PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENDATAAN DATA PENDUDUK
DI DESA DAYU BERBASIS MOBILE

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Diploma III
Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

HELENA KARAWAHENI
E2257401003
MANAJEMEN INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

PERSETUJUAN

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENDATAAN DATA PENDUDUK DI DESA DAYU BERBASIS MOBILE

Tugas Akhir ini Telah Disetujui dan Disahkan

Pembimbing I,	Pembimbing II
Frengklin Matatula,S.Kom., M.MSI	Arliyana, M.Kom.
NIK. 198611012015102	NIK. 198510082010002

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

PENGESAHAN

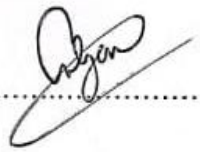
Tugas Akhir ini Telah Diperiksa, Dinilai, dan Disahkan oleh Tim Penguji pada

Hari/Tanggal : Selasa, 10 Juni 2025

Tim Penguji :

1. Moch. Ichsan, ST., M.Kom
   Ketua ..... 

2. Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   Sekretaris ..... 

3. Arliyana, M.Kom
   Anggota ..... 

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:
Nama mahasiswa : HELENA KARAWAHENI
NIM : E2257401003

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN DATA PENDUDUK DI DESA DAYU BERBASIS MOBILE

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari kerya orang lain, kecuali bagian sumber informasi dicantumkan. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti duplikasi terhadap Tugas Akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 10 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Helena Karawaheni
NIM. E2257401003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Yeremia 17:7, Diberkatilah orang yang mengandalkan TUHAN, yang menaruh harapannya pada TUHAN"

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Sang Jurus'lamat Tuhan Yesus Kristus. Terima kasih untuk segala hal yang Tuhan izinkan terjadi dalam kehidupan penulis, sehingga penulis bisa sampai pada titik ini.
2. Kepada cinta pertama penulis Ayah (Yancah Tieh) yang ada di surga, terutama juga kepada Ibunda tersayang (Era), Nenek terkasih (Umis), Kakak terkasih (Thessa Mareti Leluni), yang selalu ada untuk memberikan doa, sayang, bimbingan, nasehat serta membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Kepada support system penulis Mark Lee, iKON, Treasure, Seventeen, NCT yang membuat penulis bersemangat mengerjakan Tugas Akhir.
4. Sahabat-sahabat penulis Yedida, Viyola, dan Tia yang selalu memberikan motivasi, semangat, meluangkan waktu dan pikiran untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Kepada Teman-teman Manajemen Informatika 2022 yang berjuang bersama sampai menyelesaikan Tugas Akhir.
6. Kepada semua teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang selalu mendukung, membantu, berkontribusi, dan menemani penulis selama menyusun Tugas Akhir dan berkuliah di STMIK Palangkaraya.

ABSTRAK

Helena Karawaheni, E2257401003, 2025, Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis Mobile. Pembimbing I, Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI. dan Pembimbing II, Arliyana M.Kom.

Pendataan penduduk merupakan elemen penting dalam menunjang penyelenggaraan administrasi pemerintahan desa serta sebagai dasar dalam perumusan kebijakan pembangunan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna *(User Interface)* dan pengalaman pengguna *(User Experience)* pada aplikasi *mobile* yang mendukung proses pendataan penduduk secara digital.

Metodologi yang digunakan mencakup observasi langsung, wawancara dengan perangkat desa, serta dokumentasi. Proses perancangan dilakukan dengan menerapkan metode *prototyping*, dan pemodelan diagram *UML*. Rancangan aplikasi dapat diganakan oleh Admin Desa, Ketua RW, Ketua RT serta Penduduk.

Hasil perancangan menghasilkan *prototype* antarmuka yang informatif, mudah digunakan, dan konsisten dengan prinsip desain *UI/UX*. Perancangan dibantu dengan perangkat lunak *Figma* dan *Draw.io* karena fitur yang lengkap dan mudah untuk digunakan dalam pengembangan rancangan.

Hasil penelitian ini penulis berharap rancangan dapat menjadi pondasi implementasi aplikasi pendataan data penduduk berbasis *mobile* yang modern, efisien, serta mampu meningkatkan kualitas pelayanan di Desa Dayu.

Kata Kunci : *Perancangan, Aplikasi, UI/ UX, Pendataan Penduduk, Mobile.*

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur dipanjatkan atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan *UI/UX* Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis *Mobile*" tepat pada waktunya.

Tugas Akhir ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk program Diploma-III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Penulis menyadari akan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang ada pada diri penulis, sehingga dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan.

Dalam penyelesaian Tugas akhir ini begitu banyak pihak yang membantu dan mendukung penulisan selama ini, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Erto S.AP. selaku Kepala Desa Dayu yang membantu penulis pada saat melakukan penelitian di objek.
3. Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI. (Pembimbing I) dan Arliyana, M.Kom. (Pembimbing II) yang telah mendidik, memberikan bimbingan atau arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat

bagi penulis sekarang dan pastinya akan selalu berguna untuk penulis dikemudian hari.

5. Staff Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah membantu berkas dan segala urusan selama proses perkuliahan hingga nanti penulis lulus.
6. Kepada orang tua, nenek, kakak dan keluarga penulis yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan selama penyusunan tugas akhir ini.
7. Kepada teman-teman yang berkontribusi dan mendukung dalam menyusun tugas akhir ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis baik langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak, kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan tulisan penulis dimasa yang akan datang

Palangka Raya, 10 Juni 2025

Penulis,

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN i
PENGESAHAN ii
LEMBAR PERNYATAAN iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 3
1.5 Metodologi penelitian 3
1.5.1 Observasi 3
1.5.2 Wawancara 4
1.5.3 Dokumentasi 4
1.6 Penjelasan istilah kunci 4
1.6.1 Perancangan 4
1.6.2 UI *(User Interface) / UX (User Experience)* 4
1.6.3 Aplikasi 5
1.6.4 Pendataan penduduk 5
1.6.5 *Mobile* 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6

2.1.1 Perancangan 6
2.1.2 Aplikasi 6
2.1.3 *User Interface / User Experience (UI / UX)* 7
2.1.4 Data Penduduk 8
2.1.5 *Mobile* 8
2.1.6 Unified Modeling Language (UML) 9
2.1.7 *Figma* 17
2.1.8 *Draw.io* 17
2.2 Penelitian Yang Relevan 18
BAB III PEMBAHASAN 21
3.1 Analisa Masalah 21
3.2 Strategi Pemecahan Masalah 22
3.3 Desain Proses 22
3.3.1 Use Case Diagram 22
3.3.2 Activity Diagram 23
3.3.3 Sequence Diagram 38
3.3.4 Class Diagram 46
3.4 Perancangan Basis Data 47
3.5 Desain *Interface* Aplikasi 51
BAB IV PENUTUP 93
4.1 Kesimpulan 93
4.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 95
DAFTAR LAMPIRAN 97
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 *Use Case Diagram* 10
Tabel 2. 2 *Activity Diagram* 11
Tabel 2. 3 *Sequence Diagram* 13
Tabel 2. 4 *Class Diagram* 16
Tabel 2. 5 Teori yang relevan 18
Tabel 3. 1 *Login* 48
Tabel 3. 2 *Registrasi* 48
Tabel 3. 3 Akun RW Dan RT 49
Tabel 3. 4 Data Penduduk 50
Tabel 3. 5 Data RT 51
Tabel 3. 6 Admin Desa 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 *Use Case Diagram* 22
Gambar 3. 2 *Activity Diagram Login* (Admin Desa) 23
Gambar 3. 3 Tambah Akun 24
Gambar 3. 4 Edit Akun 25
Gambar 3. 5 Hapus Akun (Admin) 25
Gambar 3. 6 Cek Data (Admin) 26
Gambar 3. 7 Cari Data (Admin) 27
Gambar 3. 8 Cetak (Admin Desa) 27
Gambar 3. 9 *Login* (RW) 28
Gambar 3. 10 Tambah Data (RW) 29
Gambar 3. 11 Edit Data (RW) 29
Gambar 3. 12 Hapus Data (RW) 30
Gambar 3. 13 *Login* (RT) 31
Gambar 3. 14 Validasi (RT) 31
Gambar 3. 15 Cetak Data (RT) 32
Gambar 3. 16 Mencari Data (RT) 33
Gambar 3. 17 Hapus Data (RT) 33
Gambar 3. 18 Detail Data (RT) 34
Gambar 3. 19 *Login* (Penduduk) 35
Gambar 3. 20 *Registrasi* (Penduduk) 35
Gambar 3. 21 Tambah Data (Penduduk) 36
Gambar 3. 22 Edit Data (Penduduk) 37
Gambar 3. 23 Hapus Data (Penduduk) 37
Gambar 3. 24 Detail Data (Penduduk) 38
Gambar 3. 25 *SD Login* (Admin) 39
Gambar 3. 26 *SD* Daftar Penduduk (Admin) 39
Gambar 3. 27 *SD* Kelola Akun (Admin) 40
Gambar 3. 28 *SD Login* (RW) 41
Gambar 3. 29 *SD* Mengelola Data RT (RW) 42
Gambar 3. 30 *SD* Login (RT) 43
Gambar 3. 31 *SD* Kelola Data Penduduk (RT) 44
Gambar 3. 32 *SD Login/Registrasi* (Penduduk) 45
Gambar 3. 33 Data Penduduk (Penduduk) 46
Gambar 3. 34 *Class Diagram* 47
Gambar 3. 35 Tampilan Awal (Admin) 52
Gambar 3. 36 *Login* (Admin) 53
Gambar 3. 37 Halaman Utama (Admin) 54
Gambar 3. 38 Halaman Daftar Penduduk (Admin) 55
Gambar 3. 39 Halaman Detail (Admin) 56

Gambar 3. 40 Halaman Cetak (Admin Desa) 57
Gambar 3. 41 Kelola Akun (Admin)..... 58
Gambar 3. 42 Tambah Akun (Admin) 59
Gambar 3. 43 Edit Data (Admin)..... 60
Gambar 3. 44 Hapus Data (Admin) 61
Gambar 3. 45 Tampilan Awal Desktop (Admin)..... 62
Gambar 3. 46 *Login* Desktop (Admin) 62
Gambar 3. 47 Menu Utama Desktop (Admin)..... 63
Gambar 3. 48 Daftar Penduduk Desktop (Admin) 63
Gambar 3. 49 Detail Data Desktop (Admin) 64
Gambar 3. 50 Cetak Desktop (Admin Desa) 65
Gambar 3. 51 Daftar Akun Desktop (Admin)..... 66
Gambar 3. 52 Tambah Akun Desktop (Admin)..... 66
Gambar 3. 53 Edit Akun Desktop (Admin) 67
Gambar 3. 54 Hapus Akun (Admin)..... 67
Gambar 3. 55 Tampilan Awal (RW)..... 68
Gambar 3. 56 *Login* (RW) 69
Gambar 3. 57 Menu Utama (RW)..... 70
Gambar 3. 58 Tambah Data (RW)..... 71
Gambar 3. 59 Daftar RT (RW) 72
Gambar 3. 60 Edit Data (RW)..... 73
Gambar 3. 61 Hapus Data (RW)..... 74
Gambar 3. 62 Tampilan Awal (RT)..... 75
Gambar 3. 63 *Login* (RT)..... 76
Gambar 3. 64 Halaman Utama (RT)..... 77
Gambar 3. 65 Daftar Penduduk (RT)..... 78
Gambar 3. 66 Validasi Data (RT) 79
Gambar 3. 67 Daftar Data Tervalidasi (RT) 80
Gambar 3. 68 Cetak Data Penduduk (Ketua RT)..... 81
Gambar 3. 69 Hapus Data (RT) 82
Gambar 3. 70 Detail Data (RT)..... 83
Gambar 3. 71 Tampilan Awal (Penduduk) 84
Gambar 3. 72 *Login* (Penduduk)..... 85
Gambar 3. 73 *Registrasi* (Penduduk)..... 86
Gambar 3. 74 Menu Utama (Penduduk) 87
Gambar 3. 75 Daftar Anggota Keluarga (Penduduk)..... 88
Gambar 3. 76 Tambah Data (Penduduk)..... 89
Gambar 3. 77 Edit Data (Penduduk)..... 90
Gambar 3. 78 Detail Data (Penduduk)..... 91
Gambar 3. 79 Hapus Data (Penduduk) 92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3. Surat Tugas Penguji
Lampiran 4. Berita Acara
Lampiran 5. Observasi
Lampiran 6. Wawancara
Lampiran 7. Surat Keterangan
Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 9. Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendataan penduduk adalah bagian penting dalam mengelola administrasi dan layanan masyarakat di tingkat desa. Data penduduk yang lengkap dan akurat dibutuhkan untuk berbagai keperluan, seperti pengurusan dokumen resmi, bantuan sosial, hingga perencanaan pembangunan.

Namun, di Desa Dayu, pengelolaan data penduduk masih sering dilakukan secara manual, yang memakan waktu, rentan terhadap kesalahan, dan sulit diakses dengan cepat ketika diperlukan. Kemajuan teknologi informasi memberikan peluang untuk meningkatkan sistem pendataan menjadi lebih modern, salah satunya melalui pengembangan aplikasi berbasis *mobile*.

Perancangan aplikasi ini memungkinkan akses dan pengolahan data secara cepat dan fleksibel, sehingga dapat mengatasi kendala yang selama ini dihadapi, seperti pencatatan manual yang rentan terhadap kesalahan, waktu yang lebih lama dalam pengolahan data, serta risiko kehilangan data akibat faktor eksternal.

Untuk itu, diperlukan sebuah perancangan *UI/UX* aplikasi pendataan data penduduk berbasis *mobile* yang dapat menjawab kebutuhan desa. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan *prototipe* sistem yang dapat menjadi dasar pengembangan aplikasi lebih lanjut.

Dengan rancangan yang matang, sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang mempermudah proses pendataan dan pengelolaan informasi kependudukan di Desa Dayu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang muncul adalah Bagaimana merancang aplikasi pendataan data penduduk berbasis *mobile* yang dapat mempermudah proses pencatatan dan pengelolaan data penduduk di Desa Dayu.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan, maka diberikan batasan masalah dalam perancangan sistem, yaitu:

a. Rancangan sistem hanya mencakup data dasar penduduk seperti data identitas penduduk, status perkawinan, pekerjaan, tingkat pendidikan, kewarganegaraan, serta status domisili.
b. Rancangan sistem difokuskan pada pengelolaan data penduduk Desa Dayu saja, tidak termasuk desa-desa lain di sekitarnya.
c. Rancangan aplikasi dapat diganakan oleh Admin Desa, Ketua RW dan pengisian data dapat diakses oleh Ketua RT dan Penduduk.
d. Tahap perancangan hanya sampai desain antar muka *(interface).*
e. *Software* yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini menggunakan *Figma* dan *Draw.io*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pendataan penduduk di Desa Dayu berbasis *mobile*.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang aplikasi *UI/UX* berbasis *mobile* serta memperoleh kesempatan untuk menerapkan teori dan konsep yang telah dipelajari selama perkuliahan.

b. Bagi Objek

Manfaat bagi objek (Desa Dayu) yaitu memiliki rancangan aplikasi pendataan penduduk yang dapat menjadi dasar untuk implementasi aplikasi yang modern dan efisien dan menyediakan solusi teknologi yang dapat mendukung pengelolaan data penduduk.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat bagi STMIK Palangkaraya yaitu dapat menambah karya ilmiah pada perpustakaan, atau sebagai referensi bagi mahasiswa yang memiliki topik penelitian yang berkaitan.

1.5 Metodologi penelitian

1.5.1 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan utama dari observasi adalah untuk memahami aktivitas tertentu

dengan cara memeriksa proses atau kondisi yang sedang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk memperoleh data yang akurat mengenai proses pendataan penduduk di Desa Dayu.

1.5.2 Wawancara

Wawancara bertujuan untuk menggali informasi lebih mendalam tentang suatu topik yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan pihak terkait, seperti perangkat desa, untuk memperoleh informasi mengenai proses pendataan penduduk

1.5.3 Dokumentasi

Hasil penelitian berupa rancangan aplikasi pendataan penduduk berbasis mobile yang terdokumentasi dalam bentuk laporan lengkap, termasuk analisis, desain, *prototipe* sistem, dan foto.

1.6 Penjelasan istilah kunci

Terdapat beberapa istilah kunci dari judul penelitian, diantaranya:

1.6.1 Perancangan

Perancangan yaitu proses merencanakan, menyusun, dan mengembangkan sebuah solusi atau sistem untuk memenuhi tujuan tertentu. Perancangan mencakup pembuatan desain sistem, antarmuka, serta alur kerja yang dapat membantu memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan yang ada.

1.6.2 *UI (User Interface) / UX (User Experience)*

UI (User Interface) adalah tampilan antarmuka yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sebuah sistem atau aplikasi. Sedangkan,

UX (User Experience) adalah pengalaman keseluruhan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan suatu sistem.

1.6.3 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Aplikasi juga dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop, atau ponsel.

1.6.4 Pendataan penduduk

Pendataan penduduk adalah proses pengumpulan, pencatatan, dan pengolahan data terkait dengan informasi penduduk. Pendataan penduduk bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai demografi serta kondisi sosial ekonomi masyarakat secara menyeluruh.

1.6.5 *Mobile*

Mobile merujuk pada desain *mobile responsif* yang mendukung perangkat seluler dengan layar yang lebih kecil, seperti tablet dan *smartphone*.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Perancangan

Menurut Setyawati dan Adrimuna (2022:956) Perancangan adalah proses mendeskripsikan, merencanakan dan mensketsa atau menyusun beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan fungsional yang lengkap.

Menurut Rivanthio dalam Setyawati dan Adrimuna (2022:956) Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen komponen sistem diimplementasikan.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, perancangan adalah proses mengatur dan merencanakan berbagai elemen agar bisa bekerja sama sebagai satu kesatuan yang fungsional. Selain itu juga berfungsi untuk mengubah hasil analisis sistem menjadi kode pemrograman, sehingga bisa menjelaskan dengan jelas bagaimana setiap bagian dari sistem akan diimplementasikan.

2.1.2 Aplikasi

Menurut Asbara (2020:1-9) Aplikasi adalah perangkat lunak komputer yang berfungsi untuk memproses sebuah perintah dari pengguna dengan tujuan tertentu.

Menurut Andi dalam Rizal dan Prasetya (2021:522) aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju.

Berdasarkan pendapat pada paragraf sebelumnya, aplikasi adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan perintah pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Aplikasi dirancang untuk melaksanakan berbagai fungsi sesuai kebutuhan pengguna, mulai dari memproses data hingga memberikan layanan atau informasi tertentu.

2.1.3 *User Interface / User Experience (UI / UX)*

Menurut Priyanto dan Setiaji dalam Ada, dkk. (2022:39) *User Interface* atau biasa disingkat dengan *UI* adalah struktur berupa desain antarmuka pada sebuah sistem yang memiliki fokus pada tampilan. Sehingga *UI* ini sendiri akan berhubungan langsung atau tampilan yang akan dilihat pengguna saat mengakses desain sistem aplikasi.

Menurut Rahman, dkk (2024:130) *User Interface* adalah ilmu yang mempelajari mengenai tata letak grafis suatu web ataupun aplikasi. Yang termasuk ruang lingkupnya berkaitan dengan *button*, teks, gambar, *fields* dan semua item yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Tata letak, animasi, hingga transisi juga merupakan hal yang perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, *User Interface (UI***)** merupakan aspek penting dalam pengembangan sistem aplikasi yang berfokus pada desain antarmuka yang akan dilihat dan digunakan oleh pengguna. *UI* tidak hanya mencakup elemen-elemen grafis seperti tombol, teks, gambar, dan *fields* yang memungkinkan interaksi pengguna, tetapi juga memperhatikan tata letak, animasi, dan transisi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal.

Menurut Firmansyah dalam Ada, dkk (2022:39) *User Experience* atau biasa disingkat dengan *UX* adalah struktur yang berkaitan dengan bagaimana struktur desain yang dibuat dapat memberi kesan dan pengalaman yang menyenangkan pada saat pengguna mengakses aplikasi.

Menurut Rahman, dkk (2024:130) *User Experience (UX)* merujuk pada respon dan persepsi pengguna terhadap penggunaan suatu item, sistem, atau layanan. *UX* mencakup keseluruhan pengalaman yang terkait dengan persepsi, reaksi, dan perilaku pengguna akibat interaksi dengan sistem, layanan, atau konten.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, *User Experience (UX)* merupakan aspek penting dalam pengembangan sistem yang berfokus pada pengalaman dan persepsi pengguna selama berinteraksi dengan aplikasi, sistem, atau layanan. *UX* mencakup keseluruhan respons emosional dan perilaku pengguna, dengan tujuan menciptakan pengalaman yang positif dan menyenangkan.

2.1.4 Data Penduduk

Menurut Hastuti Sri Handriana Dewi (2020:18-21) Data Kependudukan adalah segala tampilan data penduduk dalam bentuk resmi maupun tidak resmi yang dilakukan oleh badan-badan pencatatan data penduduk, dengan berbagai bentuk seperti angka, grafik, gambar dan lainnya.

Menurut Rachmat, dkk. (2023:1023) Data Penduduk adalah segala tampilan data penduduk dalam bentuk resmi maupun tidak resmi yang diterbitkan oleh badan-badan pencatatan kependudukan (pemerintah maupun non pemerintah), dalam berbagai bentuk baik angka, grafik, gambar dan lain lain.

Berdasarkan pendapat pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa data kependudukan merupakan informasi mengenai penduduk yang disajikan dalam bentuk resmi maupun tidak resmi oleh badan pencatatan kependudukan, baik pemerintah maupun non-pemerintah. Data tersebut dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, seperti angka, grafik, gambar, dan format lainnya.

2.1.5 *Mobile*

Menurut Sobri, dkk (2022:70-71) *mobile* bertujuan untuk mengakses layanan data secara *wireless* dengan menggunakan perangkat *mobile* seperti *handphone*, pda dan perangkat *portable* yang tersambung ke sebuah jaringan telekomunikasi selular.

Menurut Agustin, dkk (2024:3804) *mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat seperti *smartphone*, tablet, dan sejenisnya. Dengan

aplikasi *mobile*, pengguna dapat mengakses berbagai informasi dan media sosial yang terhubung dengan internet.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *mobile* adalah teknologi atau aplikasi yang memungkinkan akses data secara nirkabel melalui perangkat *portable*, seperti handphone, dengan dukungan bahasa pemrograman dan *database* untuk memudahkan penyebaran informasi.

2.1.6 Unified Modeling Language (UML)

Menurut Prayoga dan Prawira (2023:39) *Unified Modeling Language (UML)* merupakan sebuah bahasa pemodelan berbasis grafis untuk menggambarkan sesuatu dari aplikasi yang akan dibuat.

Menurut Nugroho dalam Kamala, dkk (2022:3813) *Unified Modeling Language (UML)* merupakan suatu bahasa umum untuk menggambarkan, menentukan, membangun, dan mengabadikan alur perangkat lunak dan bisa dipakai untuk semua fase proses *development* sistem mulai dari menganalisis, mendesain, hingga mengimplementasikan.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan grafis untuk menggambarkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. *UML* digunakan dalam berbagai tahap pengembangan, dari analisis hingga implementasi, guna mempermudah pemahaman dan komunikasi dalam pengembangan sistem.

UML mencakup empat jenis diagram utama:

a. *Use Case Diagram*

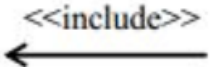
Menurut Pesik, dkk (2022:990) *Use Case Diagram* adalah sebuah rancangan yang menggambarkan hubungan interaksi antar sistem dan aktor.

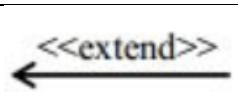
Use Case Diagram bermanfaat untuk mengetahui proses aktivitas secara urut dalam sistem.

Menurut Satzinger, dkk dalam Choirudin (2023:499) *Use Case Diagram* merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menunjukkan peran dari berbagai penggunaan dan bagaimana peran-peran menggunakan sistem.

Berdasarkan pendapat pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Use Case Diagram* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem serta peran masing-masing dalam penggunaan sistem. Diagram ini membantu dalam memahami alur aktivitas dalam sistem secara terstruktur, sehingga mempermudah analisis dan perancangan sistem perangkat lunak.

Tabel 2. 1 *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.
2		*Use Case*	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
3		*Association*	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan *use case*.
4		*Generalisasi*	Menunjukan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan *use case*.
5		*Include*	Menunjukan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.

No	Gambar	Nama	Keterangan
6		*Extend*	Menunjukan bahwa suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

Sumber: milawatihartono.wordpress.com

b. *Activity Diagram*

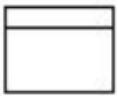
Menurut Sobri, dkk (2022:72) *Activity Diagram* merupakan bagian dari penggambaran sistem secara fungsional menjelaskan proses-proses logika atau fungsi yang terimplementasi oleh kode program.

Menurut Nugroho dan Rohimi (2020:5) *Activity Diagram* adalah sebuah cara untuk memodelkan aliran kerja *(workflow)* dari *use case* dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukan langkah-langkah didalam aliran kerja, titik-titik keputusan didalam aliran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas, dan objek-objek yang digunakan dalam aliran kerja.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, *Activity Diagram* adalah diagram yang memodelkan aliran kerja dalam sistem secara grafis. Diagram ini menggambarkan proses logis, langkah-langkah, titik keputusan, aktor yang terlibat, dan objek yang digunakan, sehingga mendukung analisis dan desain sistem secara sistematis.

Tabel 2. 2 *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan/ *Decision*	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
4		Penggabungan/ *Join*	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6		*Swimlane*	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadao aktivitas yang terjadi.

Sumber: www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/

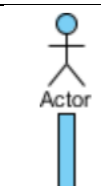
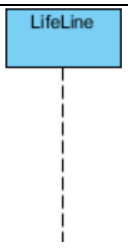
c. *Sequence Diagram*

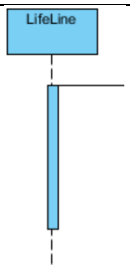
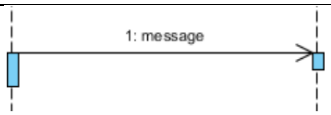
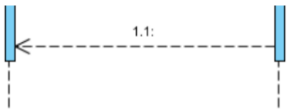
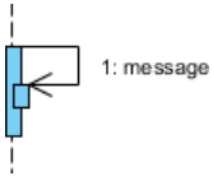
Menurut Kamala, dkk (2022:3814) *Sequence Diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menunjukkan secara detail interaksi antar objek dalam suatu sistem.

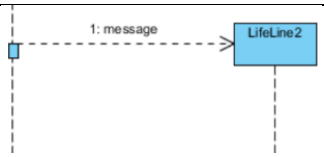
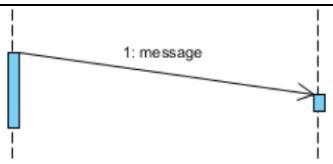
Menurut Nugroho dan Rohimi (2020:4) *Sequence Diagram* merupakan diagram urutan menunjukan interaksi objek yang diatur dalam urutan waktu. Ini menggambarkan objek dan kelas yang terlibat dalam sknario dan ukuran pesan yang dipertukarkan antara objek yang diperlukan untuk melaksanakan fungsi skenario.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* adalah diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menunjukkan skenario, objek yang terlibat, dan pesan yang dipertukarkan untuk melaksanakan suatu fungsi dalam sistem.

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Jenis peran yang dimainkan oleh entitas yang berinteraksi dengan subjek.
2		*Lifeline*	*Lifeline* atau garis hidup mewakili peserta individu dalam interaksi.

No	Gambar	Nama	Keterangan
3		*Activation Box*	*Activation box* atau kotak aktivasi berbentuk sebuah persegi panjang tipis pada *lifeline*, mewakili periode dimana suatu elemen melakukan operasi.
4		*Call Message*	*Call message* merupakan sebuah pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara *lifeline* dari sebuah interaksi.
5		*Return Message*	*Return* message adalah jenis pesan yang mewakili informasi yang dikirimkan kembali ke pengirim pesan atau pemanggil berdasarkan pesan sebelumnya.
6		*Self Message*	*Self message* adalah jenis pesan yang mewakili permohonan pesan dari *lifeline* yang sama
7		*Recursive Message*	*Recursive message* menargetkan aktivasi di atas aktivasi tempat pesan itu berasal.

No	Gambar	Nama	Keterangan
8		*Create Message*	*Create message* merupakan pesan yang mendefinisikan komunikasi tertentu antara *lifelines* dari sebuah interaksi.
9		*Destroy Message*	*Destroy* message merupakan sebuah pesan yang mewakili permintaan untuk menghancurkan siklus hidup target.
10		*Duration Message*	Pesan durasi menunjukan jarak antara dua batasan waktu untuk permohonan pesan.

Sumber: www.webstudi.site/2019/11/Sequence-Diagram-adalah.html

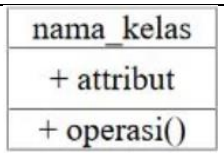
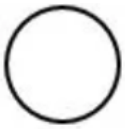
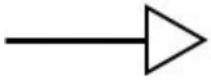
d. *Class Diagram*

Menurut Lay, dkk (2024:753) *Class Diagram* adalah salah satu diagram yang digunakan untuk pengembangan berorientasi objek (OOP) yang merupakan kumpulan dari beberapa *Class* dan relasinya.

Menurut Nugroho dan Rohimi (2020:4) *Class Diagram* adalah diagram struktur statis yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas sistem, atributnya, operasi (atau metode), dan hubungan antar kelas.

Berdasarkan penjelasan pada paragraf sebelumnya, *Class Diagram* adalah diagram dalam pengembangan OOP yang menggambarkan struktur statis sistem, termasuk kelas, atribut, metode, dan hubungan antar kelas untuk mendukung pemodelan dan perancangan sistem.

Tabel 2. 4 *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2		*Interface*	Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi object.
3		*Association*	Relasi antar kelas dengan arti umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
4		*Directed Association*	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang atau digunakan oleh kelas lain asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.
5		Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6		*Dependency*	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7		*Aggregation*	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

Sumber: www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html

2.1.7 *Figma*

Menurut Muhyidin, dkk dalam Choirudin (2023:499) *Figma* merupakan sebuah alat desain yang dapat digunakan untuk membuat dan merancang sebuah tampilan aplikasi *mobile*, aplikasi desktop, *website* dan lain sebagainya. *Figma* dapat dipakai pada sistem operasi windows, linux maupun mac asalkan terhubung ke internet. *Figma* merupakan alat desain yang banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, *web designer*, dan lain sebagainya.

Menurut Pramudita, dkk dalam Wardhanie dan Lebdaningrum (2022:166) *Figma* adalah sebuah software yang memungkinkan penggunanya untuk bekerja mendesain tampilan secara kolaboratif pada waktu yang *real-time*.

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa *Figma* merupakan perangkat lunak desain yang digunakan untuk merancang tampilan aplikasi dan *website* secara kolaboratif dalam waktu nyata. *Figma* dapat diakses melalui berbagai sistem operasi dengan koneksi internet dan banyak digunakan oleh profesional di bidang *UI/UX* serta *web design*.

2.1.8 *Draw.io*

Menurut Marthiawati, dkk (2024:26) *Draw.io* adalah sebuah *website* yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram *UML* secara *online*.

Menurut Arianto, dkk dalam Candra, dkk (2023:73) *Draw.io* adalah *website* dan *software* yang digunakan untuk membuat *flowchat, Draw.io* berguna untuk merancang *Use Case diagram* maupun *Activity Diagram.*

Berdasarkan pendapat para ahli pada paragraf sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa *Draw.io* merupakan platform berbasis web yang digunakan untuk membuat berbagai jenis diagram visual, seperti *UML,*

flowchart, use case, dan *activity diagram*, yang mendukung proses perancangan sistem secara efektif dan efisien.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan kajian ilmiah yang berkaitan langsung dengan topik atau permasalahan yang sedang dikaji. Dengan meninjau penelitian yang relevan, peneliti dapat memastikan bahwa kajian yang dilakukan memiliki dasar yang kuat, dan menghindari pengulangan penelitian yang tidak perlu.

Berikut beberapa kajian penelitian yang relevan:

Tabel 2. 5 Teori yang relevan

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Dearly Dady Ropa Bale Lay, Fajar Hariadi, Desy Asnath Sitaniapessy (2024)	Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Penduduk Di Kelurahan Matawai Berbasis *Website*	Aplikasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis *website* meningkatkan efisiensi, akurasi, dan mencegah kehilangan data melalui pembaruan *real-time*.	Perancangan sistem ini lebih menekankan pada implementasi berbasis *web*, yang mendukung pengelolaan data yang lebih luas, efisien, dan akurat dengan fitur *real-time*, sedangkan penulis lebih fokus pada

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
				perancangan *UI/UX*, memastikan aplikasi mudah digunakan untuk mendata penduduk.
2	I Putu Eka Darma Wijaya, I Gede Juliana Eka Putra, Putri Anugerah Cahya Dewi (2025)	Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Bedulu Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar	Penelitian ini merancang sistem pendataan penduduk digital berbasis *Agile* untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan data.	Penelitian berbasis *Agile* lebih menekankan pada metodologi pengembangan sistem dan efisiensi proses pencatatan data, sedangkan penulis merancang *UI/UX* lebih fokus pada tampilan dan pengalaman pengguna.
3	Nuriya Rohfikha, Agmal Fasichul	Perancangan Sistem Informasi Kependudukan	Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web di Desa Krandan	Perancangan sistem berbasis web yang mempercepat

No	Penulis dan Tahun	Topik Penelitian	Hasil	Perbedaan
	Fillahiyan, Fredy Maulana, Serli Agnes Ajhara, Mega Novita (2022)	Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall* pada Desa Krandan Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati	dirancang menggunakan metode *Waterfall* dan dikembangkan dengan *framework CodeIgniter*. Sistem ini meningkatkan efisiensi pegawai dalam pengelolaan data penduduk serta pembuatan surat keterangan.	pengelolaan data penduduk serta mempermudah pembuatan surat administrasi, sedangkan penulis merancang aplikasi dengan *UI/UX* optimal yang meningkatkan kemudahan dalam proses pendataan penduduk.

BAB III
PEMBAHASAN

3.1 Analisa Masalah

Pendataan data penduduk di Desa Dayu merupakan salah satu bentuk pelayanan administrasi dasar yang penting dalam mendukung pembangunan dan kebijakan pemerintah, baik di tingkat desa maupun di tingkat yang lebih tinggi. Proses ini dilakukan secara terstruktur, dimulai dari tingkat paling bawah, yaitu lingkungan RT/RW. Langkah awal dimulai dari pendataan langsung oleh Ketua RT atau RW yang mengenal langsung warganya. Ketua RT melakukan pencatatan terhadap informasi penting setiap kepala keluarga maupun anggota keluarga, seperti nama, nomor induk kependudukan (NIK), nomor kartu keluarga (KK), jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, status perkawinan, pekerjaan, tingkat pendidikan, kewarganegaraan, agama serta status domisili.

Setelah data dari RT/RW terkumpul, proses dilanjutkan di tingkat desa, yaitu oleh aparat desa, terutama bagian pemerintahan atau sekretariat desa. Di sini, data yang masuk akan diverifikasi ulang untuk memastikan keakuratan dan menghindari duplikasi. Data yang telah diverifikasi ini kemudian disusun dan direkapitulasi sesuai kategori tertentu, sehingga lebih mudah digunakan untuk berbagai keperluan administrasi maupun perencanaan desa.

Untuk mengatasi masalah terkait pendataan penduduk maka perlu dibuatkan suatu perancangan aplikasi yang dapat mempermudah dan meminimalkan kesalahan dalam proses pendataan data penduduk di Desa

Dayu. Dengan adanya perancangan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan menghemat waktu pada saat pengerjaan.

3.2 Strategi Pemecahan Masalah

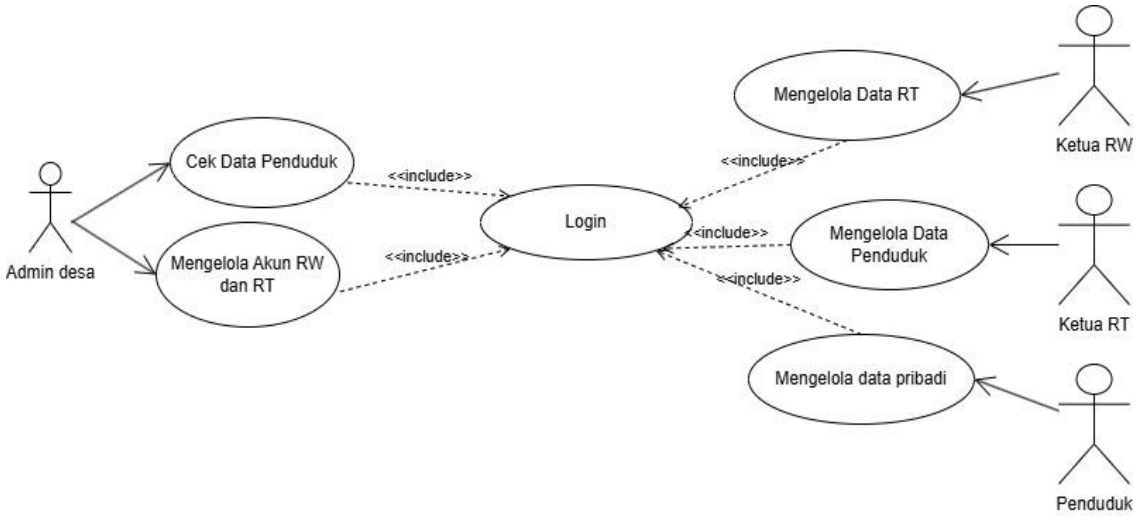
Dalam perancangan aplikasi ini, penulis menggunakan teknik dengan memanfaatkan aplikasi *Draw.io* dan *Figma*, karena kedua aplikasi ini sangat membantu dalam membuat suatu perancangan aplikasi.

3.3 Desain Proses

Berdasarkan analisis permasalahan, penulis menggunakan metode *UML* untuk membuat perancangan dengan cara membuat desain dalam bentuk diagram yang terstruktur. Berikut ini desain *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram,* dan *Class Diagram* dalam penelitian ini.

3.3.1 Use Case Diagram

Pada diagram *use case diagram* ini sangat penting karena menggambarkan suatu sistem secara keseluruhan yang dapat mempermudah jika pengguna sedang menggunakannya.



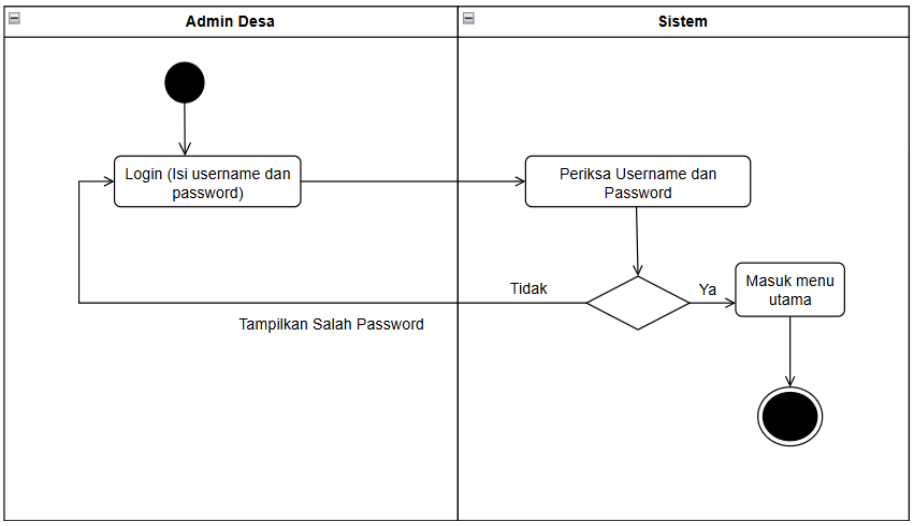
Gambar 3. 1 *Use Case Diagram*

3.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem yang menggambarkan aktivitas *user* mulai dari masuk kedalam aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password* kemudian dilanjutkan dengan menu lainnya.

Berikut ini perancangan *Activity Diagram* untuk aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu:

a. Halaman *Login* (Admin Desa)

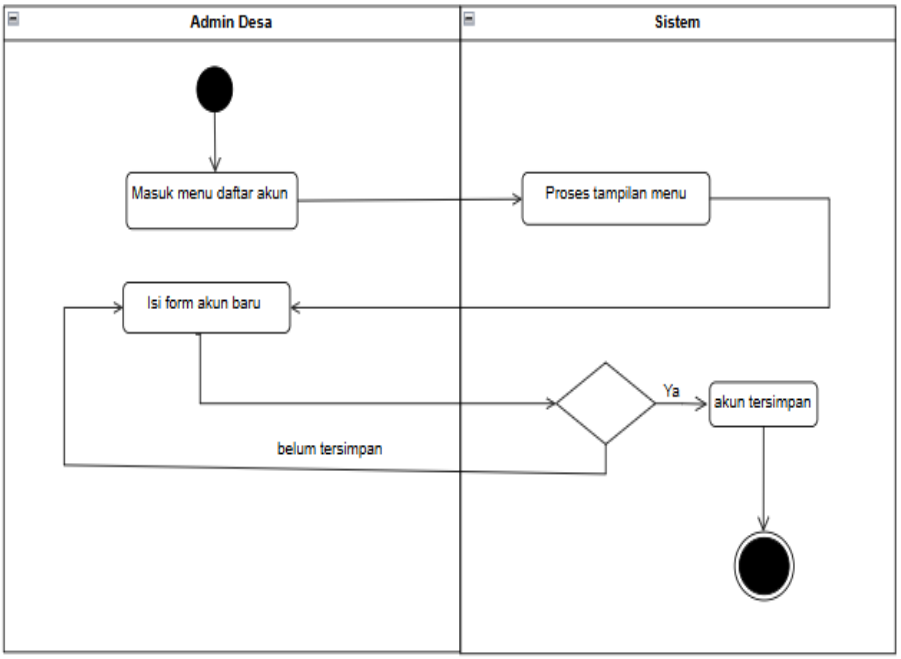


Gambar 3. 2 *Activity Diagram Login* (Admin Desa)

Pada Gambar 3.2 dimana Admin Desa melakukan pengisian *username* dan *password* kemudian sistem akan berhak untuk memverifikasi *username* dan *password* jika itu sesuai, jika pengisian salah maka sistem akan menampilkan pesan salah dan jika berhasil maka akan mudah untuk masuk ke dalam aplikasi.

b. Halaman Tambah Akun (Admin Desa)

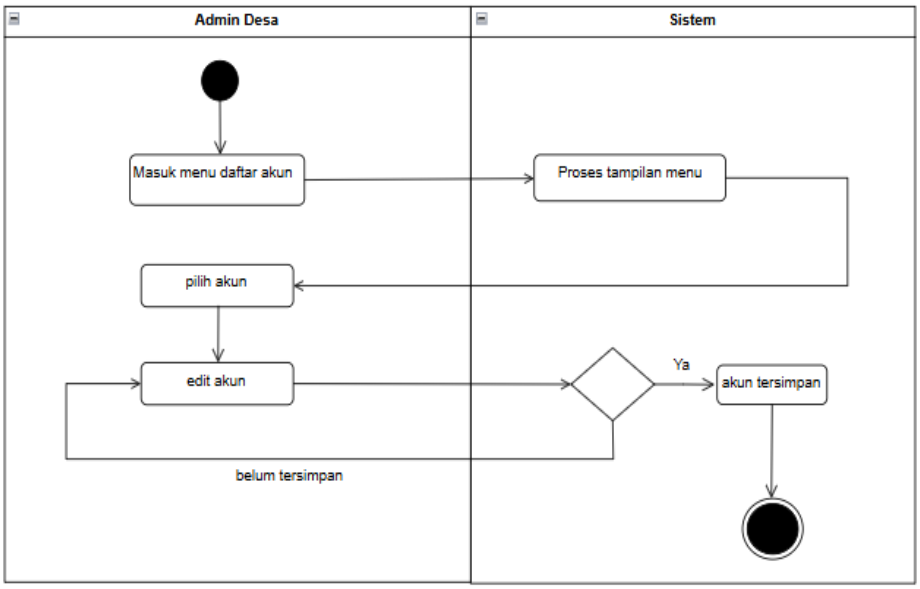
Admin Desa melakukan penambahan akun yakni mengisikan *username*, *password*, Ketua RW atau Ketua RT, apabila data belum tersimpan maka sistem akan kembali kemenu daftar akun dan jika berhasil maka sistem akan menyimpan data tersebut. Dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3. 3 Tambah Akun

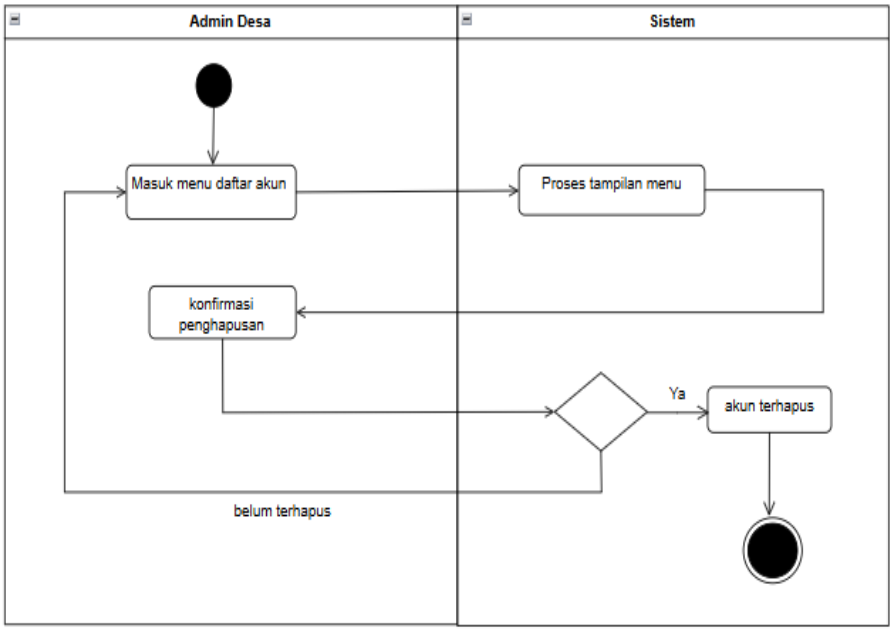
c. Halaman Edit Akun (Admin Desa)

Pada Gambar 3.4 berikut Admin Desa juga dapat mengedit akun dengan memilih akun kemudian mengedit data yang diperlukan. Kemudian data terbaru akan disimpan, apabila data belum tersimpan maka sistem akan kembali kemenu daftar akun.



Gambar 3. 4 Edit Akun

d. Halaman Hapus Akun (Admin Desa)

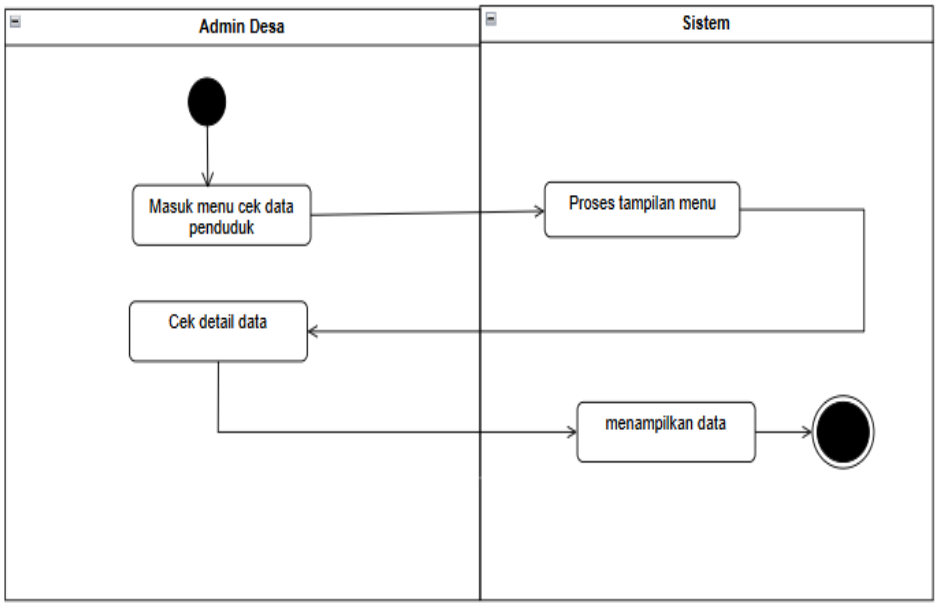


Gambar 3. 5 Hapus Akun (Admin)

Pada Gambar 3.5 Admin Desa dapat menghapus data apabila sudah tidak diperlukan dengan memilih akun dan mengkonfirmasi

penghapusan data, jika data belum terhapus maka sistem akan kembali kemenu daftar akun.

e. Halaman Cek Data Penduduk (Admin Desa)



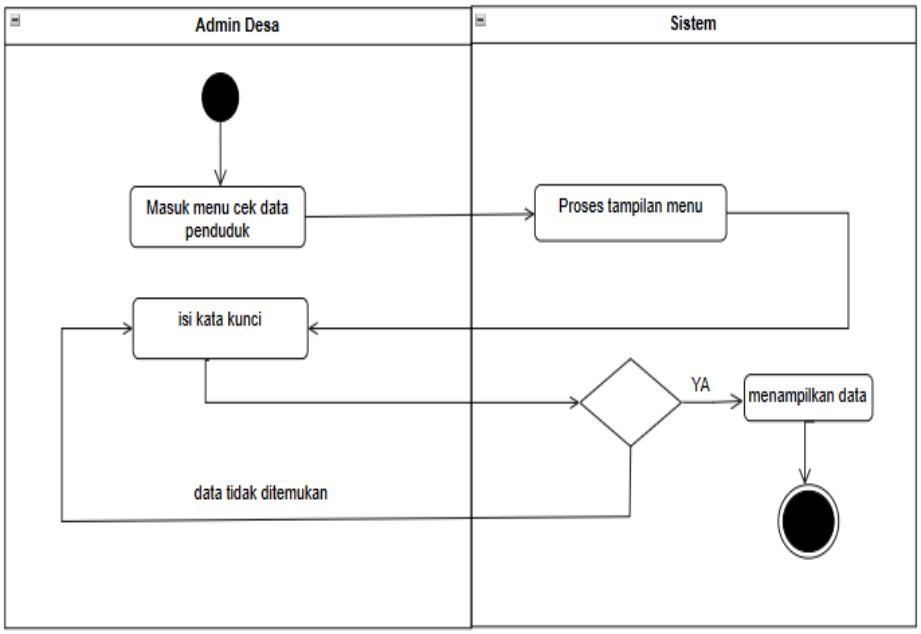
Gambar 3. 6 Cek Data (Admin)

Pada Gambar 3.6 Admin Desa dapat cek data yang telah dikirimkan oleh Ketua RT, kemudian mencari data dengan memasukkan kata kunci seperti nama atau nomor KTP (Kartu Tanda Penduduk) jika berhasil maka sistem akan menampilkan data tersebut, tetapi apabila tidak ditemukan sistem akan kembali kepengisian kata kunci.

f. Halaman Cari Data Penduduk (Admin Desa)

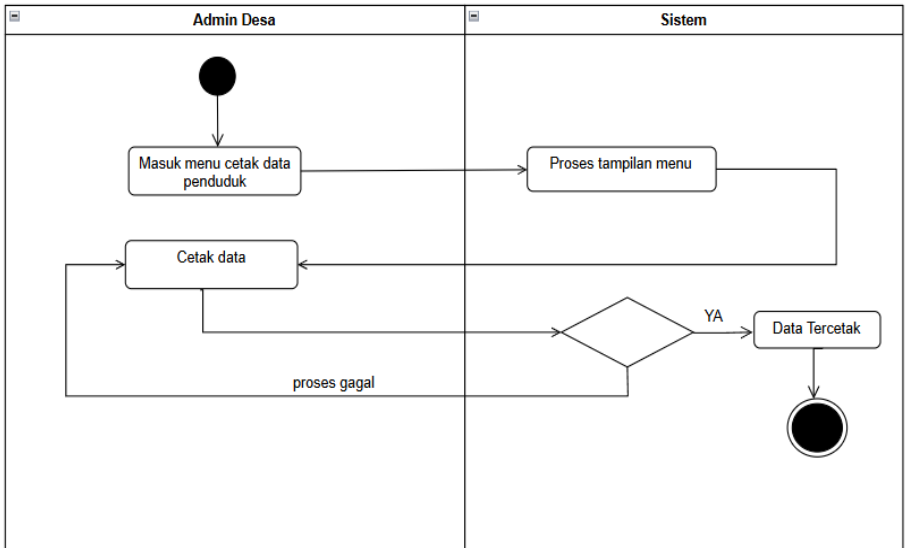
Pada Gambar 3.7 berikut Admin Desa dapat mencari data penduduk dengan memasukkan kata kunci yang diinginkan seperti nama penduduk kemudian sistem akan mencari data tersebut dan menampilkannya,

apabila tidak ditemukan maka sistem akan kembali kepengisian kata kunci.



Gambar 3. 7 Cari Data (Admin)

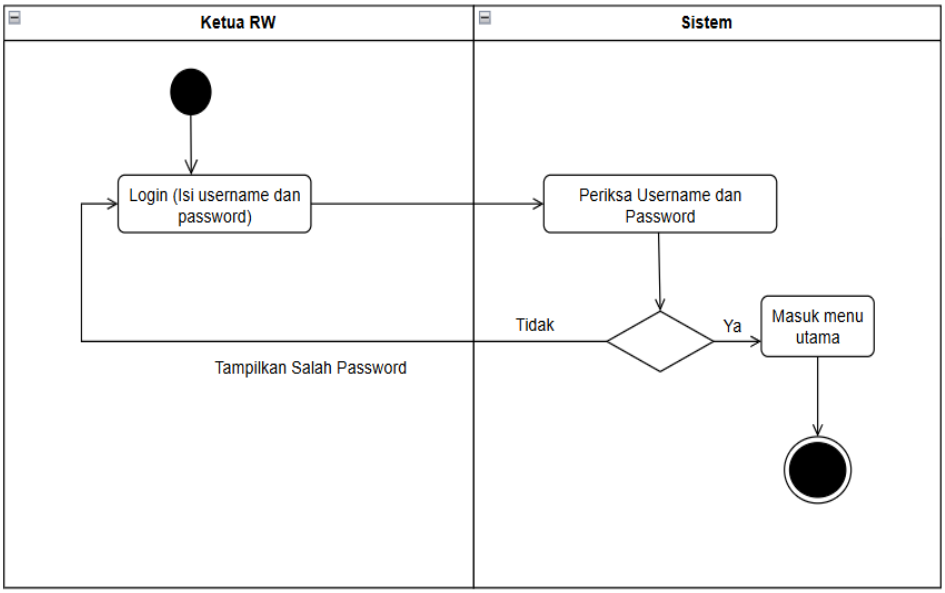
g. Halaman Cetak (Admin Desa)



Gambar 3. 8 Cetak (Admin Desa)

Pada Gambar 3.8 Admin dapat melalukan cetak terhadap data yang ada pada desa periode tahun yang berjalan, dengan menampilkan laporan data penduduk dapat mempermudah Admin Desa dalam mengetahui jumlah penduduk.

h. Halaman *Login* (Ketua RW)



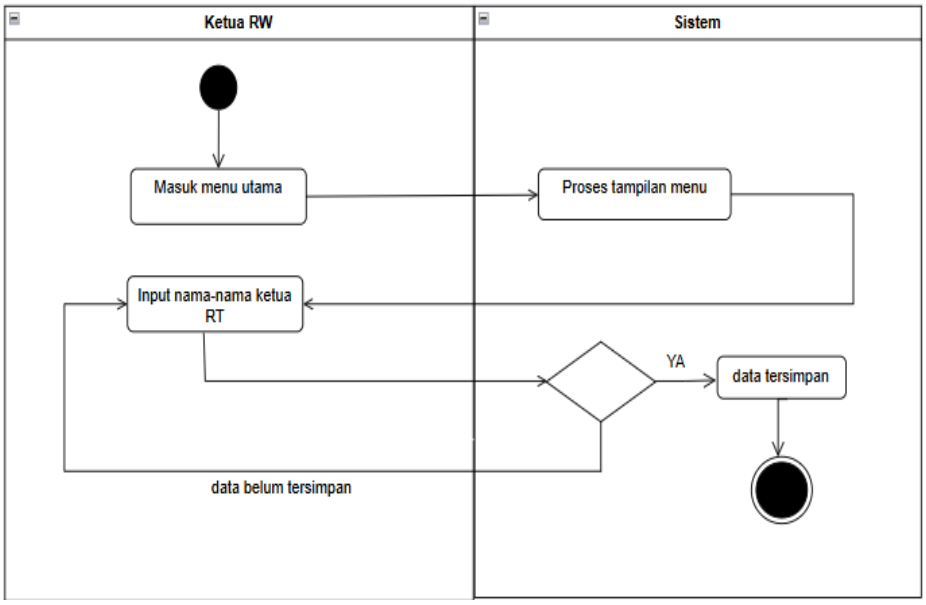
Gambar 3. 9 *Login* (RW)

Pada Gambar 3.9 Ketua RW melakukan pengisian *username* dan *password* kemudian sistem akan berhak untuk memverifikasi *username* dan *password* jika itu sesuai, jika pengisian salah maka sistem akan menampilkan pesan salah dan jika berhasil maka akan mudah untuk masuk ke dalam aplikasi.

i. Halaman Tambah Data Ketua RT (Ketua RW)

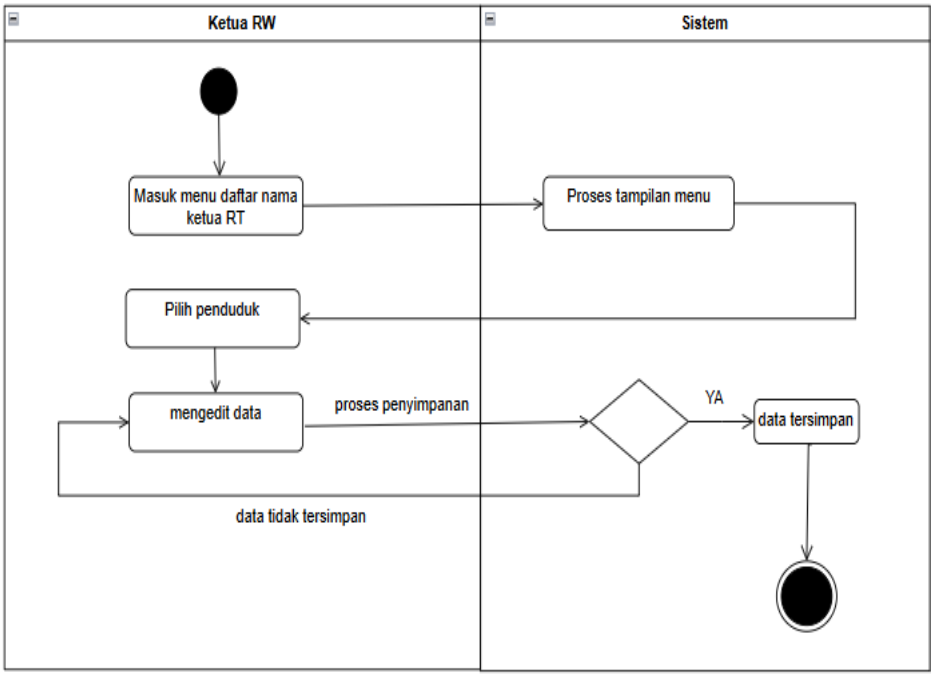
Ketua RW dapat menambah data kemudian menginput nama-nama Ketua RT, apabila data sesuai maka sistem akan menyimpan tetapi jika

belum tersimpan maka sistem akan kembali ke menu utama. Dapat dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3. 10 Tambah Data (RW)

j. Halaman Edit Data (Ketua Rw)

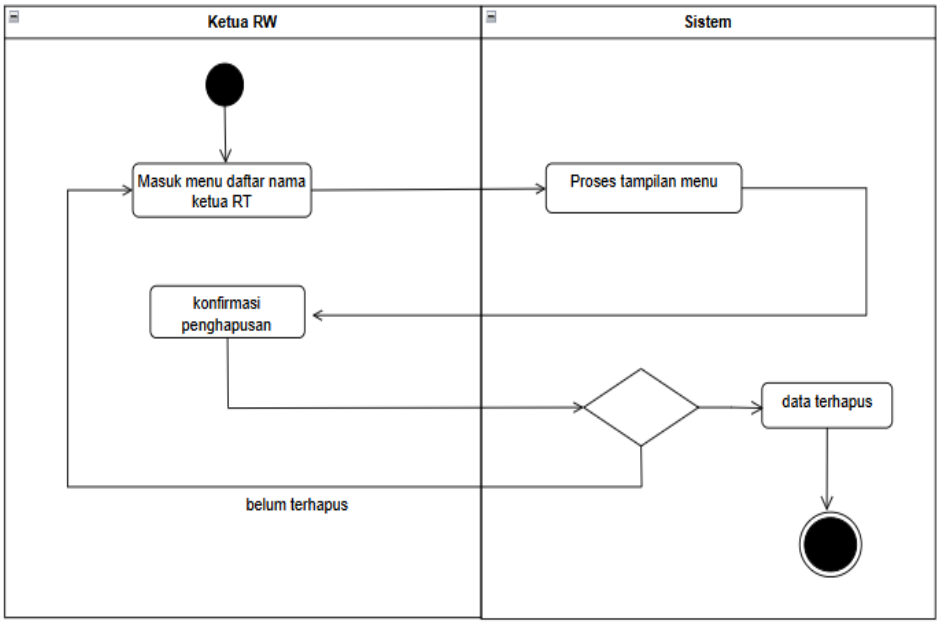


Gambar 3. 11 Edit Data (RW)

Pada Gambar 3.11 Ketua RW dapat mengedit data Ketua RT yang sudah tersimpan kemudian menyimpan kembali dengan data yang baru dan telah diperbaharui. Apabila data belum tersimpan maka sistem akan kembali kedaftar nama Ketua RT.

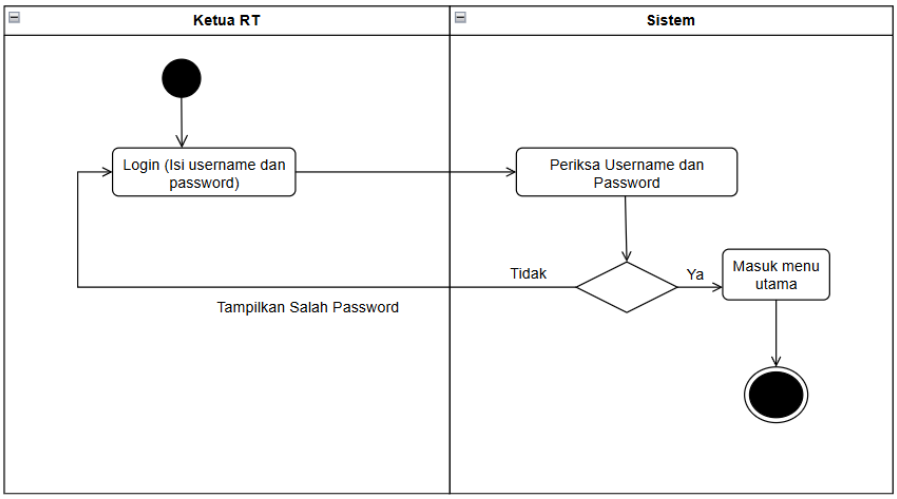
k. Halaman Hapus Data (Ketua RW)

Pada Gambar 3.12 berikut Ketua RW dapat menghapus data yang tidak diperlukan dengan memilih data dan mengkonfirmasi penghapusan setelah itu sistem akan menghapus data tersebut, jika tidak terhapus sistem akan kembali kemenu daftar nama Ketua RT.



Gambar 3. 12 Hapus Data (RW)

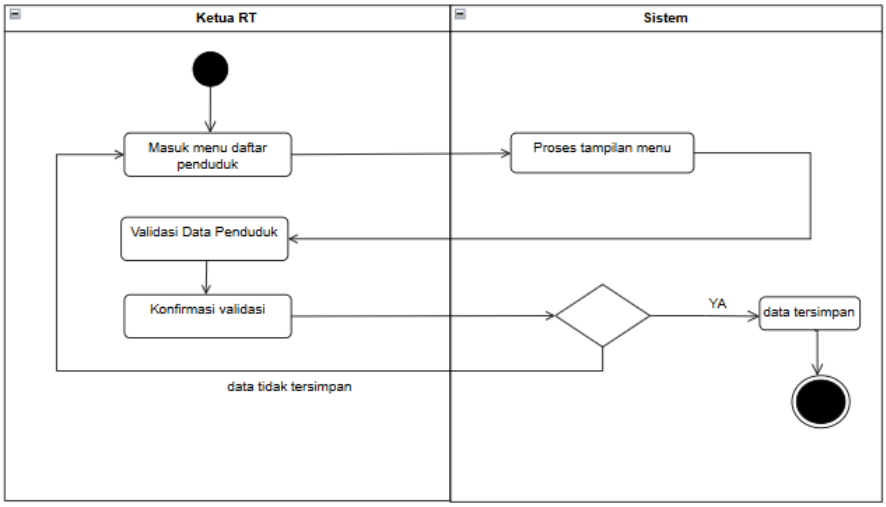
l. Halaman Login (Ketua RT)



Gambar 3. 13 *Login* (RT)

Pada Gambar 3.13 Ketua RT melakukan pengisian *username* dan *password* kemudian sistem akan berhak untuk memverifikasi *username* dan *password* jika itu sesuai, jika pengisian salah maka sistem akan menampilkan pesan salah dan jika berhasil maka akan mudah untuk masuk ke dalam aplikasi.

m. Halaman Validasi (Ketua RT)

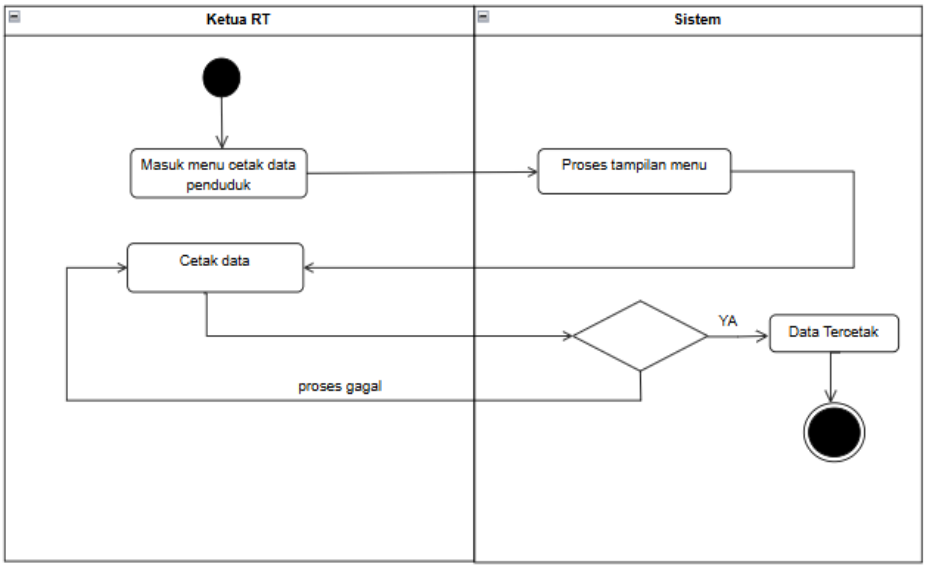


Gambar 3. 14 Validasi (RT)

Pada Gambar 3.14 Ketua RT dapat memvalidasi penduduk dengan penduduk melampirkan gambar KTP/KK sebagai bukti nyata bahwa data tersebut benar adanya.

n. Halaman Cetak (Ketua RT)

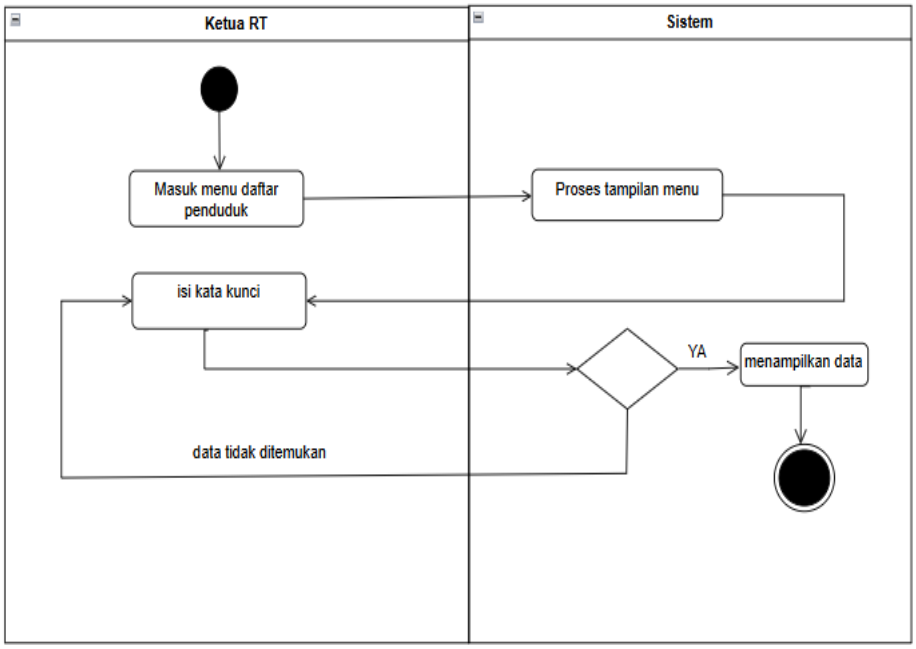
Pada Gambar 3.15 Ketua RT dapat melalukan cetak terhadap data yang ada pada desa periode tahun yang berjalan, dengan menampilkan laporan data penduduk dapat mempermudah Admin Desa dalam mengetahui jumlah penduduk.



Gambar 3. 15 Cetak Data (RT)

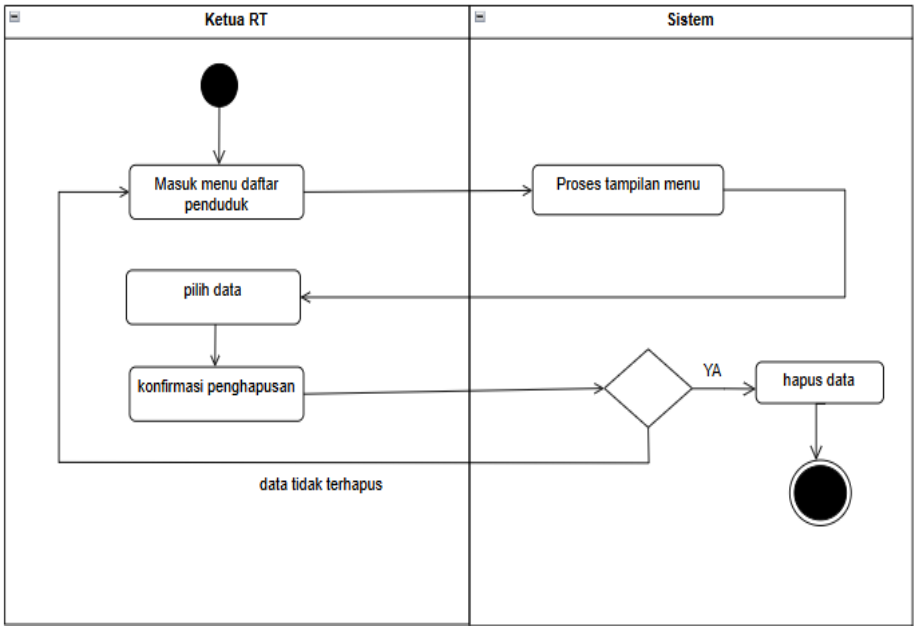
o. Halaman Cari Data Penduduk (Ketua RT)

Pada Gambar 3.16 berikut dimana Ketua RT dapat mencari data penduduk dengan mengisikan kata kunci, jika berhasil maka data akan ditampilkan oleh sistem kemudian apabila data tidak ditemukan maka tampilan akan kembali kemenu utama.



Gambar 3. 16 Mencari Data (RT)

p. Halaman Hapus Data Penduduk (Ketua RT)



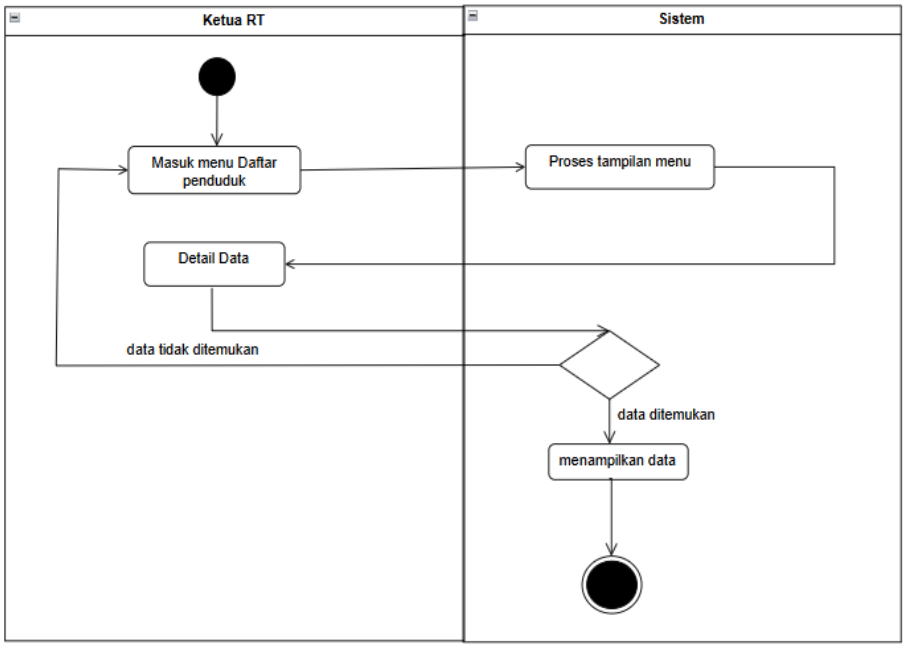
Gambar 3. 17 Hapus Data (RT)

Pada Gambar 3.17 Ketua RT dapat menghapus data apabila sudah tidak diperlukan dengan memilih data dan mengkonfirmasi

penghapusan data, jika data belum terhapus maka sistem akan kembali kemenu utama.

q. Halaman Detail Data Penduduk (Ketua RT)

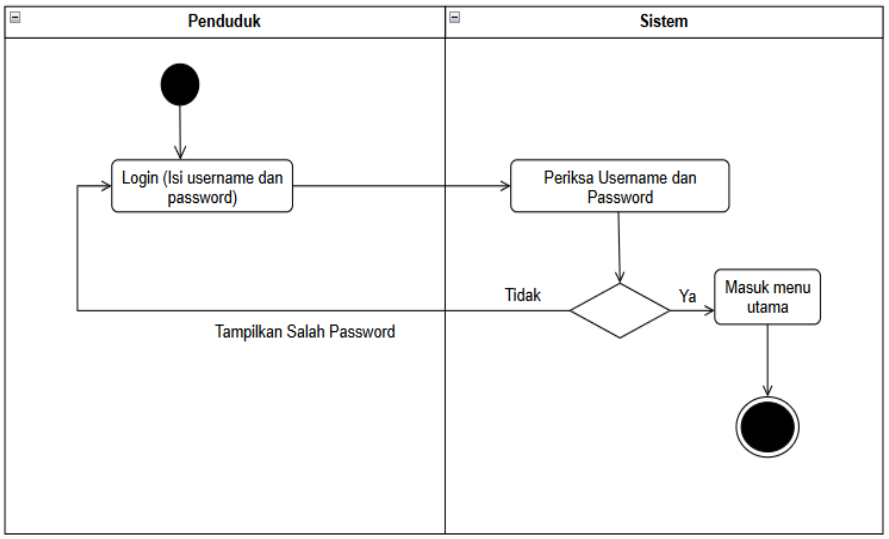
Ketua RT dapat melihat detail data yang telah diisikan secara menyeluruh, jika berhasil maka sistem akan menampilkan data. Dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Detail Data (RT)

r. Halaman *Login* (Penduduk)

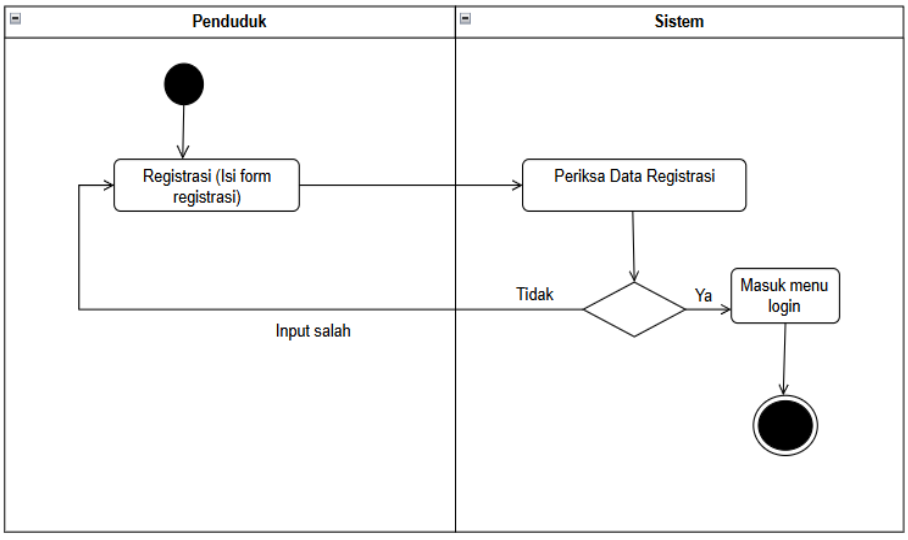
Pada Gambar 3.19 berikut Penduduk melakukan pengisian *username* dan *password* kemudian sistem akan berhak untuk memverifikasi *username* dan *password* jika itu sesuai, jika pengisian salah maka sistem akan menampilkan pesan salah dan jika berhasil maka akan mudah untuk masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 3. 19 *Login* (Penduduk)

s. Halaman *Registrasi* (Penduduk)

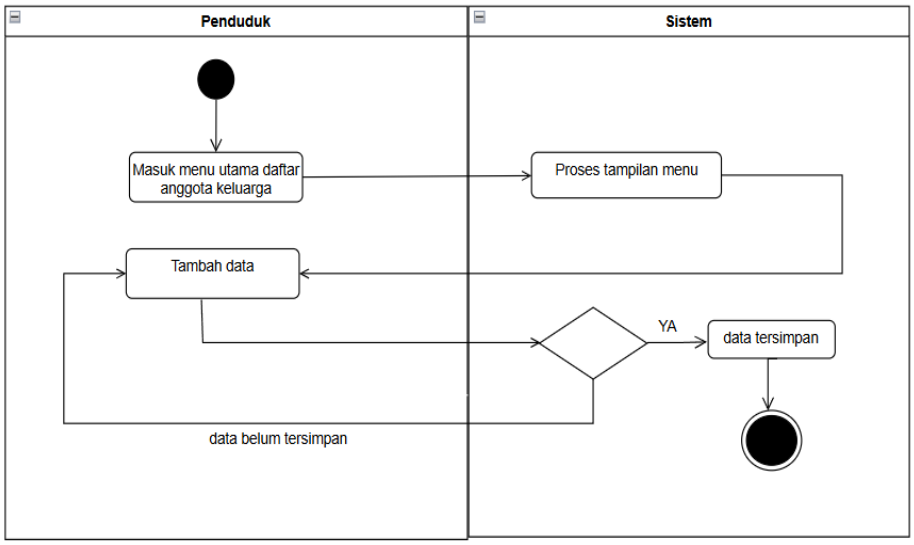
Pada Gambar 3.20 Penduduk melakukan *registrasi* dengan mengisi *username*, *password* dan wilayah kemudian sistem akan berhak untuk menyimpan data jika itu sesuai, jika pengisian salah maka sistem akan menampilkan pesan salah dan jika berhasil maka akan menampilkan menu login.



Gambar 3. 20 *Registrasi* (Penduduk)

t. Halaman Tambah Data (Penduduk)

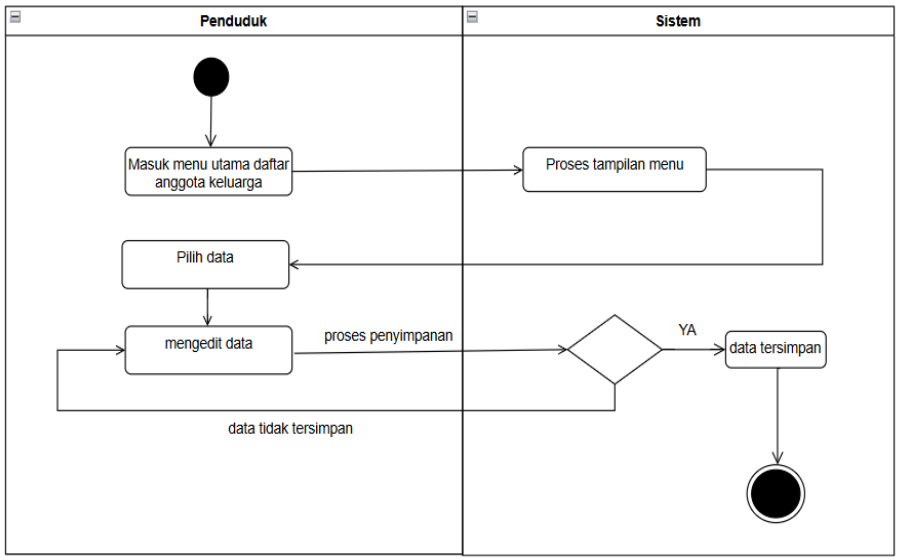
Pada Gambar 3.21 berikut menjelaskan bagaimana Penduduk menambahkan data dan diproses oleh sistem kemudian data disimpan dalam *database* yang ada pada sistem.



Gambar 3. 21 Tambah Data (Penduduk)

u. Halaman Edit Data (Penduduk)

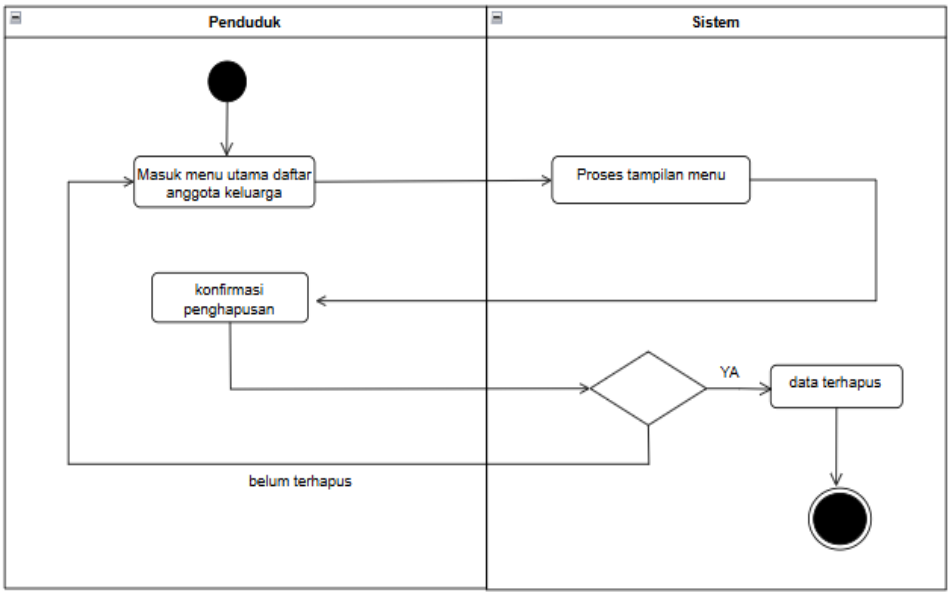
Pada Gambar 3.22 berikut memperlihatkan bagaimana Penduduk dapat mengedit data apabila terjadi kesalahan pada saat penambahan data dilakukan, kemudian data akan disimpan oleh sistem dengan data terbaru yang telah diperbaharui.



Gambar 3. 22 Edit Data (Penduduk)

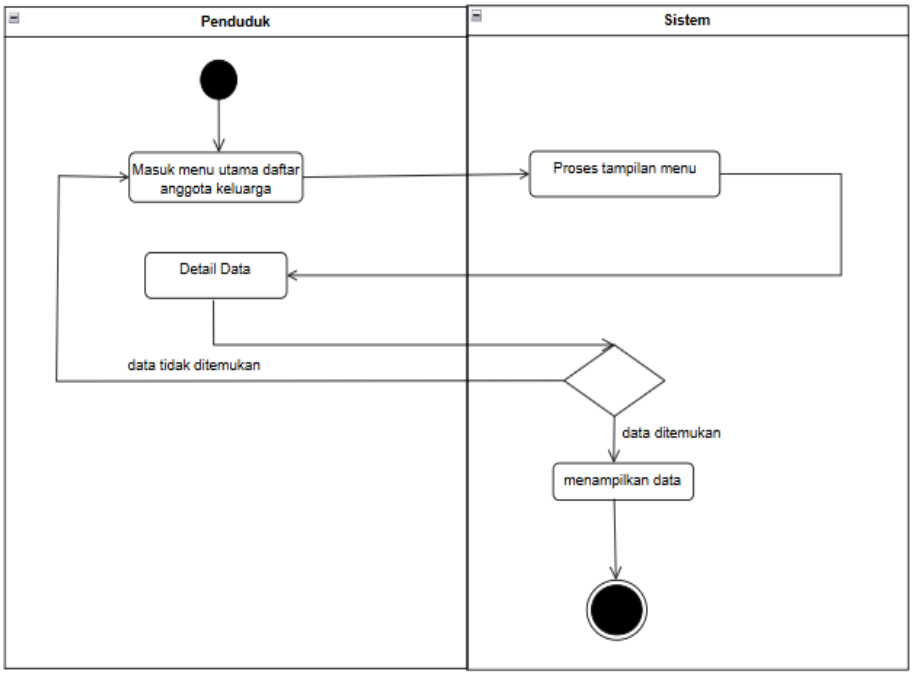
v. Halaman Hapus Data (Penduduk)

Pada Gambar 3.23 berikut menjelaskan Penduduk dapat menghapus data yang salah atau sudah tidak digunakan lagi, kemudian sistem akan memproses dan menghapus data yang dikonfirmasi untuk dihapus.



Gambar 3. 23 Hapus Data (Penduduk)

w. Halaman Detail Data (Penduduk)



Gambar 3. 24 Detail Data (Penduduk)

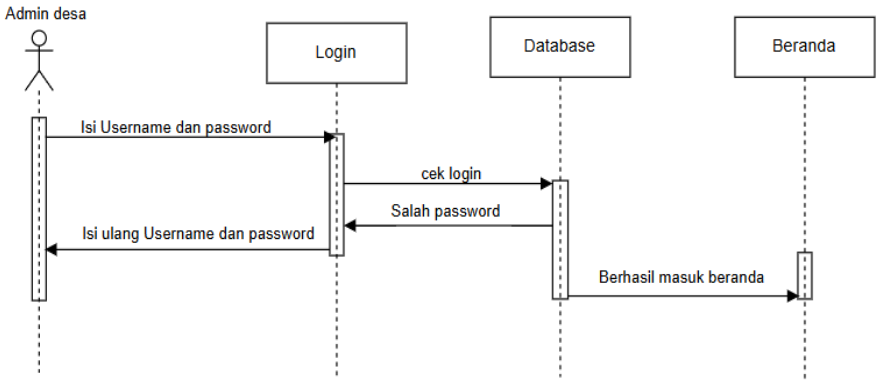
Pada Gambar 3.24 Penduduk dapat melihat detail data yang telah diisikan secara menyeluruh, jika berhasil maka sistem akan menampilkan data.

3.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan proses *scenario* diagram yang terjadi saat Admin Desa, Ketua RW, Ketua RT dan Penduduk masuk kedalam aplikasi untuk menambahkan data penduduk.

a. *Sequence Diagram Login* (Admin Desa)

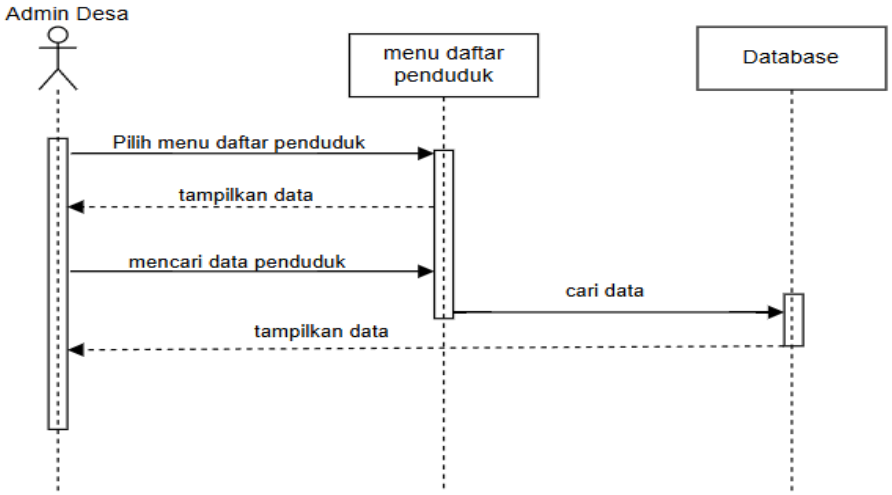
Pada Gambar 3.25 berikut menampilkan *diagram sequence* tentang Admin Desa yang masuk kedalam aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password* jika berhasil atau masuk maka diarahkan kehalaman beranda.



Gambar 3. 25 *SD Login* (Admin)

b. *Sequence Diagram* Daftar Penduduk (Admin Desa)

Pada Gambar 3.26 Admin Desa dapat cek data penduduk dengan mencari terlebih dahulu data yang diinginkan kemudian melakukan pengecekan untuk data penduduk yang sudah masuk dalam aplikasi.

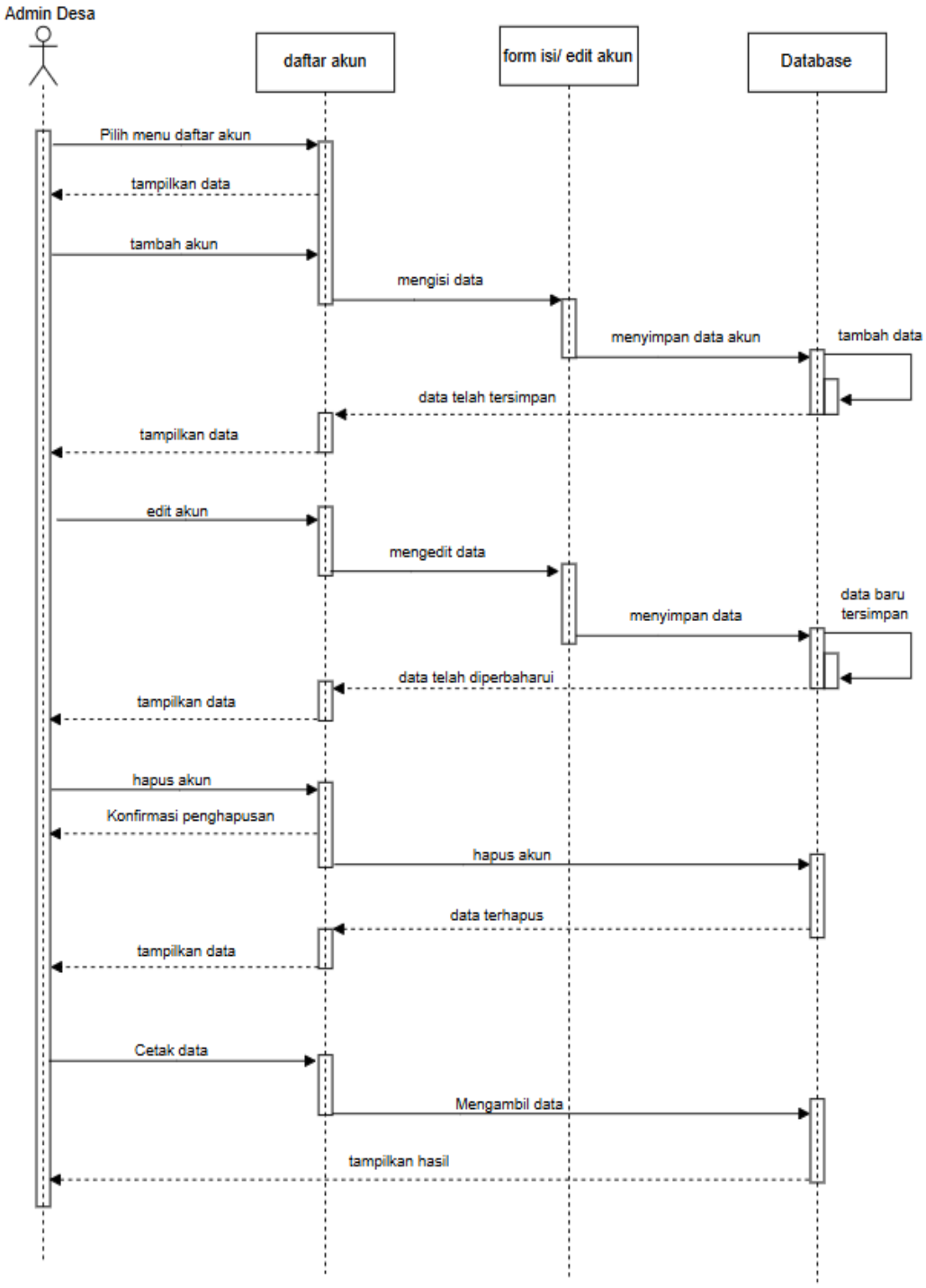


Gambar 3. 26 *SD* Daftar Penduduk (Admin)

c. *Sequence Diagram* Kelola Akun (Admin Desa)

Admin Desa dapat mengelola akun RW, RT dan Penduuduk dengan menambahkan, mengedit, dan menghapus akun yang digunakan

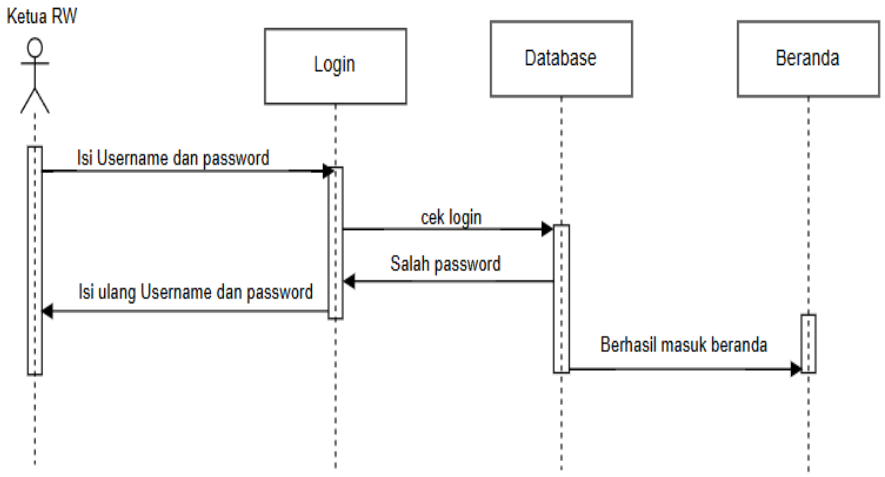
oleh Ketua RW dan Ketua RT masing-masing wilayah. Dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3. 27 *SD* Kelola Akun (Admin)

d. *Sequence Diagram Login* (Ketua RW)

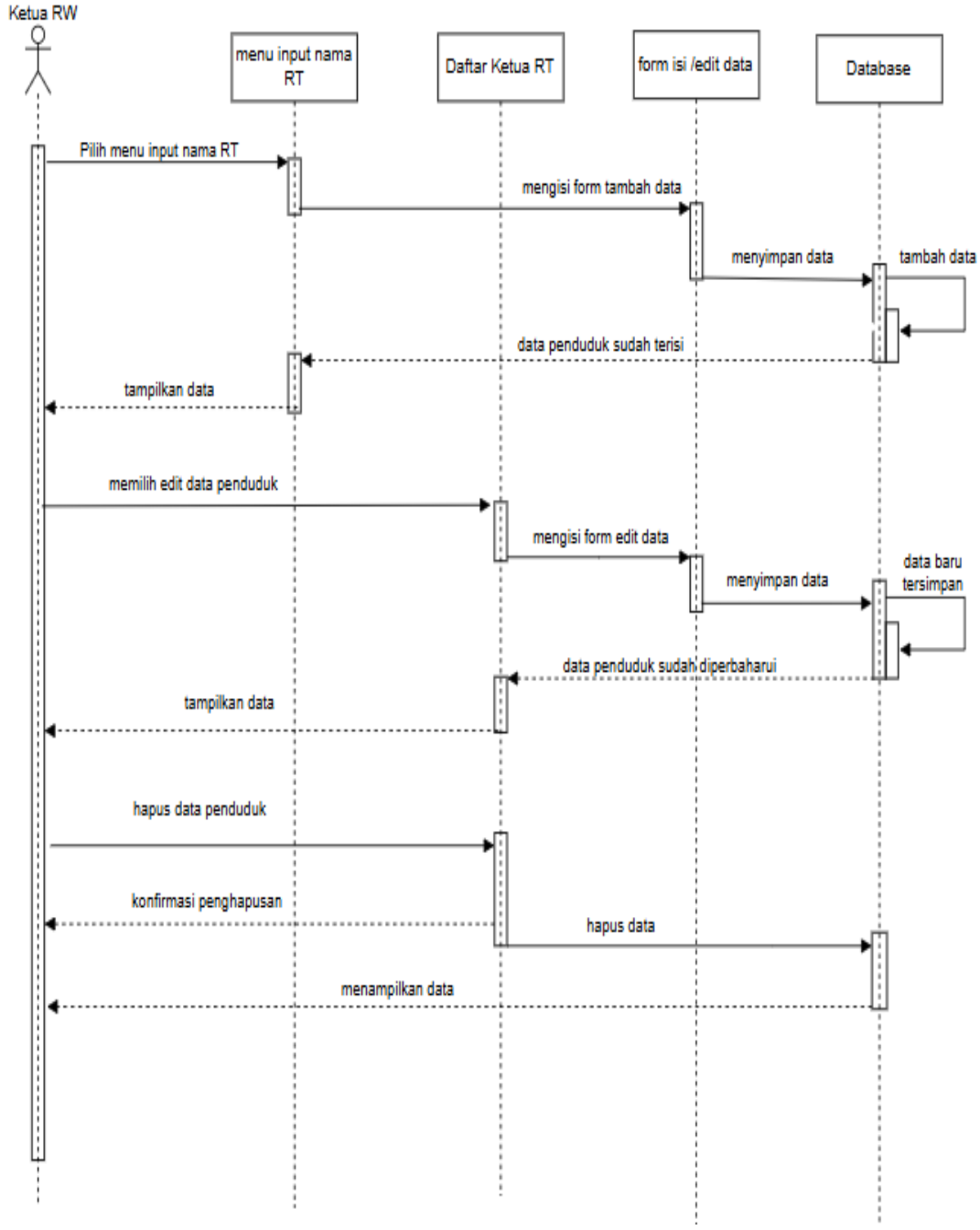
Ketua RW dapat login kedalam aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*, jika salah maka sistem kembali kehalaman pengisian *username* dan *password* kemudian jika benar akan mudah masuk kedalam aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28 *SD* Login (RW)

e. *Sequence Diagram* Mengelola Data RT (Ketua RW)

Ketua RW dapat mengelola data RT dengan menambahkan data, mengedit data, dan menghapus data RT yang diperlukan kemudian diproses oleh sistem sesuai dengan perintah. Dapat dilihat pada Gambar 3.29.

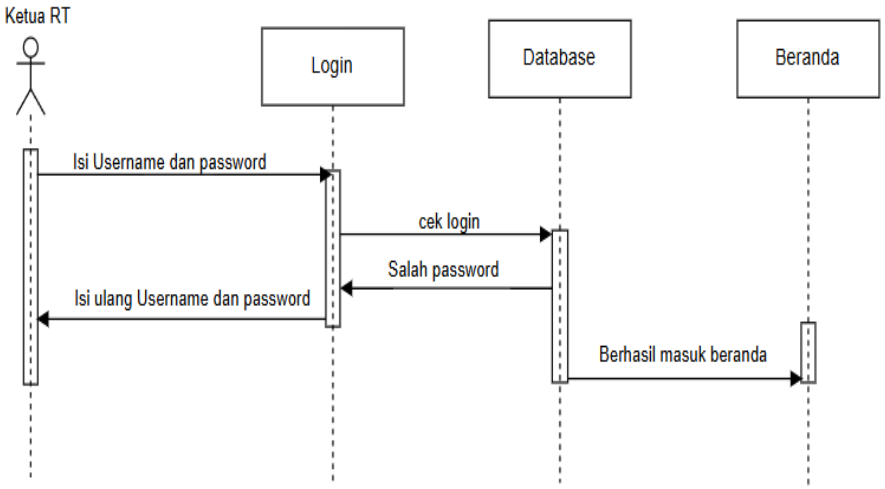


Gambar 3. 29 *SD* Mengelola Data RT (RW)

f. *Sequence Diagram Login* (Ketua RT)

Pada Gambar 3.30 berikut menampilkan *diagram sequence* tentang Ketua RT yang masuk kedalam aplikasi dengan memasukkan

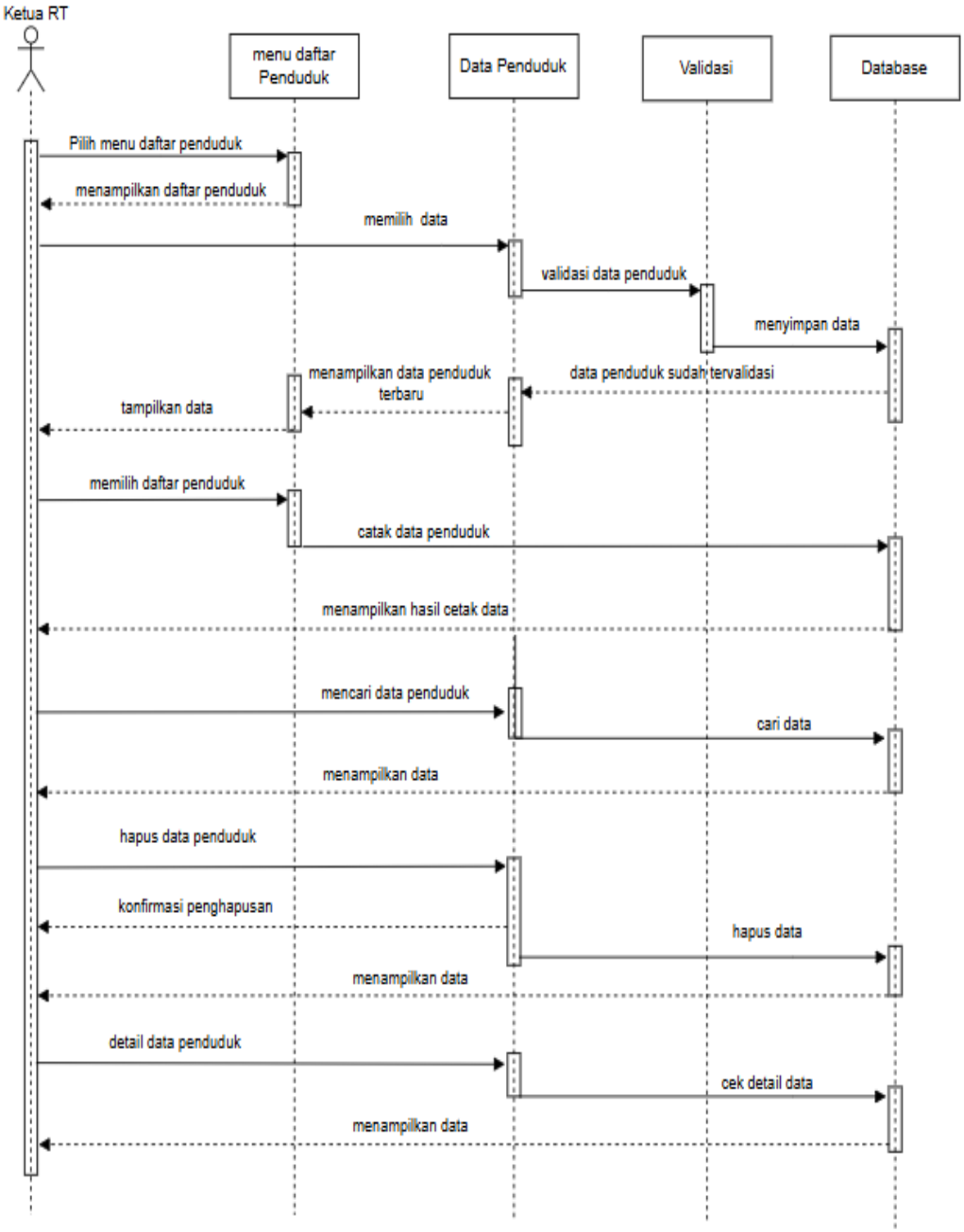
username dan *password* jika berhasil atau masuk maka diarahkan kehalaman beranda.



Gambar 3. 30 *SD Login* (RT)

g. *Sequence Diagram* Kelola Data Penduduk (Ketua RT)

Sequence diagram untuk mengelola data penduduk dapat dilakukan Ketua RT dengan masuk kedalam daftar data penduduk kemudian memvalidasi data yang diinginkan. Setelah itu, Ketua RT juga dapat mencari data jadi tidak perlu membaca satu persatu. Dan juga Ketua RT dapat menghapus data yang tidak diperlukan maka sistem akan menghapus data tersebut dan Ketua RT dapat melihat detail data penduduk apakah memang sudah sesuai. *Sequence diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.31 berikut.

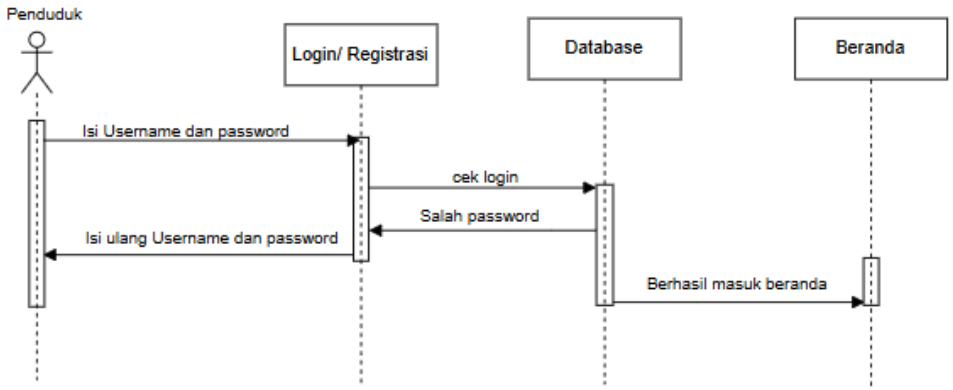


Gambar 3. 31 *SD* Kelola Data Penduduk (RT)

h. *Sequence Diagram Login*/*Registrasi* (Penduduk)

Pada Gambar 3.32 berikut Penduduk dapat *login* kedalam aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*, jika salah maka sistem kembali kehalaman pengisian *username* dan *password* kemudian jika

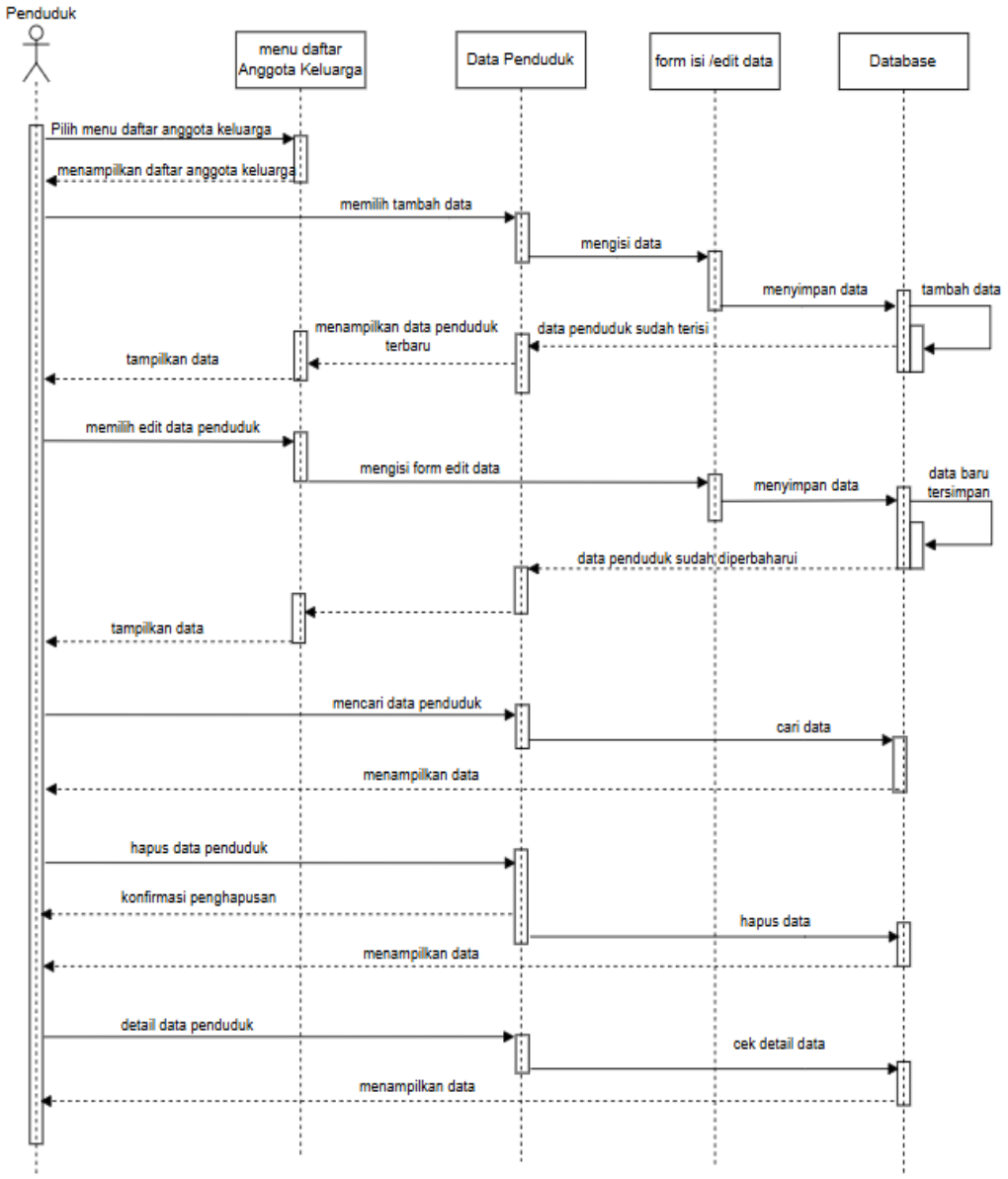
benar akan mudah masuk kedalam aplikasi. Penduduk juga dapat melakukan registrasi dengan menambahkan username, password dan wilayah sebagai syarat untuk login kedalam aplikasi.



Gambar 3. 32 *SD Login/Registrasi* (Penduduk)

i. *Sequence Diagram* Data Penduduk (Penduduk)

Sequence diagram untuk data penduduk dapat dilakukan Penduduk dengan masuk kedalam daftar data penduduk kemudian menambahkan data yang diinginkan lalu mengisi *form* yang tersedia. Selain itu Penduduk juga dapat mengedit data apabila terdapat salah pada saat pengerjaan, sistem akan menyimpan data yang telah diperbaharui. Setelah itu, Penduduk juga dapat mencari data jadi tidak perlu membaca satu persatu. Dan juga Penduduk dapat menghapus data yang tidak diperlukan maka sistem akan menghapus data tersebut. *Sequence diagram* dapat dilihat pada Gambar 3.33 berikut.

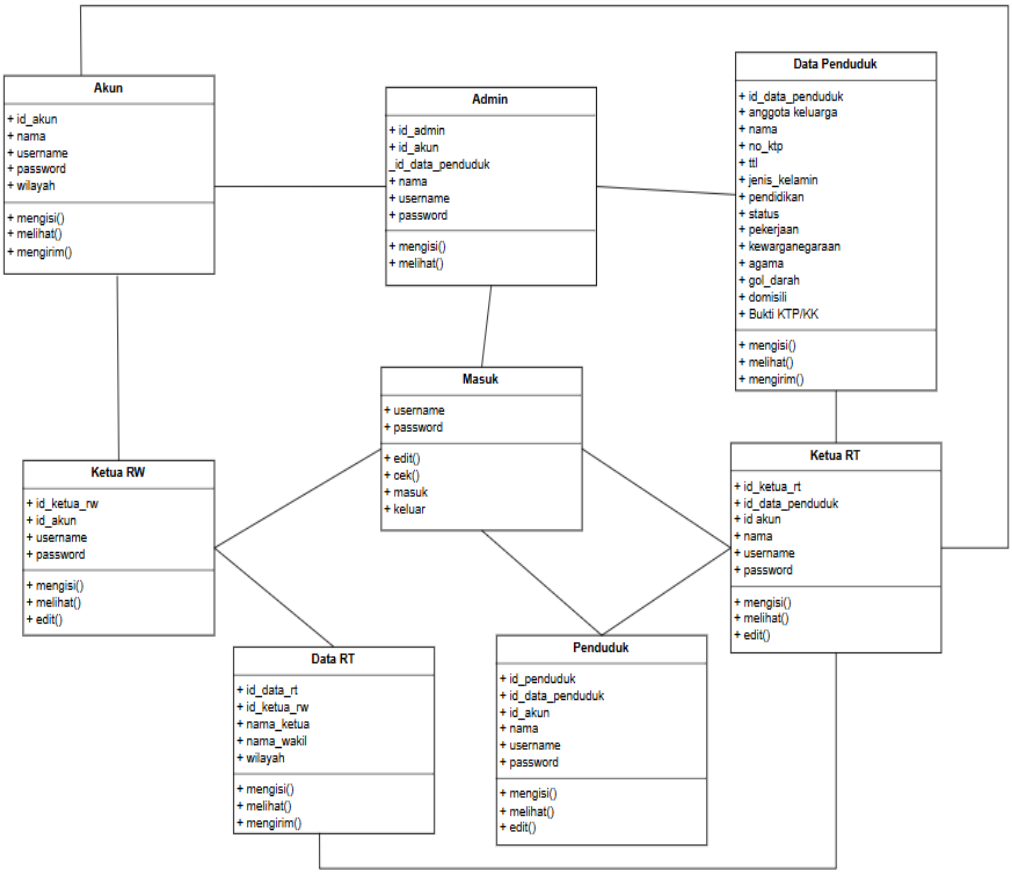


Gambar 3. 33 Data Penduduk (Penduduk)

3.3.4 Class Diagram

Class diagram merupakan gambaran struktur dari satu sistem dan dibentuk dalam bentuk kelas beserta atribut dan hubungan antar kelas. Atribut merupakan variabel yang diikuti oleh satu kelas dan

menggambarkan properti dengan teks didalam kotak kelas tersebut. Dapat dilihat pada Gambar 3.34.



Gambar 3. 34 *Class Diagram*

Class diagram perancangan aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu memiliki beberapa kelas yaitu admin, Ketua RW, Ketua RT, Penduduk, masuk (*login*), data penduduk, data RT, dan akun.

3.4 Perancangan Basis Data

Perancangan *database* adalah perancangan tempat penyimpanan data. Setiap satu penyimpanan data disebut satu file yang digambarkan dalam bentuk tabel dimana setiap tabel akan saling terkait. *Database* akan dibuat dalam perancangan sistem ini adalah dengan menggunakan *MySQL*.

Berikut adalah perancangan *database* pada sistem yang akan dirancang.

3.4.1 Tabel *Login*

Tabel *login* digunakan untuk menyimpan informasi yang berkaitan dengan akses pengguna ke sebuah sistem. Rancangan dapat dilihat seperti pada tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3. 1 *Login*

FIELD NAME	***DATA TYPE***	***SIZE***	***DESCRIPTION***
Id	Int	8	Id login
Username	Varchar	50	*Username*
Password	Int	10	*Password*

3.4.2 Tabel *Registrasi*

Tabel *registrasi* digunakan untuk menyimpan informasi pengguna yang mendaftar dan login kedalam suatu sistem atau aplikasi. Rancangan dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3. 2 *Registrasi*

FIELD NAME	***DATA TYPE***	***SIZE***	***DESCRIPTION***
Id	Int	8	Id login
Username	Varchar	50	*Username*
Password	Int	10	*Password*
Wilayah RW/RT	Int	20	Wilayah RW dan RT

3.4.3 Tabel Akun

Tabel akun RW, RT dan Penduduk digunakan untuk menyimpan data akun yang digunakan oleh RW dan RT yang dikelola oleh Admin Desa. Rancangan dari tabel akun RW dan RT dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 3 Akun

FIELD NAME	***DATA TYPE***	***SIZE***	***DESCRIPTION***
Id	Int	10	Id akun
Nama	Varchar	50	Nama pengguna
Username	Varchar	30	*Username* pengguna
Password	Int	10	*Password* akun pengguna
Wilayah	Varchar	20	Wilayah tempat RW dan RT

3.4.4 Tabel Data Penduduk

Tabel data penduduk digunakan untuk menyimpan data penduduk yang telah dimasukkan kedalam sistem. Rancangan tabel dapat dilihat seperti tabel 3.2 berikut.

Tabel 3. 4 Data Penduduk

FIELD NAME	*DATA TYPE*	*SIZE*	*DESCRIPTION*
Id	Int	8	Id data penduduk
Nama	Varchar	50	Nama penduduk
No_ktp	Int	20	No ktp penduduk
Tempat_tanggal_lahir	Varchar	30	Tempat tanggal lahir penduduk
Jenis_kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin penduduk
Pendidikan	Varchar	20	Pendidikan penduduk
Status	Varchar	20	Status sipil
Pekerjaan	Varchar	50	Pekerjaan penduduk
Kewarganegaraan	Varchar	30	Kewarganegaraan penduduk
Agama	Varchar	20	Agama penduduk
Gol_darah	Varchar	5	Golongan darah penduduk
Domisili	Varchar	50	Alamat penduduk
KTP/KK	Varchar	30	Gambar KTP/KK

3.4.5 Tabel Data RT

Tabel data RT digunakan untuk penyimpanan informasi mengenai pengurus RT yang telah ditetapkan oleh desa. Rancangan data RT dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3. 5 Data RT

FIELD NAME	***DATA TYPE***	***SIZE***	***DESCRIPTION***
Id	Int	8	Id data RT
Nama Ketua	Varchar	50	Nama Ketua RT
Nama Wakil	Varchar	50	Nama Wakil RT
Wilayah	Varchar	20	Wilayah RT

3.4.6 Tabel Admin Desa

Tabel Admin Desa digunakan untuk menyimpan data akun yang digunakan oleh Admin Desa. Rancangan dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut.

Tabel 3. 6 Admin Desa

FIELD NAME	***DATA TYPE***	***SIZE***	***DESCRIPTION***
Id	Int	8	Id admin
Nama	Varchar	50	Nama Admin Desa
Username	Varchar	50	*Username*
Password	Int	10	*Password*

3.5 Desain *Interface* Aplikasi

Desain sistem adalah gambaran sketsa yang dilakukan untuk membuat sebuah perencanaan yang dimana gambaran sketsa yang dibuat secara terpisah akan dijadikan satu agar menjadikan perancangan yang utuh. Mempersiapkan desain dari yang terinci dan mengidentifikasikan komponen sistem agar

menjadi sebuah satu kombinasi yang mudah dipahami dengan tujuan yang terarah.

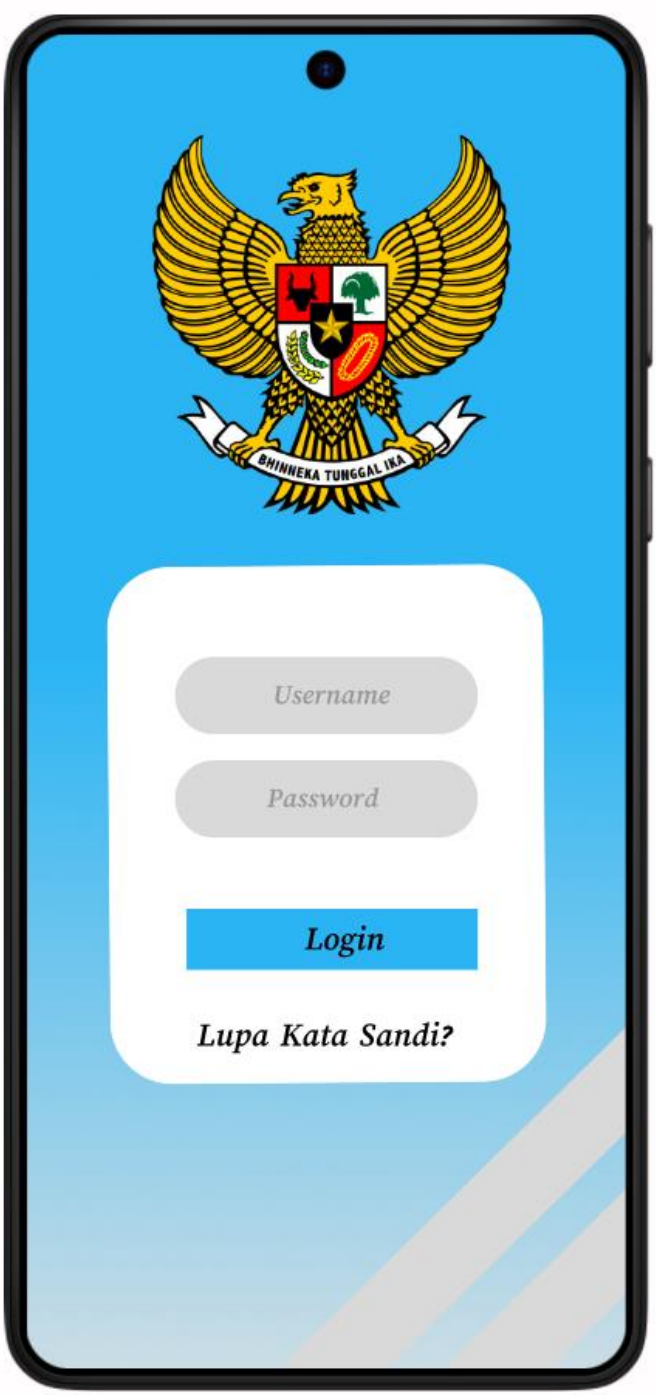
Berikut adalah uraian desain sistem yang dirancang oleh penulis:

3.5.1 Halaman *Login* (Admin Desa)

Gambar 3.35 dan Gambar 3.36 berikut ini merupakan desain awal dan *login* untuk aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu.



Gambar 3. 35 Tampilan Awal (Admin)



Gambar 3. 36 *Login* (Admin)

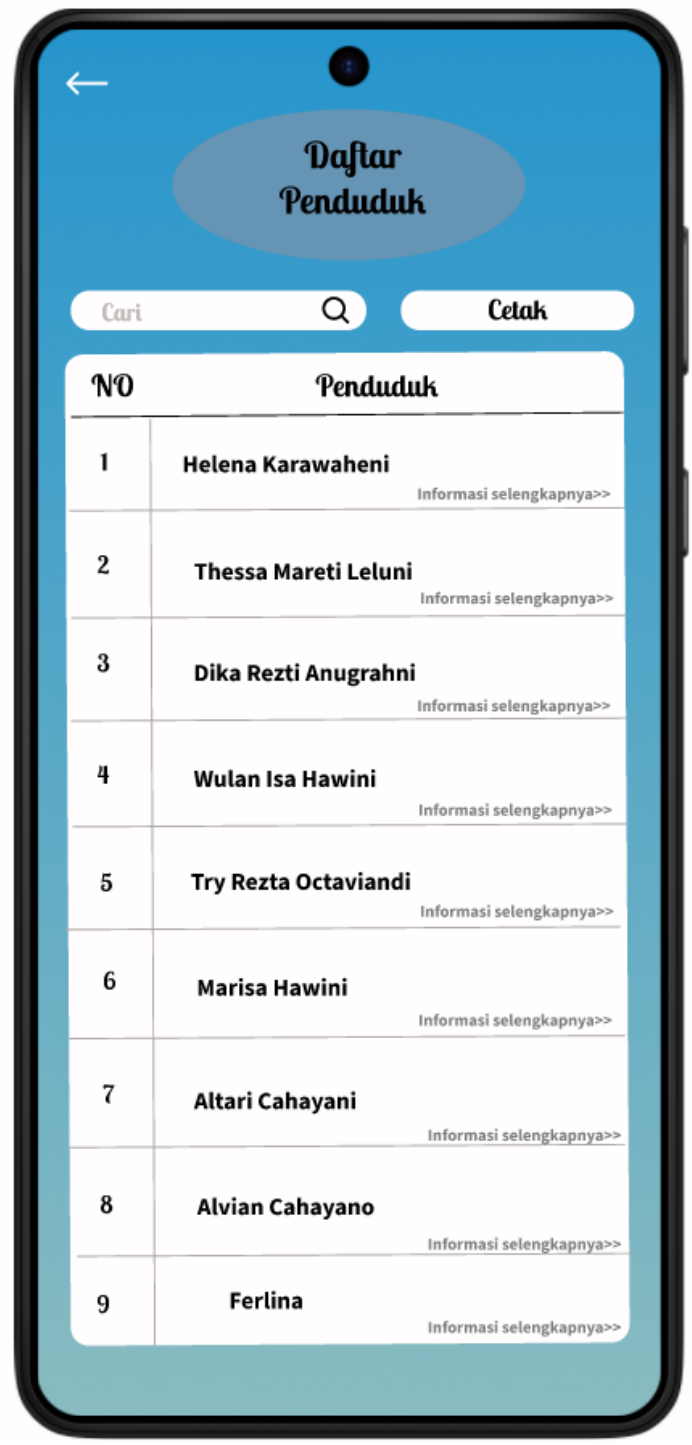
3.5.2 Halaman Utama (Admin Desa)



Gambar 3. 37 Halaman Utama (Admin)

Pada Gambar 3.37 merupakan halaman utama dalam aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu.

3.5.3 Halaman Daftar Penduduk (Admin Desa)



Gambar 3. 38 Halaman Daftar Penduduk (Admin)

Pada Gambar 3.38 merupakan tampilan daftar penduduk yang dikelola oleh Admin Desa.

3.5.4 Halaman Cek Data (Admin Desa)



Gambar 3. 39 Halaman Detail (Admin)

Pada Gambar 3.39 tampilan untuk halaman data yang ditampilkan secara menyeluruh yaitu dengan klik *detail* data.

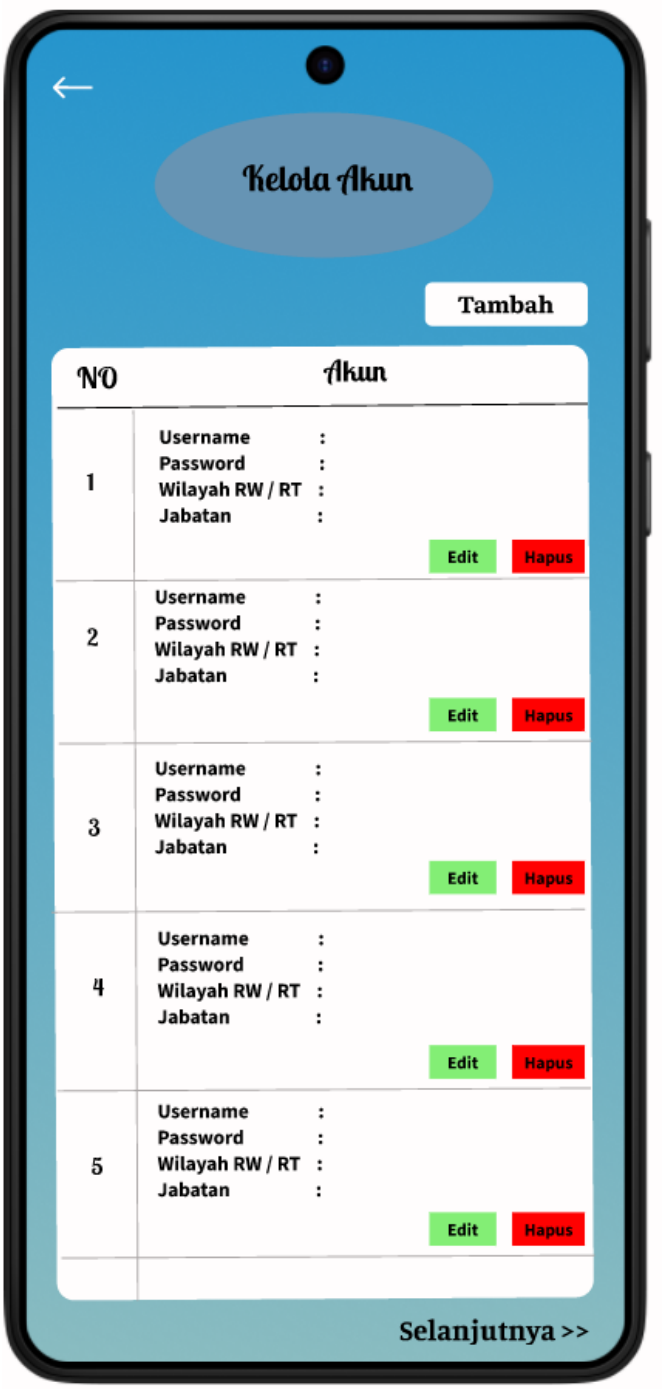
3.5.5 Halaman Cetak (Admin Desa)



Gambar 3. 40 Halaman Cetak (Admin Desa)

Pada Gambar 3.40 merupakan tampilan untuk halaman cetak laporan data penduduk oleh Admin Desa

3.5.6 Halaman Daftar Akun (Admin Desa)

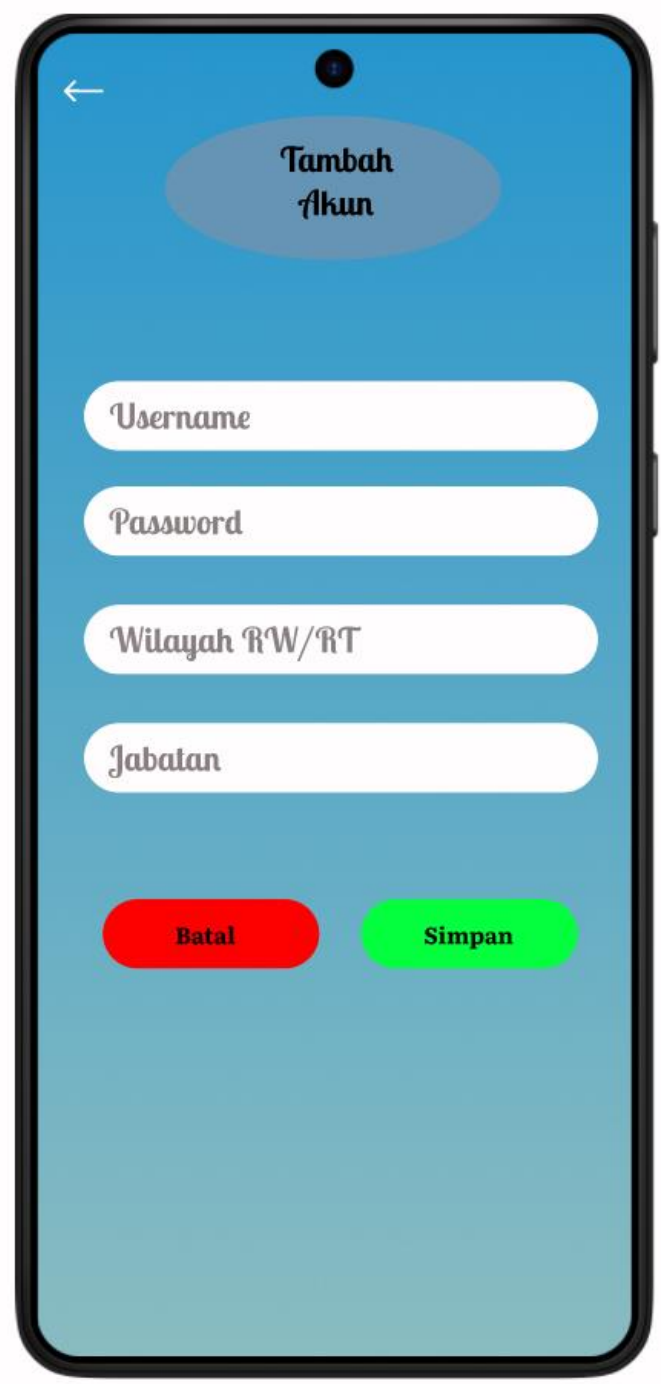


Gambar 3. 41 Kelola Akun (Admin)

Pada Gambar 3.41 Admin Desa dapat mengelola akun Ketua RW dan Ketua RT yaitu menambah, mengedit, dan menghapus akun.

3.5.7 Halaman Tambah Akun (Admin Desa)

Pada Gambar 3.42 gambaran admin dalam menambahkan akun RW dan RT.



Gambar 3. 42 Tambah Akun (Admin)

3.5.8 Halaman Edit Akun (Admin Desa)

Admin Desa juga dapat mengedit akun apabila terjadi kesalahan dalam penginputan. Dapat dilihat pada Gambar 3.43.



Gambar 3. 43 Edit Data (Admin)

3.5.9 Halaman Hapus Akun (Admin Desa)

Admin juga dapat menghapus akun yang sudah tidak diperlukan dan tidak digunakan. Dapat dilihat pada Gambar 3.44.



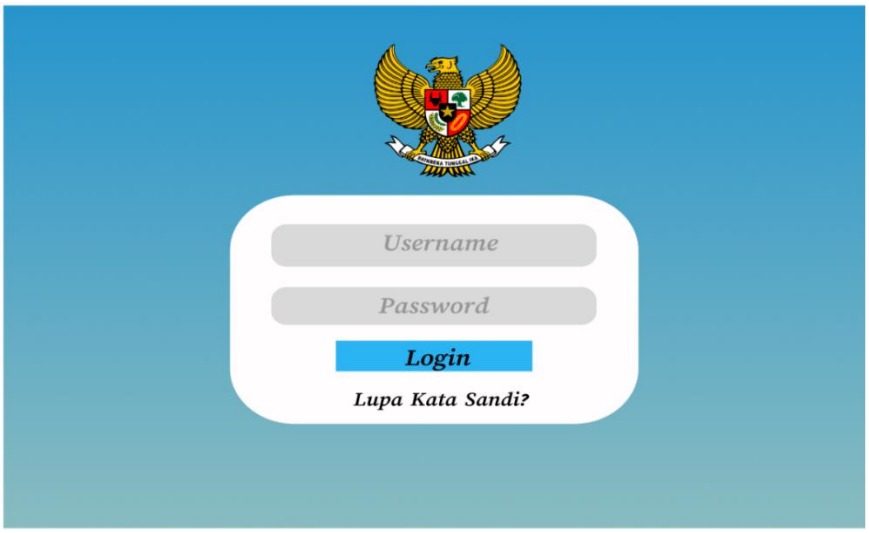
Gambar 3. 44 Hapus Data (Admin)

3.5.10 Halaman *Login* Desktop (Admin Desa)

Gambar 3.45 dan Gambar 3.46 berikut merupakan desain awal dan *login* untuk aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu.



Gambar 3. 45 Tampilan Awal Desktop (Admin)



Gambar 3. 46 *Login* Desktop (Admin)

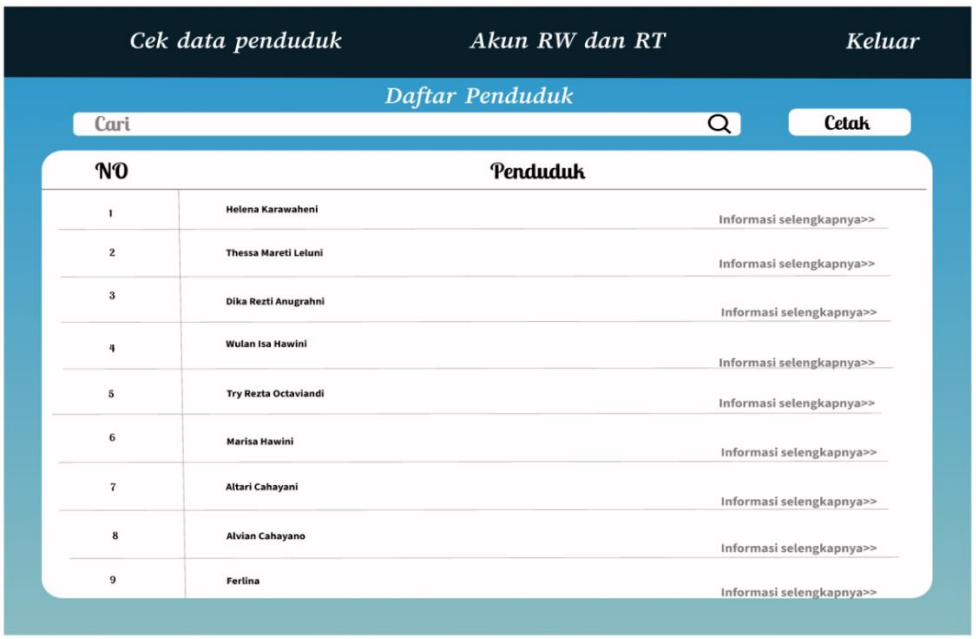
3.5.12 Halaman Menu Utama Desktop (Admin Desa)

Pada Gambar 3.47 merupakan halaman utama dalam aplikasi pendataan data penduduk di Desa Dayu.



Gambar 3. 47 Menu Utama Desktop (Admin)

3.5.13 Halaman Daftar Penduduk Desktop (Admin Desa)



Gambar 3. 48 Daftar Penduduk Desktop (Admin)

Pada Gambar 3.48 merupakan tampilan daftar penduduk yang dikelola oleh Admin Desa yang dimana admin dapat mencari data penduduk dan melihat detail dari data yang sudah ditambahkan oleh Ketua RT.

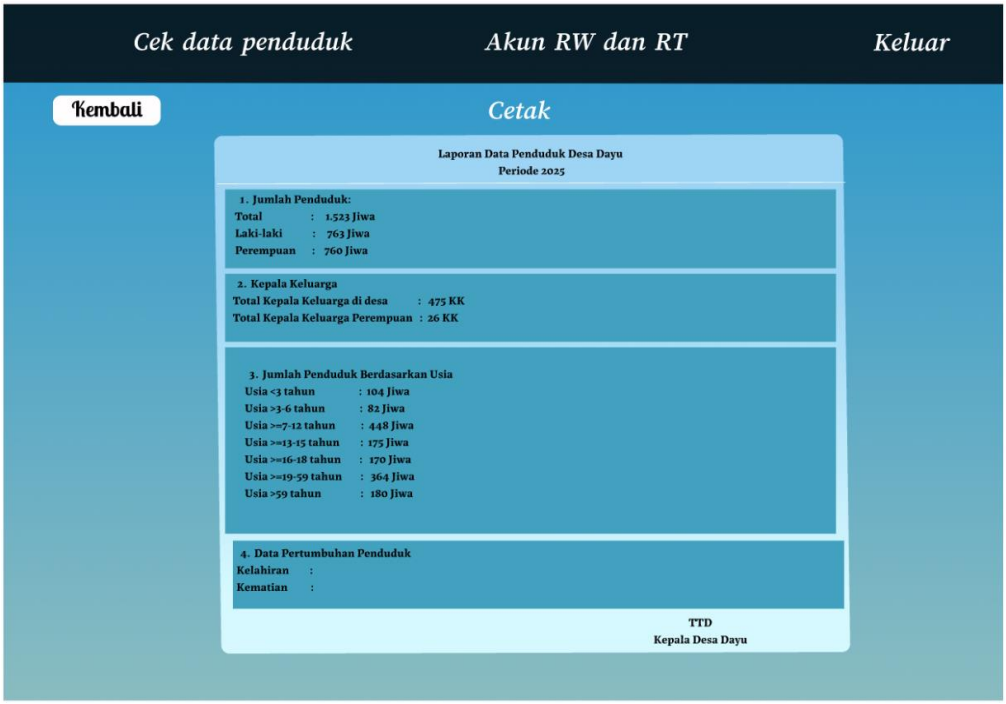
3.5.14 Halaman Cek Data Desktop (Admin Desa)

Pada Gambar 3.49 tampilan untuk halaman data yang ditampilkan secara menyeluruh yaitu dengan klik *detail* data.



Gambar 3. 49 Detail Data Desktop (Admin)

3.5.16 Halaman Cetak Desktop (Admin Desa)

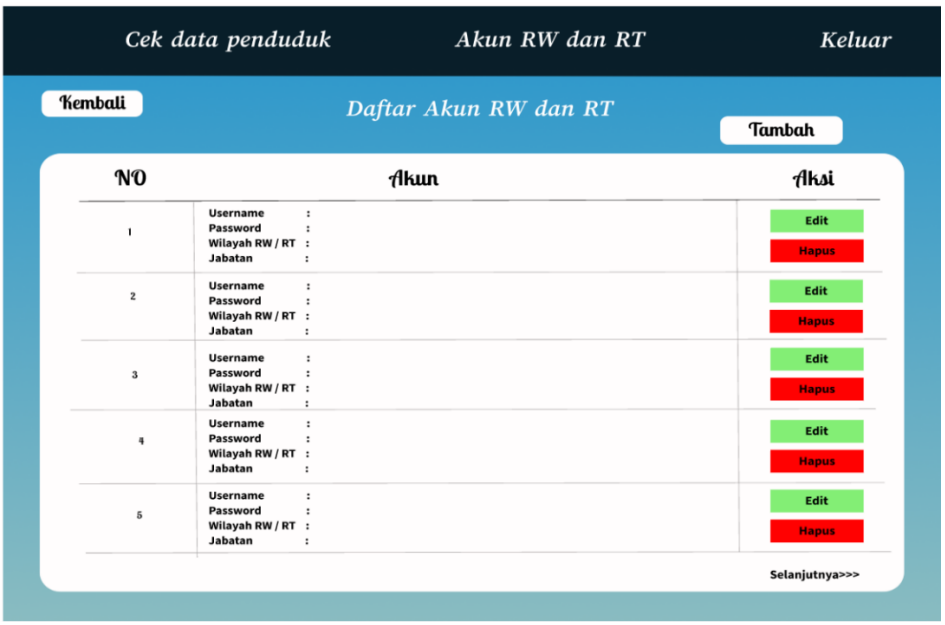


Gambar 3. 50 Cetak Desktop (Admin Desa)

Pada Gambar 3.50 merupakan tampilan untuk halaman cetak laporan data penduduk oleh Admin Desa

3.5.17 Halaman Daftar Akun Desktop (Admin Desa)

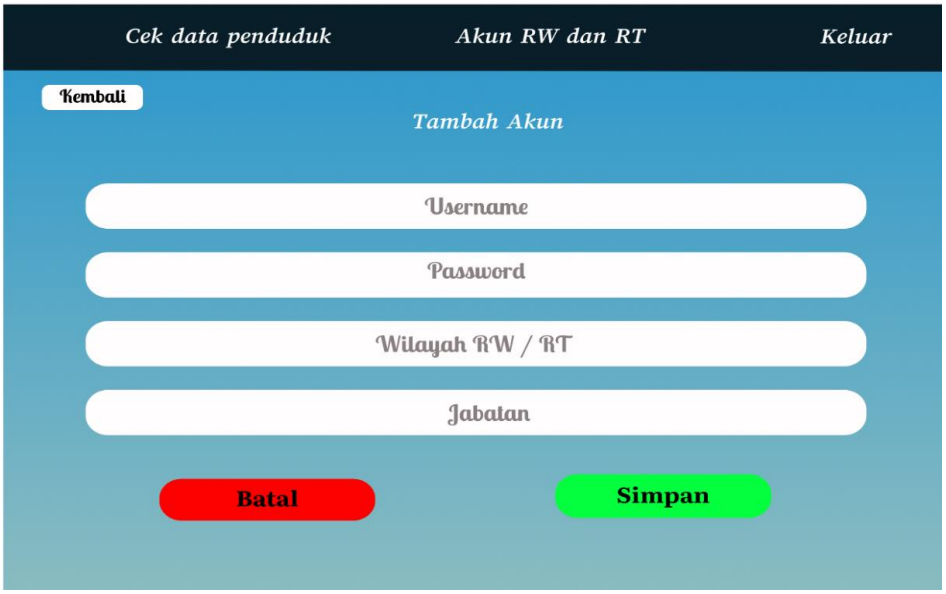
Pada Gambar 3.51 admin dapat mengelola akun Ketua RW dan Ketua RT yaitu menambah, mengedit, dan menghapus akun.



Gambar 3. 51 Daftar Akun Desktop (Admin)

3.5.18 Halaman Tambah Akun Desktop (Admin Desa)

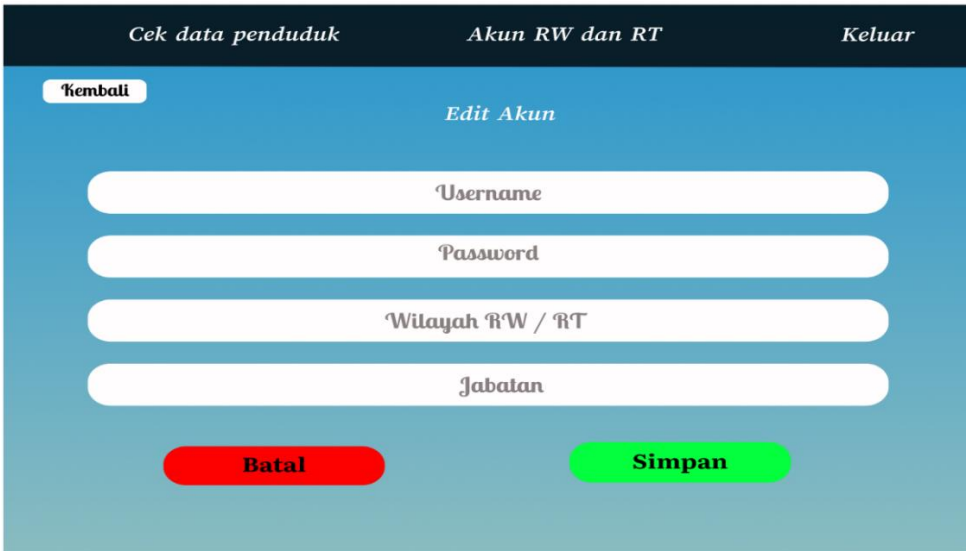
Pada Gambar 3.52 gambaran admin dalam menambahkan akun RW dan RT.



Gambar 3. 52 Tambah Akun Desktop (Admin)

3.5.19 Halaman Edit Akun Desktop (Admin Desa)

Admin Desa juga dapat mengedit akun apabila terjadi kesalahan dalam penginputan. Dapat dilihat pada Gambar 3.53.



Gambar 3. 53 Edit Akun Desktop (Admin)

3.5.20 Halaman Hapus Akun Desktop (Admin Desa)

Admin juga dapat menghapus akun yang sudah tidak diperlukan dan tidak digunakan. Dapat dilihat pada Gambar 3.54.



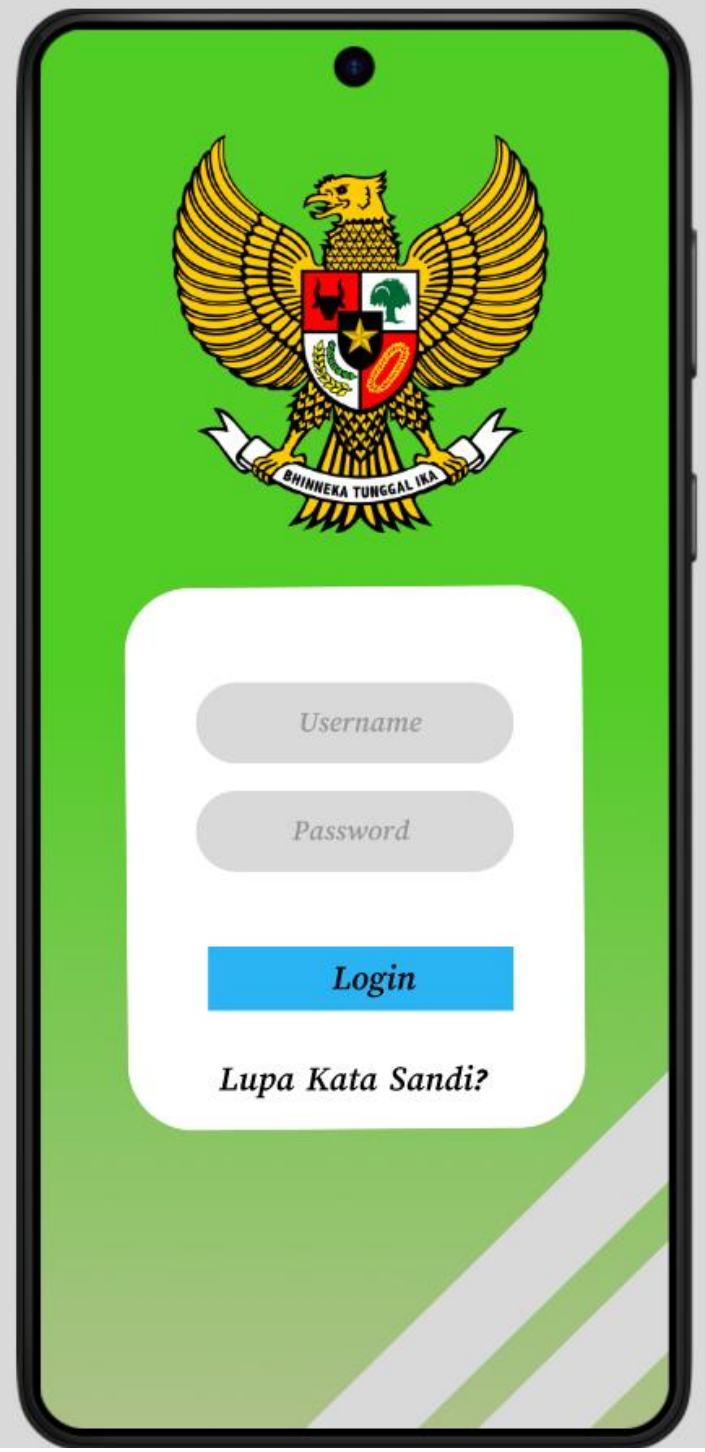
Gambar 3. 54 Hapus Akun (Admin)

3.5.21 Halaman *Login* (Ketua RW)

Pada Gambar 3.55 dan 3.56 merupakan gambaran mengenai tampilan awal dan halaman *login* pada Ketua RW.



Gambar 3. 55 Tampilan Awal (RW)



Gambar 3. 56 *Login* (RW)

3.5.23 Halaman Utama (Ketua RW)

Pada Gambar 3.57 berikut merupakan tampilan untuk menu utama pada Ketua RW.



Gambar 3. 57 Menu Utama (RW)

3.5.24 Halaman Tambah Data RT (Ketua RW)

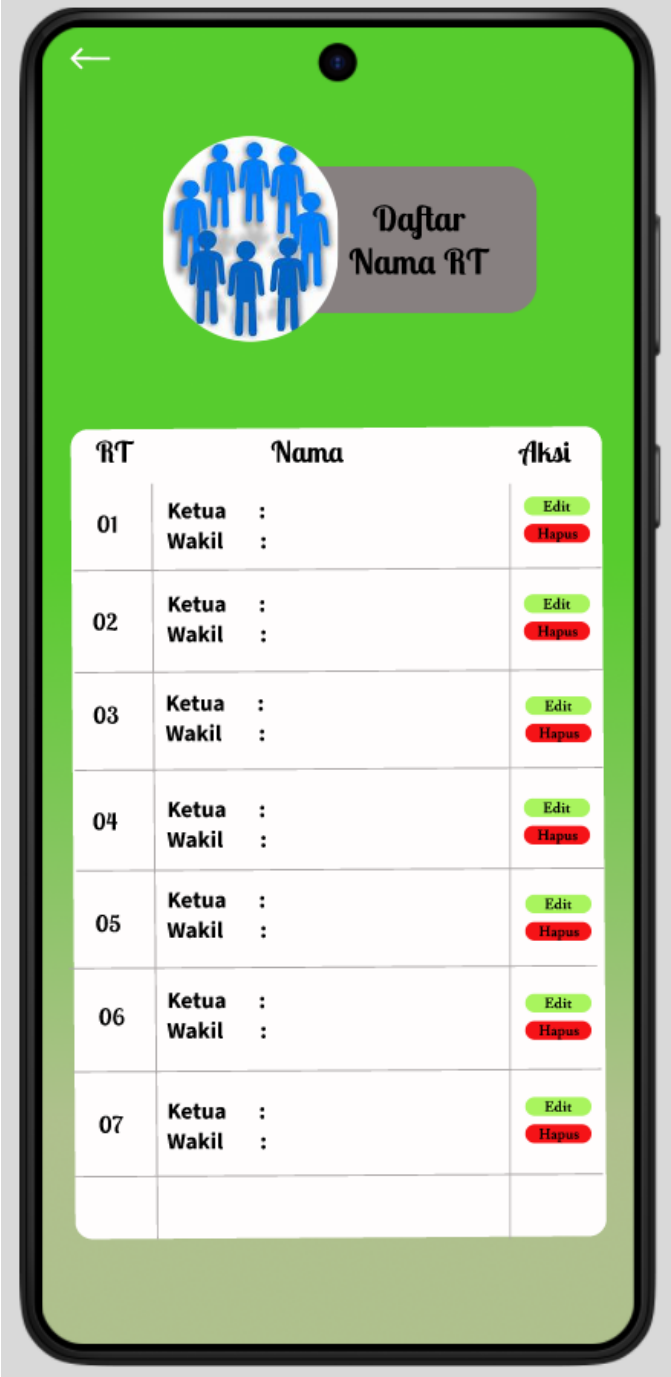
Pada Gambar 3.58 berikut merupakan gambaran untuk tambah data yang dilakukan oleh Ketua RW.



Gambar 3. 58 Tambah Data (RW)

3.5.25 Halaman Daftar RT (Ketua RW)

Pada Gambar 3.59 berikut merupakan gambaran untuk halaman daftar nama RT yang diinput oleh Ketua RW.



Gambar 3. 59 Daftar RT (RW)

3.5.26 Halaman Edit Data (Ketua RW)

Ketua RW bisa mengedit data apabila terdapat kesalahan dalam pengerjaan. Dapat dilihat pada Gambar 3.60.



Gambar 3. 60 Edit Data (RW)

3.5.27 Halaman Hapus Data (Ketua RW)

Pada Gambar 3.61 berikut merupakan gambaran untuk menghapus data yang dilakukan oleh Ketua RW.



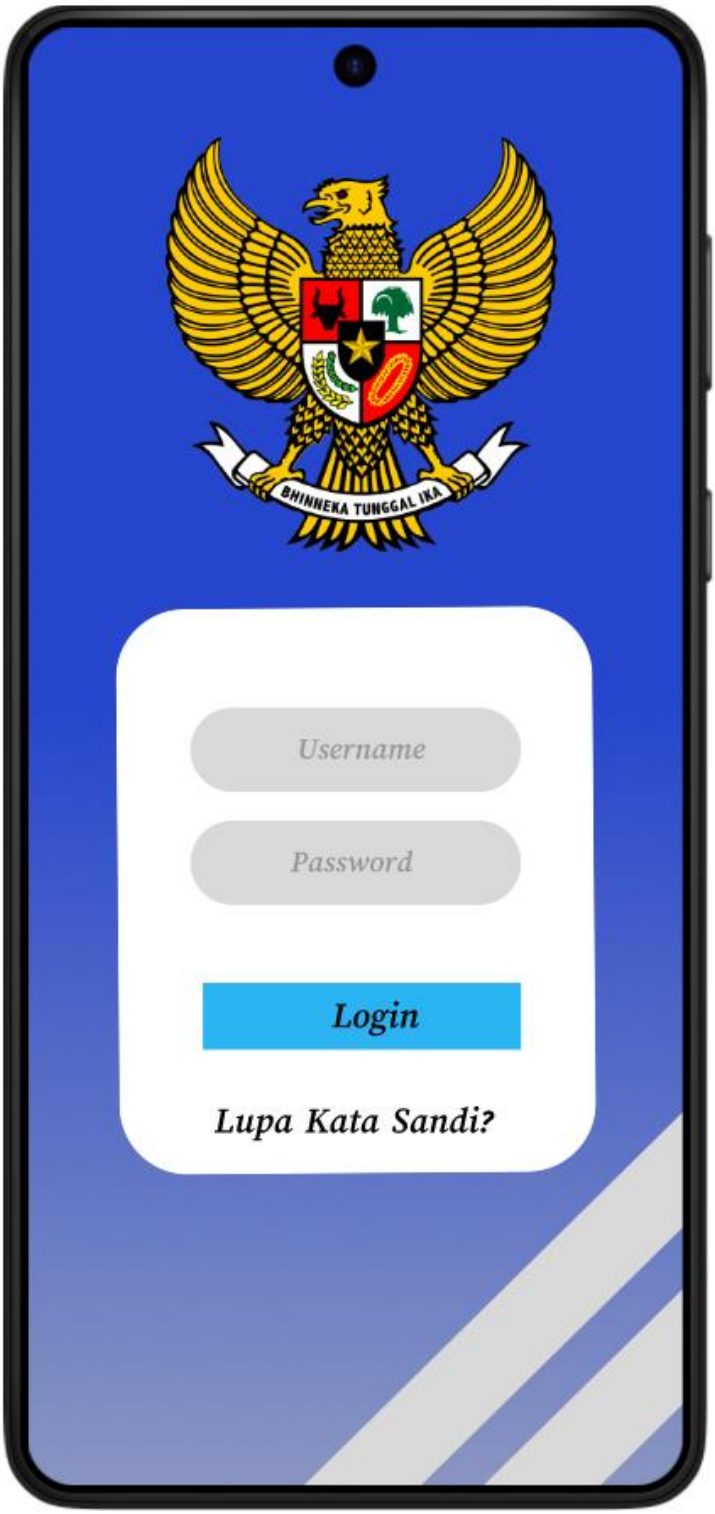
Gambar 3. 61 Hapus Data (RW)

3.5.28 Halaman *Login* (Ketua RT)

Pada Gambar 3.62 dan 3.63 merupakan gambaran bagaimana tampilan *login* pada Ketua RT akan ditampilkan.



Gambar 3. 62 Tampilan Awal (RT)



Gambar 3. 63 *Login* (RT)

3.5.30 Halaman Utama (Ketua RT)

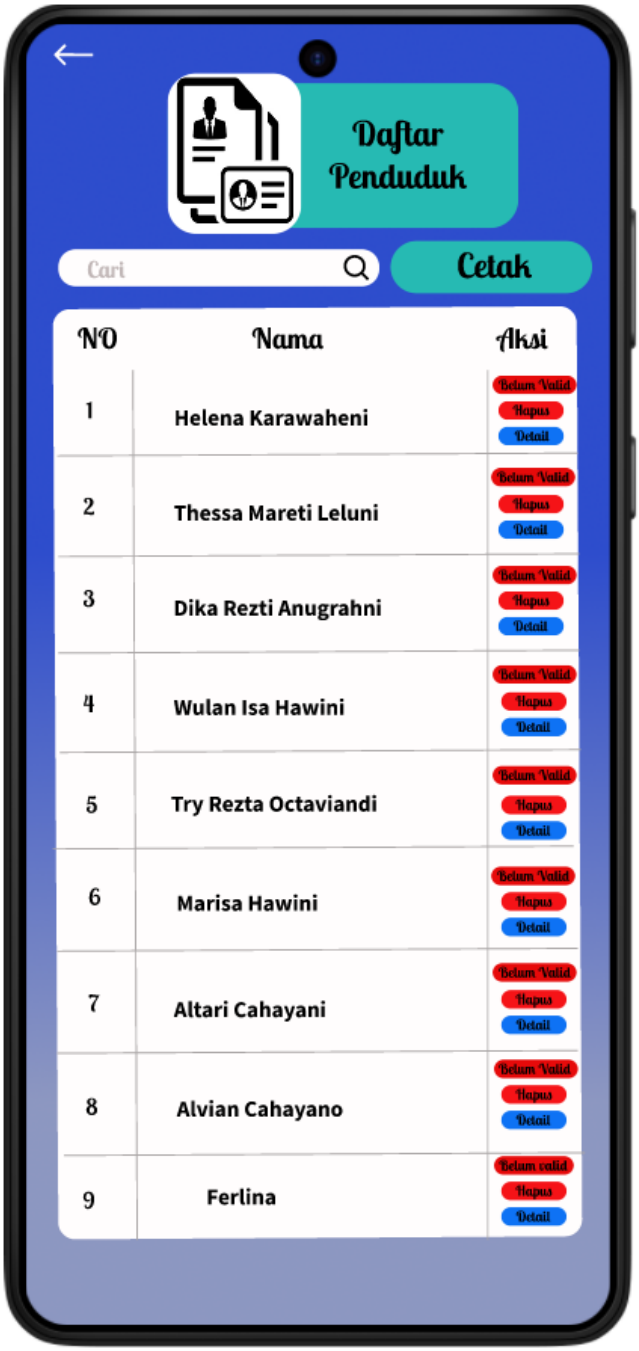
Selain itu pada Gambar 3.64 merupakan tampilan untuk menu utama Ketua RT.



Gambar 3. 64 Halaman Utama (RT)

3.5.31 Halaman Daftar Penduduk ((Ketua RT)

Pada Gambar 3.65 berikut merupakan gambaran untuk daftar penduduk yang belum tervalidasi oleh Ketua RT.



Gambar 3. 65 Daftar Penduduk (RT)

3.5.32 Halaman Validasi Data Penduduk (Ketua RT)

Pada Gambar 3.66 merupakan gambaran untuk validasi data penduduk yang dilakukan oleh Ketua RT wilayah masing-masing.



Gambar 3. 66 Validasi Data (RT)

3.5.33 Halaman Data Penduduk Tervalidasi (Ketua RT)

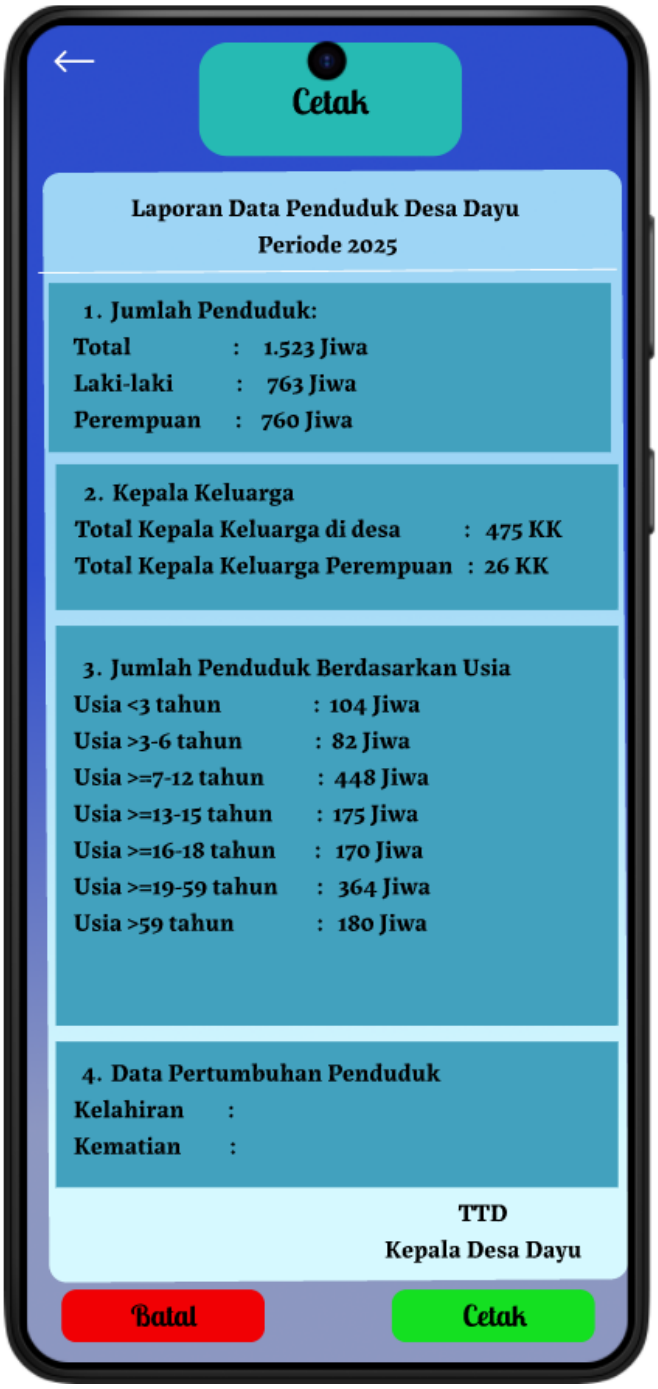
Pada Gambar 3.67 berikut gambaran apabila data sudah tervalidasi oleh Ketua RT.



Gambar 3. 67 Daftar Data Tervalidasi (RT)

3.5.34 Halaman Cetak Data Penduduk (Ketua RT)

Pada Gambar 3.68 Ketua RT dapat mencetak laporan data penduduk agar mengetahui jumlah seluruh penduduk.



Gambar 3. 68 Cetak Data Penduduk (Ketua RT)

3.5.35 Halaman Hapus Data Penduduk (Ketua RT)

Pada Gambar 3.69 Ketua RT dapat menghapus data penduduk yang tidak diperlukan lagi.



Gambar 3. 69 Hapus Data (RT)

3.5.36 Halaman Detail Data Penduduk (Ketua RT)

Pada Gambar 3.70 merupakan gambaran detail data akan ditampilkan pada tampilan Ketua RT.



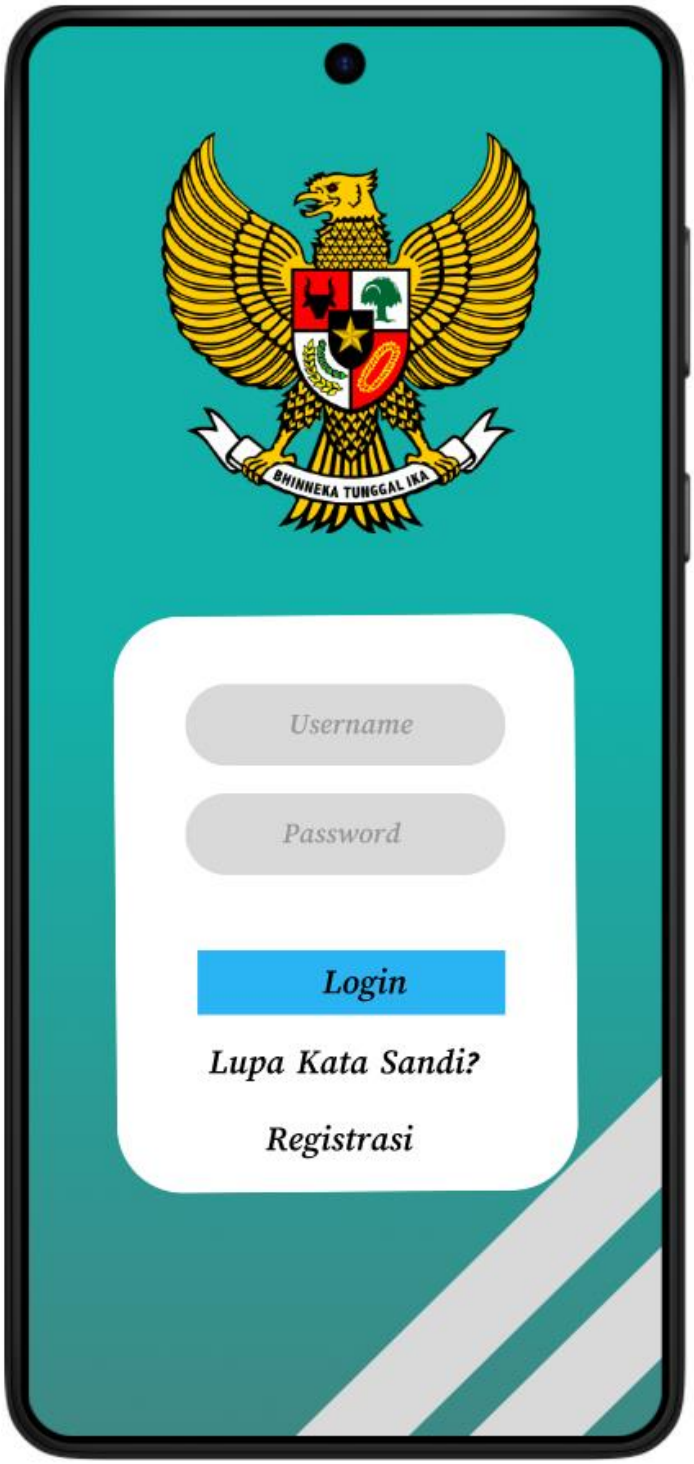
Gambar 3. 70 Detail Data (RT)

3.5.37 Halaman *Login* (Penduduk)

Pada Gambar 3.71 dan 3.72 merupakan gambaran bagaimana tampilan awal dan *login* pada Penduduk akan ditampilkan.



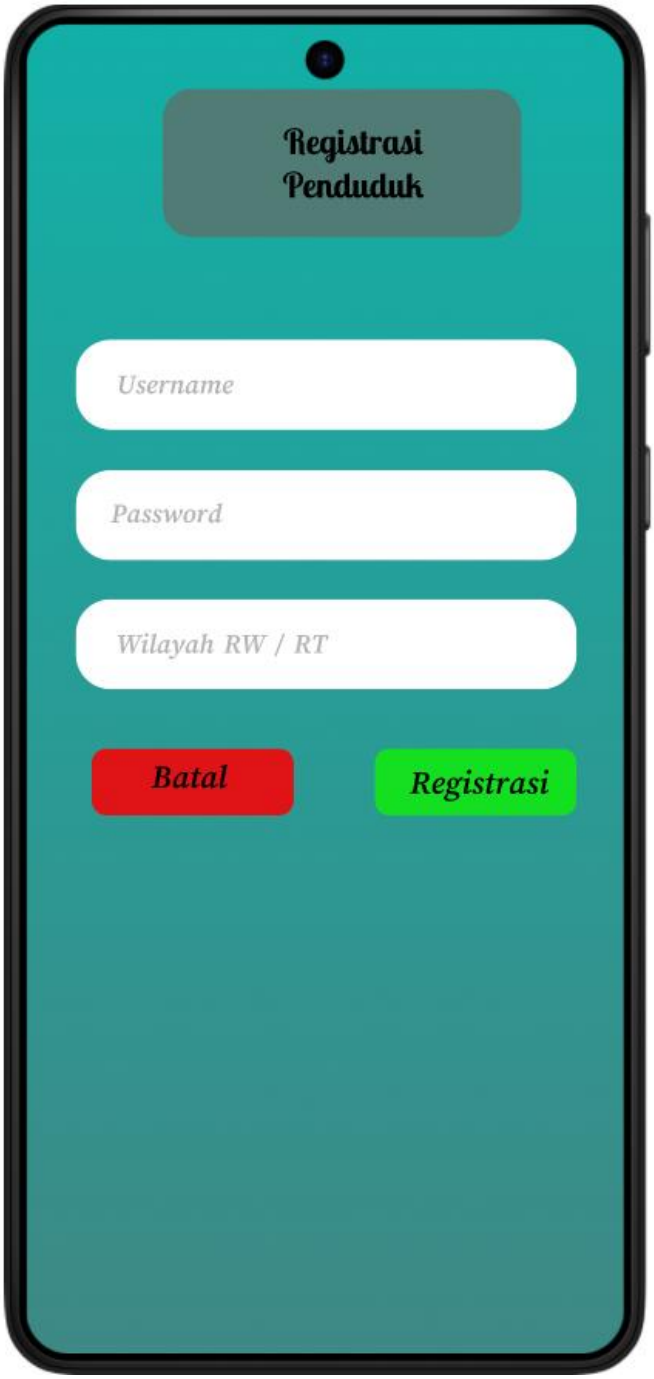
Gambar 3. 71 Tampilan Awal (Penduduk)



Gambar 3. 72 *Login* (Penduduk)

3.5.38 Halaman *Registrasi* (Penduduk)

Pada Gambar 3.73 berikut merupakan tampilan untuk halaman registrasi yang dilakukan oleh Penduduk



Gambar 3. 73 *Registrasi* (Penduduk)

3.5.39 Halaman Menu Utama (Penduduk)

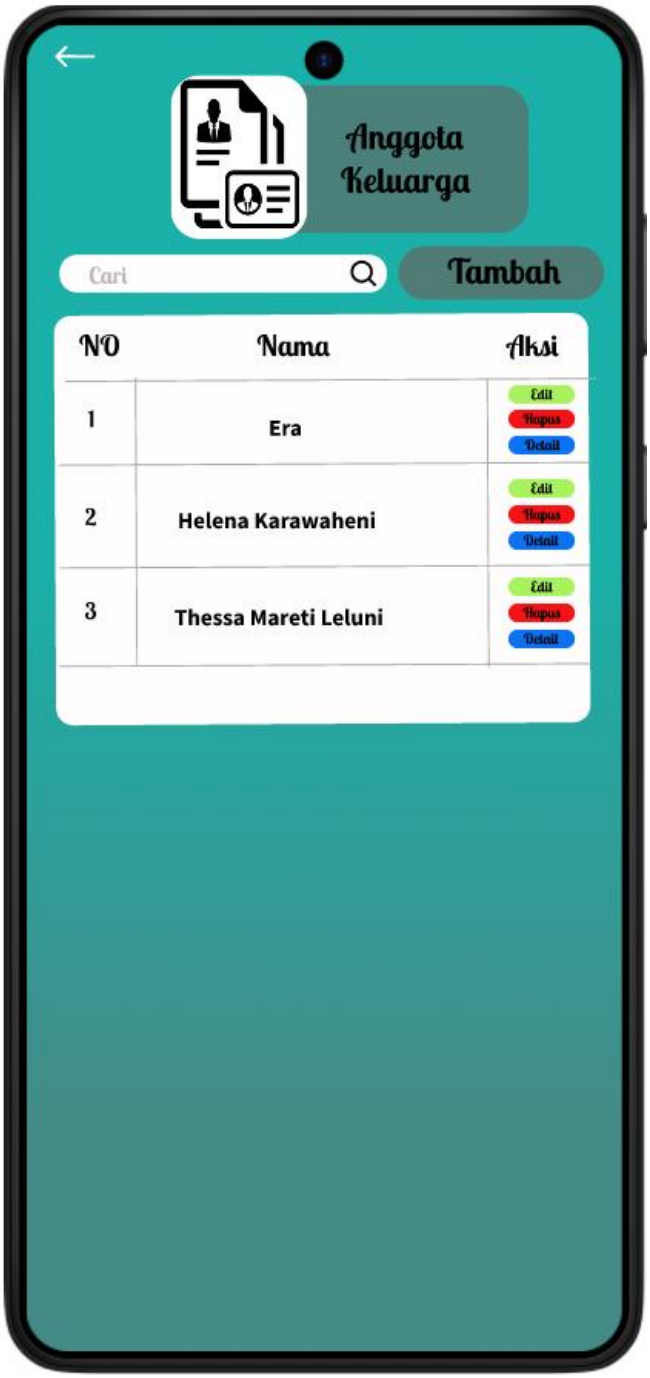
Pada Gambar 3.74 merupakan gambaran dari menu utama yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 74 Menu Utama (Penduduk)

3.5.40 Halaman Daftar Anggota Keluarga (Penduduk)

Pada Gambar 3.75 merupakan gambaran dari menu daftar anggota keluarga yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 75 Daftar Anggota Keluarga (Penduduk)

3.5.41 Halaman Tambah Data (Penduduk)

Pada Gambar 3.76 merupakan gambaran dari menu tambah data yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 76 Tambah Data (Penduduk)

3.5.42 Halaman Edit Data (Penduduk)

Pada Gambar 3.77 merupakan gambaran dari menu edit data yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 77 Edit Data (Penduduk)

3.5.43 Halaman Detail (Penduduk)

Pada Gambar 3.78 merupakan gambaran dari menu detail yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 78 Detail Data (Penduduk)

3.5.44 Halaman Hapus (Penduduk)

Pada Gambar 3.79 merupakan gambaran dari menu hapus yang akan ditampilkan pada tampilan Penduduk.



Gambar 3. 79 Hapus Data (Penduduk)

BAB IV
PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan Peracangan *UI/UX* Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis *Mobile* untuk desain proses ini dibuat dengan aplikasi *Draw.io* dan rancangan *interface* menggunakan *Figma*, dengan adanya rancangan ini jika suatu saat diaplikasikan dengan baik dan benar maka dapat digunakan oleh pihak Admin Desa, RW, RT dan Penduduk dalam melakukan pengelolaan data penduduk, sehingga mempermudah dan mempercepat dalam melakukan pendataan dan pelaporan data-data penduduk yang ada.

Perancangan sistem didesain dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan menggunakan model *prototype* maka penulis membuat sebuah rancangan menggunakan *UML* dengan 4 model perancangan yaitu *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram* dalam menunjang proses perancangan agar dapat menjadi acuan mengimplementasikan sistem selanjutnya.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan penelitian yang dilakukan maka penulis dapat menemukan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan sistem perancangan aplikasi. Adapun saran yang ingin penulis sampaikan yaitu:

a. Penulis menyarankan agar perancangan ini dapat diimplementasikan pada suatu aplikasi yang nyata karena akan sangat membantu bagi Admin Desa, RW, RT dan Penduduk dalam pendataan.
b. Penulis menyarankan fitur pengelolaan data penduduk yang lebih beragam.
c. Penulis menyarankan pembaharuan pada *interface* dan sistem karena seiring berjalannya waktu akan muncul *fitur* baru yang lebih mempermudah dan menarik perhatian pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Ada, S. T. R. (2022). *Perancangan UI / UX Aplikasi PetPat Berbasis Mobile Menggunakan Metode LeanUX*. 38–45.

Agustin, A. V., Sulistiyowati, N., & Voutama, A. (2024). *PERANCANGAN UI / UX BERBASIS MOBILE PADA PELAYANAN DI KANTOR DESA PULOKELAPA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. *12*(3).

Alga, M., Prayoga, B., & Prawira, T. Y. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Data Penduduk Berbasis Android Menggunakan Sketchware Di Desa Cipetung. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JURTISI)*, *3*(2), 37–44.

Asbara, N. W. (2021). Perancangan Aplikasi Sensus Penduduk Pada Badan Pusat Statistik Kota Makassar Berbasis Android. *Jurnal Fokus Elektroda : Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika dan Kendali)*, *6*(1), 48. https://doi.org/10.33772/jfe.v6i1.16134

Candra, C., Prabowo, A., & Suratno, S. (2023). Analysis and Design of the Bpk Ri Library Information System Representative of Central Kalimantan Province Android Based. *Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi*, *6*(1), 72–77. https://doi.org/10.33084/jsakti.v6i1.6056

Choirudin, M. D. (2023). Perancangan Sistem Informasi Ukm Berbasis Aplikasi Mobile Di Stmik Amikom Surakarta. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, *2*(2), 497–512. https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i2.605

Eka, I. P., Wijaya, D., Juliana, I. G., Putra, E., Anugerah, P., & Dewi, C. (2025). *Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Bedulu Kecamatan Blahbatuh Kabupaten Gianyar*. *12*(1), 154–168.

Hastuti, S. H. D. (2020). Pentingnya Pemanfaatan Data Kependudukan Di Era Digital. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia*, *1*(1), 18–21. https://doi.org/10.46764/teknimedia.v1i1.9

Kamala, A. Z., Kharisma, A. P., & Pradana, F. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa berbasis Mobile Web (Studi Kasus : Kantor Desa Wonodadi)*. *6*(8), 3811–3820.

Khansa, S. S., Rahman, A. S., Ramadhan, D. N., & Huda, M. Q. (2024). Perancangan UI/UX Layanan Aduan Fasilitas Umum dengan Metode Design Thinking Berbasis Mobile. *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)*, *5*(1), 128–140. https://doi.org/10.61628/jsce.v5i1.1070

Lay, D. D. R. B., Hariadi, F., & Sitaniapessy, D. A. (2024). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Penduduk Di Kelurahan Matawai Berbasis Website. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(1). https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3932

Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa.

(2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat : Jurnal Inovasi Sosial dan Pengabdian*, *1*(2), 25–33. https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109

Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan. *Jutis*, *8*(1), 17749231–5527063.

Pesik, Y. H., Vidya, V., Agustian, I. J., & Trisno, I. B. (2022). Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Acara Berbasis Mobile Menggunakan Flutter. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, *5*(6), 989–997. https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i6.5436

Rachmat, Z., S, W., Irfan, A., & Suwandi, I. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Penduduk berbasis Web pada Desa Palangiseng Kabupaten Soppeng. *Jurnal Minfo Polgan*, *12*(1), 1022–1031. https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12565

Rifdayanti, Parida S.Kom., M, K., & Faizah, A. N. (2025). JUMASI Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi JUMASI. *Jurnal Mahasiswa Sistem Informasi*, *1*(2), 67–90.

Rizal, A., & Prasetya, R. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Kependudukan Kelurahan Gandul Berbasis Java Desktop. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, *2*(03), 521–527. https://doi.org/10.30998/jrami.v2i03.1197

Rohfikha, N., Fillahiyan, A. F., Maulana, F., Ajhara, S. A., & Novita, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall pada Desa Krandan Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati. *Science And Engineering National Seminar*, *7*(7), 0–7.

Setyawati, N. A., & Adrimuna, S. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Jasa Website. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, *5*(6), 955–959. https://doi.org/10.32672/jnkti.v5i6.5385

Sobri, A., Santoso, B., & Sunardi, L. (2022). *Kepada Satpolpp Kota Lubuklinggau*. *7*(1), 68–78.

Wardhanie, A., & Lebdaningrum, K. (2023). Pengenalan Aplikasi Desain Grafis Figma pada Siswa-Siswi Multimedia SMK PGRI 2 Sidoarjo. *Yumary: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, *3*(3), 165–174. https://doi.org/10.35912/yumary.v3i3.1536

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pembimbing

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

No. 064/STMIK-4.E.1/AU/XII/2024

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah:

Nama : Frengklin Matatula, S.Kom., M.MSI
NIK : 198611012015102
Sebagai Pembimbing I dalam Pembuatan Program

Nama : Arliyana, M.Kom
NIK : 198510082010002
Sebagai Pembimbing II dalam Penulisan Tugas Akhir

Untuk membimbing Tugas Akhir mahasiswa :

Nama : Helena Karawaheni
Np Handphone : 085245620623
NIM : E2257401003
Judul TA : Perancangan UI/IX Aplikasi Pendataan Data Penduduk di Desa Dayu Berbasis *Mobile*
Berlaku s/d : 16 Desember 2025

Dimohon untuk membahas judul TA bersama mahasiswa dan Surat Tugas Pembimbing akan diberikan setelah judul dinyatakan disetujui oleh dosen pembimbing

Palangkaraya, 16 Desember 2024
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Arliyana, M.Kom
NIK. 198510082010002

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
3. Arsip

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 293/STMIK-PLK/AK/III/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala Desa Dayu**
Desa Dayu, Kecamatan Karusen Janang
Kabupaten Barito Timur, Provinsi Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Manajemen Informatika (D3) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa

Nama	:	HELENA KARAWAHENI
NIM	:	E2257401003
Prodi (Jenjang)	:	Manajemen Informatika (D3)
Thn. Akad. (Semester)	:	2024/2025 (6)
Lama Penelitian	:	25 Maret 2025 s.d 25 April 2025
Tempat Penelitian	:	Kantor Desa Dayu

Dengan judul Tugas Akhir:

Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis Mobile

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, 25 Maret 2025
Ketua,

Ir. Hj. Siti Maryamah, MM.
NIK. 196902021995004

Lampiran 3. Surat Tugas Penguji

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 TUGAS AKHIR
No. 018/STMIK - 4.E.1/AU/VI/2025

Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Moch. Ichsan, ST., M.Kom
   NIK : 198001192006101
   Sebagai Ketua
2. Nama : Arliyana, M. Kom
   NIK : 198510082010002
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Sherly Jayanti, ST., M.Cs
   NIK : 198501102012004
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir :

Nama	: Helena Karawaheni
NIM	: E2257401003
Hari / Tanggal	: Selasa, 10 Juni 2025
Waktu	: 14.00 - Selesai
Judul Tugas Akhir	: PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENDATAAN DATA PENDUDUK DI DESA DAYU BERBASIS MOBILE

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

Palangkaraya, 05 juni 2025
Ketua Prodi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti,ST.M.Cs
NIK. 198501102012004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
2. Arsip

Lampiran 4. Berita Acara

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

BERITA ACARA
UJIAN TUGAS AKHIR

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2025

1. Hari/Tanggal Ujian : Selasa / 10 Juni 2025
2. Waktu (Jam) : 14.00 WIB sampai dengan ..... WIB
3. Nama Mahasiswa : HELENA KARAWAHENI
4. Nomor Induk Mahasiswa : E2257401003
5. Jurusan : Manajemen Informatika
6. Tahun Angkatan : 2022
7. Judul Tugas Akhir (TA) : Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis Mobile
8. Dosen Penguji :

Nama		Nilai	Tanda Tangan
1. [illegible]	=	2	(.....)
2. Arlyan	=		(.....)
3. Sherly Jayanti	=		(.....)

9. Hasil Ujian : **LULUS** / ~~**TIDAK LULUS**~~ *) NILAI = 75
   Dengan Perbaikan/ ~~Tanpa Perbaikan~~ *)
10. Catatan Penting : 1. Lama Perbaikan 14 hari
    2. Jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar Rp. 400.000,- (Empat ratus ribu rupiah) per bulan dari tanggal ujian
    3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal ujian maka hasil ujian dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru

Palangkaraya, 10-6-2025

Mengetahui :
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Sherly Jayanti, ST.,M.Cs.
NIK. 198501102012004

Ketua Penguji,

[illegible]
NIK. [illegible]

Tembusan :
1. Ketua Jurusan Manajemen Informatika
2. Kabag AKMA
3. Mahasiswa yang bersangkutan

Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji
**) Coret yang tidak perlu*

Lampiran 5. Observasi

KEGIATAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: **HELENA KARAWAHENI**
NIM	: E2257401003
Jurusan	: Manajemen Informatika
Jenjang	: D-III
Tempat Penelitian	: Kantor Desa Dayu
Alamat	: Desa Dayu

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 10 Maret 2025	Memberitahukan kepada Kepala Desa Dayu untuk melakukan rencana penelitian yang akan dibuat serta meminta izin untuk melakukan observasi dan menjadikannya objek untuk tugas akhir
2	Senin, 20 Maret 2025	Tanya jawab seputar informasi mengenai pendataan data penduduk di Desa Dayu yang bisa disajikan pada rancangan tampilan yang akan dibuat

Dayu, Maret 2025

Yang diobservasi
Kepala Desa Dayu

Mahasiswa

Helena Karawaheni

Erto, S.AP

Lampiran 6. Wawancara

WAWANCARA

Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara kepada Kepala Desa Dayu secara langsung. Adapun daftar pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut.

Nama : **Erto, S.AP**

Jabatan : Kepala Desa Dayu

Alamat : Desa Dayu

1. Bagaimana proses pendataan penduduk biasanya dilakukan di Desa Dayu?
   Jawaban: Proses pendataan penduduk biasanya dilakukan di Desa Dayu biasanya dilakukan dengan cara sensus penduduk dengan mengumpulkan kartu keluarga oleh ketua RT di wilayah masing-masing dibuat data kemudian diserahkan kepada desa untuk data direkap sebagai data penduduk di Desa Dayu.

2. Apa saja data yang dikumpulkan oleh desa?
   Jawaban: Data yang dikumpulkan oleh desa seperti data penduduk, data ekonomi, data pertanian, data infrastruktur, data lingkungan, data kesehatan, data pendidikan, dan data keamanan.

3. Metode apa yang digunakan untuk mengumpulkan data penduduk ?
   Jawaban: Sampai pada saat ini metode yang digunakan oleh desa untuk mendata penduduk yaitu masih dengan cara datang ke setiap rumah warga atau mengambil kartu keluarga.

4. Seberapa sering pendataan penduduk dilakukan di Desa Dayu?
   Jawaban: Pendataan biasanya dilakukan secara berkala, diambil data penduduk setiap tahun.

Dayu, Maret 2025

Mahasiswa	Yang diwawancara Kepala Desa Dayu
Helena Karawaheni	**Erto, S.AP**

Lampiran 7. Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Erto, S.A.P
Jabatan	: Kepala Desa Dayu

Dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama	: Helena Karawaheni
NIM	: E2257401003
Program Studi	: Manajemen Informatika

Telah selesai melakukan penelitian di Kantor Desa Dayu, Kecamatan Karusen Janang, Kabupaten Barito Timur dari tanggal 25 maret s.d 25 April 2025, dalam rangka penyusunan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk Di Desa Dayu Berbasis Mobile".

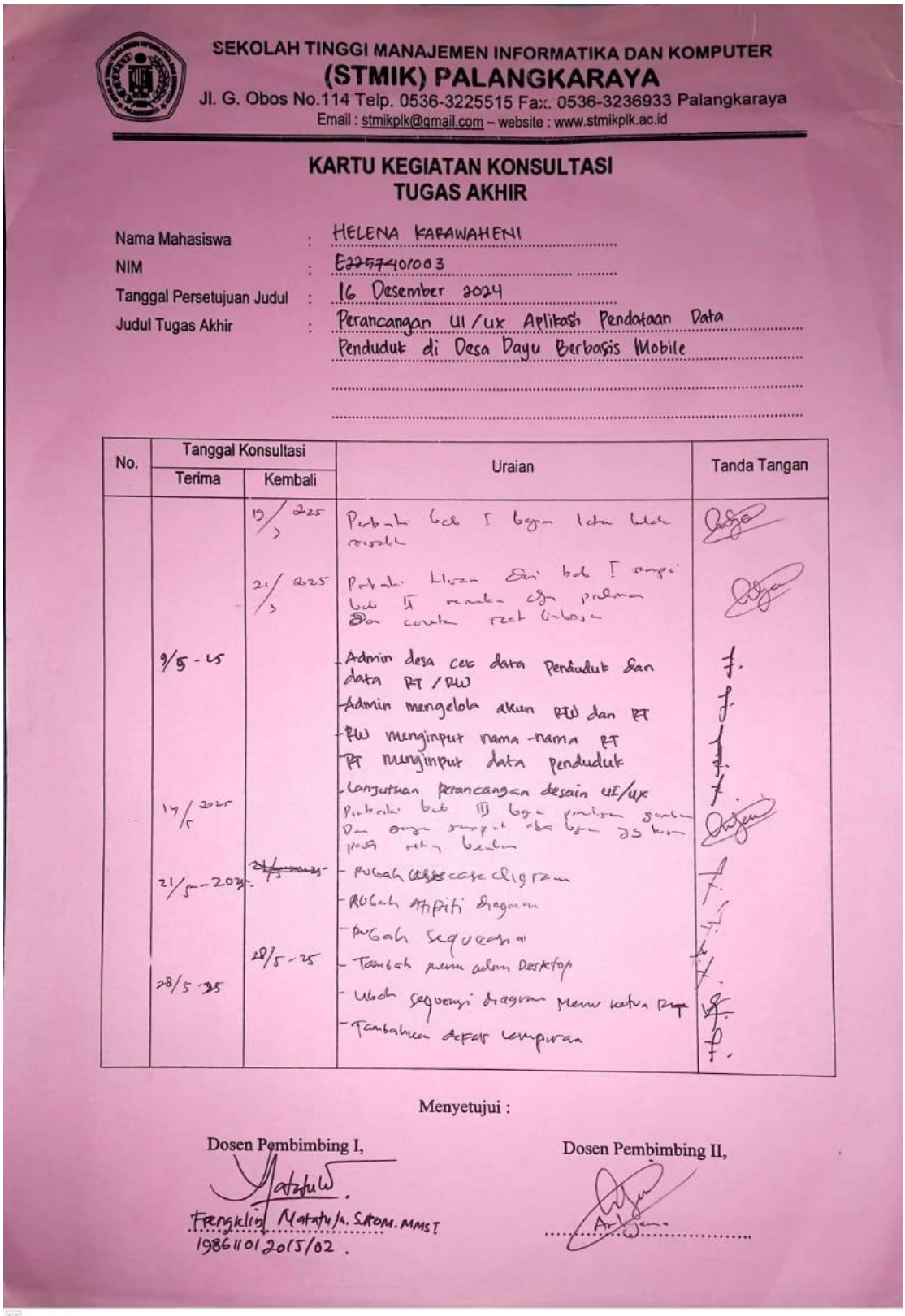
Demikian surat keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Dayu, 25 April 2025

Kepala Desa Dayu

Erto, S.A.P

Lampiran 8. Kartu Kegiatan Konsultasi



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : HELENA KARAWAHENI
NIM : E2257410100 3
Tanggal Persetujuan Judul : 16 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk di Desa Dayu Berbasis Mobile

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		19/5/25	Perbaiki bab I bagian latar belakang masalah	
		21/5/25	Perbaiki kisaran data bab I rumusan masalah dan batasan masalah	
	9/5 - 25		- Admin desa cek data penduduk dan data RT / RW - Admin mengelola akun RW dan RT - RW menginput nama-nama RT - RT menginput data penduduk	
	14/5/2025		- konsultasi perancangan desain UI/UX Perbaiki bab III bagian prototype dan tambahkan skala likert pada bagian SUS kuesioner yang benar	
	21/5 - 2025	21/5/25	- Rubah class diagram - Rubah Activity diagram - Rubah Sequence	
	28/5 - 25	28/5 - 25	- Tambah menu admin Desktop - Ubah sequensi diagram menu kartu data - Tambahkan daftar lampiran	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fransiskus Manatap A. SKOM. MMSI
19861012015/02.

Dosen Pembimbing II,

Arlyan

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : HELENA KARAWAHENY
NIM : E2257401003
Tanggal Persetujuan Judul : 16 Desember 2024
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI / UX Aplikasi Pendataan Data Penduduk di Desa Dayu Berbasis Mobile

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	28/5 2025		Pinbab Bab 1 revisi bagian latar belakang lengkapi lampiran	
	2/6 2025		Acc bab 1	
	2/6 -2025		ACC Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fransiska Matahula S.Kom.,M.M.S.I
19861102015102

Dosen Pembimbing II,

.....

Lampiran 9. Dokumentasi



Wawancara dengan Kepala Desa Dayu



Menunjukan perancangan kepada Kepala Desa

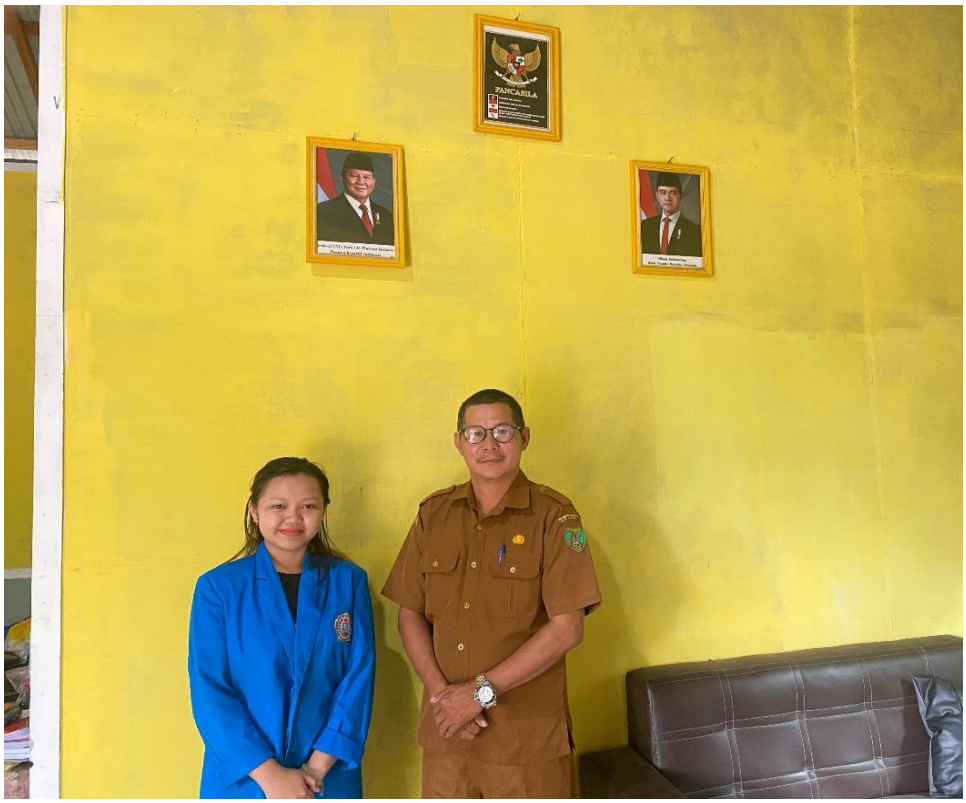


Foto bersama Kepala Desa Dayu