SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS *WEB*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

HOSANA SINTA TAKA
NIM C2057201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS *WEB*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

HOSANA SINTA TAKA
NIM C2057201063
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS *WEB*

Proposal Tugas Akhir ini telah di setujui untuk diseminarkan

Pembimbing I,

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Pembimbing II,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS *WEB*

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 6 Desember 2023

Tim Seminar Proposal :

1. Ferdiyani Haris, M.Kom.
   Ketua .....

2. Hafiz Riyadli, M.Kom.
   Sekretaris .....

3. Suparno, M.Kom.
   Anggota .....

Dipindai dengan CamScanner

iii

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL v
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR LAMPIRAN vii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 4
1.5 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1. Dasar Teori 6
2.2. Penelitian Yang Relevan 19

BAB III METODE PENELITIAN 24
3.1. Tinjauan Umum 24
3.2. Jenis Penelitian 25
3.3. Desain Penelitian 25
3.4. Insturmen Penelitian 29
3.5. Teknik Pengumpulan Data 29
3.6. Analisis Kebutuhan Sistem 32
3.7. Desain Sistem 33
3.8. Jadwal Penelitian 33

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol use-case diagram.....11
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Activity Diagram.....12
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Sequence Diagram.....13
Tabel 2. 4 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif.....15
Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan.....20
Tabel 3. 1 Desain Tabel Data User.....44
Tabel 3. 2 Desain Tabel Slider.....44
Tabel 3. 3 Desain Tabel Kegiatan.....45
Tabel 3. 4 Desain Tabel Kategori Kegiatan.....46
Tabel 3. 5 Desain Tabel Struktur.....46
Tabel 3. 6 Jadwal Penilaian.....48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Black Box Testing 14
Gambar 3. 1 Use Case Diagram 34
Gambar 3. 2 Activity Diagram Kegiatan 35
Gambar 3. 3 Activity Diagram Data User 35
Gambar 3. 4 Activity Diagram Struktur Desa 36
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Kegiatan 37
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Data User 37
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Struktur Desa 38
Gambar 3. 8 Halaman Login 38
Gambar 3. 9 Halaman Beranda Pengguna 39
Gambar 3. 10 Halaman Profil Desa 39
Gambar 3. 11 Halaman Beranda Kegiatan 40
Gambar 3. 12 Halaman Struktur Desa 40
Gambar 3. 13 Halaman Dashboard Admin 41
Gambar 3. 14 Halaman Admin Kegiatan Desa 41
Gambar 3. 15 Halaman Admin Data User 42
Gambar 3. 16 Halaman Admin Struktur Desa 42
Gambar 3. 17 Halaman Admin Profile 43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Pemberian Ijin Penelitian

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi

Lampiran 5. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 6. Observasi

Lampiran 7. Dokumentasi

Lampiran 8. Lembar Wawancara

Lampiran 9. Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, telah membawa kita memasuki sebuah dunia baru. Di dunia baru ini, komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan. Berbagai macam fasilitas disediakan untuk memenuhi semua kebutuhan komunikasi. Penggunaan fasilitas komputer beserta aplikasi-aplikasinya sudah tidak asing lagi di masyarakat, karena kemampuan aplikasi menyajikan informasi secara cepat dan akurat tidak diragukan lagi. Salah satunya dalam pengolahan data. Pengolahan data merupakan manipulasi data kedalam bentuk yang lebih berarti berupa informasi. Semua sektor kehidupan tidak terlepas dari pengolahan data.

Kantor Desa Teluk Malewai yang terletak di wilayah Kecamatan Lahei Barat Kabupaten Barito Utara merupakan suatu instansi yang mengelola bermacam-macam jenis kegiatan yang berkaitan dengan pelayanan yang dibutuhkan oleh masyarakat. Namun, pada saat ini kondisi Kantor Desa Teluk Malewai, masih sangat minim dalam fasilitas pelayanan informasi terkait berita terbaru serta agenda yang berkaitan dengan Kantor Desa. Hal ini terkait informasi yang masih dilakukan secara konvensional dalam pelayanan informasi yang diberikan ke masyarakat oleh pegawai langsung kepada masyarakat sehingga dapat menimbulkan informasi yang kurang akurat dalam mendapatkan informasi kegiatan desa.

Selain permasalahan dalam mendapatkan informasi kegiatan pada Kantor Desa Teluk Malewai saat ini, sistem pengolahan data kepegawaian

juga masih bersifat konvensional, yaitu dengan menggunakan Microsoft Office. Pengolahan data tersebut, dapat memakan waktu yang relatif lama, data mengalami perulangan, serta penyimpanan data menjadi tidak teratur. Selain itu, pada saat melakukan pencarian data juga dibutuhkan waktu lama karena media penyimpanan sistem pengolahan data pegawai masih dalam bentuk pengarsipan dokumen yang telah di ketik dengan menggunakan komputer dan di cetak yang menimbulkan risiko kehilangan dari data yang begitu besar dan adanya pemborosan pada penggunaan kertas yang berlebihan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, menjadikan suatu keterhubungan dimana diperlukan sebuah perancangan pada sistem yang dapat mempermudah informasi terkait Kantor Desa Teluk Malewai serta pengelolaan data kepegawaian. Perancangan sistem informasi kantor Desa Teluk Malewai ini yang dirancang akan berbentuk sebuah website yang memiliki fitur tentang informasi mengenai berita dan agenda kegiatan yang akan dilakukan pada Kantor Desa Teluk Malewai, fitur persyaratan surat secara online, selain itu untuk sistem kepegawaiannya sendiri memiliki fitur informasi data pegawai, pengelolaan data berita dan serta agenda Kantor Desa Teluk Malewai. Media data penyimpanan pada website ini akan disimpan ke dalam sebuah database guna memperkecil risiko kehilangan data dan dapat meminimalisirkan penggunaan kertas yang masih kurang terkontrol. Pada sistem ini, juga akan menghasilkan keluaran dari sistem yang berupa informasi dari berita serta agenda kegiatan pada Kantor Desa dan data kepegawaian Selain itu, untuk melihat sistem yang dirancang

dapat memenuhi kebutuhan yang diperlukan oleh user, maka dilakukan pengujian yang nantinya hasil dari tahapan pengujian tersebut dapat mengukur sistem informasi kantor desa berbasis website yang dibangun tidak memiliki cacat atau rusak dan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan oleh user pada tahapan analisis data.

Dari uraian serta permasalahan yang ditemukan, maka judul yang dibuat oleh penulis ialah "**SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS WEB"**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah telah diuraikan tersebut maka diperoleh rumusan masalah yang ada di Desa Teluk Malewai yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem informasi berbasis website yang dapat menjawab kebutuhan informasi masyarakat di desa Teluk Malewai?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian Proposal ini, maka perlu diberikan batasan masalah agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan. Dari identifikasi masalah tersebut maka pada Sistem Informasi Web Kantor Desa dibatasi masalah sebagai berikut :

1. Sistem dirancang dan di bangun menggunakan bahasa pemprograman *PHP* dan *database* menggunakan *MySQL*
2. Fokus dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi kegiatan desa dan data kepegawaian.
3. Website dikelola oleh Kantor Desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Menghasilkan sebuah web yang dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan di desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat.
2. Dapat menjadi panduan bagi organisasi pemerintah desa dalam penerapan teknologi informasi.

1.4.2 Manfaat

1. Masyarakat Desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat

   Manfaat yang diharapkan bagi masyarakat dari penelitian ini ialah, dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan akses informasi yang berkaitan dengan Kantor Desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat.

2. Kantor Desa Teluk Malewai

   Pada penelitian ini manfaat yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi sebagai pemecahan masalah dari sistem kepegawaian serta ketepatan dalam sistem pelayanan kepada masyarakat.

3. 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 sistem informasi berbasis web.

4. Penulis

   Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai sistem informasi website pada kantor desa Teluk Malewai Kecamtan Lahei Barat.

Sehingga teori yang diterima dapat dikembangkan dan dipraktekkan secara nyata.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Penguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan dan juga sistematika 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 teknis sistem informasis web sesuai dengan topik penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan hasil dan pembahasan dari analisis dan perancangan sistem

BAB V : PENUTUP

Pada bagian penutup terdapat kesimpulan yang menguraikan tentang jawaban terhadap permasalahan yang dikemukakan dan saran yang merupakan usulan dari penulis utuk implementasi d pengembangan hasil penulisan kedepan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dasar Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan dan perangkat lunak yang digunakan**.**

2.1.1 Sistem

Menurut Tukino (2018) sistem merupakan suatu rangkaian jaringan kerja dari berbagai elemen-elemen yang saling berhubungan guna untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Erawati (2019) sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul guna untuk mencapai sebuah tujuan serta melakukan suatu kegiatan.

Dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk sebuah satu kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran. Dari beberapa pernyataan diatas mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Informasi

Menurut Martin Halomoan Lumbangaol (2020) informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya.

Menurut Tukino (2020) informasi adalah data yang diolah menjadi yang lebih berguna bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah

pengambilan keputusan.

Dari beberapa pendapat diatas mengenai pengertian informasi dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sesuatu yang memiliki makna/arti yang sangat penting dalam kegiatan mendukung proses pengambilan keputusan–keputusan. Karena informasi harus benar – benar bebas dari kesalahan–kesalahan yang menyesatkan dan informasi itu sendiri itu mengandung nilai penuh yakni keakuratan, tepat waktu, dan relevan.

2.1.3 Sistem Informasi

Menurut Jonny Seah (2020) sistem informasi adalah gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok.

Menurut Wahyudi & Ridho, n.d. (2020) sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut Anjelita & Rosiska, n.d. (2019) sistem informasi adalah suatu hubungan dari data dan metode yang didukung oleh perangkat hardware dan software untuk menyampaikan suatu penuntasan informasi.

Dapat di simpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah kumpulan komponen yang mengelola data menjadi informasi yang berguna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi.

2.1.4 Web

Menurut Elgamar dalam Sonny & Rizki (2021) website adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya.

Menurut Rerung dalam Saputra, et al. (2021) Web adalah jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan halaman Internet yang menyediakan sumber teks, grafik, suara, dan animasi melalui protokol transmisi hypertext.

Dapat disimpulkan bahwa website adalah ringkasan dari semua halaman web yang ada dalam suatu domain yang berisi informasi tekstual, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dinamis atau statis yang membentuk suatu rangkaian yang terhubung ke jaringan.

2.1.5 Framework

Menurut Pratama dalam Sofia & Pakereng (2022) *Framework* adalah rangka atau kerangka, arti istilah tersebut dalam dunia pemrograman adalah kumpulan kelas (class) dan fungsi (function, method) yang disusun secara sistematis berdasarkan kegunaan atau fungsi tertentu untuk mempermudah pembuatan atau pengembangan suatu aplikasi.

Menurut Raharjo (2015), Framework adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (library) dan alat (tool) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka kerja (framework) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Framewor*k

adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis *website* maupun *desktop*.

2.1.6 Codeigniter

Menurut Sulistiono dalam Andani, et al. (2021) CodeIgniter adalah sebuah aplikasi open source yang berupa kerangka kerjaatau framework untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuannya memungkinkan pengembanganproyek yang lebih cepat dari pada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak library yang biasanya digunakan dalam pengerjaan

Menurut Arrhioui et al. (2017) Codeigniter adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan. Dengan demikian, pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat. Dan pengembang tidak perlu menulis lagi dari awal.

Dari penjelasan di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa *Codeigniter* adalah Framework yang memudahkan develover membuat *website* berbasis PHP

2.1.7 Basis Data

Menurut Connolly, T.M. & Begg, C.E. (2010), basis data adalah koleksi bersama data secara logis terkait dan deskripsi, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi.

Menurut Considine, B., et al. (2010), basis data adalah sebuah struktur komputerisasi bersama yang menangkap, menyimpan dan menghubungkan data. Menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B. & Burd, S.D. (2010), basis data adalah koleksi terpadu dari data yang tersimpan yang terpusat dikelola

dan dikendalikan.

Berdasarkan perngertian basis data di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data-data teroganisir yang telah disimpan.

2.1.8 Metode *waterfall*

Menurut Rosa A.S & Shalahuddin dalam Rosadi & Taufik (2019) Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga di sebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (clasic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).

Menurut Connolly, T.M. & Begg, C.E. (2010), basis data adalah koleksi bersama data secara logis terkait dan deskripsi, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Menurut Considine, B., et al. (2010), basis data adalah sebuah struktur komputerisasi bersama yang menangkap, menyimpan dan menghubungkan data. Menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B. & Burd, S.D. (2010), basis data adalah koleksi terpadu dari data yang tersimpan yang terpusat dikelola dan dikendalikan. Berdasarkan perngertian basis data di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data-data teroganisir yang telah disimpan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode Waterfall merupakan pendekatan alu hidup perangkat lunak yang teurut dimulai dari analisis sampai pemeliharaan.

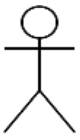
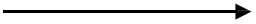
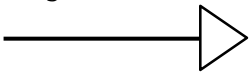
2.1.9 Unified Modelling Language

Unified Modeling Language(UML) dalam penelitian Pranata, dkk (2015) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.

a. *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam San Aven Liane (2016:155), Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Dengan ini use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case:

Tabel 2. 1 Simbol-simbol use-case diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.	*Use Case* 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit saling bertukar pesan unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal, diawal *frase* nama *use case*.
2.	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal nama aktor.
3.	Asosiasi / *assosiciation*	Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi / *extend* <<extend>> 	Relasi *use case* tambahan kesebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case*tambahan itu, mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi objek, biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan.
5.	Generalisasi / *generalization* 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

No	Simbol	Deskripsi
6.	Menggunakan / *include* / *uses* <<extend>> <<uses>>	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan *use case* ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai*include di use case*: • *Include* yang berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat *use case* tambahan dijalankan. • *Include* yang berarti *use case* yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah *use case* yang ditambahkan telah dijalankan sebelum *use case* tambahan dijalankan.

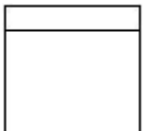
Sumber : Rosa A. S dan M.Shalahuddin (2016:156)

b. Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam San Aven Liane (2016:161), diagram aktivitas atau *activity* diagrammenggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivita dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada peranglat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwadiagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apayang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada Activity diagram :

Tabel 2. 2 Simbol-simbol Activity Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya di awali dengan kata kerja.

3.	Percabangan / *decision* 	Asosiasi percabangan dimana jika adapilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan / *join* 	Asosiasi penggabungan dimana lebih darisatu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	*Swimlane* 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

Sumber : Rosa A. S dan M.Shalahuddin (2016:162)

c. Sequence Diagram

Menurut Andita dalam San Aven Liane (2015:22), Sequence Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mendefinisikan input dan output serta urutan interaksi antarapengguna dan sistem untuk sebuah *use case*.

No	Simbol	Deskripsi
1	*Object* 	Objeck merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebuah *class* (kotak) dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2	*Actor* 	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Symbol pada actor use case diagram.

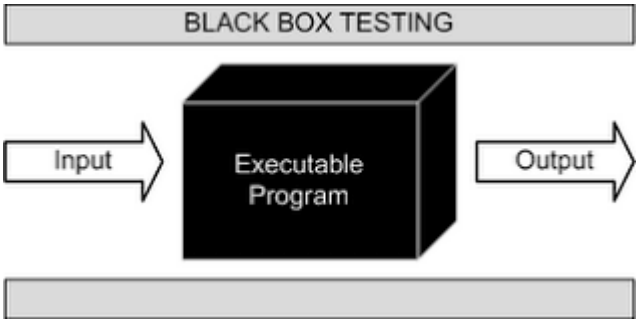
No	Simbol	Deskripsi
3	*Activation* 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat digambarkan pada sebuah *lifeline*. *Activatio*n mengidikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuahaksi.
4	*Message* 	*Message* digambarkan dengan garis berpanah, yang menunjukan arah message.
5	*Lifeline*	*Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam lifeline adalah garis putus-putus vertical yang ditarik dari sebuah obyek

Tabel 2. 3 Simbol-simbol Sequence Diagram

Sumber : Rosa A. S dan M.Shalahuddin (2016:156)

2.1.10 Black Box Testing

Menurut Cholifah, et al. (2018) Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.



Gambar 2. 1 Black Box Testing

Pengujian kotak hitam dilakukan untuk menguji suatu kasus uji dengan mencoba semua fungsi yang terdapat di dalam perangkat lunak

dengan menentukan apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibuuhkan.

2.1.11 Skala Likert

Menurut Sugiyono dalam (Ulumuddin & Sulistiyawati (2021) Skala *Likert* dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner.

Tabel 2. 4 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No	Keterangan	Skor Positif	Skor Negatif
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Netral	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

2.1.12 Balsamiq Mockups

Menurut (Purnomo & Ridlo, 2020) Mockup antar muka pengguna (*user interface*) merupakan salah satu jenis model yang lincah yang dapat dugunakan untuk memperesentasikan persyaratan dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yaitu pengguna dan pengembang aplikasi.

Menurut (Hanifah, 2015) Balsamiq Mockup adalah salah satu software yang di gunakan dalam pembuatan desain atau prototype dalam pembuatan tampilan user interface sebuah aplikasi.

Balsamiq Mockups adalah alat wireframing cepat yang membantu

Anda bekerja lebih cepat & lebih pintar. Balsamiq Mockups menciptakan pengalaman sketsa di papan tulis, tetapi menggunakan komputer, membuat mockups menjadi cepat.

2.1.13 Star UML

Menurut Iswari dalam jurnal ULTIMATICS (2015) menyatakan bahwa"StarUML merupakan proyek open source untuk mengembangkan platform Unified Modeling Language (UML) atau Model Driven Architecture (MDA) yang cepat, fleksibel, dapat diperluas, memiliki banyak fitur, dan tidak dipungut biaya".

Menurut Triandini dan Suardika (2012) "Star UML adalah platform pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (Unified Modelling Language)".

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa Star UML adalah proyek open source untuk mengembangkan platform pemodelan perangkat lunak yang mendukung UML (Unified Modelling Language) yang cepat dan fleksibel

2.1.14 XAMPP

Menurut Wicaksono dalam (Maryani, et al. (2018) XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal.

Menurut Wahana Komputer (2015) menjelaskan XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache MySQL, PHP, Perle. XAMPP adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam suatu buah paket.

Menurut Kurniawan (2009) juga menjelaskan bahwa" XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket".

Secara umum Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache MySQL, PHP, Perle dan merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam suatu buah paket.

2.1.15 MySQL

Menurut Joni Karman dan Ahmad Zainul (2018) "*MySQL* merupakan salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang digunakan untuk mengolah basis datayang digunakan oleh *programmer* aplikasi *web*".

Menurut Sibero dalam (Arizona & Kaunen, 2017): "MySQL adalah sebuah *Relational Database Management System* (*RDBMS*) yaitu sebuah aplikasi yang menjalankan fungsi pengolahan data".

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan *database*.

2.1.16 PHPMyAdmin

Menurut Wahana Komputer (2015) menjelaskan bahwa PhpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP, yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui World Wide Web".

Menurut Hikmah (2015) juga menjelaskan bahwa “PhpMyAdmin merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat database, pengguna (user), memodifikasi tabel, maupun mengirim database secara cepat dan mudah tampa harus menggunakan perintah (command)”.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa PhpMyAdmin adalah aplikasi perangkat lunak bebas yang dapat digunakan untuk membuat datbase secara cepat dan mudah tampa harus menggunakan perintah (command) dan ditulis dalam bahasa pemograman PHP.

2.1.17 Sublimetext

Menurut Maya Aprilia dan Pujianto dalam (Wandino1, et al. (2021) Sublime text merupakan perangkat lunak Text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi, Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, sublime text juga memiliki desain yang simpel dan keren menjadikan *sublime text* terkesan elegan untuk sebuah syintax editor.

Menurut Supono dan Putratama, (2016) Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer.

Sublime text, dapat disimpulkan bahwa sublime text merupakan perangkat lunak untuk membuat atau memperbaiki suatu aplikasi dengan menggunakan beberapa bahasa pemrograman.

2.1.18 Web Browser

Menurut Supardi dalam Yunita, Maruloh, dan Wulandari (2017) “Web server merupakan perangkat lunak yang mengelola (mengatur) permintaan user dari browser dan hasilnya dikembalikan kembali ke browser. Contoh Web server, adalah IIS (Internet Information Service) Produk Microsoft Corf”

> Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:123) “Web Server adalah tempat dimana anda penyimpan aplikasi web anda kemudian mengaksesnya melalui Internet. Setiap perubahan kecil maupun besar anda upload ke web server setelah itu anda periksa apakah perubahan itu susuai yang anda inginkan atau belum”.

Berdasarkan teori diatas, web server sebuah komputer yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras yang bisa mendukung berbagai protokol web, seperti HTTP, HTTPS, dan lain-lain untuk memproses permintaan client

2.2 **Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan merupakan kajian yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang dikaitkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, dengan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin yang tetap mengacu pada sumber aslinya.

Dalam hal ini telah diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah dihimpun oleh penulis.

Tabel 2. 5 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1.	Nabila Putrikinanty, 2021	Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Website sebagai media pelayanan dan pengolahan sistem kepegawaian. (Studi Kasus : Desa Sukamanah Kecamatan Baros Kabupaten Serang)	Hasil Penelitian ini berfokus pada tahap perancangan saja atau *design interface.* Sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada hasil akhir berupa sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web.
2.	Rahimi Fitri, Arifin Noor Asyikin, Agus Setiyo Budi Nugroho, 2016	Pengembangan Sistem Informasi Desa untuk Menuju Tata Kelola Desa yang Baik.	Berfokus pada pembuatan aplikasi berbasis website informasi mengenai pemetaan desa. Sedangkan penulis tentang infomasi desa

No	Penulis	Judul	Penjelasan
			berfokus pada pembuatan aplikasi bebasis web yang membuat informasi mengenai informasi kegiatan desa dan data kepegawaian
3	T. Prasetyo, R. P. Dhaniawaty, 2017	Sistem Informasi Administrasi Pemerintahan Desa pada Desa Cilayung Kabupaten Kuningan	Metode pengembangan sistem pada penelitian ini yaitu menggunakan metode prototype. Sedangkan, Metode pendekatan sistem yang digunakan pada penulis yaitu metode Object Oriented Analysis Design (OOAD) dan alat bantu perancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML).

No	Penulis	Judul	Penjelasan
4	Dodik Kurniawan, 2016	Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Penduduk Pada Kantor Desa Kasreman Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri	Hasil dari penelitian tersebut adalah sistem informasi ini berbasis destop yang dibangun dengan dilengkapi basis data penduduk memungkinkan semua proses pelayanan administrasi. Sedangkan penulis sistem informasi desa berbasis web yang dilengkapi dengan informasi kegiatan desa dan data kepegawaian
5	Devie Firmansya, 2017	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Layanan kependudukan Berbasis Website Dikelurahan Desa Cipagalo	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Layanan kependudukan Berbasis Website yang befokus pada pembuatan surat keterangan domisili. Sedangkan, penulis berfokus untuk

No	Penulis	Judul	Penjelasan
		Bandung	Membuat informasi kegiatan desa dan data kepegawaian

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Kantor Desa adalah sebuah institusi pemerintahan yang berperan penting dalam administrasi pemerintahan di tingkat desa atau kelurahan. Kantor Desa merupakan pusat pelayanan dan koordinasi untuk masyarakat di tingkat pemerintahan terendah di Indonesia.

Kantor Desa didirikan pada tahun 2015 dengan menggunakan anggaran yaitu ALOKASI DANA DESA (ADD) yang bersumber dari bantuan Provinsi melewati Dana Kabupaten yang disebut dana Dana Alokasi Umum (DAU), dan di transfer oleh Kabupaten Barito utara Melewati Alokasi Dana Desa (ADD APBD).

Kantor Desa dibangun dengan Seluas 8x16 Meter, dan terdapat beberapa ruangan di dalamnya Ruangan Kepala Desa, Ruangan sketariat dan Ruangan untuk Aula.

Kantor desa Teluk Malewai memiliki beberapa fasilitas seperti alat electronic yang berupa computer, sound system, da nada lagi sarana prasarana perlengkapan alat kerja perkantoran. dalam Kantor Desa Teluk malewai Mempunyai beberapa Struktur dan Nama-nama pemerintahan Desa:

1. Papan Struktur Pemerintahan Desa
2. Papan Struktur PKK
3. Papan Struktur LPMD
4. Papan Struktur Karang taruna dan
5. Papan Struktur RT

Masing –masing struktur mempunyai tugas masing-masing yang di atur

dalam perundang-undangan Negara Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014. Tentang Desa Yang telah beberapa kali diubah, berdasarkan kabijakan pemerintah dan menyesuaikan kebutuhan yang berkearipan Lokal Desa. Desa diberikan kewenangan pemerintah kepada kepala desa, untuk mengatur dan menata system pemerintahan di tingkat desa, dan diatur dengan perturan desa dan peraturan kepala desa, bersama masyarakat desa dan BPD melalui musdesus, musdes, dan musernbangdesa. Kebijakan kepala desa adalah keputusan kepala desa bersama perangkat Desa, Peraturan kepala desa adalah peraturan desa bersama BPD.

3.2 Jenis Penelitian

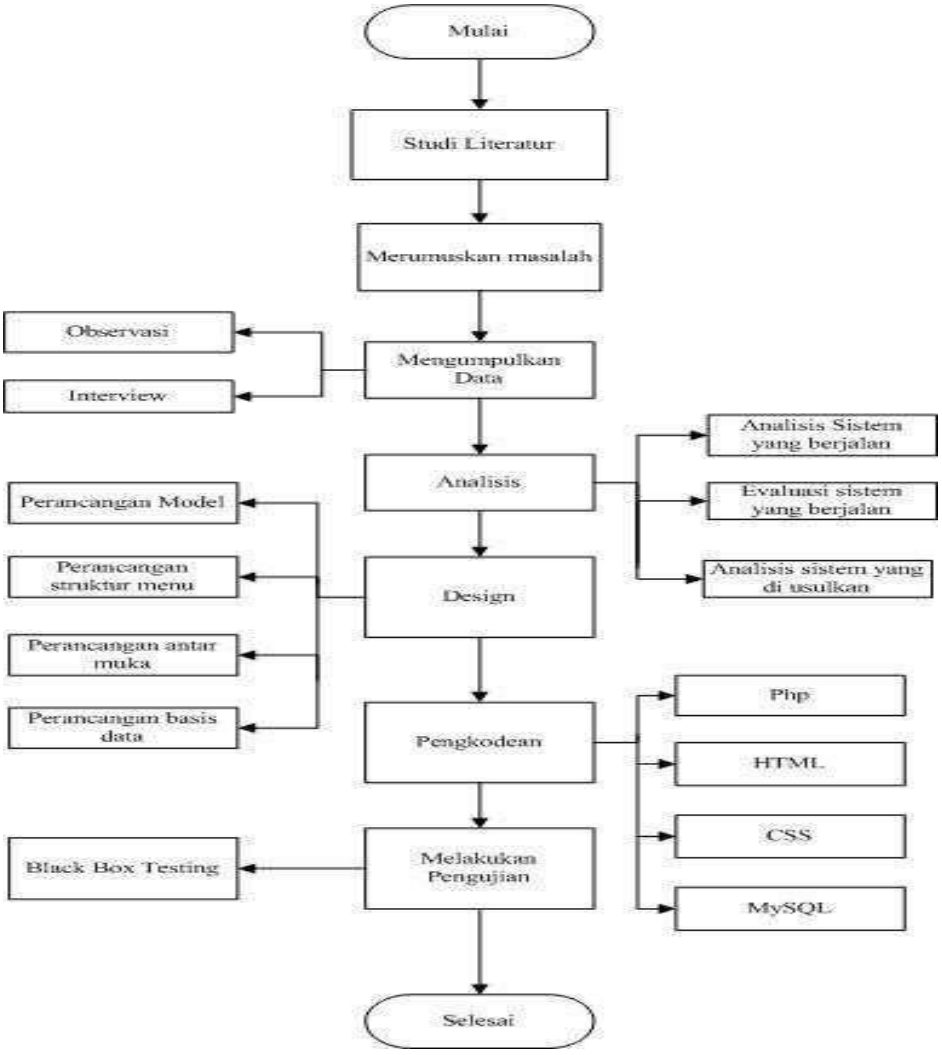
Metode penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif yang menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode ini digunakan agar dengan mudah mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari lapangan. Dalam metode ini, data yang dikumpulkan berupa kata- kata, gambar, dan bukan angka-angka, serta memecahkan masalah yang aktual dengan mengumpulkan, menyusun, dan mengambil simpulan dari data yang akan diteliti. Datayang diperoleh berasal dari surat masuk dan surat keluar.

Dasar pemikiran digunakannya metode ini adalah karna peneliti ingin mengetahui tentang fenomena yang ada dan dalam kondisi alamiah. Di samping itu, karna peneliti perlu untuk langsung terjun kelapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskripstif kiranya lebih tepat untuk digunakan.

3.3 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah suatu rancangan yang digunakan sebagai

pedoman dalam proses penelitian dan bertujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur dalam melakukan penelitian. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini :

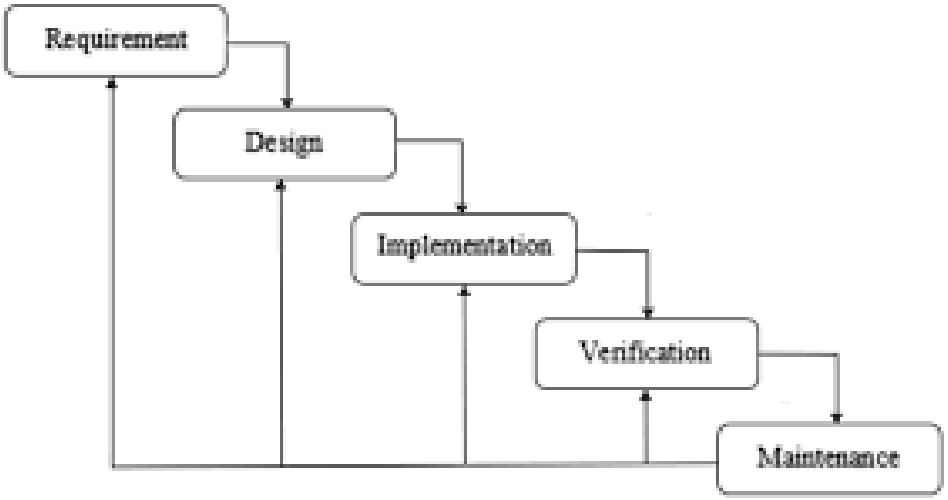


Dimulai dengan studi literatur kemudian merumusakan masalah setelah itu mengumpulkan data dengan melakukan observasi dan interview. Kemudian analisis, analisis sistem yang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan analisis yang di usulakan. Kemudian masuk ke design yaitu dengan perancangan model, perancangan struktur menu, perancangan antar muka dan

perancangan basis data. Setelah itu masuk kepengkodean dimana pengkodean menggunakan PHP,HTML,CSS, dan MYSQL. Dan yang terakhir melakukan pengujian dengan menggunakan Black Box Testing dan selesai.

a. Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* atau metode air terjun merupakan pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan perancangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan siklus pengembangan yang ada. Metode waterfall memiliki lima tahapan secara umum yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.2 Tahapan Metode *Waterfall*

1. *Requirement*

Requirement merupakan proses analisis yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Analisis ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi litetarur, dan observasi.

Dalam tahapan ini tim analisis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari informan tentang software yang mereka inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya.

Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen spesifikasi

kebutuhan user.

2. Design

Proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedur.

Pada tahapan *design* akan menghasilkan dokumen bernama *Software Requiremen*t yang nantinya akan menjadi landasan bagi para programmer dalam membuat code-code dari aplikasi.

3. *Implementation*

Pada tahapan implementasi dilakukan pembuatan aplikasi oleh programmer dengan menggunakan kode dari bahasa pemograman yang sesuai dengan aplikasi atau sistem yang akan dibuat. Proses penulisan sinkode atau coding aplikasi mengacu pada dokumen yang telah dibuat.

4. *Verification*

Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji kelayakannya.

Dalam tahap verifikasi semua modul yang dikerjakan oleh perancang dan programmer yang memiliki perbedaan akan digabungkan kemudian diuji apakah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau masih terdapat kesalahan atau error dalam sistem sebelumnya yang nantinya dapat diperbaiki ulang.

5. *Maintenace*

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalan perangkat

lunak dan pengujian pada aplikasi. Maintenance merupakan tanggung jawab dari tim pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai. Dalam definisi yang lebih luas maintenance adalah proses perbaikan aplikasi atau sistem dari error atau bug celah keamanan, peningkatan kinerja sistem, dan memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup yang lebih besar.

3.4 Insturmen Penelitian

Peneliti berfungsi sebagai alat dan pengumpul data, yang merupakan karakteristik penelitian kualitatif. Alat selain manusia, seperti angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi, dapat digunakan, tetapi mereka tidak dapat membantu penelitian karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitar mereka.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

a. Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis PIECES (Performance, Information, Economic,Control,Eficiency,Service) Analisis PIECES sendiri bertujuan sebagai pengoreksi dan perbaikan pada sistem informasi. Dalam menganalisis sebuah sistem diperlukan beberapa aspek penting diantaranya kinerja, informasi,ekonomi, keamanan aplikasi,dan pelayanan.

1. Analisis Sistem Berjalan

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan komponen pembentukannya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Sistem informasi ini perlu dilakukan agar dapat

mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta tambahan-tambahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga untuk mengidetifikasi masalah maka dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efesiensi, pengendalian dan pelayanan**.**

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Kinerja (*Performance*)	Data kepegawaian masih belum maksimal.	Proses pengarsipan data kepegawaian akan dilakukan secara otomatis, sehingga kinerja lebih maksimal.
Informasi (*Information*)	Data pegawai-pegawai masih tersimpan secara konvensional menggunakan tumpukan-tumpukan buku data pegawai, sehingga kesulitan mencarinya saat sedang dibutuhkan	Data kepegawaian akan terekam didalam database, sistem yang mana nantinya dapat mudah dicari berdasarkan nama, dan nik pegawai melalui sistem.
Ekonomi (*Ecinomic*)	Pengarsipan data pegawai masih secara konvensional menggunakan buku dan file, atau data yang sudah dicetak	Data akan disimpan didatabase, sehingga pengarsipan data pegawai dapat dilakukan tanpa menggunakan media buku yang dapat menghemat dari sisi ekonomi.
Kendali (*Control*)	Data yang ada masih kurang aman karna surat masih bisa diakses olehsemua orang dan tercecer.	Sistem disertai dengan admin login sehingga data dapat hanya diakses oleh pengguna yang memiliki *username* dan *password*, kemudian data tidak akantercecer karna ketika pencatatan atau pengarsipan akan melakukan inputan data dan tersimpan di database.
Efisiensi (*Eficiency*)	Pencarian 1 data memakan waktu 5-10 menit, jika ingin mendapatkan data pegawai.	Dengan adanya sistem ini diharapkan pencarian data dapat menghemat waktu.

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Pelayanan(*Service*)	Pelayanan yang dilakukan cukup lambat karena harus mencari file-file data pegawai yg ada bahkan mencari arsipan data yang sudah dicetak.	Sistem ini lebih cepat dan fleksibel dalam menggunakannya.

b. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data merupakan tahap kritis dalam penelitian, yang melibatkan penelusuran referensi dari berbagai sumber informasi. Salah satu pendekatan yang umum digunakan adalah dengan merinci literatur dari buku-buku terkait atau melakukan eksplorasi melalui internet. Proses ini tidak hanya melibatkan pencarian informasi, tetapi juga pemahaman mendalam terhadap kerangka konsep yang telah ada. Dengan menyusun data dari berbagai referensi, peneliti dapat memperoleh wawasan yang komprehensif dan mendalam tentang topik penelitian yang sedang dijalankan. Langkah ini menjadi fundamental dalam membangun dasar teoritis yang kuat untuk mendukung analisis dan temuan dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, pengumpulan data melalui referensi literatur dan eksplorasi internet memiliki peran penting dalam menghasilkan penelitian yang berkualitas dan berdaya saing.

Untuk mendukung sistem yang akan dirancang maka penulis memerlukan data dan informasi yang akurat. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan di Kantor Desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat adalah :

a. Metode Observasi

Metode Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana penulis datang dan meninjau langsung ke lapangan dan melihat serta mengamati permasalahan yang ada di lapangan.

b. Metode Wawancara

Sebuah metode pengumpulan data dengan menanyakan kepada pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

c. Metode Studi pustaka

Metode ini merupakan proses dimana penulis mengumpulkan data melalui buku, tutorial dan segala materi yang berhubungan dengan proses perancangan aplikasi.

d. Metode Dokumentasi

Bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan laporan kegiatan, foto data, serta data-data yang berkaitan dengan penelitian.

e. Kuisoner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sehingga bisa didapatkan sebuah kesimpulan terhadap suatu objek penelitian.

3.6 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam penelitian ini pastinya membutuhkan beberapa hal yang harus dipersiapkkan sebelum memulai untuk meneliti. Kebutuhan dalam pembuatan penelitian ini meliputi dua hal, yaitu kebutuhan informasi dan kebutuhan sistem.

a. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah :

1. Data informasi kegiatan desa pada kantor Desa Teluk Malawei Kecamatan Lahei Barat
2. Data Pegawai Desa Teluk Malawei Kecamatan Lahei Barat.

b. Kebutuan Sistem (Perangkat Lunak)

Software yang digunakan penulis dalam merancang dan membangun sistem ini yaitu :

1) Star UML sebagai pemodelan perangkat lunak

2) *Balsamiq* Mockups sebagai pembuatan desain

3) Xampp dan *Mysql* sebagai *server* dan *database*

4) PHP sebagai bahasa pemrograman

5) Sublime Text sebagai teks editor pemrograman

3.7 Desain Sistem

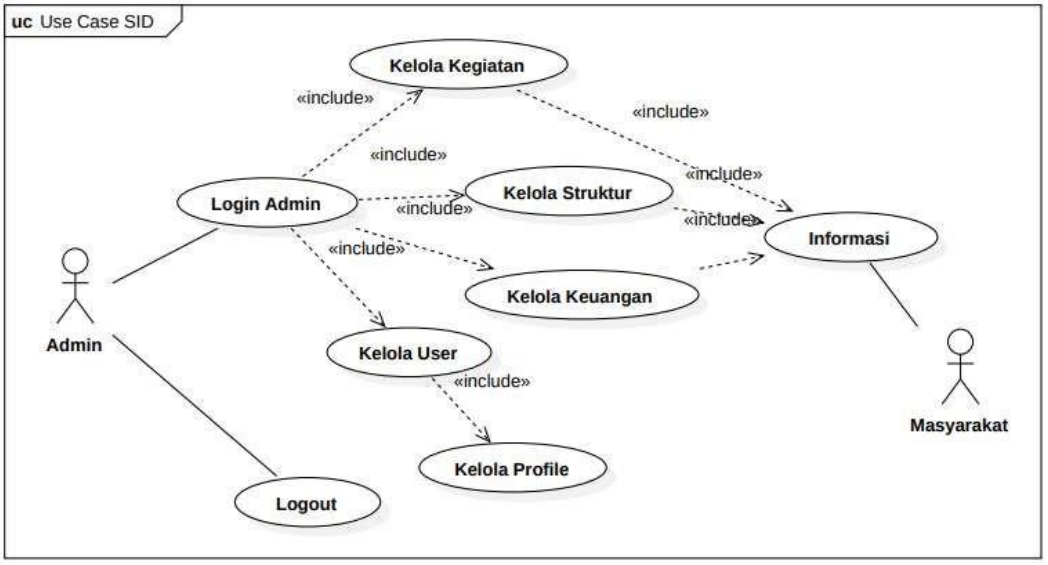
3.7.1 Desain Proses

Desain proses yang pertama disini melakukan beberapa aktivitas seperti diagram use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram.

a. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara suatu atau lebih dengan sistem yang dibuat. Diagram use case digunakan unutk mengetahui fungsi yang ada disebuah sistem dan siapa saja yang berhak

menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dibawah adalah use case aplikasi yang ada dalam sistem yang penulis buat.



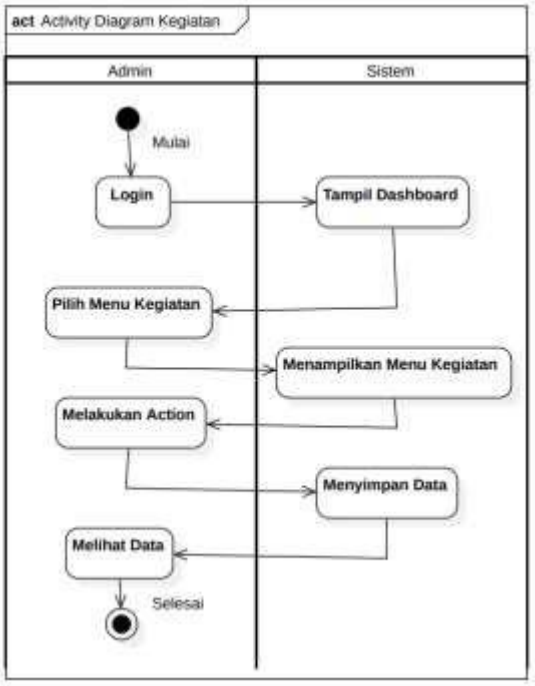
Gambar 3. 1 Use Case Diagram

Pada *use case diagram* diatas menunjukan bahwa admin bisa mengakses seluruh fitur nya, dan masyarakat bisa mengakses informasi yang telah di tambahkan oleh admin.

b. Activity Diagram

Pada pemodelan UML, activity diaram dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara *step by step* dari komponen suatu sistem. Activity diagram menunjukkan keseluruhan dari aliran control. Berikut adalah Activity Diagram dari sistem yang dirancang:

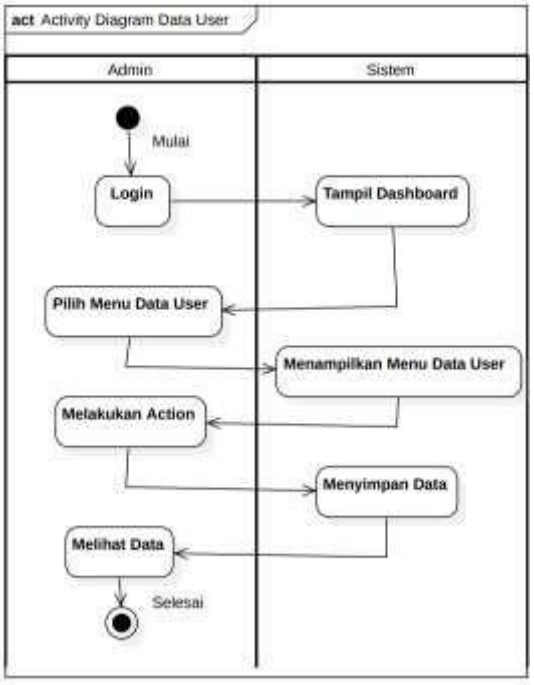
1). *Activity Diagram* Kegiatan



Gambar 3. 2 Activity Diagram Kegiatan

Activity Diagram diatas menjelaskan alur kerja dari admin untuk menambahkan atau melakukan aksi edit dan hapus pada berita/kegiatan Desa.

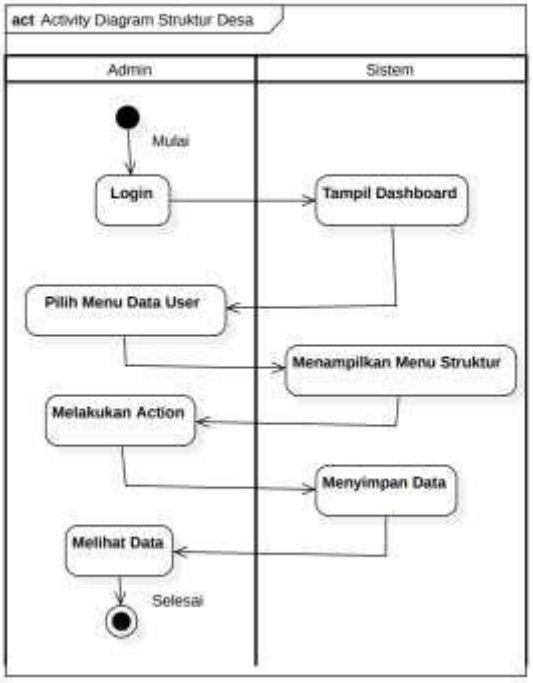
2). *Activity Diagram* Data User



Gambar 3. 3 Activity Diagram Data User

Activity Diagram diatas menjelasakan kegiatan admin untuk melakukan aksi untuk penambahan, perubahan maupun menghapus data user, yang dimaksud user adalah perangkat desa tersebut.

3). *Activity Diagram* Struktur Desa



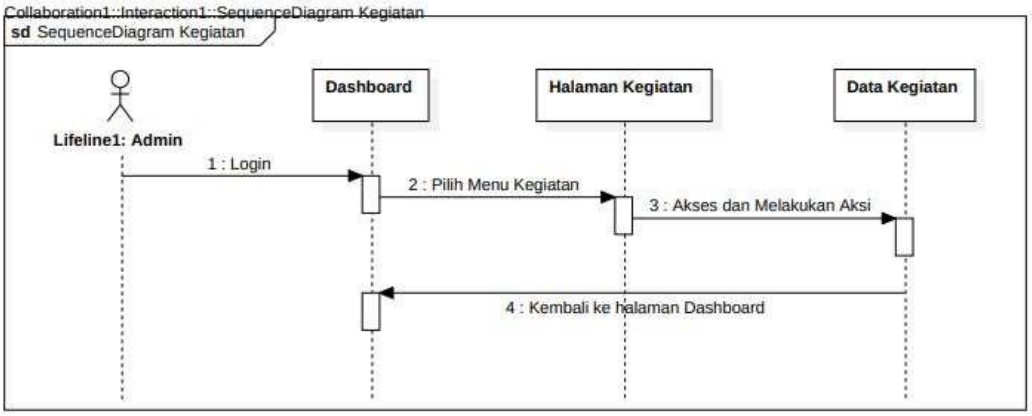
Gambar 3. 4 Activity Diagram Struktur Desa

Activity Diagram diatas menjelasakan kegiatan admin untuk melakukan aksi untuk penambahan, perubahan maupun menghapus data-data dari struktur Desa, yang akan tampil pada halaman depan.

c. Sequence Diagram

Berikut ini adalah sequence diagram dari rancangan website ini :

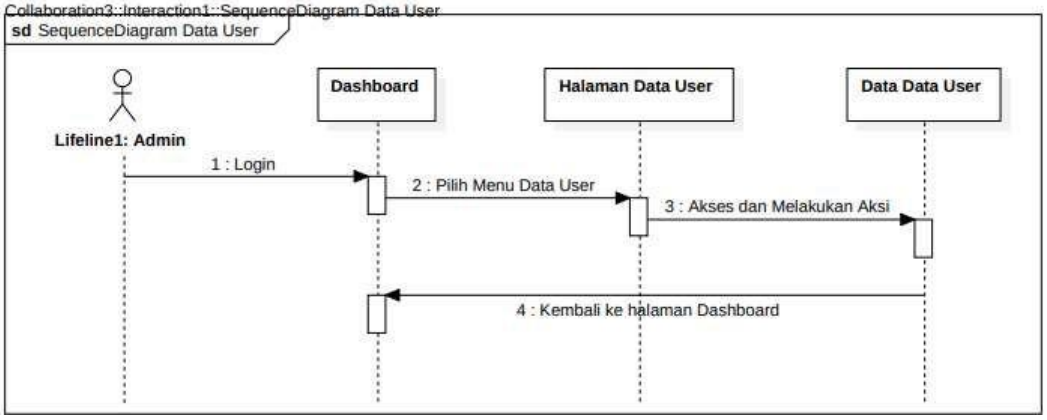
1). *Sequence Diagram* Kegiatan



Gambar 3. 5 Sequence Diagram Kegiatan

Sequence Diagram diatas merupakan aktifitas admin untuk melakukan perubahan pada menu dari berita/kegiatan Desa, yang akan tampil pada halaman beranda(user) setiap admin menambahkan data berita/kegiatan itu.

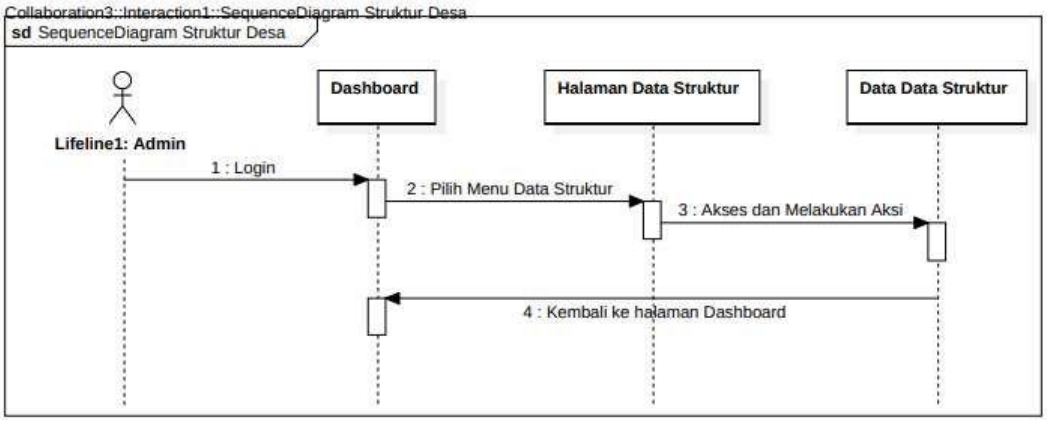
2). *Sequence Diagram* Data User



Gambar 3. 6 Sequence Diagram Data User

Sequence Diagram diatas merupakan aktifitas admin untuk melakukan perubahan pada menu atau halaman untuk data user , maksud dari data user itu adalah perangkat desa.

3). *Sequence Diagram* Struktur Desa



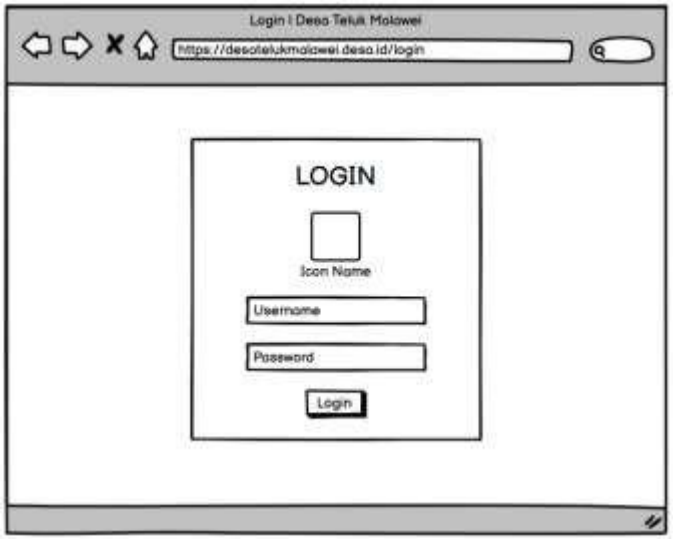
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Struktur Desa

Sequence Diagram diatas merupakan aktifitas admin untuk melakukan perubahan pada menu struktur desa, disini adalah bagian dari pegawai-pegawai atau perangkat desa tersebut.

d. Desain Antar Muka

Perancangan antar muka sistem yang diajukan dalam website ini adalah seperti berikut:

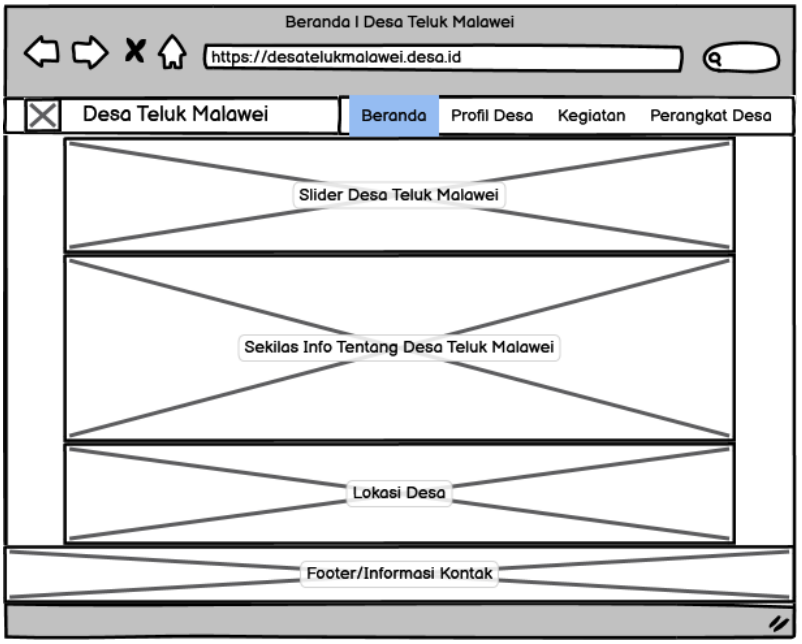
1). Halaman Login



Gambar 3. 8 Halaman Login

Diatas adalah halaman login pengguna maupun admin.

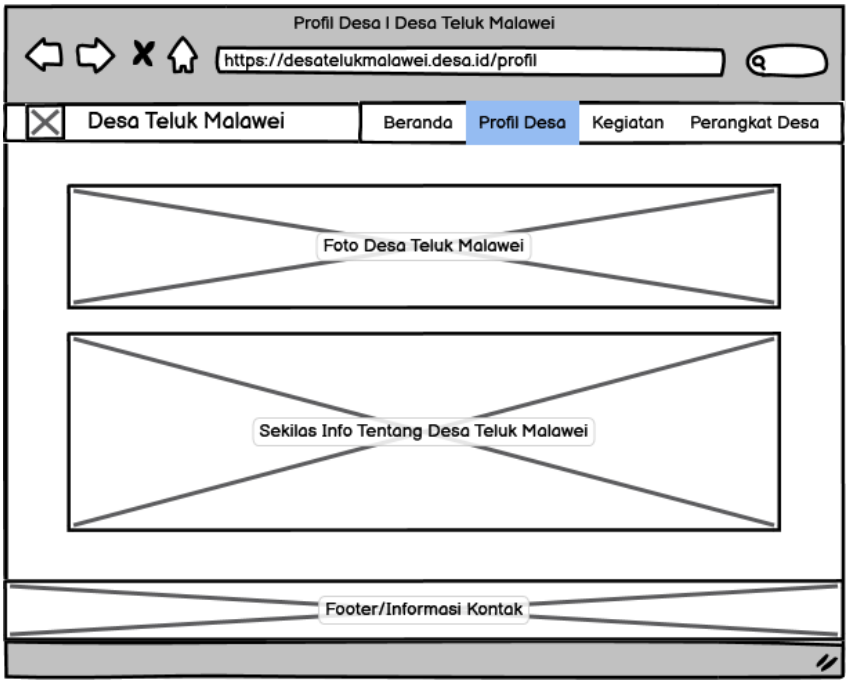
2). Halaman Beranda Pengguna



Gambar 3. 9 Halaman Beranda Pengguna

Tampilan halaman beranda pengguna, digunakan untuk user meliat ataupun mengakses informasi yang telah di sediakan dari Desa melalui online.

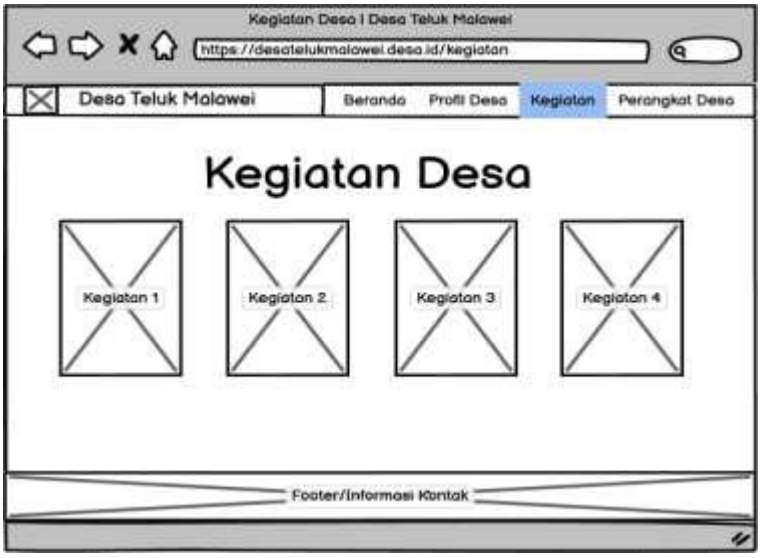
3). Halaman Beranda Profil Desa



Gambar 3. 10 Halaman Profil Desa

Halaman beranda profil Desa berisi tentang informasi-informasi mengenai Desa, mulai dari alamat, kepala desa yang pernah menjabat, foto desa, serta sejarah ataupun sekilas informasi tentang Desa Teluk Malawei.

4). Halaman Beranda Kegiatan



Gambar 3. 11 Halaman Beranda Kegiatan

Halaman beranda kegiatan ini berisi tentang berita/kegiatan terbaru dari Desa Teluk Malawei.

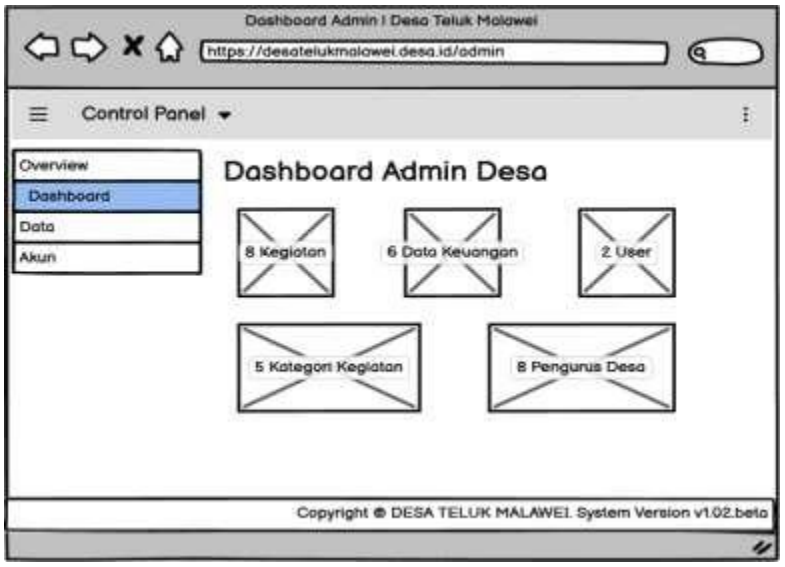
5). Halaman Beranda Struktur Desa



Gambar 3. 12 Halaman Struktur Desa

Halaman Beranda Sturuktur Desa ini berisi tentang pegawai ataupun perangkat Desa Teluk Malawei, setiap saat ada pergantian akan berubah, dapat di ubah melalui panel admin.

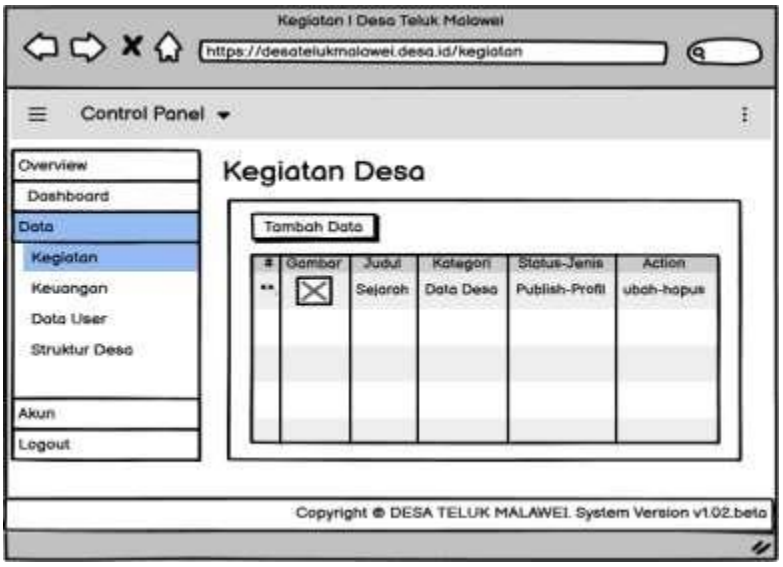
6). Halaman Dashboard Admin



Gambar 3. 13 Halaman Dashboard Admin

Halaman dashboard admin ini akan menampilkan berapa jumlah yang telah di tambahkan, misalnya kegiatan berapa, data keuangan berapa, dan seterusnya.

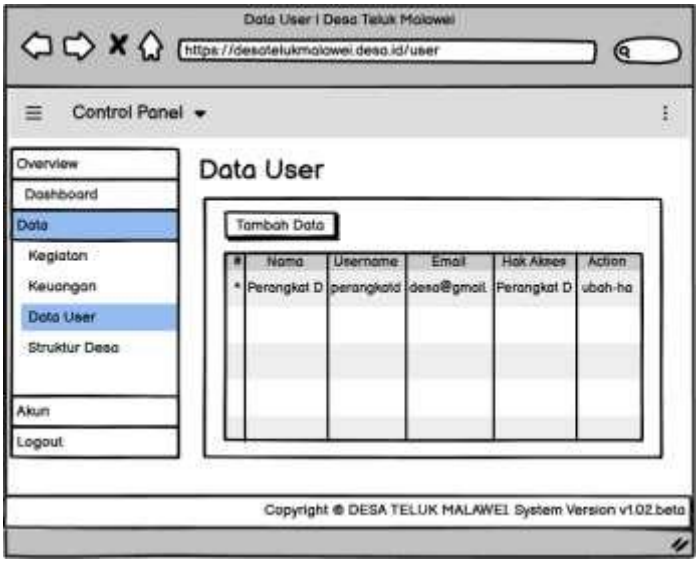
7). Halaman Admin Kegiatan Desa



Gambar 3. 14 Halaman Admin Kegiatan Desa

Halaman Admin Kegiatan Desa ini berisi konten apa saja yang telah di tambahkan oleh admin

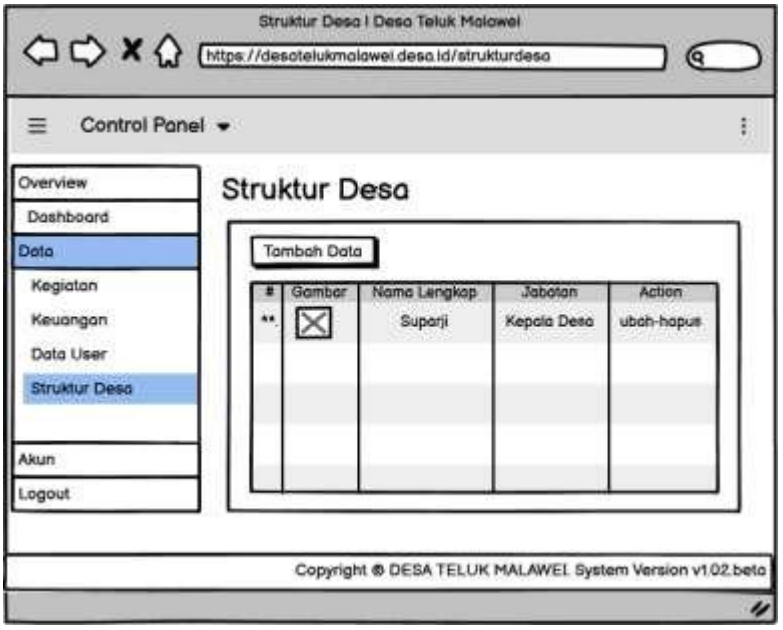
8). Halaman Admin Data User



Gambar 3. 15 Halaman Admin Data User

Halaman Admin Data user ini berisi tentang perangkat desa yang menggunakan aplikasi/website ini.

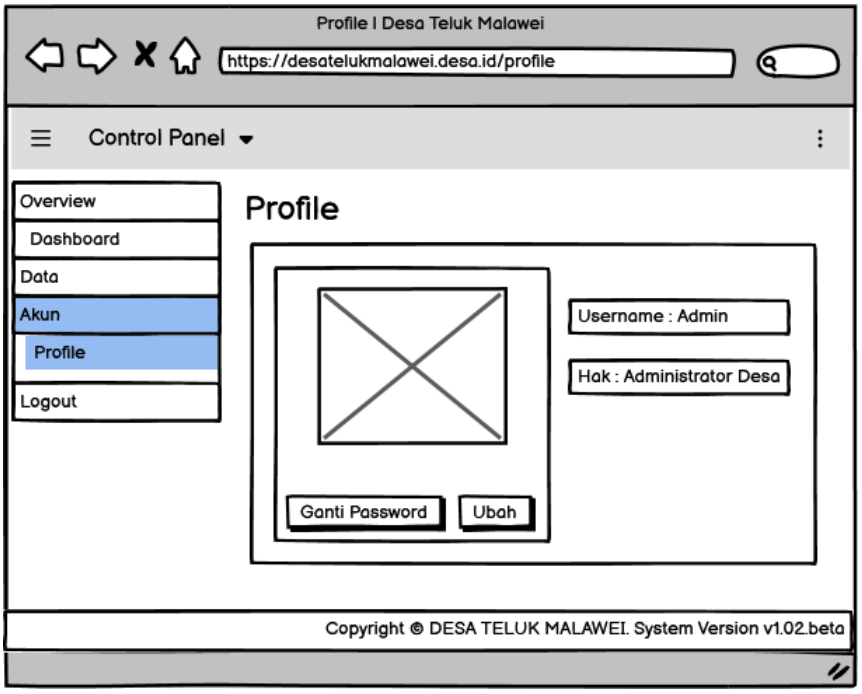
9). Halaman Admin Struktur Desa



Gambar 3. 16 Halaman Admin Struktur Desa

Halaman admin struktur desa ini berisi tentang perangkat atau pegawai desa, semuanya disini admin bisa menambahkan ataupun menghapus, dan ubah, dan akan tampil pada halaman beranda struktur desa di menu pengguna

10). Halaman Admin Profile



Gambar 3. 17 Halaman Admin Profile

Halaman Admin profile ini berisi tentang admin ataupun pada pengguna perangkat desa bisa mengubah data identitiasnya.

3.7.2 Desain Basis Data

Rancangan database ini diberi nama db_sidtelukmalawei adalah database yang dibuat untuk menyimpan data yang digunakan dalam proses pengolaan data admin, data kegiatan, data keuangan, data user. Dan data struktur desa Berikut table-tabel yang dibuat dalam database db_sidtelukmalawei ini:

1). Tabel User

Nama Tabel : *User*

Primary Key : Id_user

Keterangan : Tabel data user yang mengelola admin

Tabel 3. 2 Tabel User

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
id_user	int	11	Auto_increment	Id admin
Nama_lengkap	varchar	40	-	Nama lengkap
email	varchar	20	-	Email
username	varchar	18	-	Username
password	varchar	30	-	Password
akses_level	varchar	20	-	Akses level

Tabel users ini berisi tentang atau untuk menyimpan data pengguna yang menggunakan aplikasi/website ini, yaitu adalah admin dan perangkat desa.

2). Tabel Slider

Nama Tabel : Slider

Primary Key : Id_slider

Keterangan : Tabel slider yang berisikan foto desa

Tabel 3. 3 Tabel Slider

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
Id_slider	int	12	Auto_increment	Id foto
Nomor	int	11	-	Nomor foto

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
Name	varchar	40	-	Nama foto
Image	varchar	128	-	Image
Description	text		-	

Tabel slider ini berisi tentang slider foto desa pada halaman pengguna.

3). Tabel Kegiatan

Nama Tabel : Kegiatan

Primary Key : Id_Kegiatan

Keterangan : Tabel yang berisikan kegiatan desa

Tabel 3. 4 Tabel Kegiatan

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
id_kegiatan	int	11	Auto_increment	Id kegiatan
id_user	int	11	-	Id admin
id_kategori_kegiatan	int	11	-	Id kategori kegiatan
slug_kegiatan	varchar	128	-	Slug kegiatan
nama_kegiatan	varchar	128	-	Nama kegiatan
keterangan	text		-	Keterangan kegiatan
jenis_kegiatan	varchar	20	-	Jenis kegiatan
status_kegiatan	varchar	20	-	Status kegiatan
gambar	varchar	128	-	Gambar kegiatan
tanggal_post	datetime		-	Tanggal post
tanggal	timespan		-	Tanggal

Tabel kegiatan ini untuk menyimpan data berita/kegiatan terbaru dari desa ini, yang telah di tambahkan oleh admin.

4). Desain Tabel Kategori Kegiatan

Nama Tabel : Kategori Kegiatan

Primary Key : Id_kategori berita

Keterangan : Tabel kategori kegiatan berisikan kategori berita kegiatan

Tabel 3. 5 Tabel Kategori Kegiatan

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
id_kategori_berita	int	11	Auto_increment	Id ketegori berita
slug_kategori_berita	varchar	128	-	Slug kategori berita
nama_kategori_berita	varchar	128	-	Nama kategori berita
keterangan	text		-	Keterangan kategori berita
urutan	int	11	-	Urutan kategori berita

Pada tabel kategori kegiatan, akan meyimpan data kategori kegiatan, maksudnya adalah kategori-kategori seperti apakah ini termasuk kegiatan ataukan berita, atau dan sebagainya.

5). Tabel Struktur

Nama Tabel : Struktur

Primary Key : Id_Slider

Keterangan : Tabel Struktur ini akan menyimpan data dari perangkat desa

Tabel 3. 6 Tabel Struktur

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
Id_Slider	int	11	Auto_increment	Id Slider

Field Name	Data Type	Size	Extra	Keterangan
nomor	int	12	-	Nomor slider
name	varchar	128	-	Nama
image	varchar	128	-	Image
description	text		-	

Pada tabel struktur ini akan menyimpan data dari perangkat desa ataupun pegawai yang bekerja di Desa Teluk Malawei.

3.8 Jadwal Penelitian

Agar proses penyelesaian penelitian dapat berjalan sesuai dengan keinginan maka penulis membuat jadwal penelitian untuk memudahkan penulis dalam mengatur waktu pengerjaan. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Jadwal Penilaian

No	KEGIATAN	Oktober 2023				November 2023				Desember 2023				Januari 2024			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Analisis kebutuhan perangkat lunak																
2	Desain																
3	Pembuatan Kode Program																
4	Pengujian																
5	Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)																
6	Penulisan proposal																
7	Penulisan TA																
8	Seminar																
9	Sidang Akhir																

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, J., 2019. Rancang bangun sistem informasi desa berbasis website (studi kasus Desa Netpala). *Pendidikan teknologi informasi (JUKANTI)*, Volume 2, pp. 1-7.

Firmansya, D., 2017. Perancangan sistem informasi pengolahan data layanan kependudukan berbasis website. Volume 02, pp. 1-50.

Iswara, R. A., 2019. sistem informasi layananpembuatan surat pengantar kartu keluarga dan kartu tanda penduduk di kantor desa banyuadem. In: Program studi teknik infomatika S1 fakultas teknik universitas muhammadiyah magelang: s.n., pp. 1-31.

Kurniawan, D., 2016. Rancang bangun sistem informasi pelayanan administrasi penduduk pada kantor desa kesreman kecamatan kandangan kabupaten kediri.

Maydianto, M. R. R., 2021. Rancang bangun sistem infromasi point of sale dengan framework codeigneter pada CV powershop. *Jurnal Comasie*, Volume 04, pp. 50-59.

Nugroho, A. S., 2017. Analisis dan perancangan sistem informasi. In: Yogyakarta: Trans Tekno:

Nugroho, I., 2011. Sistem informasi penerimaan siswa baru berbasis web dengan PHP dan SQL. In: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Putrikinanty, N., 2021. Perancangan sistem informasi desa berbasis website sebagai media pelayanan dan pengolahan sistem kepegawaian (studi kasus : Desa sukamanah kecamatan baros kabupaten serang). Volume 01, pp. 1-80.

Rahimi Fitri, A. N. A. A. S. B. N., 2016. *Pengembangan sistem informasi desa untuk menuju tata kelola desa yang baik.*

Tommi, D., 2023. Sistem informasi unit kegiatan mahasiswa (UKM) kewirausahaan STMIK Palangkaraya berbasis web. In: Palangkaraya: STMIK Palangkaraya:

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

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. 373/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 : Suparno, M.Kom.
   N I K : 196901041995105
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	HOSANA SINTA TAKA
N I M	:	C2057201063
Judul Tugas Akhir	:	SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS WEBSITE

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,

Nerliayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

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

Kepada
Yth. **Kepala Desa Teluk Malewai**
Desa Teluk Malewai, Kecamatan Lahei Barat
Kabupaten Barito Utara, 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	:	HOSANA SINTA TAKA
NIM	:	C2057201063
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	12 September 2023 s.d 12 Oktober 2023
Tempat Penelitian	:	Kantor Desa Teluk Malewai

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi Pada Kantor Desa Teluk Malewai Kecamatan Lahei Barat 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, 12 September 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3. Surat Pemberian Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BARITO UTARA
DESA TELUK MALEWAI
KECAMATAN LAHEI BARAT
Alamat : Jln. Pembanguna No.01 RT. 02 Teluk Malewai Kode Pos 73852

Teluk Malewai, 1 Oktober 2023

Nomor	: 141/258/04-TM/Pem-D/X/2023	Kepada Yth
Lampiran	: Satu Berkas	Ketua STIMIK Palangka Raya
Perihal	: Izin Penilitian	Di_
		Palangka Raya

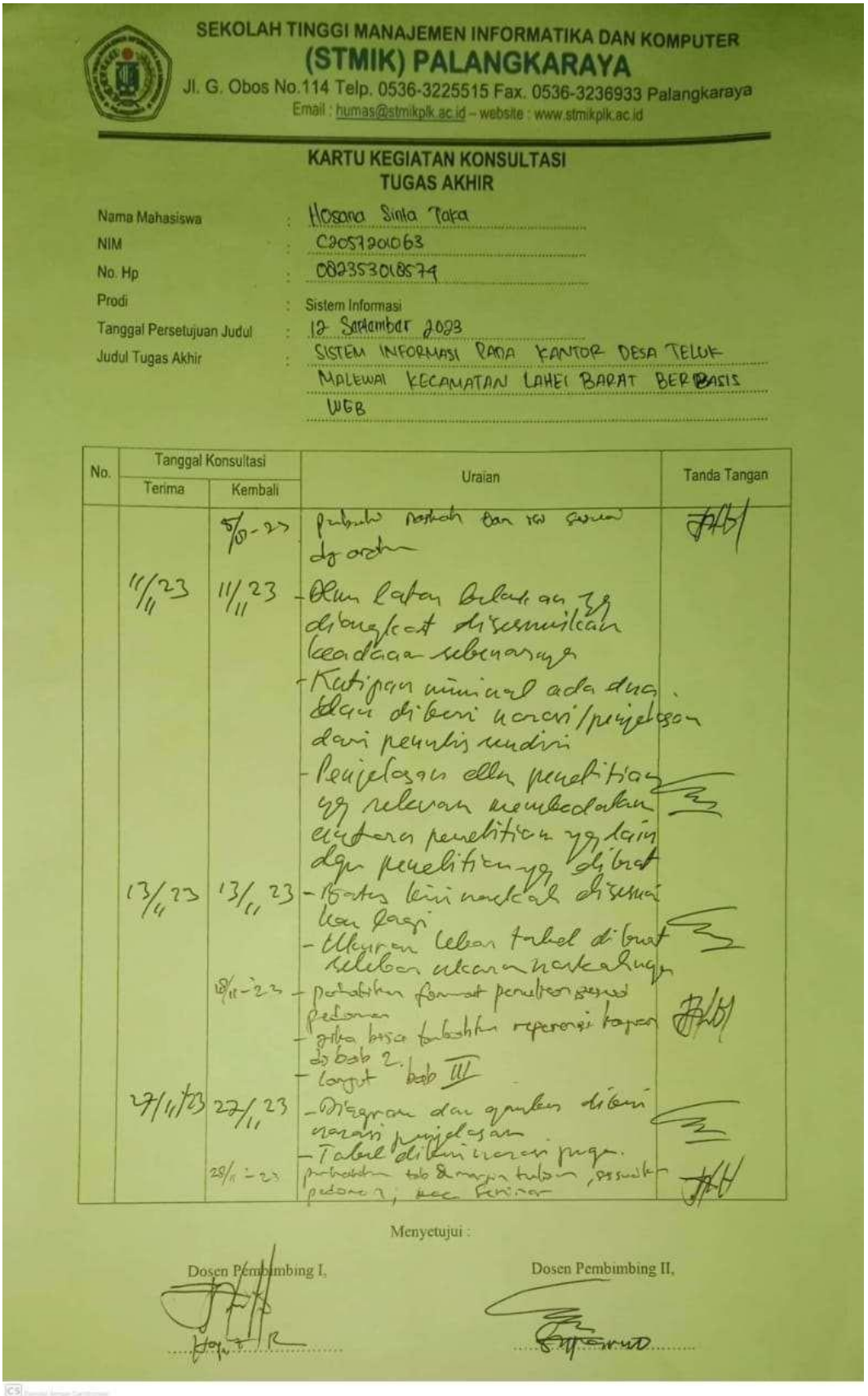
Memperhatikan Surat Ketua STMIK Palangka Raya Tanggal 12 September 2023 Perihal Permohonan izin Penilitian dan Pengumpulan data Untuk Tugas Akhir, Pada Prinsipnya Kami Menyetujui dan Mengizinkan Kepada mahasiswi saudari untuk Melaksanakan Tugas Penelitian di Kantor Desa Teluk Malewai Tentang Sejarah Desa dan Adminitrasi Desa yang di Kelola Oleh Desa Untuk Masyarakat Desa Dengan Mengikuti Ketentuan yang berlaku.

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

KEPALA DESA TELUK MALEWAI

SUGITU RIANTO, S.IP

Lampiran 4. Kartu Kegiatan Konsultasi



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 : Hosana Sinta Taka
NIM : C2057201063
No. Hp : 082353018574
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 12 September 2023
Judul Tugas Akhir : SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		5/10-23	perbaiki abstrak dan isi sesuai dg arahan	
	11/11/23	11/11/23	- Alur latar belakang yg dibangkat disesuaikan keadaan sebenarnya - Kutipan minimal ada dua, lalu diberi narasi/penjelasan dari penulis sendiri - Penjelasan alur penelitian yg relevan membedakan antara penelitian yg lain dgn penelitian yg dibuat	
	13/11/23	13/11/23	- Batas kiri naskah disesuaikan lagi - Ukuran lebar tabel dibuat sesuai ukuran naskah lagi	
		18/11-23	- perbaikan format penulisan sesuai pedoman - gitka bisa tambahkan referensi tapi di bab 2. - lanjut bab III	
	27/11/23	27/11/23	- Diagram dan gambar diberi narasi penjelasan - Tabel diberi narasi juga.	
		29/11-23	perbaikan tabel & margin tulisan, sesuaikan pedoman, acc Seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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 : .....
NIM : .....
No. Hp : .....
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : .....
.....
.....

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	29/11 23	29/11 23	Jurnal bisnis yg belum semua di semarikan dulu Acc utk daftar seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

.....

Dosen Pembimbing II,

.....

Lampiran 5. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir



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. 426/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 : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Ketua
2. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Supamo, M.Kom.
   NIK : 196901041995105
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	HOSANA SINTA TAKA
NIM	:	C2057201063
Hari/ Tanggal	:	Rabu, 06 Desember 2023
Waktu	:	14.00 sd 15.30 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI PADA KANTOR DESA TELUK MALEWAI KECAMATAN LAHEI BARAT 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,

Kornayati, M.Pd.
NIK. 196805222011004

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

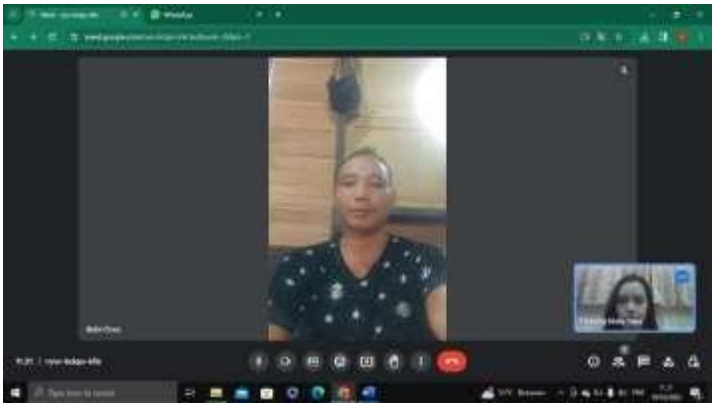
Lampiran 6. Observasi

Lampiran 7. Dokumentasi



Kantor Desa Teluk Malewai





Wawancara bersama kades Teluk Malewai secara online

Lampiran 8. Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

1. Bagaimana latar belakang kantor desa teluk malewai kecamatan lahei barat?
2. Bagaimana informasi tentang desa yang di informasikan oleh pihak desa? Apakah masih secara offline atau sudah secara online dan juga bagaimana data ke pegawaian yang ada di kantor desa itu
3. Data apa saja yang di perlukan dalam proses pembuatan sistem ?
4. Apa saran yang di perlukan dalam sistem ?
5. Menurut Bapak apakah perlu sistem ini dibuat ?

JAWABAN

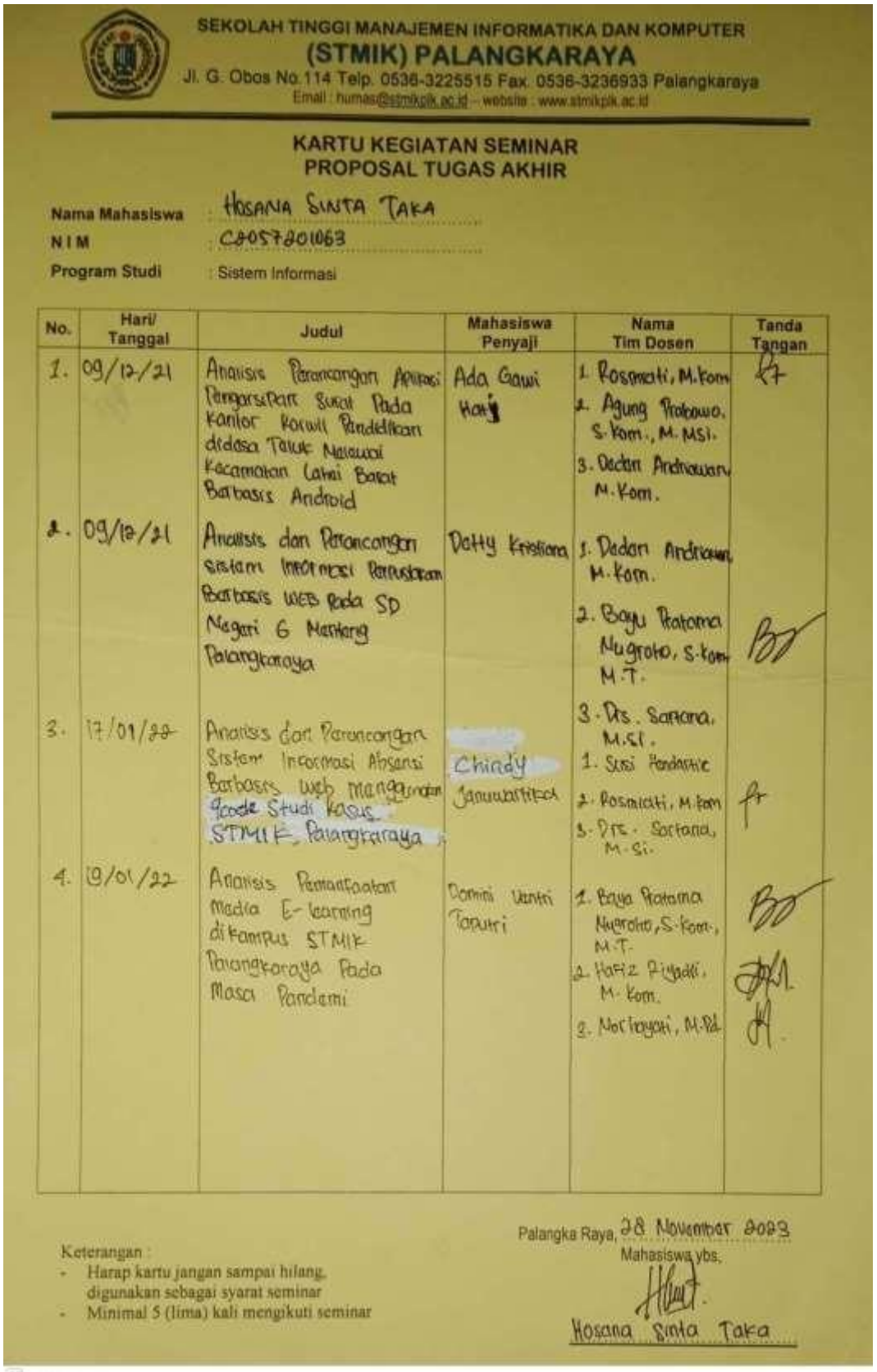
1. Dari pendiriannya di bangun melalui alokasi dana desa yg di bangun pada tahun 2015. Dan dalam sistem pemerintahan nya, ada kepala desa dan perangkat desa, ada lpmd, karang taruna dan penggerak ibu pkk.
2. Informasi yg di gunakan sekarang terkait informasi tentang kegiatan desa masih secara offline dan juga untuk data kepegawaian masih secara komputerisasi menggunakan word.
3. Data yang dibutuhkan dalam sistem ini dibutukan untuk data informasi kegiatan desa dan juga data kepegawain kantor desa.
4. Sistem yang dibuatkan nantinya dapat dibuat dengan mudah dan mudah kami gunakan agar kami dari pihak kantor dapat menggunakan sistem yang dibuat dan juga didalam sistem diberikan.
5. Sistem yang dibuat ini perlu dibuatkan, Karena dapat membantu kami dalam penyiapan kegiatan desa dan juga untuk penyiapan data pegawai yang cepat.

Teluk Malewai 14 September 2023

Yang Diwawancara **Pewawancara**

Sugitu Rianto, S.IP Hosana Sinta Taka

Lampiran 9. 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 SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Hosana Sinta Taka
NIM : C2057201063
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	09/12/21	Analisis Perancangan Aplikasi Pengarsipan Surat Pada Kantor Kerwil Pendidikan didesa Tarus Melawai Kecamatan Lahei Barat Berbasis Android	Ada Gawi Hatj	1. Rosmati, M.Kom 2. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSi. 3. Dedan Andrawan, M.Kom.	
2.	09/12/21	Analisis dan Perancangan sistem Informasi Perpustakaan Berbasis WEB Pada SD Negeri 6 Mentaren Palangkaraya	Dotty Kristiana	1. Dedan Andrawan, M.Kom. 2. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom M.T.	
3.	17/01/22	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Qoode Studi Kasus STMIK Palangkaraya	Chindy Januartitasi	3. Drs. Sartana, M.Si. 1. Susi Pendastre 2. Rosmiati, M.Kom 3. Drs. Sartana, M.Si.	
4.	10/01/22	Analisis Pemanfaatan Media E-learning di Kampus STMIK Palangkaraya Pada Masa Pandemi	Dorma Uanti Tarutri	1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. 2. Hafiz Fitradi, M.Kom. 3. Nofriyani, M.Pd.	

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

Palangka Raya, 28 November 2023
Mahasiswa ybs.

Hosana Sinta Taka

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 : Hosana Sinta Tata
N I M : C2057201063
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5.	19/01/22	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Kerja Sama Pada STMIK Palangkaraya Berbasis Web	Gustiamus R Yanto	1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom, M.T. 2. Rasmiati, M.Kom 3. Norhayati, M.Pd.	

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

Palangka Raya, 28 November 2022
Mahasiswa ybs.

Hosana Sinta Tata