, sistem akan menampilkan kembali halaman data desa.

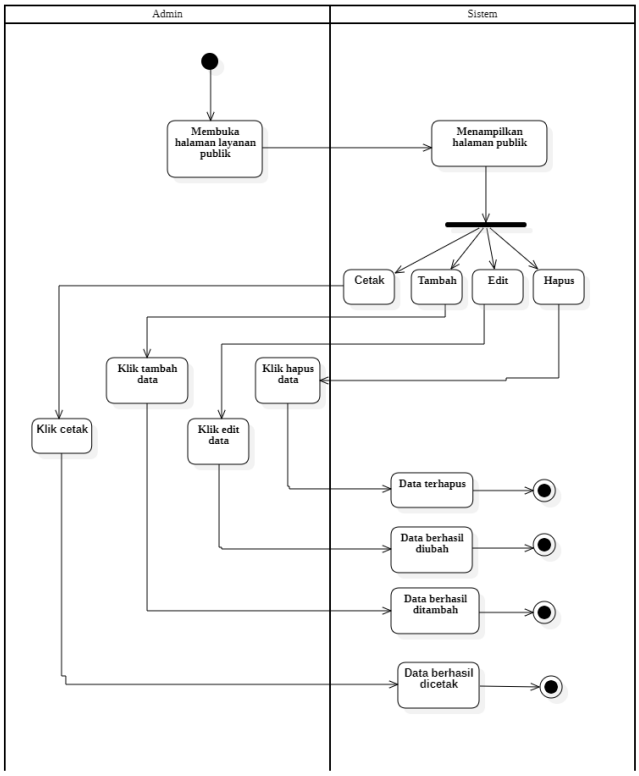
10) *Activity Diagram* Agenda Kegiatan (Admin)



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Agenda Kegiatan (Admin)

Admin membuka halaman agenda, setelah itu sistem menampilkan halaman data kegiatan. Di halaman tersebut, sistem menyediakan tiga opsi. Jika admin memilih untuk menambahkan data, sistem akan menampilkan data yang telah tersimpan. Jika admin memilih opsi mengedit data, sistem akan menampilkan pesan bahwa data telah berhasil diubah. Sedangkan, jika admin memilih opsi menghapus, sistem akan menampilkan pesan bahwa data telah berhasil dihapus.

11) *Activity Diagram* Layanan Publik (Admin)



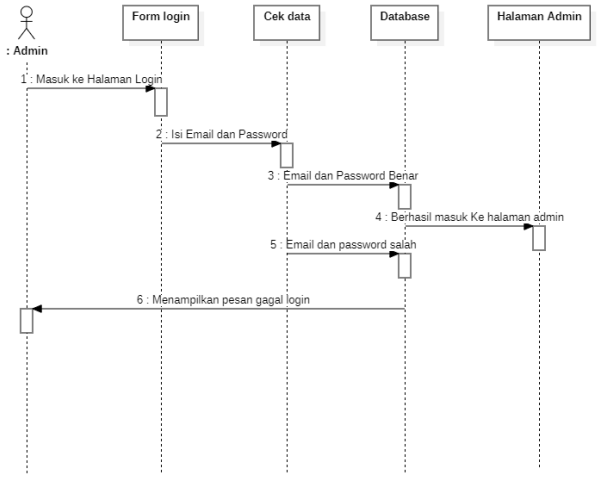
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Layanan Publik (Admin)

Admin membuka halaman agenda, setelah itu sistem menampilkan halaman data kegiatan. Di halaman tersebut, sistem menyediakan empat opsi. Jika admin memilih untuk menambahkan data, sistem akan menampilkan data yang telah tersimpan. Jika admin memilih opsi mengedit data, sistem akan menampilkan pesan bahwa data telah berhasil diubah. Sedangkan, jika admin memilih opsi menghapus, sistem akan menampilkan pesan bahwa data telah berhasil dihapus. Selain itu, jika admin memilih opsi cetak, sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil dicetak.

c. *Sequence Diagram*

Berikut *Sequence Diagram* dari rancangan sistem yang telah dibuat oleh penulis :

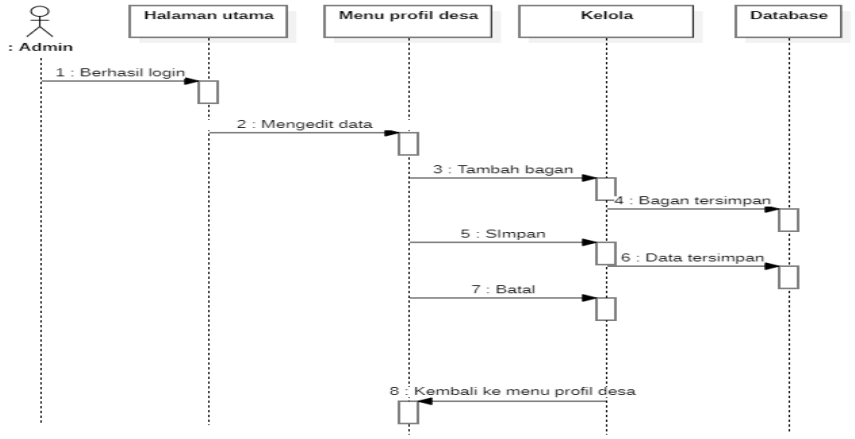
1) *Sequence Diagram* Login (Admin)



Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Login (admin)

Admin masuk ke halaman login, mengisi email dan password, dan di konfirmasi ke database kemudian jika benar maka admin berhasil masuk ke halaman admin, jika salah maka akan database mengirikan pesan gagal login.

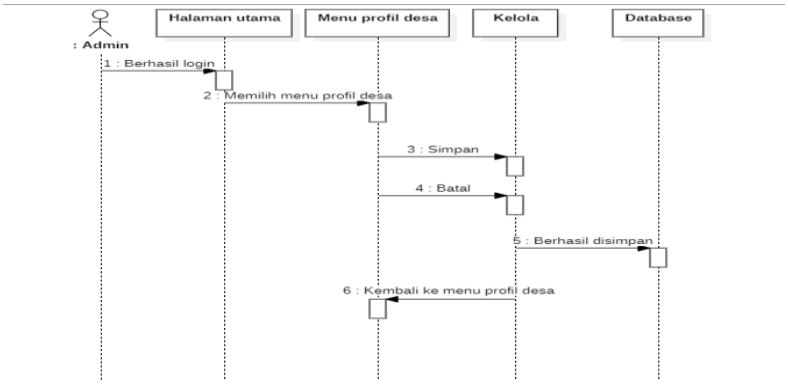
2) *Sequence Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin)



Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Edit Bagan Organisasi (Admin)

Admin berhasil login, kemudian mengedit data, serta admin bisa menambah,simpan setelah selesai mengedit data, kemudian akan dikonfirmasi ke *database* dan jika data dibatalkan maka akan kembali ke menu profil desa.

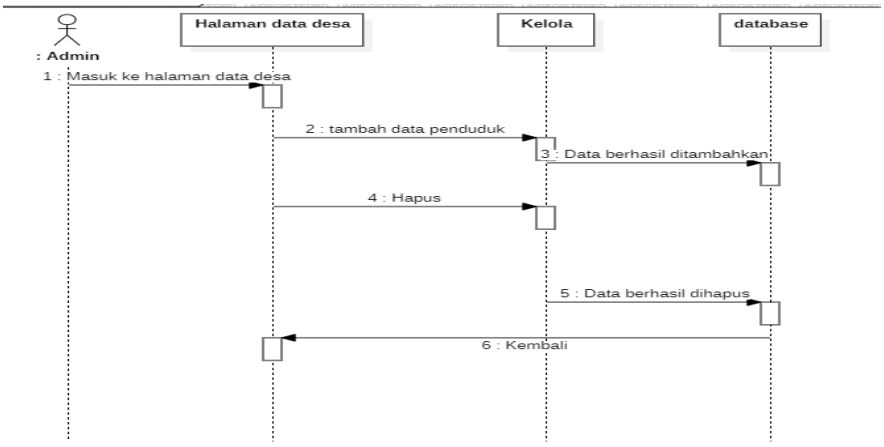
3) *Sequence diagram* Edit Visi dan Misi (Admin)



Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Edit Visi dsn Misi (Admin)

Pada halaman utama, admin memilih profil desa, kemudian admin bisa menyimpan data yang di konfirmasi ke *database* dan jika edit data dibatalkan maka akan kembali ke menu profil desa.

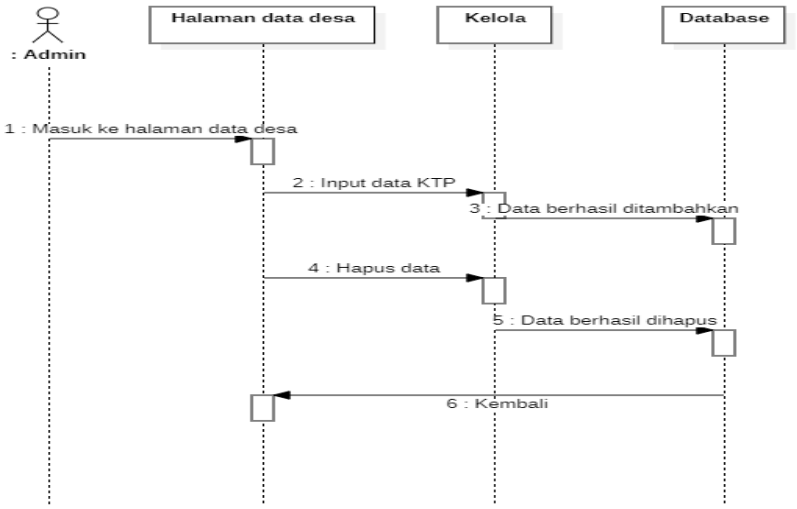
4) *Sequence Diagram* Tambah Data Penduduk (Admin)



Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Tambah Data Penduduk (Admin)

Admin masuk ke halaman data desa, kemudian admin bisa tambah data penduduk dan hapus data yang langsung di konfirmasi ke *database*, jika berhasil di hapus maka akan kembali ke halaman data desa.

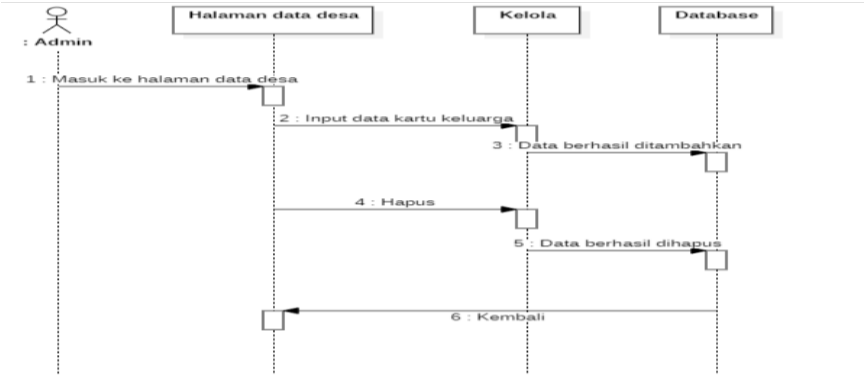
5) *Sequence diagram Input* KTP (admin)



Gambar 3. 18 *Sequence Diagram Input* Data KTP (admin)

Bila admin masuk ke halaman data desa, menambahkan data KTP dan menghapus data kemudian di konfirmasi ke database, maka akan kembali ke halaman data desa.

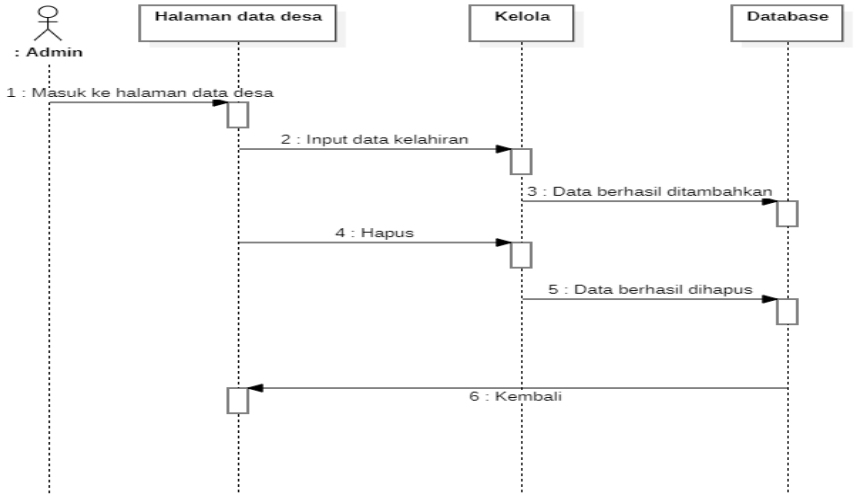
6) *Sequence Diagram Input* Kartu Keluarga (admin)



Gambar 3. 19 *Sequence Diagram Input* Data Keluarga (admin)

Bila admin masuk ke halaman data desa, admin menambahkan input data kartu keluarga, atau menghapus data lalu di konfirmasi database berhasil, jika akan kembali ke halaman data desa.

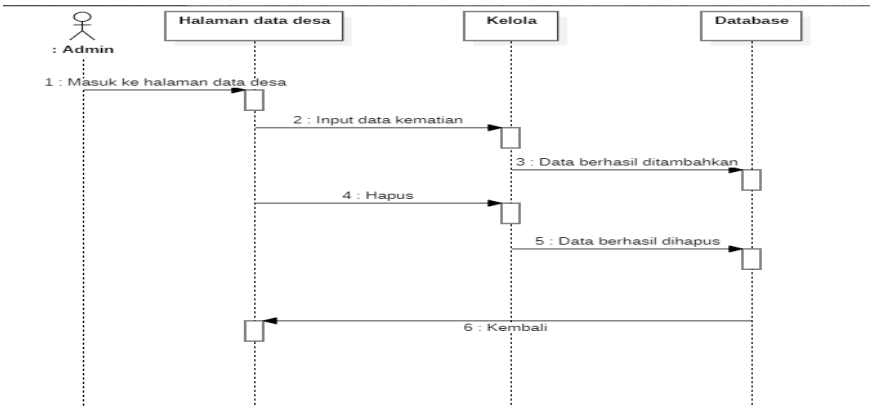
7) *Sequence Diagram Input* Data Kelahiran (admin)



Gambar 3. 20 *Sequence Diagram Input* Data Kelahiran (admin)

Admin membuka halaman data desa, admin menambahkan data penduduk, dan menghapus data setelah dikonfirmasi *database* berhasil, maka akan kembali ke halaman data desa.

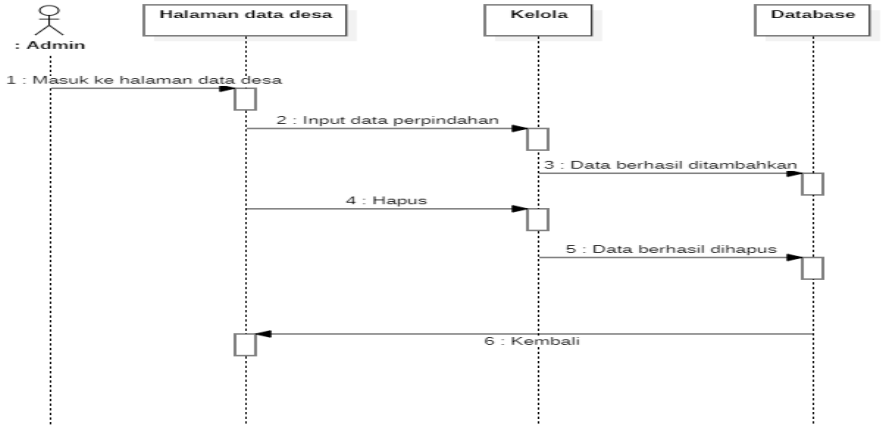
8) *Sequence Diagram Input* Data Kematian (admin)



Gambar 3. 21 *Sequence Diagram Input* Data Kematian (*admin*)

Admin masuk ke data desa, kemudian admin menginput data kematian jika sudah maka admin mengklik aksi simpan dan jika ingin menghapus admin mengklik aksi hapus yang kemudian di konfirmasi ke database, jika hapus berhasil maka kembali ke halaman data desa.

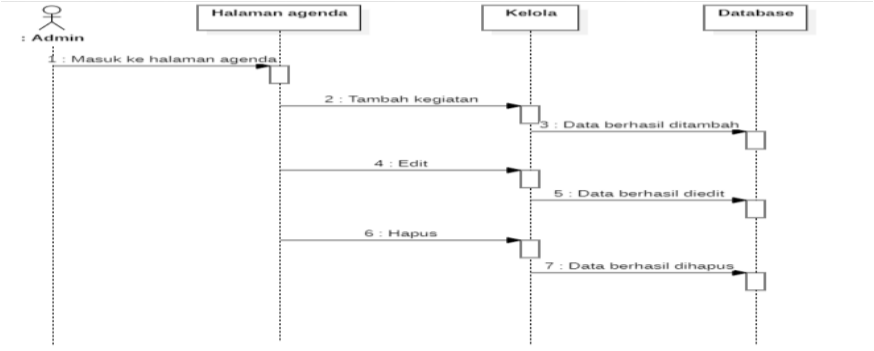
9) *Sequence Diagram Input* Data Perpindahan (admin)



Gambar 3. 22 *Sequence Diagram Input* Data Perpindahan (admin)

Admin masuk ke halaman data desa, lalu menginput data kematian. Setelah itu, admin mengklik aksi simpan. Jika admin memilih aksi hapus dan berhasil yang telah di konfirmasi oleh database, maka akan kembali ke halaman data desa.

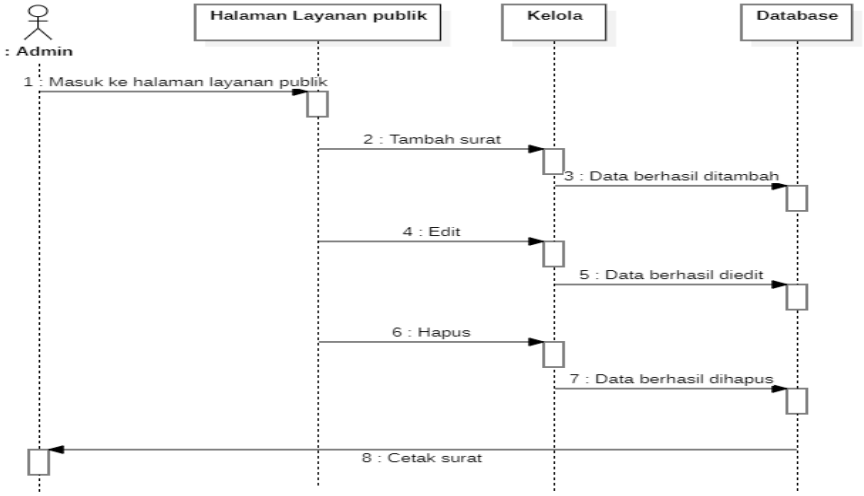
10) *Sequence Diagram* Agenda Kegiatan (Admin)



Gambar 3. 23 *Sequence Diagram* Agenda Kegiatan (admin)

Admin masuk ke halaman agenda, kemudian admin bisa menambah, mengedit dan menghapus data yang langsung di konfirmasi oleh *database*.

11) *Sequence Diagram* Layanan Publik (*admin*)



Gambar 3. 24 *Sequence Diagram* Layanan Publik

Admin masuk ke halaman layanan publik, disini admin bisa melakukan tambah data surat, edit data surat, hapus data surat yang di konfirmasi database dan kemudian database akan menampilkan data yang akan dicetak.

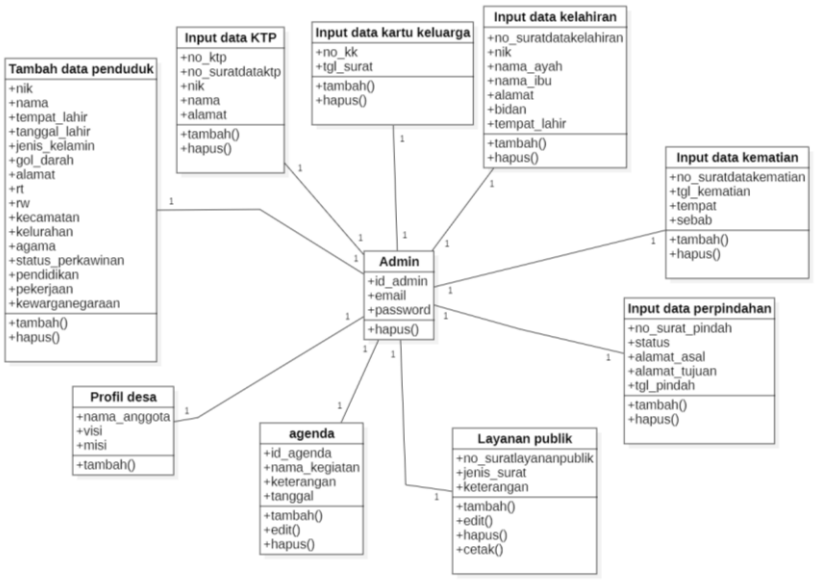
d. *Class Diagram*

Pada Penelitian ini penulis membuat desain basis data sistem informasi sistem informasi Desa Sibung dengan menggunakan *class Diagram*

1) *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatusistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi

keadaan (metode/fungsi) tersebut. Berikut *class diagram* dari analisis dan desain sistem informasi Desa Sibung.



Gambar 3. 25 *Class Diagram*

2) Desain Basis data

Dalam suatu aplikasi sebuah program banyak digunakan tabel, tabel tersebut untuk mempermudah pengguna dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai dengan yang diinginkan. Berikut rincian rancangan database yang akan dirancang.

Nama *database* : db_sibung

Jumlah tabel : 10 tabel

Adapun rancangan tabel tersebut sebagai berikut :

a. Tabel admin

Tabel admin merupakan tabel untuk admin *login* ke halaman utama pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi

Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : admin

Fungsi : Untuk data admin

Tabel 3. 4 Tabel admin

Nama Field	Tipe	Panjang
id_admin	int	11 (pk)
Email	varchar	20
Password	varchar	15

b. Tabel profil desa

Tabel profil desa merupakan tabel yang menyimpan data profil desa pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : Profil desa

Fungsi : Untuk data profil desa

Tabel 3. 5 Tabel profil desa

Nama Field	Tipe	Panjang
nama_anggota	varchar	20
visi	text	500
misi	text	500

c. Tabel tambah data penduduk

Tabel tambah data penduduk merupakan tabel yang menyimpan data penduduk pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : Tambah data penduduk

Fungsi : Untuk data tambah penduduk

Tabel 3. 6 Tabel tambah data penduduk

Nama Field	Tipe	Panjang
nik	varchar	20 (pk)
nama	varchar	45
tempat_lahir	varchar	20
tanggal_lahir	date	
jenis_kelamin	enum	‘L’,’P,
gol_darah	varchar	20
alamat	text	20
rt	varchar	20
rw	varchar	20
kecamatan	text	20
kelurahan	text	20
agama	varchar	20
status_perkawinan	varchar	20
pendidikan	Text	20

Nama Field	Tipe	Panjang
pekerjaan	varchar	20
kewarganegaraan	varchar	20

d. Tabel *Input* data KTP

Tabel *input* data KTP merupakan tabel yang menyimpan data KTP pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : *Input* data KTP

Fungsi : Untuk data KTP

Tabel 3. 7 Tabel *input* data KTP

Nama Field	Tipe	Panjang
no_ktp	varchar	20 (pk)
no_suratdataktp	varchar	12
Nik	varchar	45
Nama	Text	20
Alamat	Text	20

e. Tabel *Input* data Kartu Keluarga

Tabel *input* data kartu keluarga merupakan tabel yang menyimpan data kartu keluarga pada Analisis Dan Desain

Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : *Input* data kartu keluarga

Fungsi : Untuk data kartu keluarga

Tabel 3. 8 Tabel input data kartu keluarga

Nama Field	Tipe	Panjang
no_kk	varchar	20 (pk)
tgl_surat	date	

f. Tabel *Input* data kelahiran

Tabel *input* data kelahiran merupakan tabel yang menyimpan data kelahiran pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : *Input* data kelahiran

Fungsi : Untuk data kelahiran

Tabel 3. 9 Tabel *input* data kelahiran

Nama Field	Tipe	Panjang
no_suratdatakelahiran	int	11 (pk)
nik	varchar	20
nama_ayah	Text	20
nama_ibu	Text	20

Nama Field	Tipe	Panjang
Alamat	varchar	45
Bidan	varchar	20
tempat_lahir	varchar	20

g. Tabel *Input* data kematian

Tabel *input* data kematian merupakan tabel yang menyimpan data kematian pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web

Nama tabel : *Input* data kematian

Fungsi : Untuk data kematian

Tabel 3. 10 Tabel input data kematian

Nama Field	Tipe	Panjang
no_suratdatakematian	Int	11 (pk)
tgl_kematian	Date	
Tempat	Text	20
Sebab	varchar	45

h. Tabel *Input* data perpindahan

Tabel *input* data perpindahan merupakan tabel yang menyimpan data perpindahan pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : *Input* data perpindahan

Fungsi : Untuk data perpindahan

Tabel 3. 11 Tabel *input* data perpindahan

Nama Field	Tipe	Panjang
no_surat_pindah	Varchar	15 (pk)
status	Varchar	20
alamat_asal	Text	20
alamat_tujuan	Text	20
tgl_pindah	Date	

i. Tabel agenda desa

Tabel agenda desa merupakan tabel yang menyimpan data agenda desa yang ada pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : Agenda

Fungsi : Untuk data agenda desa

Tabel 3. 12 Tabel agenda desa

Nama Field	Tipe	Panjang
id_agenda	Int	11 (pk)
nama_kegiatan	varchar	15
keterangan	varchar	20
tanggal	Date	

j. Tabel layanan publik

Tabel agenda desa merupakan tabel yang menyimpan data layanan publik yang ada pada Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web.

Nama tabel : Layanan publik

Fungsi : Untuk data layanan publik

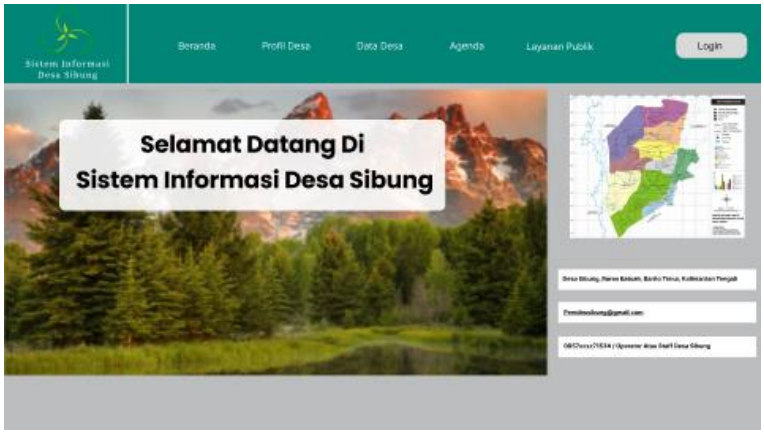
Tabel 3. 13 Tabel layanan publik

Nama Field	Tipe	Panjang
no_suratlayananpublik	varchar	15 (pk)
jenis_surat	varchar	20
keterangan	varchar	20

3.7.2 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan *interface* menggunakan figma pada halaman-halaman didalam sistem informasi Desa Sibung ini nantinya. Desain antarmuka merujuk pada proses merancang tampilan dan interaksi antara manusia (pengguna) dan suatu sistem. Desain antarmuka bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efektif dan efisien. Dengan memperhatikan semua kegunaan ini, desainer antarmuka berusaha menciptakan pengalaman yang positif dan efektif bagi pengguna. Desain antarmuka yang baik merupakan kombinasi dari elemen visual, fungsional, dan interaktif yang bekerja bersama-sama untuk mencapai tujuan ini. Adapun rancangan interface-nya adalah sebagai berikut :

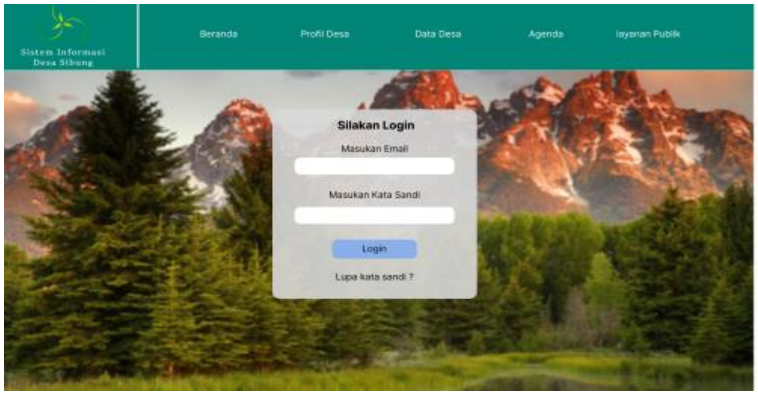
1) Desain Halaman Utama



Gambar 3. 26 Halaman Utama

Halaman utama merupakan halaman yang muncul pertama kali dari sistem informasi ketika website diakses oleh pengguna dan admin, pada halaman ini terdapat 6 menu yang bisa diakses yaitu beranda, profil desa, data desa, agenda, layanan publik, dan *login.* Dimana user hanya bisa melihat menu beranda dan profil desa.

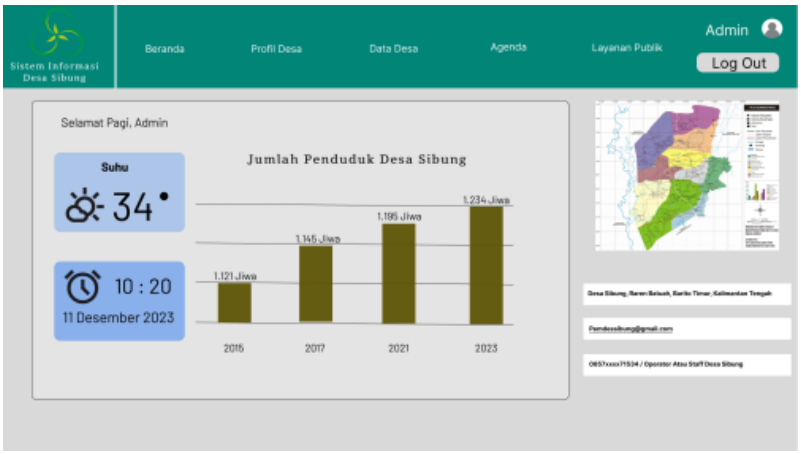
2) Desain Halaman Login *Admin*



Gambar 3. 27 Halaman Login *Admin*

Halaman ini merupakan halaman bagi admin kantor Desa Sibung yang ingin login dengan memasukan *email* dan *password.* Dan kemudian admin akan masuk ke halaman *dashboard.*

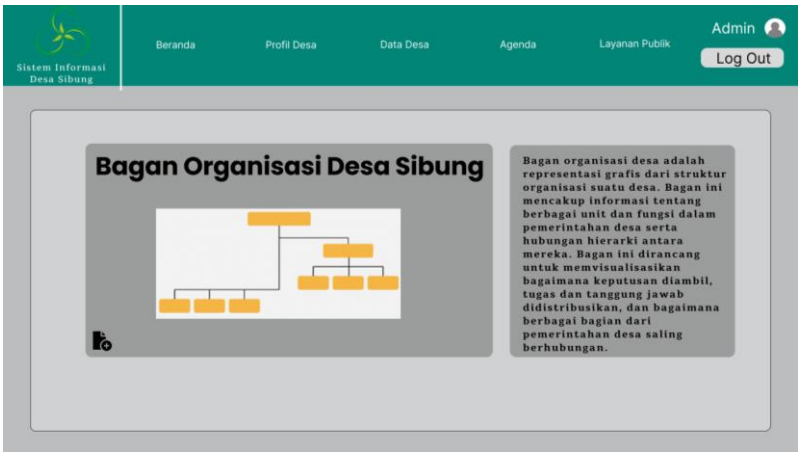
3) Desain Halaman Dasboard Admin



Gambar 3. 28 Halaman Dashboard *Admin*

Halaman dashboard admin merupakan halaman utama saat admin berhasil melakukan login. Menampilkan beranda, profil desa, data desa, agenda dan layanan publik serta dipojok kanan atas terdapat ikon admin dan ada menu *log out.*

4) Desain Halaman Bagan Organisasi Admin

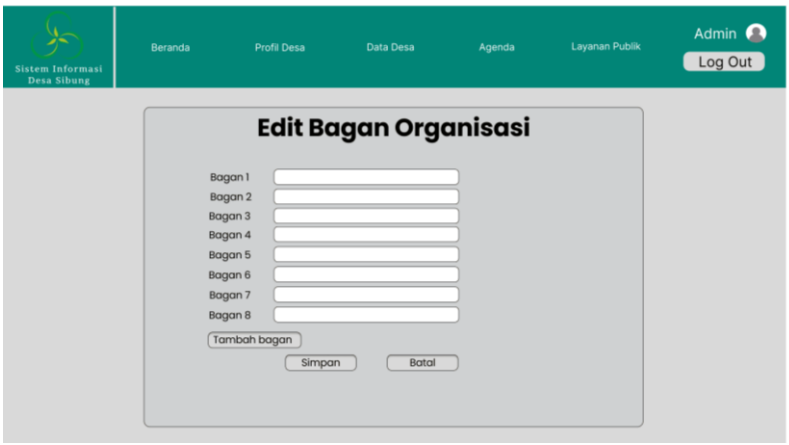


Gambar 3. 29 Halaman Bahan Organisasi *Admin*

Halaman ini merupakan halaman untuk *admin* melihat bagan organisasi kantor Desa Sibung. Disini menampilkan bagan organisasi

Desa Sibung dan penjelasan dari bagan organisasi serta terdapat ikon untuk mengedit bagan pada pojok kiri bawah didekat bagan.

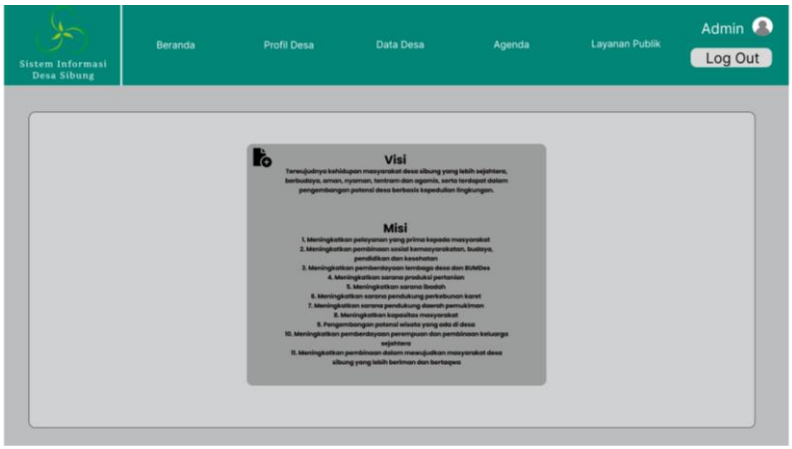
5) Desain Halaman Edit Bagan Organisasi Admin



Gambar 3. 30 Halaman Edit Bagan Organisasi Admin

Halaman ini merupakan halaman untuk admin mengedit bagan organisasi kantor Desa Sibung. Terdapat menu tambah bagan, simpan dan batal pada halaman ini untuk mengedit bagan organisasi.

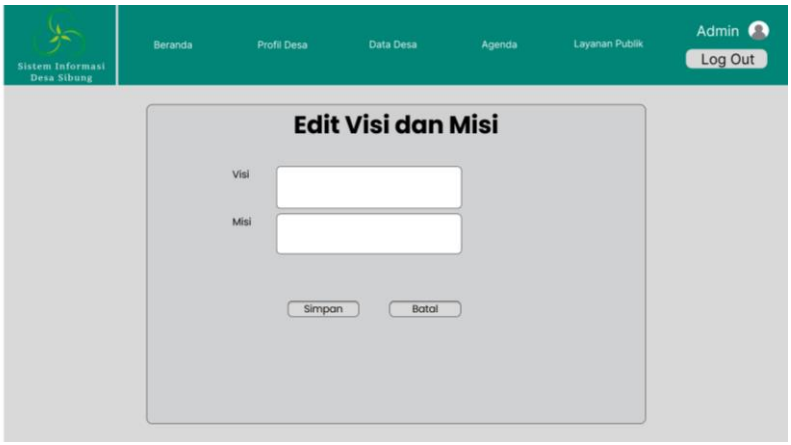
6) Desain Halaman Visi dan Misi Admin



Gambar 3. 31 Halaman Visi dan Misi Admin

Halaman ini merupakan halaman admin untuk mengubah visi dan misi pada perancangan ini. terdapat ikon edit pada pojok kanan atas dekat visi yang dimana ikon tersebut untuk mengedit visi dan misi.

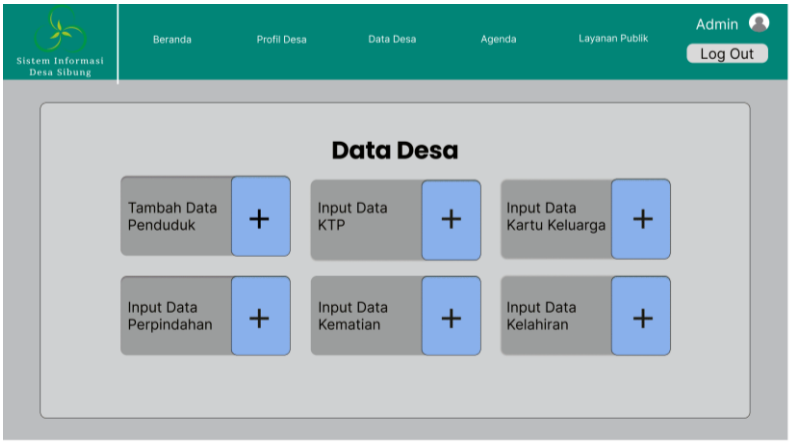
7) Desain Halaman Edit Visi dan Misi Admin



Gambar 3. 32 Halaman Edit Visi dan Misi Admin

Halaman ini merupakan halaman edit visi dan misi yang hanya bisa dilihat oleh admin, di halaman ini terdapat menu simpan dan batal untuk mengedit visi dan misi kantor Desa Sibung.

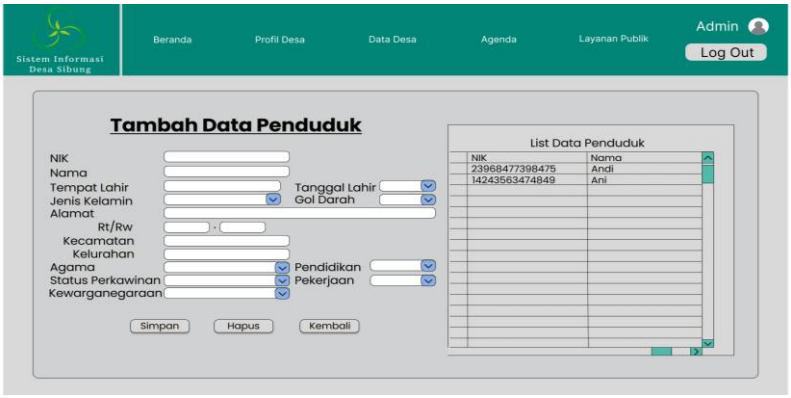
8) Desain Halaman Menu Data Desa Admin



Gambar 3. 33 Halaman Menu Data Desa *Admin*

Halaman ini merupakan halaman data desa, dimana *admin* bisa menambah data jika menekan salah satu dari menu-menu tersebut yang diinginkan. Terdapat 6 menu yaitu tambah data penduduk, input data KTP, input data kartu keluarga, input data kelahiran, input data kematian dan input data perpindahan.

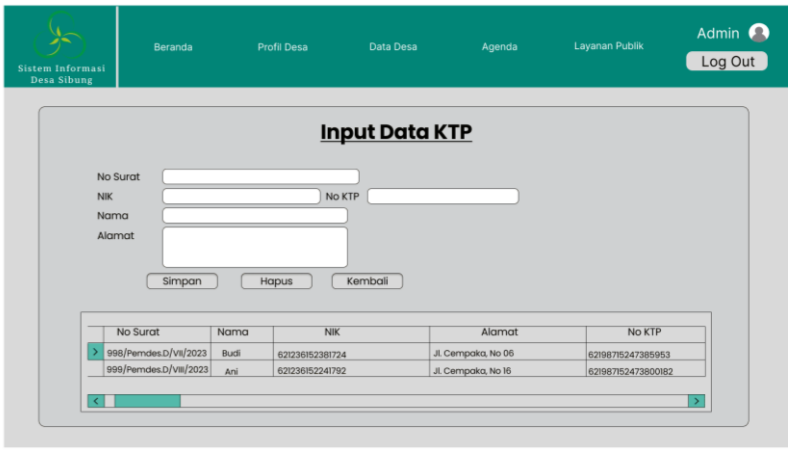
9) Desain Halaman Tambah Data Penduduk (*Admin*)



Gambar 3. 34 Halaman Tambah Data Penduduk (*Admin)*

Halaman ini merupakan halaman tambah data penduduk. Pada halaman ini *admin* bisa menambah data dan juga pada halaman ini juga langsung tertampil tabel *list* penduduk yang sudah di *input* oleh *admin*.

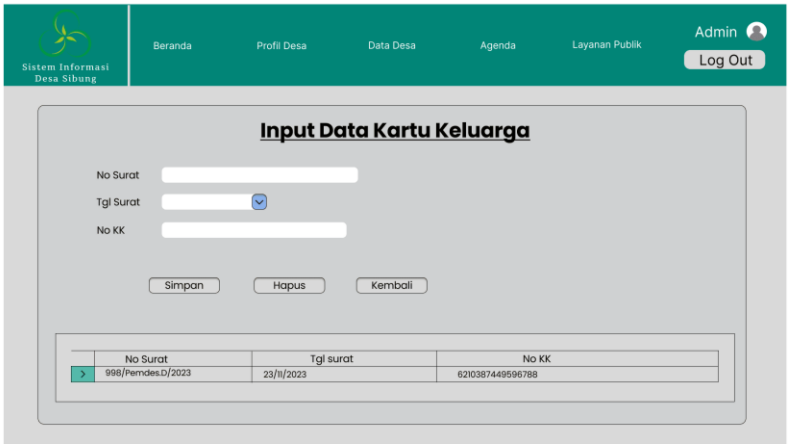
10) Desain Halaman *Input* Data KTP (*Admin*)



Gambar 3. 35 Halaman *Input* KTP (*Admin)*

Halaman ini merupakan halaman untuk *admin* menambah atau meng-*input* data KTP. Dan kemudian data yang telah ditambahkan masuk kedalam tabel yang ada pada halaman tersebut.

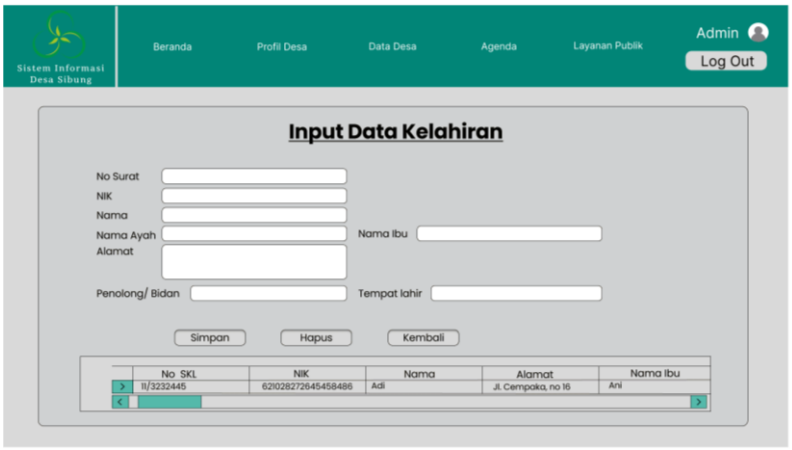
11) Desain Halaman *Input* Data Kartu Keluarga (*Admin*)



Gambar 3. 36 Halaman *Input* Data Kartu Keluarga (*Admin)*

Halaman ini merupakan halaman untuk admin meng-*input* data kartu keluarga. Kemudian data yang telah di *input* tadi masuk kedalam tabel yang ada pada halaman ini.

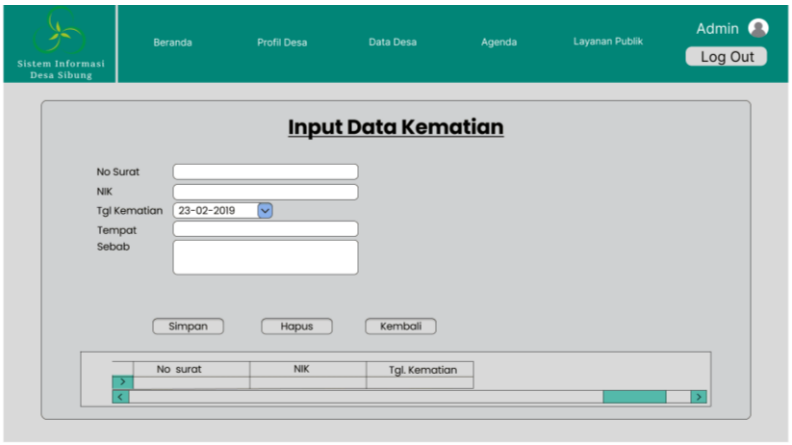
12) Desain Halaman *Input* Data Kelahiran (*Admin*)



Gambar 3. 37 Halaman *Input* Data Kelahiran (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* meng-*input* data kelahiran. Pada halaman ini terdapat simpan, hapus dan kembali, dan setelah data itu disimpan maka akan masuk kedalam tabel pada halaman ini.

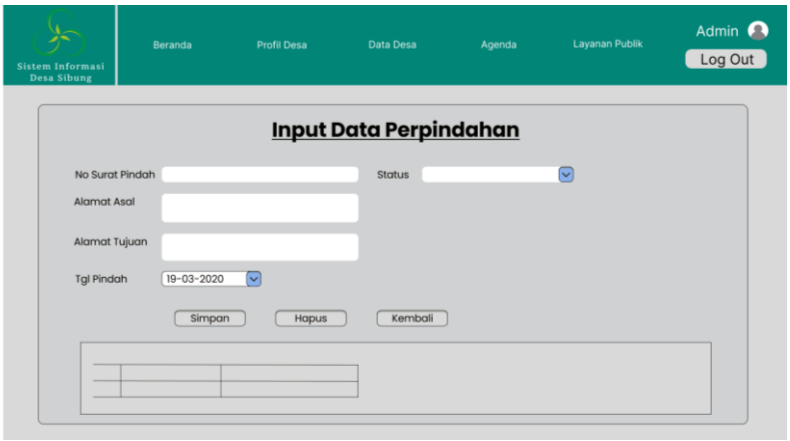
13) Desain Halaman *Input* Data Kematian (*Admin*)



Gambar 3. 38 Halaman *Input* Data Kematian (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* untuk melakukan input data kematian. Setelah data dimasukkan, akan tercatat dalam tabel yang terdapat di halaman ini.

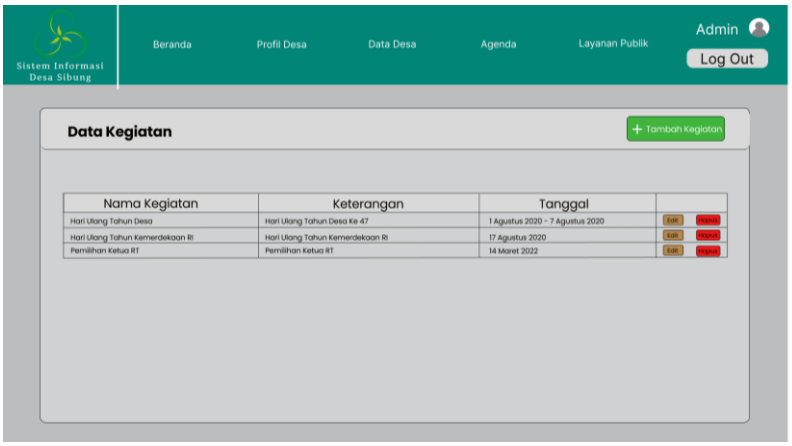
14) Desain Halaman *Input* Data Perpindahan (*Admin*)



Gambar 3. 39 Halaman Input Data Perpindahan (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* untuk meng-*input* data perpindahan penduduk. Setelah admin menyimpan data, informasi tersebut akan otomatis tampil pada tabel yang ada di halaman ini.

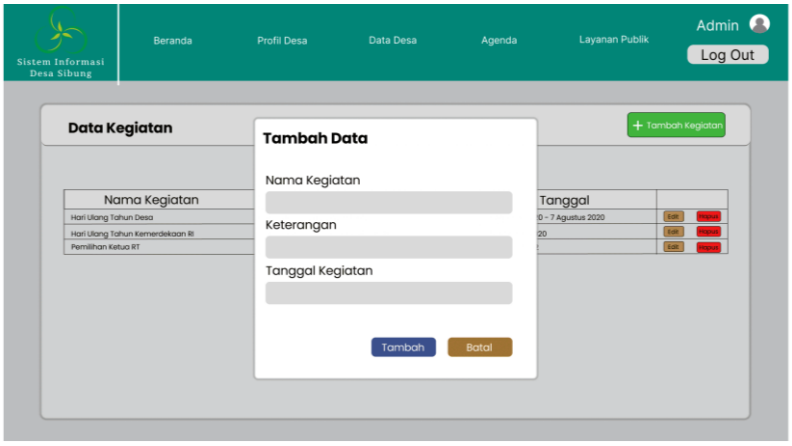
15) Desain Halaman Agenda Desa (*Admin*)



Gambar 3. 40 Halaman Agenda Desa (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman admin untuk melihat, menambah, mengedit, serta menghapus data kegiatan desa setelah mengklik ikon agenda.

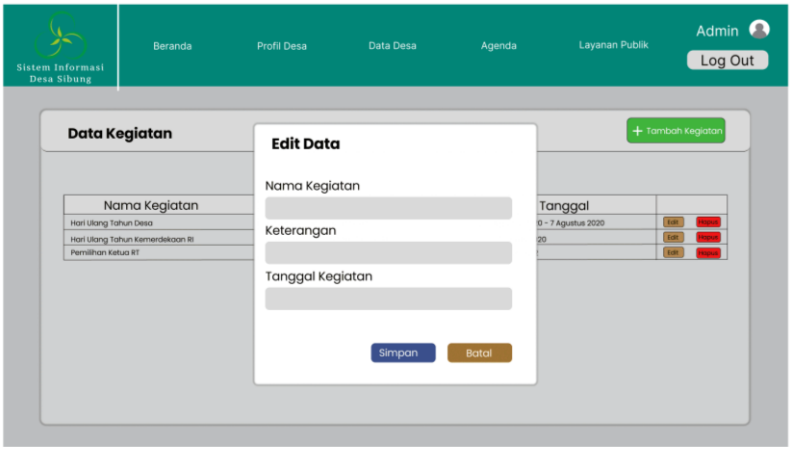
16) Desain Halaman Tambah Agenda Desa (*Admin*)



Gambar 3. 41 Halaman Tambah Agenda Desa (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* menambah data kegiatan. Ketika *admin* selesai menambah data, maka data tersebut akan otomatis masuk kedalam tabel pada halaman ini.

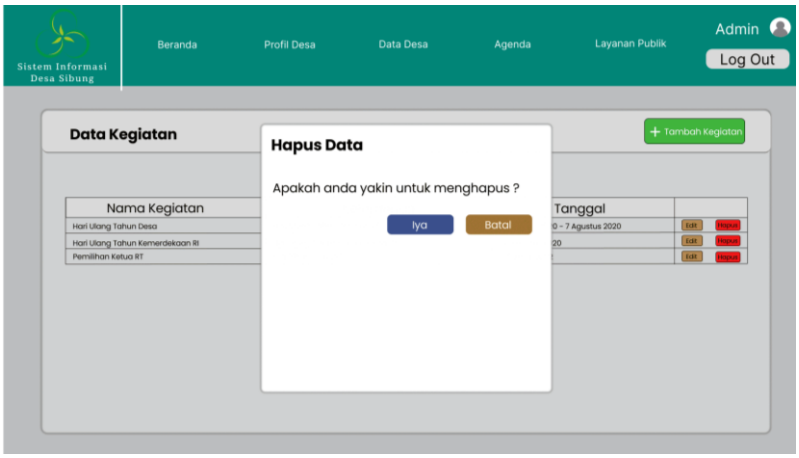
17) Desain Halaman Edit Halaman Agenda Desa (*Admin*)



Gambar 3. 42 Halaman Edit Agenda (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman admin untuk mengubah data kegiatan atau data agenda. Dan kemudian jika *admin* menekan simpan maka data akan tearsimpan otomatis dan masuk kedalam tabel pada halaman ini.

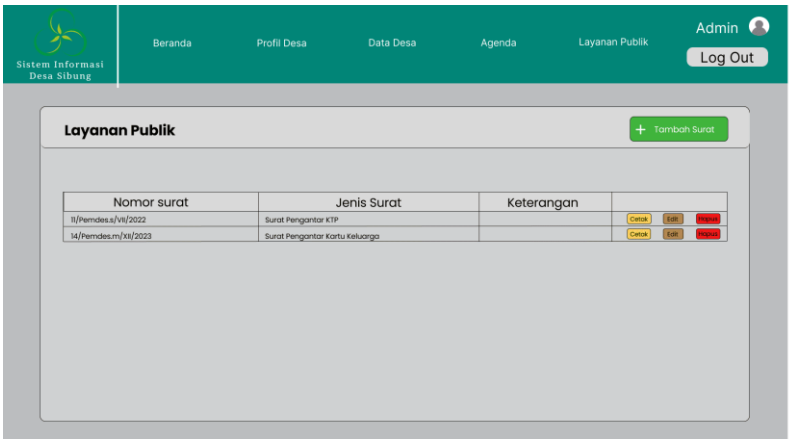
18) Desain Halaman Hapus Agenda Desa (*Admin*)



Gambar 3. 43 Halaman Hapus Agenda Desa (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman khusus admin. Fungsinya adalah untuk menghapus data yang ingin dihapus pada halama agenda desa.

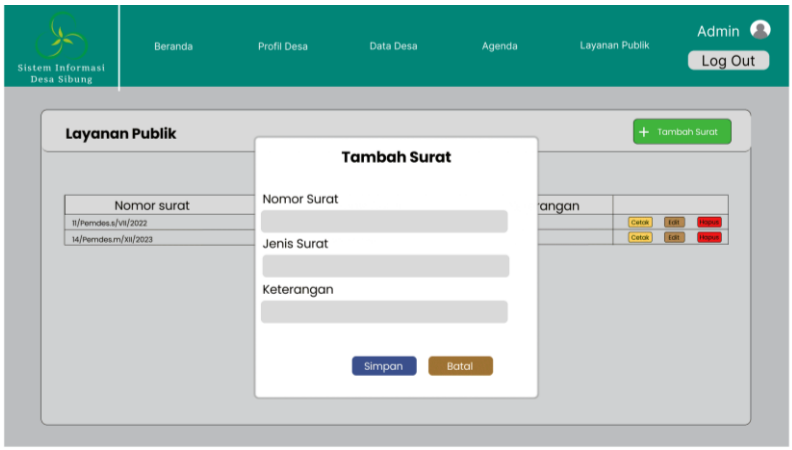
19) Desain Halaman Layanan Publik (*Admin*)



Gambar 3. 44 Halaman Layanan Publik (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman admin untuk menambah data surat, mengedit data surat, menghapus data surat dan juga mencetak surat.

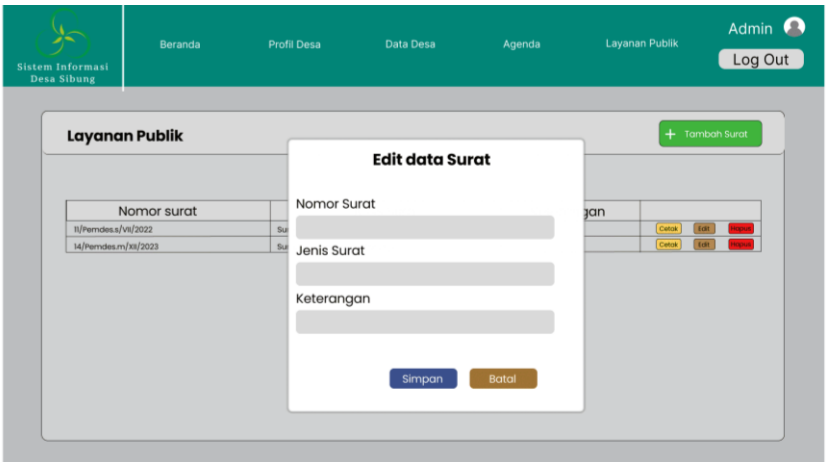
20) Desain Halaman Tambah Data Surat (*Admin*)



Gambar 3. 45 Halaman Tambah Data Surat (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* untuk menambah data surat, pada halaman ini *admin* bisa menambah surat dengan mengisi nomor surat, jenis surat, dan keterangan.

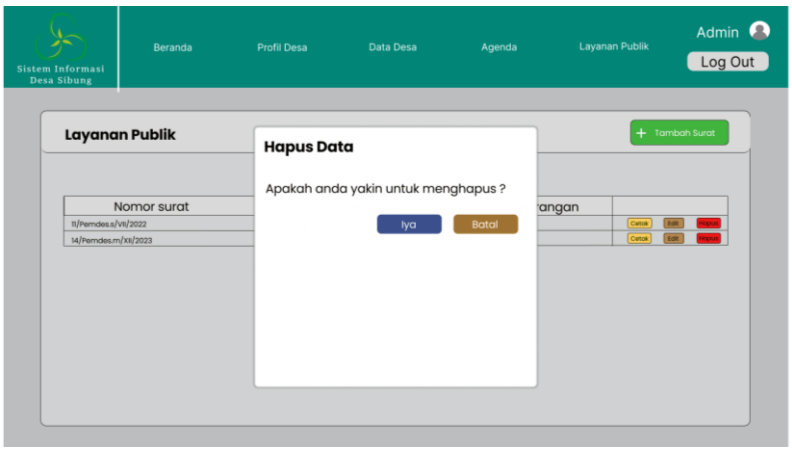
21) Desain Halaman *Edit* Data Surat (*Admin*)



Gambar 3. 46 Halaman *Edit* Data Surat (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman admin untuk mengedit data surat yang ingin di ubah oleh *admin*. Kemudian setelah admin selesai mengedit data surat maka data surat tersebut akan otomatis berubah.

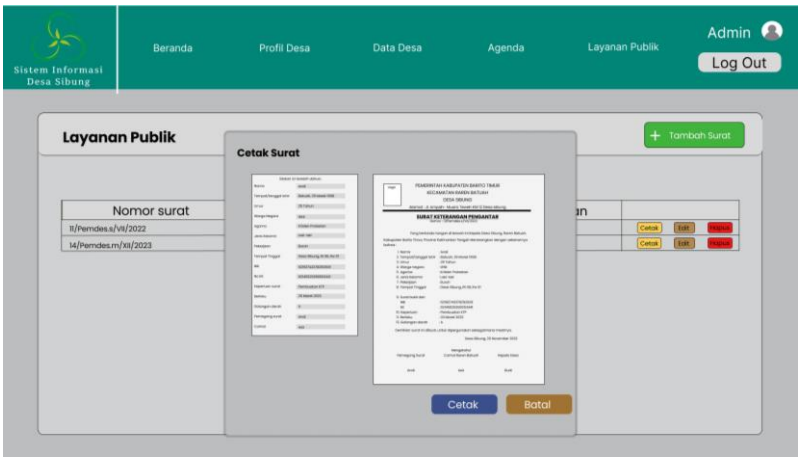
22) Desain Halaman Hapus Data Surat (*Admin*)



Gambar 3. 47 Halaman Hapus Data Surat (*Admin*)

Halaman ini adalah halaman khusus admin yang digunakan untuk menghapus data surat yang mengalami kesalahan. Setelah berhasil dihapus, data tersebut tidak akan terlihat pada tabel.

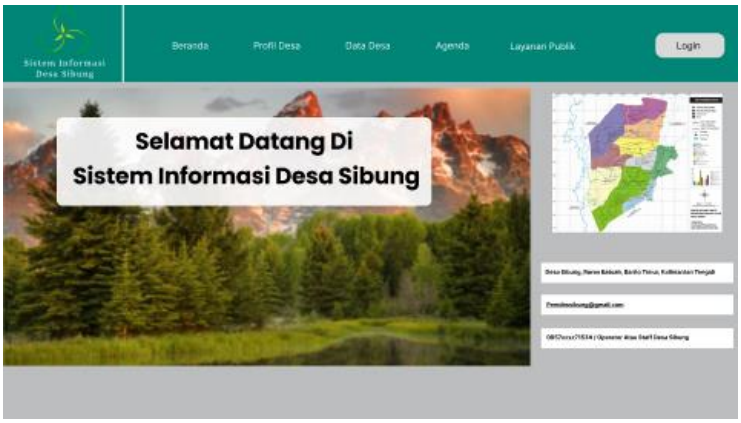
23) Desain Halaman Cetak Surat (*Admin*)



Gambar 3. 48 Halaman Cetak Surat (*Admin*)

Halaman ini merupakan halaman *admin* untuk mencetak surat sesuai keperluan, dimana pada halaman cetak ini tersedia *template* surat yang telah diinput oleh *admin*, kemudian *admin* mengisi data pemohon surat sebelum mencetak kedalam bentuk *pdf* atau langsung mencetak dalam bentuk *print.*

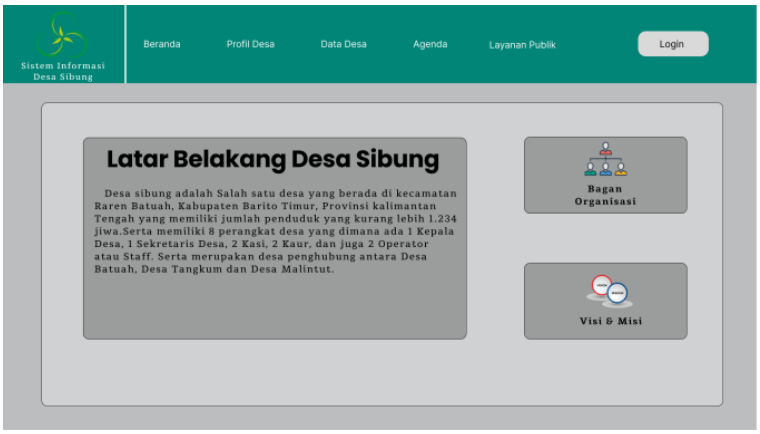
24) Desain Halaman Utama (*User*)



Gambar 3. 49 Halaman Utama (*User*)

Halaman ini merupakan halaman utama untuk user, dimana user hanya bisa melihat dan menekan profil desa untuk melihat latar belakang desa.

25) Desain Halaman Profil Desa (*User*)



Gambar 3. 50 Halaman Profil Desa (*User*)

Halaman ini merupakan halaman untuk *user* setelah menekan ikon profil desa. Pada halaman ini *user* bisa melihat latar belakang desa dan bisa melihat bagan organisasi kantor desa serta bisa melihat visi dan misi desa dengan mengklik ikon gambar di sebelah kanan tersebut.

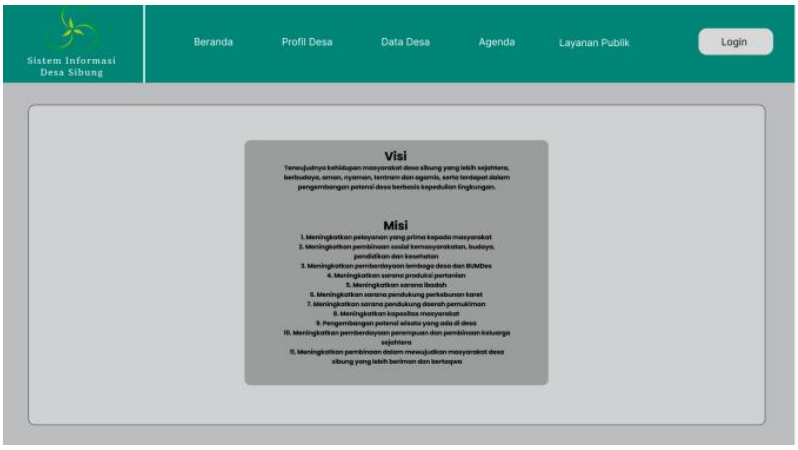
26) Desain Halaman Bagan Organisasi Desa (*User*)



Gambar 3. 51 Halaman Bagan Organisasi (*User*)

Halaman ini merupakan halaman *user*, dimana *user* hanya bisa melihat bagan organisasi desa.

27) Desain Halaman Visi dan Misi Desa (*User*)



Gambar 3. 52 Halaman Visi dan Misi Desa (*User*)

Halaman ini merupakan halaman *user*, dimana *user* hanya bisa melihat visi dan misi desa.

3.8 Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan pada penelitian ini yang dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Oktober 2023 hingga bulan Maret 2024, sebagai berikut :

Tabel 3. 14 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Oktober	November	Desember	Januari	Febuari	Maret
1	Pembuatan Proposal						
2	Seminar Proposal						
3	Perbaikan Proposal						
4	Mengambil Data						
5	Mengolah data dan analisis						
6	Tahap penyusunan Tugas Akhir						
7	Penulisan Laporan Tugas Akhir						
8	Laporan Berakhir Tugas Akhir						
9	Ujian Tugas Akhir						
10	Perbaikan Tugas Akhir						

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R. and Pranatawijaya, V.H. (2021) 'Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode', *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1.

Adlini, M.N. *et al.* (2022) 'Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), pp. 974–980. Available at: https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394.

Agustina, R., Dwanoko, Y.S. and Suprianto, D. (2021) 'Pelatihan Desain Logo Dan Kemasan Produk UMKM di Wilayah Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang', *JURNAL APLIKASI DAN INOVASI IPTEKS 'SOLIDITAS' (J-SOLID)*, 4(1), p. 69. Available at: https://doi.org/10.31328/js.v4i1.1732.

Anggraini, Y. (2021) 'Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2415–2422. Available at: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241.

Asrurin, W. (no date) 'ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMA BANTUAN DANA COVID-19 BERBASIS DASHBOARD (STUDY KASUS: KANTOR DESA RANGAI)', *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(4).

Baenil Huda and Saepul Apriyanto (2019) 'APLIKASI SISTEM INFORMASI LOWONGAN PEKERJAAN BERBASIS ANDROID DAN WEB MONITORING (Penelitian dilakukan di Kab. Karawang)', *BUANA ILMU*, 4(1), pp. 11–24. Available at: https://doi.org/10.36805/bi.v4i1.808.

Basten, I. and Ardhiansyah, M. (2022) 'Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Menggunakan Model Waterfall (Studi Kasus Desa Banjarsari Kabupaten Lebak)', 2(1).

Cahyana, Y. (2022) 'Perancangan Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Berbasis Web Di Desa Bojongsari', 6(2).

Cahyono, D.E. and Jayanti, A. (2022) 'IMPLEMENTASI APLIKASI KASIR BERBASIS WEB PADA TOKO GHAFYA FRUITS SHOP', 10(1).

Darmawan, D. and Wijaya, A.F. (2022) 'Analisis dan Desain Tata Kelola Teknologi Informasi Menggunakan Framework COBIT 2019 pada PT. XYZ', *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 3(1), pp. 1–17. Available at: https://doi.org/10.51519/journalcisa.v3i1.139.

Dewi, K. and Ramadhani, I. (2023) ‘Perancangan Visual Aplikasi Pemesanan E-Tiket (Studi Kasus PT. Bus Kota Pinang Baru)’, 8(2).

Farisi, A., Rachmat, N. and Al Rivan, M.E. (2022) ‘Pelatihan Pembuatan Website Portal dengan Menggunakan Wordpress untuk Siswa/Siswi SMA Negeri 6 Palembang’, *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 5(1), pp. 25–32. Available at: https://doi.org/10.33330/jurdimas.v5i1.1118.

Fatoni, A., Normalisa and Zulfikar, A.F. (2020) ‘Merancang Sistem Aplikasi Pendaftaran Kartu Kredit di Bank Panin Kantor Kas Permata Taman Palem’, *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), pp. 59–85. Available at: https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.95.

Frisdayanti, A. (2019) ‘PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN’, 1.

Hermansyah, H., Wahyuni, S. and Akbar, A. (2022) ‘Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis Web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall’, *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), p. 515. Available at: https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3803.

Hidayat, A. and Mukhlisin, M. (2020) ‘Analisis Pertumbuhan Zakat Pada Aplikasi Zakat Online Dompet Dhuafa’, *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 6(3), p. 675. Available at: https://doi.org/10.29040/jiei.v6i3.1435.

Jannah, M. and Setyadi, R. (no date) ‘Analisis Kinerja Website Info PBB Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah Menggunakan Metode PIECES’.

Kaunang, M. and Sumampouw, I. (2019) ‘PERAN KEPALA DESA DALAM PELAKSANAAN PEMBANGUNAN DI DESA SALIBABU KECAMATAN SALIBABU’, 2(2).

M, Abd.Jalil., Syahidin, S. and Erma, E. (2021) ‘Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Sere Wangi Di Kecamatan Terangun Kabupaten Gayo Lues’, *Gajah Putih Journal of Economics Review*, 3(2), pp. 76–88. Available at: https://doi.org/10.55542/gpjer.v3i2.187.

Malius, H. and Dani, A.A.H. (2021) ‘SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB PADA SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 109 SERITI’, 1(3).

Mubarok, A. (no date) ‘PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBAYARAN SUMBANGAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN BERBASIS WEB’.

Ningsih, S.Y. and Mahyuddin, N. (2021a) ‘Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak’, *Jurnal*

Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), pp. 137–149. Available at: https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217.

Ningsih, S.Y. and Mahyuddin, N. (2021b) 'Desain E-Module Tematik Berbasis Kesantunan Berbahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), pp. 137–149. Available at: https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1217.

Nusri, A.Z., Wardana, Moh.A. and Rahmayuliani, A. (2022) 'Perancangan Sistem Informasi Geografis Potensi Desa Lompulle Berbasis Web', *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, 5(2), pp. 97–106. Available at: https://doi.org/10.57093/jisti.v5i2.134.

Pamungkas, B.A. (2019) 'Pelaksanaan Otonomi Desa Pasca Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa', *JURNAL USM LAW REVIEW*, 2(2), p. 210. Available at: https://doi.org/10.26623/julr.v2i2.2271.

Paradis, C.N. *et al.* (2022) 'Analisis dan Perancangan Software Pengukuran Metrik Skala dan Kompleksitas Diagram Class', *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), pp. 58–65. Available at: https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.40.

Putra, F.D., Riyanto, J. and Zulfikar, A.F. (2020) 'Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB', *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), pp. 32–50. Available at: https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93.

Rahman, M.S. (2019) 'APLIKASI REKAPITULASI KUESIONER HASIL PROSES BELAJAR MENGAJAR PADA STMIK INDONESIA BANJARMASIN MENGGUNAKAN JAVA', *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), p. 165. Available at: https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2231.

Rizkiyah, P.M.R., Putra, C.A. and Assani', S. (no date) 'Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Air HIPPAM Desa Leran Berbasis Web'.

Rozana, L. and Musfikar, R. (2020) 'ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT BERBASIS WEB PADA KANTOR LURAH DESA DAYAH TUHA', *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), p. 14. Available at: https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.6933.

Rusandi and Muhammad Rusli (2021) 'Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus', *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), pp. 48–60. Available at: https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18.

Sallaby, A.F. and Kanedi, I. (2020) ‘Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter’, *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 16(1). Available at: https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1121.

Sari, R. and Hamidy, F. (no date) ‘SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PERHITUNGAN HARGA POKOK PRODUKSI PADA KONVEKSI SJM BANDAR LAMPUNG’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(1).

Soemarsono, A.K., Purabaya, R.H. and Pradnyana, I.W.W. (2021) ‘Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web untuk Pelayanan Publik pada Desa Tengkurak, Kecamatan Tirtayasa, Kabupaten Serang.’

Supiyandi, S. *et al.* (2022) ‘Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall’, *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), p. 274. Available at: https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986.

Syukron, A. (2019) ‘PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN DESA BERBASIS WEBSITE PADA DESA WINONG’, *Bianglala Informatika*, 7(1). Available at: https://doi.org/10.31294/bi.v7i1.5790.

Taluke, D., Lakat, R.S.M. and Sembel, A. (2019) ‘ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT’, *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 6(2).

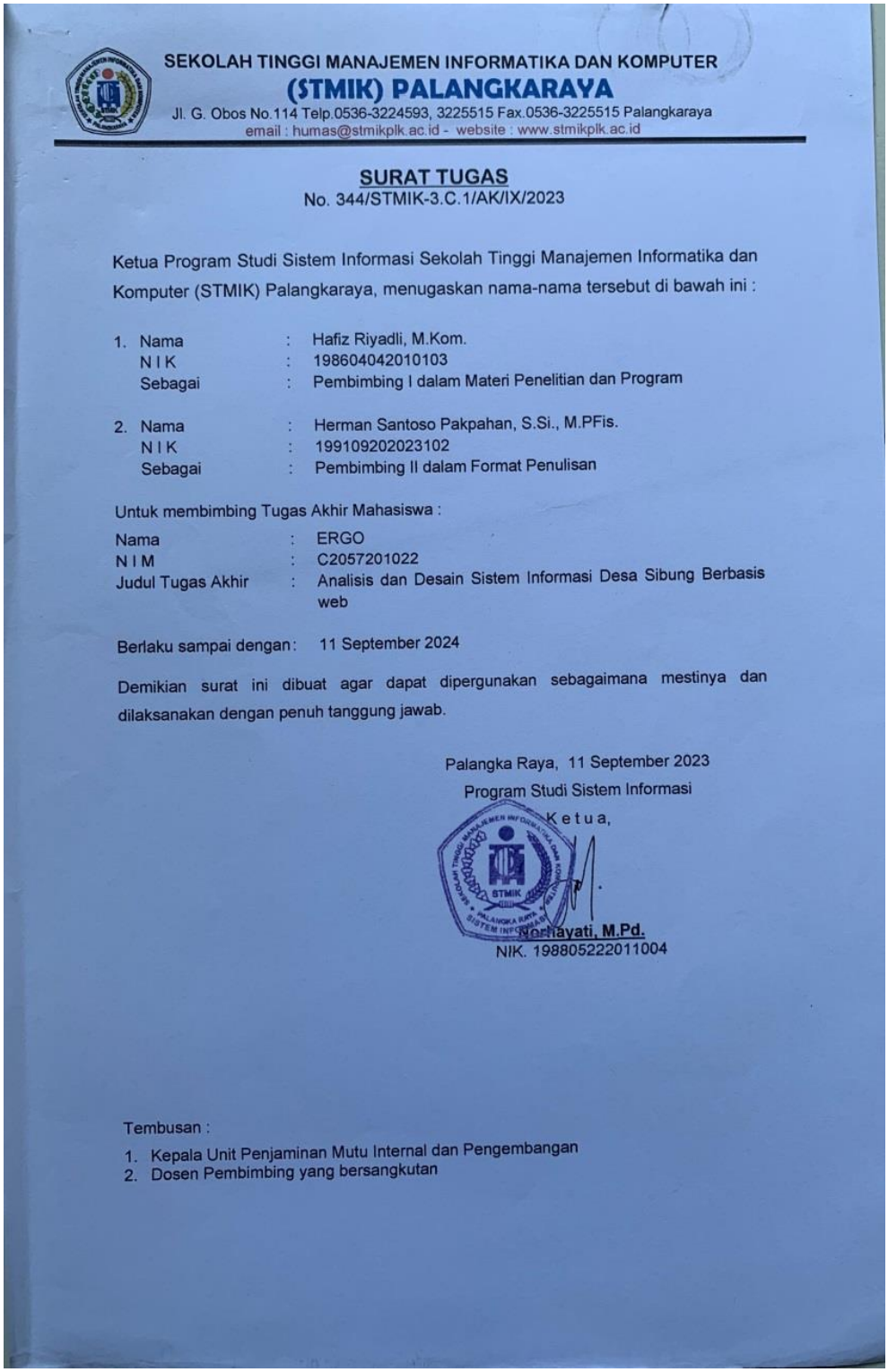
Voutama, A. (2022) ‘Sistem Antrian Cucian Mobil Berbasis Website Menggunakan Konsep CRM dan Penerapan UML’, *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, 11(1), pp. 102–111. Available at: https://doi.org/10.34010/komputika.v11i1.4677.

Wijaya, Y.D. and Astuti, M.W. (2019) ‘Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall’.

Wijayanto, I. (no date) ‘Komparasi Metode FIFO Dan Moving Average Pada Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dalam Menentukan Harga Pokok Penjualan (Studi Kasus Toko Satrio Seputih Agung)’, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).

Wowor, M., Singkoh, F. and Waworundeng, W. (2019) ‘PENGELOLAAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) DALAM PENINGKATAN PENDAPATAN ASLI DESA KAMANGA KECAMATAN TOMPASO’, 3(3).

LAMPIRAN



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 344/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   N I K : 198604042010103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Herman Santoso Pakpahan, S.Si., M.PFis.
   N I K : 199109202023102
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : ERGO
N I M : C2057201022
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Berbasis web

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

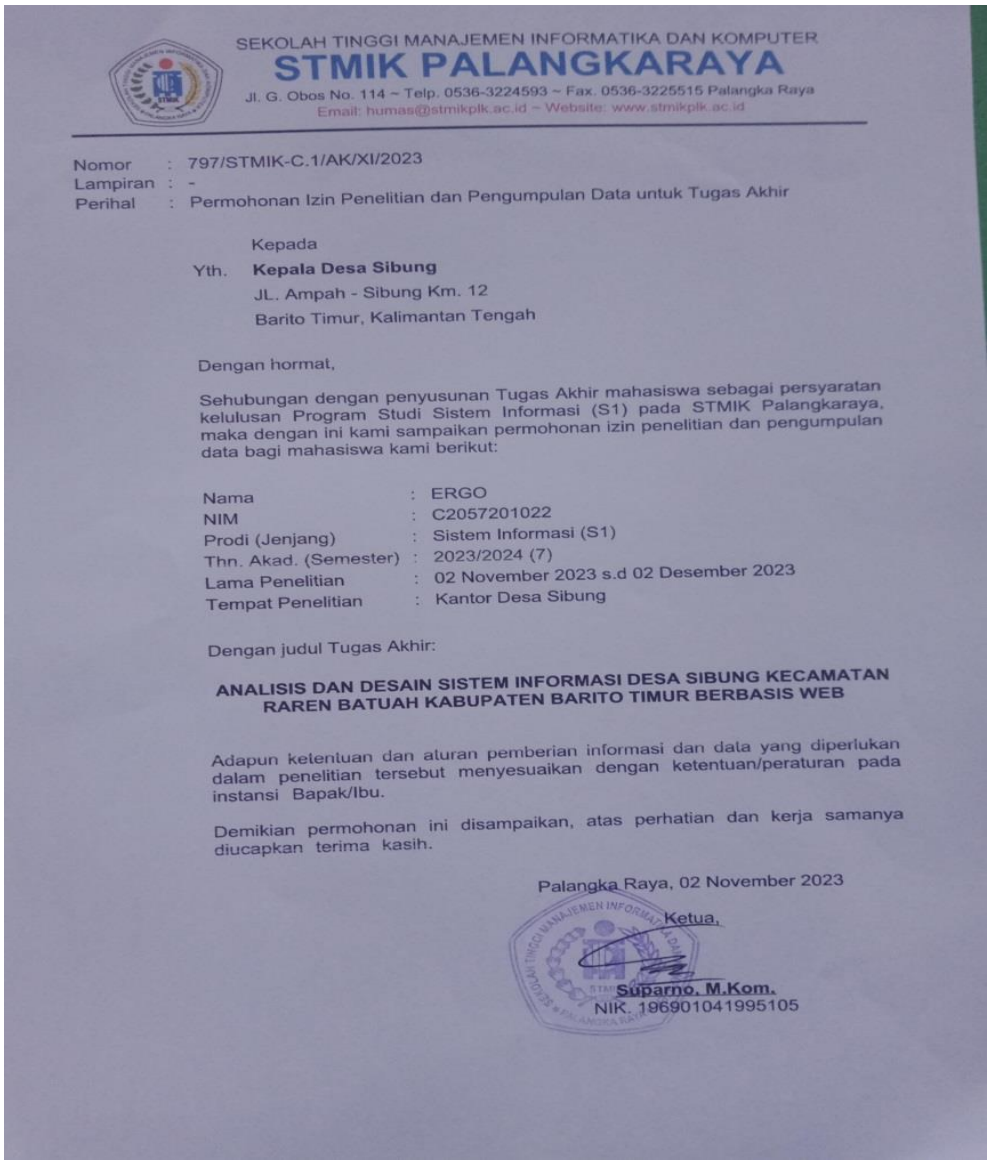
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Norhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 797/STMIK-C.1/AK/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala Desa Sibung**
JL. Ampah - Sibung Km. 12
Barito Timur, Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	ERGO
NIM	:	C2057201022
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	02 November 2023 s.d 02 Desember 2023
Tempat Penelitian	:	Kantor Desa Sibung

Dengan judul Tugas Akhir:

ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 02 November 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 2 Permohonan Ijin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BARITO TIMUR
KECAMATAN RAREN BATUAH
DESA SIBUNG
Alamat: Jln. Ampah-Sibung Km.12 Kode Pos 73652

Sibung, 04 November 2023

Nomor : 140/379/Pem-SB/XI/2023
Lampiran : -
Perihal : Konfirmasi Permohonan Izin Penelitian Dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth: Ketua STEMIK Palangkaraya
Di-
Tempat

Menindaklanjuti Surat Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangkaraya Nomor 797/STMIK-C/AK/XI/2023 Tentang Permohonan Izin Penelitian Dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir, Dengan Ini Kami Pemerintah Desa Sibung Menerima Permohonan Izin Penelitian Dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir Bagi Mahasiswa.

Nama	:	ERGO
NIM	:	C2057201022
Prodi (jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (semester)	:	2023/2024 (7)
Lama penelitian	:	02 November 2023 s.d 02 Desember 2023
Tempat penelitian	:	Kantor Desa Sibung

Judul Tugas Akhir Analisis Dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Kecamatan Raren Batuah Kabupaten Barito Timur Berbasis Web

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Desa Sibung

REHOLELU

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 423/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Ketua
2. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Herman S. Pakpahan, S.Si., M.PFis.
   NIK : 199109202023102
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	ERGO
NIM	:	C2057201022
Hari/ Tanggal	:	Rabu, 06 Desember 2023
Waktu	:	07.30 sd 09.00 WIB
Judul Proposal	:	ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI DESA SIBUNG KECAMATAN RAREN BATUAH KABUPATEN BARITO TIMUR BERBASIS WEB

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

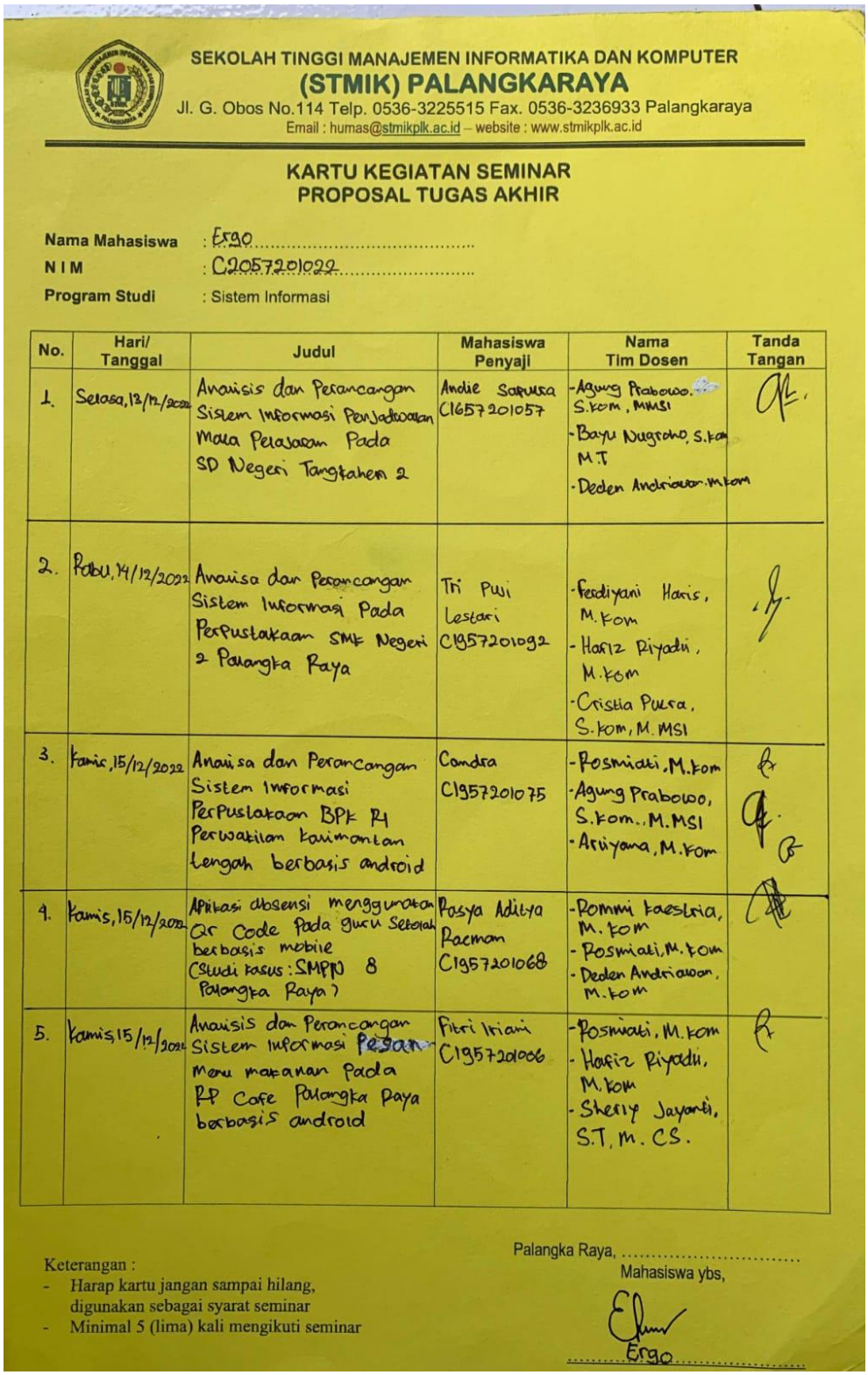
Palangka Raya, 04 Desember 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nofiayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Ergo
NIM : C2057201022
Program Studi : Sistem Informasi

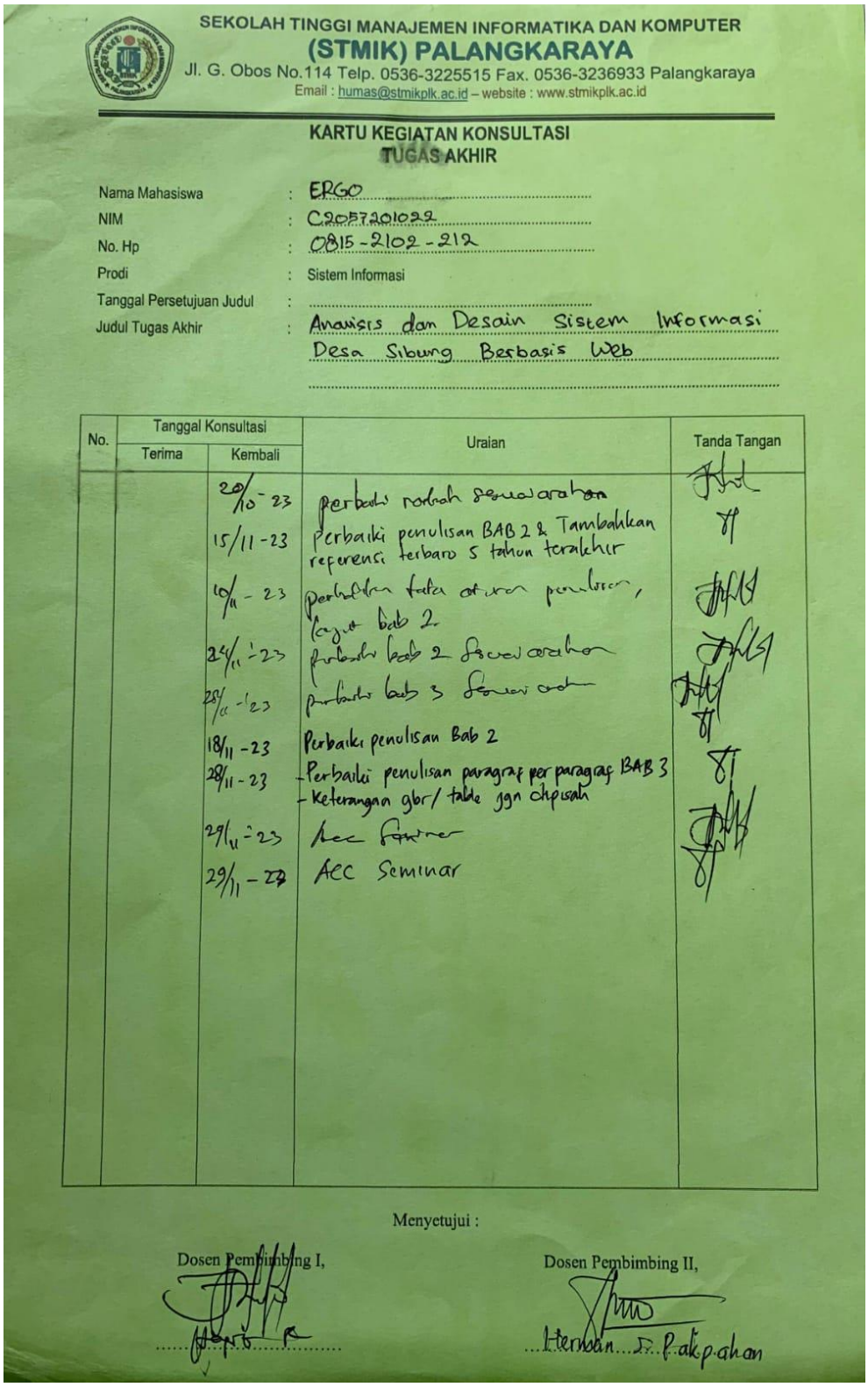
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Selasa, 13/12/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Pada SD Negeri Tangkahen 2	Andie Saputra C1657201057	-Agung Prabowo, S.Kom, MMSI -Bayu Nugroho, S.Kom M.T -Deden Andriawan, M.Kom	
2.	Rabu, 14/12/2022	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pada Perpustakaan SMK Negeri 2 Palangka Raya	Tri Puji Lestari C1957201092	-Fesdiyani Haris, M.Kom -Hafiz Riyadi, M.Kom -Cristia Pursa, S.Kom, M.MSI	
3.	Kamis, 15/12/2022	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan BPK RI Perwakilan Kalimantan Tengah berbasis android	Candra C1957201075	-Rosmiati, M.Kom -Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI -Ariyana, M.Kom	
4.	Kamis, 15/12/2022	Aplikasi absensi menggunakan Qr Code Pada guru Sekolah berbasis mobile (Studi kasus: SMPN 8 Palangka Raya)	Rosya Aditya Rachman C1957201068	-Rommi Kaestria, M.Kom -Rosmiati, M.Kom -Deden Andriawan, M.Kom	
5.	Kamis, 15/12/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pesan menu makanan Pada RP Cafe Palangka Raya berbasis android	Fitri Iriani C1957201006	-Rosmiati, M.Kom -Hafiz Riyadi, M.Kom -Sherly Jayanti, S.T, M.CS.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Ergo

Lampiran 5 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ERGO
NIM : C2057201022
No. Hp : 0815-2102-212
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Desain Sistem Informasi Desa Sibung Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		20/10-23	perbaiki rumah sesuai arahan	
		15/11-23	perbaiki penulisan BAB 2 & Tambahkan referensi terbaru 5 tahun terakhir	
		10/11-23	Perbaikan tata aturan penulisan, lanjut bab 2.	
		24/11-23	perbaiki bab 2 sesuai arahan	
		28/11-23	perbaiki bab 3 sesuai arahan	
		18/11-23	Perbaiki penulisan Bab 2	
		28/11-23	- Perbaiki penulisan paragraf per paragraf BAB 3 - Keterangan gbr/ table jgn dipisah	
		29/11-23	Acc Seminar	
		29/11-23	ACC Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

Herman, S.Pd.,M.Pd

Lampiran 6 kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir



Lampiran 7 Wawancara Bersama Kepala Desa



Lampiran 8 Foto Bersama Kepala Desa



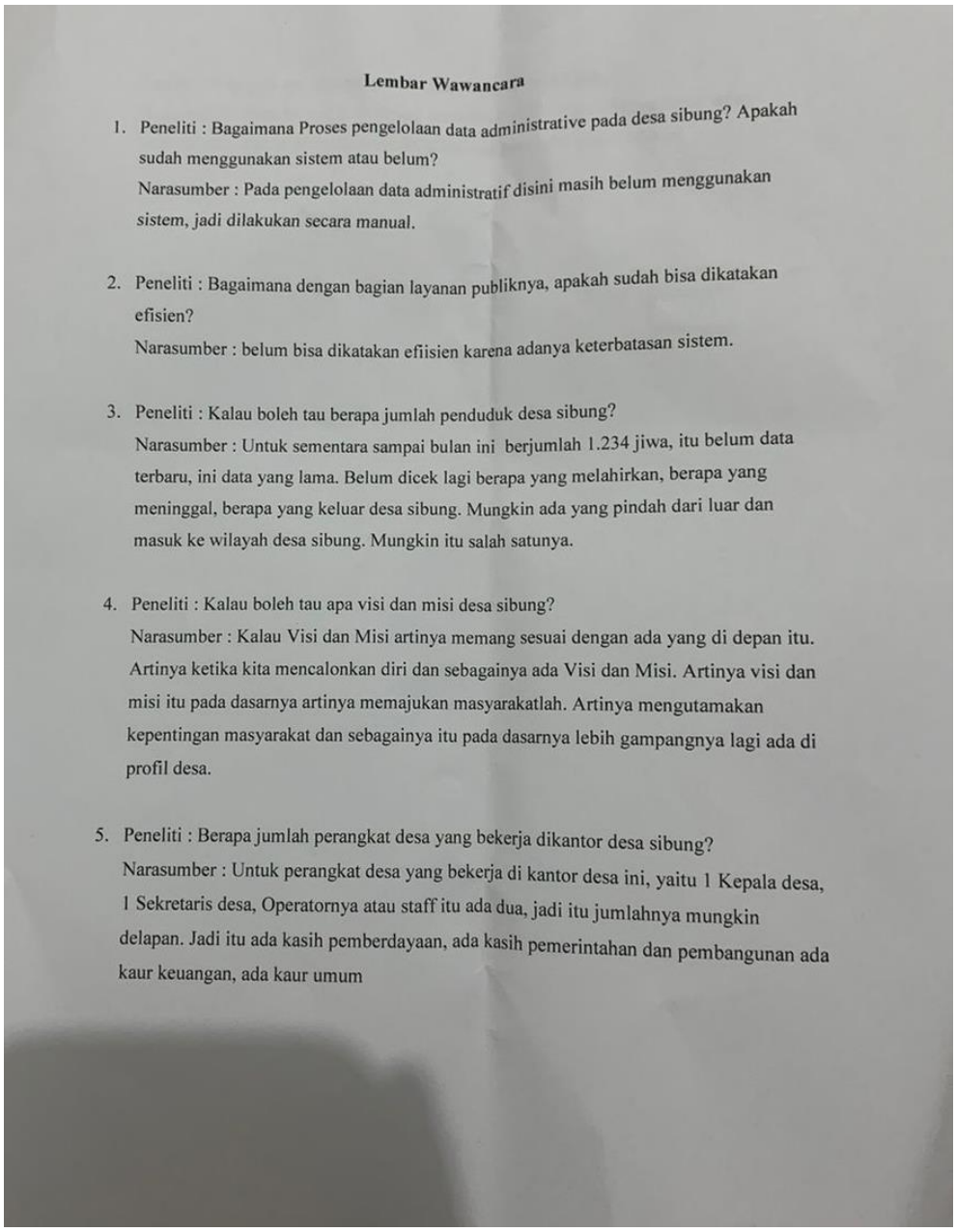
Lampiran 9 Visi dan Misi Desa Sibung



Lampiran 10 Bagan Struktur Organisasi Desa Sibung



Lampiran 11 Denah Desa Sibung



Lembar Wawancara

1. Peneliti : Bagaimana Proses pengelolaan data administrative pada desa sibung? Apakah sudah menggunakan sistem atau belum?
   Narasumber : Pada pengelolaan data administratif disini masih belum menggunakan sistem, jadi dilakukan secara manual.

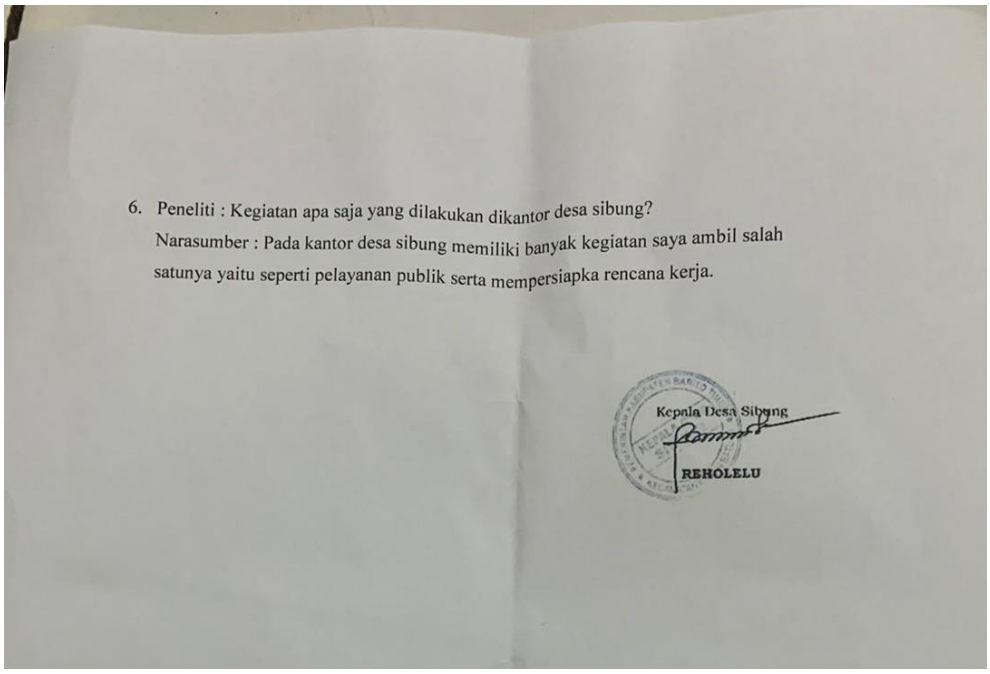
2. Peneliti : Bagaimana dengan bagian layanan publiknya, apakah sudah bisa dikatakan efisien?
   Narasumber : belum bisa dikatakan efiisien karena adanya keterbatasan sistem.

3. Peneliti : Kalau boleh tau berapa jumlah penduduk desa sibung?
   Narasumber : Untuk sementara sampai bulan ini berjumlah 1.234 jiwa, itu belum data terbaru, ini data yang lama. Belum dicek lagi berapa yang melahirkan, berapa yang meninggal, berapa yang keluar desa sibung. Mungkin ada yang pindah dari luar dan masuk ke wilayah desa sibung. Mungkin itu salah satunya.

4. Peneliti : Kalau boleh tau apa visi dan misi desa sibung?
   Narasumber : Kalau Visi dan Misi artinya memang sesuai dengan ada yang di depan itu. Artinya ketika kita mencalonkan diri dan sebagainya ada Visi dan Misi. Artinya visi dan misi itu pada dasarnya artinya memajukan masyarakatlah. Artinya mengutamakan kepentingan masyarakat dan sebagainya itu pada dasarnya lebih gampangnya lagi ada di profil desa.

5. Peneliti : Berapa jumlah perangkat desa yang bekerja dikantor desa sibung?
   Narasumber : Untuk perangkat desa yang bekerja di kantor desa ini, yaitu 1 Kepala desa, 1 Sekretaris desa, Operatornya atau staff itu ada dua, jadi itu jumlahnya mungkin delapan. Jadi itu ada kasih pemberdayaan, ada kasih pemerintahan dan pembangunan ada kaur keuangan, ada kaur umum

Lampiran 12 Lembar wawancara (1)



6. Peneliti : Kegiatan apa saja yang dilakukan dikantor desa sibung?
   Narasumber : Pada kantor desa sibung memiliki banyak kegiatan saya ambil salah satunya yaitu seperti pelayanan publik serta mempersiapka rencana kerja.

Kepala Desa Sibung

REHOLELU

Lampiran 13 Lembar wawancara (2)



Lampiran 14 gambaran alur tata cara layanan publik