Dosen dan Mahasiswa

LAPORAN
PENELITIAN

IMPLEMENTASI SISTEM *FREQUENTLY ASKED QUESTIONS* (FAQ) BERBASIS WEB DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA PERSANDIAN DAN STATISTIK PROVINSI KALIMANTAN TENGAH

Oleh :

Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.	NIK. 198611012015102
Maskha Forella	NIM. C2257201013
Muhammad Chova R.R	NIM. C2257201003
Megawati	NIM. C2255201120
Ryan Achmad Antama	NIM. C2255201105
Yuni Aulia	NIM. E2357401014

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2025

PENGESAHAN

Judul Penelitian	:	Implementasi Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) Berbasis WEB di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah.
Tim Peneliti		
a. Nama Lengkap	:	Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.
b. NIK	:	198611012015102
c. Jabatan Fungsional	:	Lector/IIIC
d Program Studi	:	Manajemen Informatika
e. Nomor HP	:	0813-9508-3701
f. Alamat surel (*e-mail*)	:	rfrengklin@gmail.com
Anggota (1)		
a. Nama Lengkap	:	Maskha Forella
b. NIM	:	C2257201013
c. Program Studi	:	S1/Sistem Informasi
Anggota (2)		
a. Nama Lengkap	:	Muhammad Chova R.R
b. NIM	:	C2257201003
c. Program Studi	:	S1/Sistem Informasi
Anggota (3)		
a. Nama Lengkap	:	Megawati
b. NIM	:	C2255201120
c. Program Studi	:	S1/ Teknik Informatika
Anggota (4)		
a. Nama Lengkap	:	Ryan Achmad Antama
b. NIM	:	C2255201105
c. Program Studi	:	S1/Teknik Informatika
Anggota (5)		
a. Nama Lengkap	:	Yuni Aulia
b. NIM	:	E2357401014
c. Program Studi	:	D3/ Manajemen Informatika
Jangka Waktu Kegiatan	:	4 (empat) bulan
Biaya Penelitian	:	2.640.000,-(Dua Juta Enam Ratus Empat Puluh Ribu Rupiah)
Biaya Luaran Tambahan	:	-

Menyetujui
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Palangkaraya, 25 Oktober 2025
Ketua Peneliti

Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.
NIK. 198611012015102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

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

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul : Implementasi Sistem Informasi *Frequenly Asked Questions* (FAQ) Berbasis WEB di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah.
2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)
1	Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.	Ketua	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu
2	Maskha Forella	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu
3	Muhammad Chova R.R	Anggota	Sistem Informasi	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu
4	Megawati	Anggota	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu
5	Ryan Achmad Antama	Anggota	Teknik Informatika	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu
6	Yuni Aulia	Anggota	Manajemen Informatika	STMIK Palangkaraya	7 Jam/Minggu

3. Objek :
   Masa Pelaksanaan : 4 Bulan
   Mulai Bulan : Juli Tahun : 2025
   Berakhir Bulan : Oktober Tahun : 2025
4. Usulan Biaya : Rp. 2.640.000
5. Lokasi Kegiatan : Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah
6. Penelitian ini berkontribusi pada pengembangan sistem informasi berbasis web dengan mengimplementasikan fitur *Frequently Asked Questions* (FAQ) yang memudahkan penyebaran informasi publik secara cepat, tepat, dan terstruktur.
7. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah dalam menyediakan, mengelola, dan menyebarkan informasi FAQ kepada masyarakat secara daring, sehingga proses pelayanan informasi menjadi lebih efisien dan responsif.
8. ISAINTEK – Jurnal Nasional Terakreditasi, tahun rencana publikasi 2025.

RINGKASAN

Saat ini, Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah masih menghadapi keterbatasan dalam menyediakan informasi yang cepat, tepat, dan terstruktur bagi masyarakat maupun pegawai. Sistem konvensional berupa penyampaian informasi secara langsung maupun melalui media sosial dirasa belum efektif dalam menjawab pertanyaan yang sering diajukan (FAQ). Hal ini menyebabkan pegawai membutuhkan waktu lebih lama untuk merespons pertanyaan berulang, sementara masyarakat mengalami kesulitan dalam menemukan jawaban yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Dalam penelitian ini, penulis merancang dan mengembangkan Sistem Informasi FAQ berbasis web dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran kuesioner dengan skala likert. Sistem ini dibangun dengan fitur utama seperti daftar pertanyaan dengan tampilan *accordion*, pencarian dan filter kategori, *pagination*, serta modul admin untuk pengelolaan data pertanyaan dan jawaban.

Berdasarkan hasil pengujian dan perhitungan menggunakan metode skala likert, diperoleh kesimpulan bahwa 90% responden menyatakan sistem ini berguna dan membantu menyelesaikan permasalahan dalam penyediaan informasi di Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah. Dengan interpretasi hasil penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem FAQ berbasis web yang dikembangkan "setuju" dinyatakan bermanfaat, efektif, dan layak untuk mendukung peningkatan pelayanan informasi publik.

Kata kunci : FAQ, Diskominfosantik, Sistem Informasi, Skala Likert, Research and Development.

ABSTRACT

Currently, the Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik (Diskominfosantik) of Central Kalimantan Province still faces limitations in providing fast, accurate, and structured information to both the public and employees. The conventional system of delivering information directly or through social media is considered ineffective in answering Frequently Asked Questions (FAQ). This situation causes employees to spend more time responding to repetitive inquiries, while the public finds it difficult to access the information they need.

In this study, the author designed and developed a web-based FAQ Information System using the Research and Development (R&D) method. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires using the Likert scale. The system was developed with key features such as a question list with accordion display, search and category filters, pagination, and an admin module for managing questions and answers.

Based on testing results and calculations using the Likert scale method, it was concluded that 90% of respondents agreed that the system is useful and helps solve problems in providing information at Diskominfosantik of Central Kalimantan Province. From the interpretation of these findings, it can be concluded that the developed web-based FAQ system is "agreed" to be beneficial, effective, and feasible to support the improvement of public information services.

Keywords: FAQ, Diskominfosantik, Information System, Likert Scale, Research and Development.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan kasih sayang-Nya, peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan baik. Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah dengan judul "Implementasi Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) Berbasis Web di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah".

Pada kesempatan ini, tim peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberikan dukungan selama proses penelitian hingga laporan ini dapat terselesaikan tepat waktu. Ucapan terima kasih terutama peneliti sampaikan kepada:

1. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M. Selaku Ketua STMIK Palangkaraya.
2. Rangga Lesmana, S.STP, M.Si. Selaku Kepala Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI. Selaku Dosen Pembimbing.
4. Erwindy S.STP.,M.Si dan Restiasih Pratiwi S.T Selaku Pembimbing Pada Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah.

Peneliti menyadari laporan penelitian ini tidak luput dari berbagai kekurangan serta jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan adanya kritik serta saran dari berbagai pihak demi menyempurnakan laporan penelitian ini. Semoga laporan penelitian ini dapat memberikan manfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan kepada yang membutuhkan.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN PENGESAHAN i
HALAMAN IDENTITAS DAN URAIAN UMUM iii
RINGKASAN iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1. Landasan Teori 5
2.2 Penelitian yang Relevan 17
BAB III METODE PENELITIAN 23
3.1. Jenis Penelitian 23
3.2. Lokasi Penelitian 23
3.3 Tahapan Penelitian 24
3.4. Teknik Pengumpulan Data 26
3.5. Analisis Kebutuhan 28
3.6 Desain Sistem 32
3.7 Desain Basis Data 33
3.8 *Unified Modelling Language* (UML) 35
3.9 Desain Antarmuka 55
BAB IV ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN 65
4.1 Anggaran Biaya 65
4.2 Jadwal Penelitian 67
BAB V HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN 68
5.1 Hasil Implementasi 68
5.2 Hasil Responden Pengguna 79
5.3 Luaran Penelitian 90
BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA 91
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN 94
7.1 Kesimpulan 94
7.2 Saran 94
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan 18
Tabel 3.1 Metode Pieces 30
Tabel 3.2 Tabel Admin 33
Tabel 3.3 Tabel FAQ 34
Tabel 3.4 Tabel Pertayaan Pengunjung 35
Tabel 4.1. Anggaran Biaya 65
Tabel 4.2 Rencana Jadwal Penelitian 67
Tabel 5.1 Poin – Poin Pernyataan 80
Tabel 5.2 Skala Likert 81
Tabel 5.3 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Pertama 81
Tabel 5.4 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedua 82
Tabel 5.5 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketiga 83
Tabel 5.6 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keempat 83
Tabel 5.7 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kelima 84
Tabel 5.8 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keenam 85
Tabel 5.9 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketujuh 85
Tabel 5.8 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedelapan 86
Tabel 5.9 Rekap Hasil Kuesioner 88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram 36
Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin 37
Gambar 3.3 Activity Diagram Logout..... 38
Gambar 3.4 Activity Diagram Kelola FAQ (Admin)..... 40
Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Pertanyaan Publik (Admin) 42
Gambar 3.6 Activity Diagram Lihat dan Cari FAQ..... 44
Gambar 3.7 Activity Diagram Ajukan Pertanyaan..... 45
Gambar 3.8 Sequence Diagram Login (Admin)..... 46
Gambar 3.9 Sequence Diagram Logout (Admin)..... 47
Gambar 3.10 Sequence Diagram Kelola FAQ (Admin) 48
Gambar 3.11 Sequence Diagram Kelola Pertanyaan Publik (Admin) 50
Gambar 3.12 Sequence Diagram Lihat dan Cari FAQ (Pengguna) 52
Gambar 3.12 Sequence Diagram Ajukan Pertannyaan (Pengguna)..... 54
Gambar 3.13 Desain Halaman Beranda 55
Gambar 3.14 Desain Halaman Daftar FAQ 56
Gambar 3.15 Desain Halaman Kontak..... 57
Gambar 3.16 Desain Halaman Login (Admin) 58
Gambar 3.17 Desain Halaman Dashboard (Admin)..... 59
Gambar 3.18 Desain Halaman Kelola FAQ (Admin) 60
Gambar 3.19 Desain Tambah FAQ (Admin) 61
Gambar 3.20 Desain Edit FAQ (Admin)..... 62
Gambar 3.21 Desain Halaman Pertanyaan Masuk (Admin) 63
Gambar 3.22 Detail Pertanyaan Masuk (Admin)..... 64
Gambar 5.1 Halaman Beranda 68
Gambar 5.2 Halaman Daftar FAQ 69
Gambar 5.3 Halaman Kontak..... 71
Gambar 5.4 Halaman Login 72
Gambar 5.5 Halaman Dashboard 73
Gambar 5.6 Halaman Kelola FAQ..... 74
Gambar 5.7 Halaman Tambah FAQ..... 76
Gambar 5.8 Halaman Edit FAQ..... 77
Gambar 5.9 Halaman Kelola Pertanyaan Masuk 78
Gambar 5.10 Halaman Detail Pertanyaan Masuk 79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua Peneliti
Lampiran 2. Biodata Anggota
Lampiran 3. Dokumentasi Demo Sistem FAQ
Lampiran 4. Surat Serah Terima
Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi Laporan
Lampiran 6. Dokumentasi Seminar Hasil
Lampiran 7. Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas komunikasi, informatika, persandian dan statistik (Diskominfosantik) Provinsi Kalimantan Tengah memiliki peran penting dalam menyebarkan informasi publik serta memastikan transparansi dan keterbukaan informasi kepada masyarakat. Dalam era digital saat ini, kebutuhan masyarakat terhadap informasi yang cepat, akurat, dan mudah diakses semakin meningkat. Oleh karena itu, penting bagi instansi pemerintah seperti diskominfosantik untuk menyediakan layanan informasi yang responsif dan efisien.

Namun, dalam praktiknya, penyampaian informasi kepada masyarakat masih menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah belum tersedianya media layanan tanya-jawab (FAQ) yang terstruktur dan mudah diakses. Banyak pertanyaan umum yang berulang dari masyarakat harus dijawab secara manual oleh petugas, sehingga memperlambat proses pelayanan dan meningkatkan beban kerja. Selain itu, informasi yang seharusnya dapat diakses secara mandiri oleh masyarakat sering kali tersebar di berbagai kanal dan sulit ditemukan.

Ketiadaan sistem FAQ yang terpusat dan terdokumentasi juga mengakibatkan inkonsistensi jawaban dari petugas yang berbeda, serta kurangnya data statistik yang dapat digunakan untuk evaluasi dan peningkatan layanan informasi. Hal ini berpotensi menurunkan tingkat kepuasan masyarakat terhadap layanan publik diskominfosantik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu sistem informasi FAQ berbasis web yang dapat mengelola pertanyaan dan jawaban secara terstruktur, mudah diperbarui, serta dapat diakses oleh masyarakat secara daring. Sistem ini memungkinkan pertanyaan-pertanyaan umum dijawab secara otomatis, mempermudah pencarian informasi, serta mengurangi beban kerja petugas. Selain itu, sistem ini juga dapat menyediakan data statistik yang bermanfaat untuk analisis kebutuhan informasi publik.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi, sistem FAQ berbasis web diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pelayanan, mempercepat akses informasi, serta memperkuat peran diskominfosantik sebagai pusat informasi publik yang profesional, terbuka, dan responsif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam proyek ini adalah : Bagaimana membangun sistem informasi FAQ berbasis web di Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah untuk meningkatkan pelayanan informasi publik secara efisien dan terstruktur?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi ini hanya dapat diakses oleh pengguna (publik) untuk membaca dan mengajukan pertanyaan, serta oleh admin untuk mengelola konten.

2. Fitur utama terdiri dari pengelompokan pertanyaan berdasarkan kategori, pencarian pertanyaan, pengajuan pertanyaan baru, serta pengelolaan data FAQ oleh admin.
3. Sistem berbasis web yang dapat diakses oleh publik serta dapat dikelola oleh admin/petugas informasi melalui halaman backend.
4. Sistem tidak mencakup fitur chat *real-time* atau integrasi penuh dengan sistem chatbot, namun bisa dikembangkan lebih lanjut.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan sistem *Frequently Asked Questions* (FAQ) digital yang dapat diakses secara daring oleh masyarakat melalui website resmi Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah.
2. Untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi publik tanpa harus datang langsung ke kantor dinas.
3. Untuk membantu petugas layanan informasi dalam mengelola pertanyaan yang sering diajukan secara lebih sistematis dan efisien.
4. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan informasi publik yang lebih responsif, efisien, dan transparan.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Masyarakat :
    a. Memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang sering

ditanyakan secara cepat dan praktis tanpa harus datang ke kantor.

b. Meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap layanan dan kebijakan yang tersedia di Diskominfosantik.

2. Bagi Instansi (Diskominfosantik Prov. Kalimantan Tengah) :
   a. Membantu dalam mengurangi beban kerja petugas layanan informasi publik.
   b. Menyediakan sistem dokumentasi pertanyaan yang lebih tertata dan mudah diperbaharui.
   c. Meningkatkan citra dan kepercayaan publik terhadap pelayanan informasi yang disediakan oleh instansi.
3. Bagi Peneliti :
   a. Sebagai penerapan keilmuan dalam bidang pengembangan sistem informasi.
   b. Menjadi pengalaman langsung dalam membangun solusi teknologi yang bermanfaat bagi pelayanan publik.
4. Bagi STMIK Palangka Raya :

   Menjadi contoh nyata penerapan teknologi informasi oleh mahasiswa dalam menyelesaikan permasalahan dunia kerja dan dapat dijadikan referensi bagi penelitian sejenis di masa mendatang.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Primawanti & Hapzi, 2022), sistem informasi merupakan penerapan teknologi komunikasi dan informasi yang dijalankan oleh entitas bisnis untuk mendukung operasionalnya. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan mekanisme terintegrasi yang berperan dalam pengelolaan data, pembaruan informasi, dan penyebaran informasi kepada seluruh pemangku kepentingan dalam organisasi atau lembaga.

2.1.2. Pengertian *Frequently Asked Questions* (FAQ)

Frequently Asked Questions (FAQ) adalah implementasi dari sistem *Knowledge Management System* (KMS) yang dirancang untuk mengelola pengetahuan secara terstruktur dan terpusat, berfungsi sebagai wadah informasi yang memuat pertanyaan umum beserta jawaban ringkas dan relevan. Dengan adanya FAQ, pengguna dapat memperoleh solusi tanpa menunggu respon tim dukungan, sehingga efisiensi waktu dan sumber daya tercapai, serta kepuasan pengguna meningkat. Dalam pengembangan sistem, FAQ kerap diintegrasikan dengan *framework* seperti CodeIgniter untuk mempermudah pengelolaan dan pembaruan informasi (Mulyatun, et al., 2022)

2.1.3. Pengertian Diskominfosantik

Diskominfosantik, singkatan dari Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik, adalah lembaga pemerintahan daerah yang memiliki peran strategis dalam pengelolaan komunikasi publik, teknologi informasi, keamanan informasi, dan data statistik (Kementrian Kominfo, 2021). Dinas ini bertanggung jawab atas penyediaan dan pengembangan infrastruktur digital, pelaksanaan sistem *e-Government*, serta pengamanan komunikasi pemerintahan melalui persandian (Pergub Jabar, 2022). Selain itu, Diskominfosantik juga mengelola informasi publik dan menjadi penghubung antara kebijakan pemerintah dengan masyarakat luas, termasuk dalam penyusunan dan penyebaran data statistik yang mendukung perencanaan dan evaluasi kebijakan daerah (Diskominfosantik Yogyakarta, 2024). Peran dinamisnya menjadikan Diskominfosantik sebagai garda depan dalam mendorong transparansi, partisipasi publik, dan inovasi digital di tingkat pemerintahan daerah.

2.1.4. Pelayanan Informasi Publik

Pelayanan Informasi Publik adalah upaya sistematis yang dilakukan oleh badan publik untuk menyediakan akses informasi yang akurat, transparan, dan mudah dijangkau oleh masyarakat. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, setiap warga negara memiliki hak untuk memperoleh informasi yang relevan dengan penyelenggaraan negara dan pelayanan publik. Oleh karena itu, badan publik wajib membangun sistem dokumentasi dan penyediaan informasi yang efektif,

menunjuk Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID), serta menetapkan standar layanan yang mencakup kecepatan, biaya ringan, dan prosedur yang sederhana. Pelayanan ini mencakup informasi yang wajib diumumkan secara berkala, serta-merta, dan setiap saat, termasuk profil instansi, standar layanan, mekanisme pengaduan, serta laporan kinerja. Tujuannya adalah untuk mendorong partisipasi masyarakat, meningkatkan akuntabilitas, dan mencegah penyalahgunaan kewenangan dalam penyelenggaraan pemerintahan.

2.1.5 Website

Website adalah kumpulan halaman digital yang saling terhubung dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan browser seperti Chrome, Firefox, atau Safari. (Adellia & Abdillah, 2020) menjelaskan bahwa website, atau yang sering disebut sebagai web, merupakan media digital berupa kumpulan halaman yang menyajikan berbagai jenis konten seperti teks, data, gambar statis, animasi, audio, dan video, baik yang bersifat statis maupun dinamis.

2.1.6 *Research and Development (R&D)*

Menurut (Waruwu, 2024) metode *research and development* (R&D) merupakan suatu pendekatan ilmiah yang dirancang secara sistematis untuk menghasilkan inovasi dalam bentuk produk, model, atau perangkat yang memiliki nilai guna tinggi. Metode ini tidak hanya berfokus pada pengumpulan data atau pengujian teori semata, melainkan bertujuan untuk menciptakan solusi konkret yang dapat diterapkan dalam konteks nyata, baik di bidang

pendidikan, teknologi, maupun industri.

Proses R&D terdiri dari beberapa tahapan utama yang saling berkesinambungan. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan atau identifikasi masalah, di mana peneliti mengkaji kondisi aktual dan menemukan celah atau tantangan yang perlu diatasi. Selanjutnya, peneliti memasuki tahap perancangan (*design*), yaitu merumuskan konsep awal produk atau model yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya.

Tahap berikutnya adalah pengembangan (*development*), di mana rancangan awal diwujudkan menjadi prototipe atau produk awal yang siap diuji. Setelah itu, dilakukan implementasi, yaitu penerapan produk dalam lingkungan nyata untuk melihat efektivitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai keberhasilan produk, mengidentifikasi kekurangan, dan melakukan perbaikan.

Seluruh proses ini dilakukan secara iteratif, artinya melalui siklus pengujian dan revisi berulang agar produk yang dihasilkan benar-benar optimal, valid, dan memiliki tingkat kebaruan yang tinggi. Validasi dilakukan melalui uji ahli, uji coba lapangan, dan analisis data empiris, sehingga produk akhir tidak hanya inovatif tetapi juga layak digunakan secara luas.

Dengan pendekatan yang komprehensif ini, metode R&D menjadi salah satu strategi penelitian yang sangat efektif dalam menghasilkan produk yang tidak hanya teoritis tetapi juga aplikatif dan berdampak langsung terhadap peningkatan kualitas di berbagai bidang.

2.1.7. Metode *Extreme Programming* (XP)

Menurut (Septiani & Habibie , 2022). *Extreme Programming* (XP) adalah metode pengembangan rekayasa perangkat lunak yang sasarannya adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil hingga medium. Metode ini juga dapat digunakan untuk pengembangan sistem dengan persyaratan yang tidak jelas dan perubahan yang terjadi dengan cepat.

a. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap awal pembangunan sistem, dilakukan kegiatan perencanaan meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan, dan penentuan jadwal proyek. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan aktivitas sistem agar pengguna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai alur bisnis, fitur utama, fungsi yang diperlukan, serta hasil keluaran yang diharapkan.

b. *Design* (Perancangan)

Pada tahap selanjutnya, yaitu tahap perancangan, dilakukan proses pemodelan yang mencakup pemodelan sistem, arsitektur, hingga basis data. Untuk menggambarkan sistem dan arsitektur, digunakan diagram *Unified Modelling Language* (UML), sedangkan representasi struktur basis data dibuat dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

c. *Coding* (Pengkodean)

Pada tahap ini, hasil pemodelan yang telah dirancang sebelumnya mulai diterapkan ke dalam bentuk antarmuka pengguna menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP

dengan pendekatan terstruktur, sementara pengelolaan basis data dilakukan menggunakan perangkat lunak MySQL.

d. *Testing* (Pengujian)

Setelah proses pengkodean selesai, tahap berikutnya adalah pengujian sistem. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi berbagai kesalahan yang mungkin muncul saat aplikasi dijalankan dan memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian dilakukan menggunakan metode *blackbox testing*, yaitu dengan memeriksa berbagai form input untuk memastikan bahwa setiap fungsi berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa melihat struktur internal kode program.

2.1.8. Analisis PIECES

Metode PIECES merupakan pendekatan analisis yang mencakup enam aspek utama: performa, informasi, aspek ekonomi, kendali, mutu, dan layanan. Konsep ini dikembangkan oleh James Watherbe sebagai alat untuk mengevaluasi baik sistem manual maupun berbasis komputer. Dalam konteks penelitian, metode ini dimanfaatkan oleh klien dan pihak internal perusahaan guna mengkaji sistem yang sedang berjalan serta sistem yang diusulkan (Dharmalau & Simbolon, 2021).

2.1.9. *Skala Likert*

(Azis, 2023) melalui Deepublish Store menjelaskan bahwa *skala likert* adalah metode pengukuran yang digunakan dalam riset survei untuk mengukur sikap, persepsi, dan kondisi sosial responden. Responden diminta untuk

menyatakan tingkat persetujuan terhadap pernyataan yang diberikan, baik dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif.

2.1.10. Basis Data

(Pramestyarani, 2020) menyatakan bahwa basis data adalah kumpulan data terstruktur dalam komputer yang dapat diakses melalui aplikasi untuk memperoleh informasi. Sedangkan menurut (Gunawan et al., 2023), basis data terdiri atas tabel-tabel saling terhubung yang digunakan untuk menyimpan, memantau, dan mengakses informasi secara efisien.

2.1.11. UML (*Unified Modelling Language*)

Unified Modeling Language (UML) merupakan standar internasional untuk pemodelan sistem berbasis objek yang banyak digunakan dalam industri perangkat lunak. Menurut (Siking et al., 2023), UML membantu memvisualisasikan dan merancang sistem informasi web secara terstruktur. Sementara (Ihksan et al., 2024) menambahkan bahwa UML mencakup berbagai diagram seperti *use case, class,* dan *activity*, serta menyediakan cara sistematis untuk mendokumentasikan kebutuhan dan desain sistem yang kompleks.

2.1.11.1. *Use Case Diagram*

Menurut (Musthofa & Adiguna, 2022), Salah satu jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara sistem dan aktor adalah *Use Case Diagram*. Diagram ini dapat menjelaskan jenis interaksi yang terjadi antara pengguna sistem dan sistemnya. Untuk memulai pemodelan, Anda harus membuat diagram yang dapat

menggambarkan tindakan aktor dengan tindakan sistem itu sendiri, seperti yang terlihat dalam *Use Case*.

2.1.11.2. *Activity Diagram*

(Firmansyah, 2025) dalam softwareseni, *Activity diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau aktivitas dalam sebuah sistem. Diagram ini menggambarkan urutan aktivitas dari awal hingga akhir, termasuk percabangan, pengulangan, dan aktivitas yang berlangsung secara paralel. Dengan menggunakan simbol-simbol standar seperti node awal, aktivitas, keputusan, dan node akhir, *activity diagram* membantu dalam memvisualisasikan proses bisnis atau logika sistem secara jelas dan terstruktur.

Sementara itu, menurut (Nabila, et al., 2021), *activity diagram* dimanfaatkan untuk mengilustrasikan tahapan proses seperti perawatan salon, konsultasi medis, dan transaksi pembelian. Penggunaan diagram ini mempermudah pemahaman terhadap urutan dan struktur proses dalam sistem yang dianalisis.

2.1.11.3 *Sequence Diagram*

(Creator Media, 2024), *Sequence Diagram* merupakan bagian dari UML yang menggambarkan kolaborasi dinamis antar objek dalam sistem. Diagram ini menunjukkan urutan pesan yang dikirim antar objek dan interaksi yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

2.1.12. *MySQL*

(Fajar & Mukhaiyar, 2020), menjelaskan bahwa MySQL merupakan

salah satu server basis data yang populer, yang pengaksesannya dilakukan melalui bahasa pemrograman SQL. MySQL dikategorikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka (FOSS), namun juga tersedia dalam versi berlisensi komersial.

2.1.13. *HyperText Markup Language* (HTML)

(Sinaga, et al., 2021), menyebutkan bahwa HTML (*HyperText Markup Language*) adalah format standar yang digunakan untuk merancang dokumen maupun aplikasi yang dapat ditampilkan di laman web. Pemahaman terhadap HTML merupakan prasyarat penting sebelum membangun aplikasi yang berbasis web.

2.1.14. *Hypertext Preprocessor* (PHP)

Menurut Shahib et al. (2024), PHP merupakan bahasa pemrograman tingkat tinggi yang dapat disisipkan langsung ke dalam dokumen HTML. Meskipun struktur sintaksisnya memiliki kemiripan dengan bahasa seperti C, Java, dan Perl, PHP memiliki karakteristik unik yang membedakannya. Bahasa ini dirancang khusus untuk mendukung pengembangan situs web dinamis yang dapat beroperasi secara otomatis, sehingga memberikan keleluasaan bagi pengembang web dalam menciptakan konten yang dapat berubah secara real-time.

2.1.15 Adminer

Adminer merupakan perangkat lunak open-source untuk mengelola basis data secara praktis dan efisien. Menurut (Bilalahmed, 2021), Adminer memiliki fitur lengkap untuk menangani tabel, kolom, relasi, dan hak akses.

Awalnya dikenal sebagai phpMinAdmin, Adminer memiliki antarmuka ringan, mendukung berbagai sistem basis data seperti MySQL dan PostgreSQL, serta populer karena kemudahan instalasinya yang hanya memerlukan satu berkas PHP.

2.1.16 Codeigneter 4

(Anon., 2024), adalah versi terbaru dari *framework* PHP yang terkenal dengan kinerja ringan dan mudah digunakan. *Framework* ini sangat ideal bagi pengembang pemula hingga profesional yang ingin membangun aplikasi web dengan cepat. Sebagai bagian dari *Model-View-Controller (MVC) framework*, CodeIgniter 4 memudahkan Anda untuk memisahkan logika aplikasi dari tampilan, membuat pemeliharaan kode lebih sederhana dan terstruktur. Dengan dukungan PHP 7 dan beberapa fitur baru yang canggih, PHP *Framework* ini adalah pilihan tepat untuk membangun aplikasi web modern yang cepat dan responsif.

2.1.17. Laragon

Laragon adalah sebuah platform pengembangan lokal yang dirancang untuk memberikan lingkungan kerja yang cepat, ringan, dan fleksibel bagi para pengembang web. Menurut (Aprilia, 2025), Laragon menawarkan fitur otomatisasi konfigurasi virtual host yang memungkinkan pengembang mengakses proyek melalui domain lokal tanpa konfigurasi manual.

Selain itu, Laragon mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti PHP, Node.js, dan Python, serta menyediakan kemampuan untuk beralih antar versi PHP dengan mudah. Team (Coding Studio, 2025) menambahkan bahwa

Laragon juga kompatibel dengan berbagai *framework* populer seperti Laravel, Symfony, dan WordPress, serta memiliki antarmuka yang intuitif dan performa tinggi dalam pengelolaan database seperti MySQL dan PostgreSQL.

2.1.18. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang ringan namun sangat kuat, dikembangkan oleh Microsoft dan dirancang untuk mendukung berbagai bahasa pemrograman serta alur kerja pengembangan modern. Editor ini bersifat open-source dan lintas platform, tersedia untuk Windows, macOS, dan Linux, serta dapat dijalankan langsung dari browser melalui vscode.dev. Menurut (Heller, 2022), VS Code menggabungkan kecepatan editor teks dengan kecanggihan fitur IDE seperti IntelliSense, debugging grafis, linting, navigasi kode, dan integrasi Git, menjadikannya alat yang sangat efisien bagi pengembang dari berbagai latar belakang. (Hadley, 2025) menambahkan bahwa kekuatan utama VS Code terletak pada ekosistem ekstensi yang luas, memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan editor sesuai kebutuhan proyek, mulai dari pengembangan web, scripting, hingga data science.

2.1.19. Google Chrome

Google Chrome adalah peramban web lintas *platform* yang dikembangkan oleh Google sejak 2008. Menurut (Tarmuji, 2023), Chrome dirancang untuk memberikan pengalaman browsing cepat dan aman di berbagai sistem operasi. (Bintara, 2023) menyoroti fitur unggulannya seperti mode penyamaran, sinkronisasi akun Google, dan pengelolaan tab efisien. Sementara (Rifqi Mulyawan, 2023) menambahkan bahwa kekuatan utama

Chrome terletak pada dukungan Chromium dan ekosistem ekstensi yang luas untuk menyesuaikan fungsionalitas browser.

2.1.20 Draw.io

(Morales, 2022), Draw.io merupakan sebuah perangkat lunak diagram yang bersifat open-source dan tersedia dalam versi web maupun desktop. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi beragam kebutuhan pengguna, baik dalam konteks profesional, pendidikan, maupun pengembangan teknis. Dengan kemampuannya yang luas, Draw.io memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis diagram seperti diagram alur (*flowchart*), peta pikiran (mind map), diagram jaringan, diagram UML, ERD, dan visualisasi teknis lainnya yang kompleks.

2.1.21 Canva

(Pelangi, 2020), Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan berbagai bentuk visual secara cepat, menarik, dan profesional. Aplikasi ini menyediakan ribuan template siap pakai yang mencakup berbagai kategori seperti poster, presentasi, video, kartu ucapan, dan media sosial. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur *drag-and-drop* yang intuitif, Canva dapat menghasilkan desain berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam dalam bidang desain grafis.

2.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian ini penelitian relevan mengacu pada penelitian yang mengandung informasi, seperti informasi yang secara sistematis menggambarkan hasil penelitian sebelumnya. Di bawah ini merupakan pencarian terkait berupa penelitian dengan topik yang sama, dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
1	Sri Mulyatun, Sri Ngudi Wahyuni, Rosyidah Jayanti Vijaya, Nuraini (2022)	Pengembangan Sistem Informasi *Frequently Asked Question* (FAQ) Menggunakan *Framework* CodeIgniter	Penelitian ini membahas digitalisasi layanan publik melalui sistem FAQ berbasis web untuk menjawab pertanyaan seputar mekanisme magang di FKKMK UGM. Sistem dikembangkan menggunakan PHP, MySQL, dan CodeIgniter, serta dilengkapi fitur notifikasi email dan WhatsApp untuk *fast response*.
2	Edward Michael Setyadhi, Meliana Christianti Johan (2022)	Aplikasi Berbasis Web untuk Fitur *Frequently Asked Question* Bagi Mahasiswa dan Dosen Koordinator Tugas Akhir	Website tugas akhir memberikan informasi yang lengkap mengenai informasi seputar proses pengerjaan tugas akhir melalui halaman *Frequently Asked Question* (FAQ). Pada halaman FAQ akan menghasilkan pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan oleh mahasiswa. Halaman FAQ dapat menjawab pertanyaan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
			dari mahasiswa yang sedang melakukan tugas akhir dengan menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh mahasiswa.
3	Siti Nur Farrah Aziz, Novi Dian Nathasia, Cian Ramadhona Hassolthine (2024)	Pembuatan aplikasi *chatbot faq* untuk motionbank (*development of a faq chatbot application for motionbank*)	Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan efisiensi layanan pelanggan dan penyediaan jawaban cepat dan konsisten. Dengan demikian dibutuhkan *Chatbot FAQ* untuk meningkatkan efisien layanan pelanggan dan memberikan respon cepat dalam menjawab pertanyaan di Aplikasi MotionBank. *Chatbot FAQ* adalah sistem interaktif yang dirancang untuk memberikan jawaban cepat dan akurat terhadap pertanyaan umum yang diajukan oleh pengguna.

No	Penulis	Judul	Penjelasan
4	I Ketut Resika Arthana, Gede Rasben Dantes, Luh Joni Erawati Dewi, Komang Setemen, Ni Wayan Marti (2021)	Pengembangan Prototype *Frequently Asked Question* (Faq) Undiksha Dengan Pendekatan User Centered Design	Pengembangan sistem ini dibutuhkan untuk memudahkan penyedia layanan dalam menjawab pertanyaan yang sering muncul. Studi kasus pengembangan FAQ ini adalah di Undiksha, mengingat Undiksha menyelenggarakan berbagai kegiatan yang melibatkan banyak pengguna seperti mahasiswa, dosen, pegawai dan masyarakat luas. Jika setiap pertanyaan dijawab langsung oleh operator kegiatan, maka akan membutuhkan waktu, biaya dan tenaga. Secara garis besar, dalam sistem FAQ Undiksha terlibat aktor pengguna layanan dan operator kegiatan.

No	Penulis	Judul	Penjelasan
5	Fita Listyaningrum, Dwi Agus Diartono (2021)	Perancangan Sistem *Frequently Asked Questions* (FAQ) *Page* Pada Kantor Pengelolaan Tik Dan Bmn Semarang	Implementasi OA yang meliputi seluruh wilayah Kemenkeu, membuat pengelola TIK memiliki antrian panjang untuk menjawab permasalahan teknis penggunaan aplikasi OA. Sedangkan belum tersedianya sistem untuk mengelola knowledge base, membuat pengelola TIK sering menjawab pertanyaan yang sama berulang kali. Sehingga pembuatan FAQ Page berbasis website ini dirasa akan memberikan manfaat untuk berbagai pihak. User juga dapat melihat secara cepat knowledge base tersebut. FAQ Page ini dirancang dengan menggunakan metode SDLC Waterfall. Sedangkan untuk pengujiannya menggunakan metode Black Box dengan teknik Equivalence Partitioning (EP).

Dari penelitian-penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa penerapan sistem informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pelayanan informasi, efisiensi waktu, dan kemudahan akses bagi masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serupa dalam konteks pengelolaan dan pelayanan informasi publik di Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah (Diskominfosantik Kalteng).

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan, merancang, dan mengimplementasikan suatu produk berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan nyata. Dalam konteks ini, produk yang dikembangkan adalah sistem *Frequently Asked Questions* (FAQ) digital berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan informasi publik di lingkungan Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah.

Metode R&D dianggap sesuai karena proses penelitian tidak hanya terbatas pada analisis kebutuhan dan evaluasi, tetapi juga mencakup tahapan desain, implementasi, hingga uji coba sistem. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat menghasilkan produk sistem informasi yang aplikatif, tepat guna, dan relevan dengan kebutuhan pengguna di instansi terkait.

3.2. Lokasi Penelitian

Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah merupakan instansi pemerintah daerah yang memiliki tugas dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, statistik, serta persandian. Instansi ini berperan penting dalam

mendukung keterbukaan informasi publik dan pengelolaan sistem informasi pemerintahan di Provinsi Kalimantan Tengah.

Lokasi Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah berada di Jalan Jl. Cilik Riwut No.88, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874Selain layanan fisik, instansi ini juga aktif di media sosial, salah satunya melalui akun Instagram resmi @diskominfosantikkalteng. Penelitian ini dilakukan langsung di lingkungan Diskominfosantik sebagai lokasi pengembangan dan implementasi sistem informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) digital, guna meningkatkan pelayanan informasi publik secara efektif dan efisien.

3.3 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis guna menghasilkan sistem *Frequently Asked Questions* (FAQ) berbasis web yang dapat menunjang pelayanan informasi publik di Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah. Tahapan penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan metode *Extreme Programming (XP)* yang terdiri dari perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Identifikasi Permasalahan**

   Tahap awal dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh Diskominfosantik Kalteng, khususnya dalam proses penyampaian informasi publik yang belum terkelola secara interaktif dan efisien. Proses ini dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara kepada pihak terkait.

2. **Pengumpulan Data**

   Data diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan penyebaran kuesioner. Informasi yang dikumpulkan mencakup kebutuhan sistem, kendala layanan informasi, serta harapan pengguna terhadap sistem FAQ digital.

3. **Analisis Kebutuhan Sistem**

   Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, baik dari sisi pengguna (admin dan masyarakat), perangkat keras, perangkat lunak, hingga alur kerja sistem yang dibutuhkan.

4. **Perancangan Sistem (*Design*)**

   Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem yang mencakup desain antarmuka pengguna (*user interface*), perancangan basis data, serta pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) seperti *use case diagram, activity diagram,* dan *sequence diagram.*

5. **Pengembangan Sistem (*Coding*)**

   Tahap ini meliputi proses pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter 4. Alat bantu seperti Visual Studio Code, Adminer, Laragon, dan Google Chrome digunakan untuk mendukung proses pengembangan sistem.

6. **Pengujian Sistem (*Testing*)**

   Sistem yang telah dikembangkan diuji untuk memastikan bahwa seluruh fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan untuk memeriksa fungsionalitas, antarmuka, serta keandalan sistem secara keseluruhan.

7. **Evaluasi dan Implementasi**

   Setelah dilakukan pengujian, sistem dievaluasi dan disesuaikan dengan masukan dari pengguna. Kemudian sistem FAQ digital diimplementasikan secara langsung di lingkungan Diskominfosantik Kalteng untuk mendukung pelayanan informasi publik.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner yang menggunakan *skala likert.*

3.4.1. Observasi

Metode observasi, atau pengamatan langsung, dilakukan peneliti dengan mengunjungi lingkungan kerja Dinas Komunikasi, Informatika,

Statistik dan Persandian Provinsi Kalimantan Tengah. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung proses pelayanan informasi publik yang sedang berjalan serta mengidentifikasi kendala dan kebutuhan sistem yang ada. Dengan observasi ini, peneliti memperoleh informasi yang relevan sebagai dasar dalam merancang sistem informasi FAQ berbasis web.

3.4.2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak yang terkait langsung dengan pengelolaan informasi publik, yaitu staf dari Diskominfosantik Kalteng. Dalam wawancara ini, peneliti menggali informasi mengenai alur pertanyaan dari masyarakat, jenis pertanyaan yang sering diajukan, serta harapan terhadap sistem digital yang mampu mengelola pertanyaan tersebut secara otomatis dan efisien.

3.4.3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai data pendukung berupa dokumen, gambar, arsip pertanyaan yang sering ditanyakan, serta materi publikasi dari Diskominfosantik. Dokumentasi ini menjadi referensi utama dalam menyusun konten yang akan dimasukkan ke dalam sistem FAQ serta bahan evaluasi terhadap efektivitas layanan informasi yang telah berjalan.

3.4.4. Kuesioner

Teknik kuesioner digunakan dengan menyebarkan pertanyaan tertulis kepada responden yang terdiri dari calon pengguna sistem, baik dari pihak internal (admin) maupun eksternal (masyarakat umum). Tujuan dari kuesioner

ini adalah untuk mengetahui kebutuhan pengguna serta mengukur tanggapan mereka terhadap sistem informasi FAQ. Peneliti menggunakan *skala Likert* dalam menghitung dan menganalisis hasil kuesioner guna memperoleh data yang lebih terukur dan objektif.

3.5. Analisis Kebutuhan

Dalam pengembangan Sistem Informasi FAQ berbasis web ini, analisis kebutuhan berperan penting untuk mendefinisikan secara jelas fitur, alur, dan perangkat yang dibutuhkan agar sistem dapat berjalan optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut ini uraian analisis kebutuhan sistem :

3.5.1. Kebutuhan Admin

a. Admin harus login terlebih dahulu menggunakan username dan password yang valid untuk dapat mengakses halaman dashboard.
b. Setelah login, admin dapat mengakses fitur manajemen FAQ (tambah, edit, hapus pertanyaan dan jawaban).
c. Admin dapat mengelompokkan pertanyaan berdasarkan kategori tertentu.
d. Admin dapat melihat daftar pertanyaan yang diajukan pengguna.
e. Admin dapat melihat statistik sistem seperti jumlah total pertanyaan, jumlah kategori, dan persentase respon yang diberikan.

3.5.2. Kebutuhan Pengguna (Publik)

a. Pengguna dapat mengakses halaman utama sistem tanpa login.
b. Pengguna dapat melihat daftar FAQ yang dikelompokkan berdasarkan kategori.

c. Pengguna dapat menggunakan fitur pencarian pertanyaan untuk menemukan jawaban yang relevan.
d. Pengguna dapat mengajukan pertanyaan baru apabila belum tersedia dalam daftar FAQ.

3.5.3 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem saat ini dilakukan sebelum membangun sistem baru. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada (konvensional/manual) dengan sistem yang akan diusulkan. Dalam hal ini, sistem sebelumnya di Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah belum memiliki sistem digital yang terintegrasi untuk mengelola layanan *Frequently Asked Questions* (FAQ). Pertanyaan-pertanyaan dari masyarakat umumnya dijawab secara manual melalui kanal komunikasi seperti email atau media sosial, tanpa basis data yang tertata.

Untuk metode yang digunakan peneliti dalam mengidentifikasi sistem yang sedang berjalan saat ini, yaitu menggunakan metode PIECES, yang merupakan analisis terhadap: *Performance (*Kinerja*)*, *Information (*Informasi*)*, *Economy (*Ekonomi*)*, *Control (*Pengendalian*)*, *Efficiency (*Efisiensi*)*, dan *Service (*Pelayanan*)*. Dari metode tersebut, maka diperoleh data pada Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Metode PIECES

No	Kriteria	Sistem yang sedang berjalan	Sistem yang di tawarkan
1	2	3	4
1	Analisis Kinerja	Layanan FAQ masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lama untuk merespons pertanyaan publik.	Sistem berbasis web dapat menjawab pertanyaan publik lebih cepat dan responsif melalui pencarian otomatis dan penyimpanan pertanyaan.
2	Analisis Informasi	Informasi terkait FAQ belum terdokumentasi dengan baik, tidak ada basis data pertanyaan yang terstruktur.	Sistem menyimpan semua pertanyaan dan jawaban ke dalam database sehingga dapat ditelusuri kembali secara mudah dan akurat.
3	Analisis Ekonomi	Proses manual memerlukan waktu dan tenaga kerja lebih banyak dalam menangani pertanyaan yang berulang.	Sistem menghemat biaya tenaga kerja dan waktu, karena pertanyaan umum tidak perlu dijawab berulang, cukup tersedia di halaman FAQ.
4	Analisis Pengendalian	Tidak ada sistem pencatatan atau kontrol pertanyaan, sehingga sulit mengevaluasi topik yang sering ditanyakan.	Sistem dapat mencatat semua pertanyaan masuk, menyimpan histori, dan menghasilkan statistik untuk kontrol dan evaluasi berkala.
5	Analisis Efisiensi	Proses pelayanan manual menghambat efektivitas kerja petugas karena harus menjawab hal yang sama berulang kali.	Sistem memungkinkan petugas hanya fokus pada pertanyaan baru yang belum ada di database, meningkatkan efisiensi kerja dan waktu pelayanan.
6	Analisis Layanan	Layanan informasi kurang maksimal karena keterbatasan waktu dan sumber daya manusia untuk melayani publik.	Sistem informasi FAQ berbasis web mampu memberikan pelayanan 24 jam, kapan pun masyarakat membutuhkan informasi publik yang umum.

3.5.4. Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan oleh pengembang dalam membangun sistem ini adalah:

a. Tipe Laptop : Lenovo LOQ 15IAX9
b. Processor : Intel® Core™ i5
c. RAM : 20 GB
d. SSD : 512 GB

3.5.5. Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

a. Sistem Operasi : Windows 11
b. *Framework* : CodeIgniter 4
c. Text Editor : Visual Studio Code
d. Web Server : Laragon
e. *Database* : MySQL (melalui Adminer)
f. Browser : Google Chrome/Firefox
g. Desain Antarmuka : Canva dan Boostrap CSS
h. *Tools* Pendukung : Git

3.5.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Untuk Menjalankan Sistem

Agar sistem dapat diakses dengan baik oleh pengguna, maka perangkat minimal yang dibutuhkan adalah:

a. *Processor* : Intel/AMD minimal Dual Core
b. RAM : 4 GB
c. Koneksi Internet : Stabil (minimal 1 Mbps)
d. Perangkat Akses : Komputer, laptop, tablet, atau smartphone

3.5.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Untuk Menjalankan Sistem

Perangkat lunak yang diperlukan pengguna untuk mengakses sistem adalah:

a. Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, atau Microsoft Edge versi terbaru.
b. Sistem Operasi : Windows, Linux, Android, atau iOS yang mendukung browser modern.

3.6 Desain Sistem

Setelah melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, tahapan berikutnya adalah desain sistem. Tahapan ini merupakan proses perancangan sistem yang bertujuan untuk menggambarkan kebutuhan sistem secara lebih rinci, baik dari segi fungsional maupun teknis. Desain sistem bertujuan untuk merancang bagaimana sistem informasi FAQ akan dikembangkan untuk mengatasi permasalahan yang ada di Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah. Proses ini mencakup perencanaan struktur antarmuka pengguna (*user interface*), alur

proses sistem, serta integrasi antara komponen perangkat keras dan perangkat lunak.

Perancangan sistem dilakukan untuk memastikan bahwa semua komponen, baik itu modul admin, modul pengguna, fitur pengelompokan FAQ, pencarian pertanyaan, hingga fitur statistik, dapat bekerja secara terpadu dalam satu sistem berbasis web yang utuh. Dengan demikian, sistem dapat memenuhi kebutuhan pelayanan informasi publik secara cepat, akurat, dan efisien. Hasil dari desain sistem ini akan dijadikan acuan dalam proses implementasi dan pengujian sistem agar sistem yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan organisasi.

3.7 Desain Basis Data

Pada Penelitian ini peneliti membuat rancangan data Sistem Informasi *Frequenly Asked Questions* (FAQ) Berbasis WEB di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah dengan menggunkan desain basis data sebagai berikut.

3.7.1 Tabel Admin

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data pengguna yang memiliki hak akses administrator atau pengelola sistem FAQ. Password disimpan dalam bentuk hash (`sandi_hash`) untuk keamanan.

Tabel 3.2 Tabel Admin

Kolom	Tipe Data	Keterangan	Atribut Kunci
Id	Int	ID unik administrator.	Primary Key (Auto Increment)

Kolom	Tipe Data	Keterangan	Atribut Kunci
nama_pengguna	varchar(100)	Username yang digunakan untuk login.	Unique
sandi_hash	varchar(255)	Password yang telah di-hash (terenkripsi).	
dibuat_pada	Datetime	Waktu pembuatan akun (default: CURRENT_TIMESTAMP).	

3.7.2 Tabel FAQ

Tabel ini menyimpan data inti dari sistem, yaitu Pertanyaan dan Jawaban yang Sering Diajukan (FAQ) yang akan ditampilkan kepada publik.

Tabel 3.3 Tabel FAQ

Kolom	Tipe Data	Keterangan	Atribut Kunci
Id	Int	ID unik FAQ.	Primary Key (Auto Increment)
kategori	varchar(100)	Kategori pertanyaan (misalnya: 'Layanan e-Government', 'Kategori Umum').	Index: idx_kategori
pertanyaan	Text	Isi lengkap pertanyaan.	
jawaban	text	Isi lengkap jawaban.	
ditampilkan	tinyint(1)	Status untuk menampilkan/menyembunyikan FAQ (1 = Tampil, 0 = Sembunyi).	
dibuat_pada	datetime	Waktu FAQ dibuat (default: CURRENT_TIMESTAMP).	
diperbarui_pada	datetime	Waktu terakhir FAQ diperbarui (update otomatis).	

3.7.3 Tabel Pertanyaan Pengunjung

Tabel ini berfungsi untuk menampung pertanyaan yang diajukan oleh pengunjung/masyarakat secara langsung yang belum terdaftar di FAQ, sebagai bahan *feedback* dan penambahan konten FAQ.

Tabel 3.4 Tabel Pertayaan Pengunjung

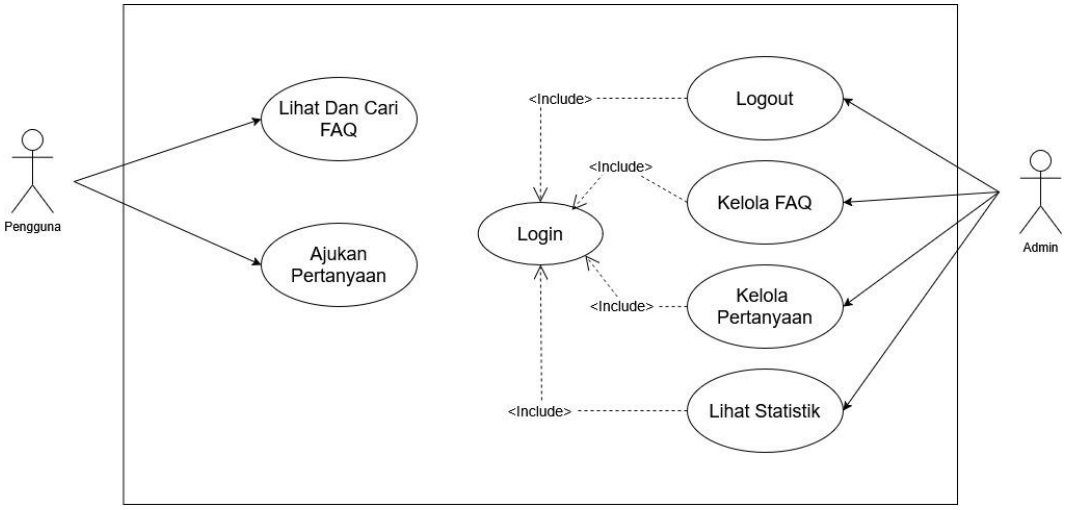
Kolom	Tipe Data	Keterangan	Atribut Kunci
id	Int	ID unik pertanyaan pengunjung.	Primary Key (Auto Increment)
nama	varchar(100)	Nama lengkap pengunjung.	
email	varchar(100)	Email pengunjung.	
pertanyaan	Text	Isi pertanyaan yang diajukan pengunjung.	
status	enum('pending','disetujui','ditolak')	Status penanganan pertanyaan.	Index: idx_status
dibuat_pada	Datetime	Waktu pertanyaan diajukan (default: CURRENT_TIMESTAMP).	

3.8 *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan suatu metode standar dalam pemodelan sistem yang digunakan untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan perangkat lunak sistem. Dalam penelitian ini, UML digunakan untuk menggambarkan proses dan alur kerja sistem informasi FAQ berbasis web. Diagram yang digunakan meliputi *use case diagram, activity*

diagram, dan *sequence diagram.*

3.8.1 *Use Case Diagram*



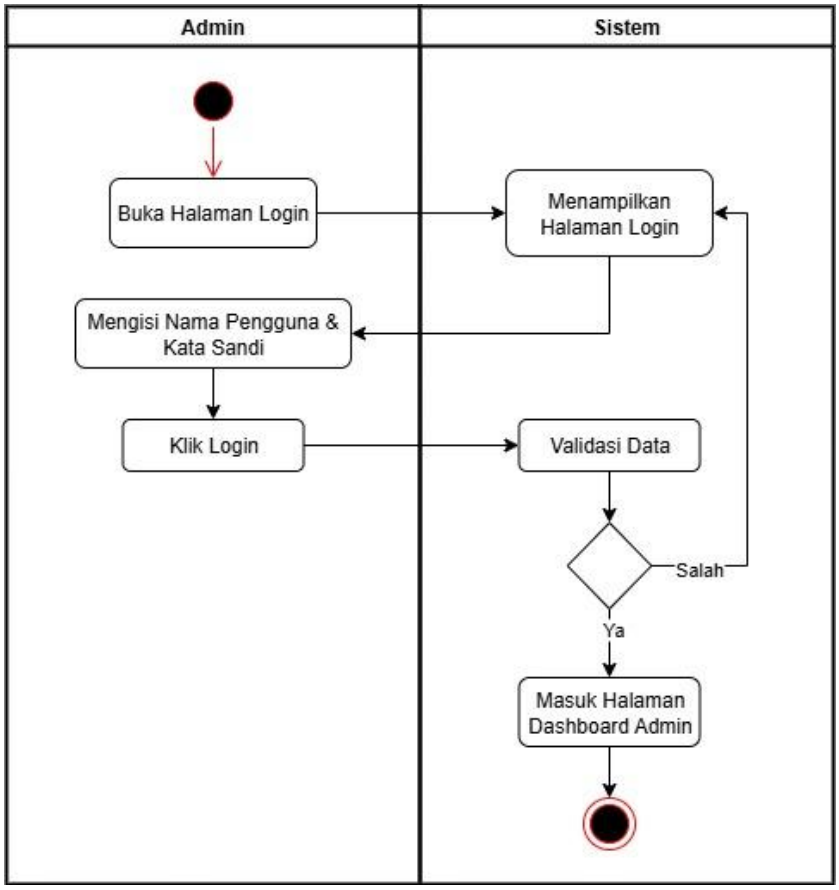
Gambar 3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna/admin) dengan sistem. Dalam sistem ini, terdapat dua aktor utama yaitu pengguna (masyarakat umum) dan admin (pegawai Diskominfosantik Kalteng).

a. Pengguna dapat mengakses halaman FAQ, melakukan pencarian pertanyaan, melihat detail jawaban, dan memberikan umpan balik (Ajukan Pertanyaan).
b. Admin dapat login, menambahkan, mengedit dan menghapus data FAQ, serta melihat data statistik FAQ, dan Kelola pertanyaan masuk.

3.8.2 *Activity Diagram*

3.8.2.1. Login (Admin)

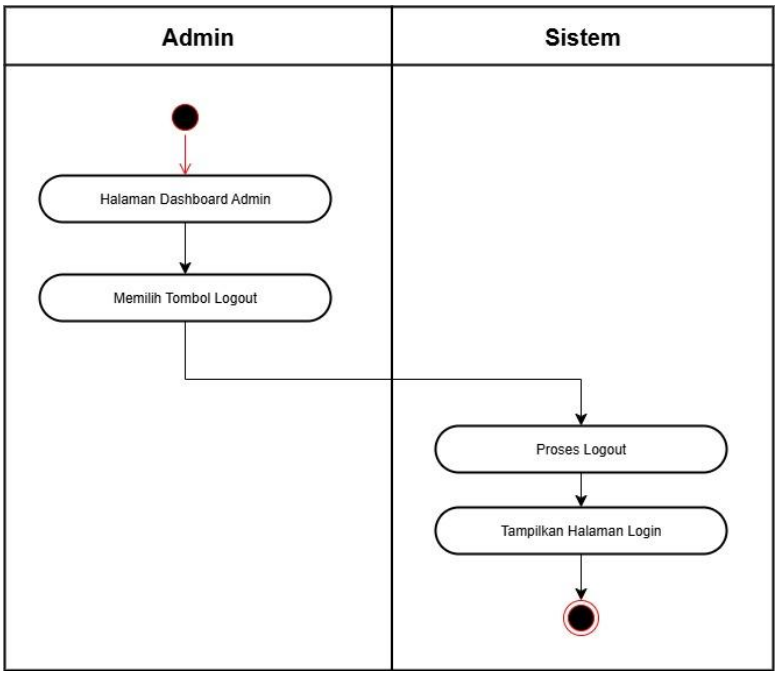


Gambar 3.2 Activity Diagram Login Admin

Proses ini menggambarkan tahapan saat admin atau petugas masuk ke dalam sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah. Proses dimulai ketika admin membuka halaman login sistem. Pada saat halaman diakses, sistem akan secara otomatis menampilkan form login yang berisi kolom untuk mengisi nama pengguna (username) dan kata sandi (password). Setelah itu, admin akan mengisi informasi yang diminta dengan benar, lalu menekan tombol Login. Sistem kemudian akan melakukan proses validasi data

login. Proses ini mencocokkan informasi username dan password yang dimasukkan oleh admin dengan data yang telah tersimpan di dalam basis data sistem. Validasi ini sangat penting untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang berwenang yang dapat mengakses fitur administratif dari sistem. Jika informasi yang dimasukkan tidak sesuai (misalnya username salah atau password keliru), sistem akan menolak permintaan login dan mengarahkan admin kembali ke form login untuk mencoba kembali dengan menampilkan pesan kesalahan. Namun, jika validasi berhasil dan data yang dimasukkan sesuai, maka sistem akan mengarahkan admin untuk masuk ke halaman dashboard admin.

3.8.2.2. Logout (Admin)

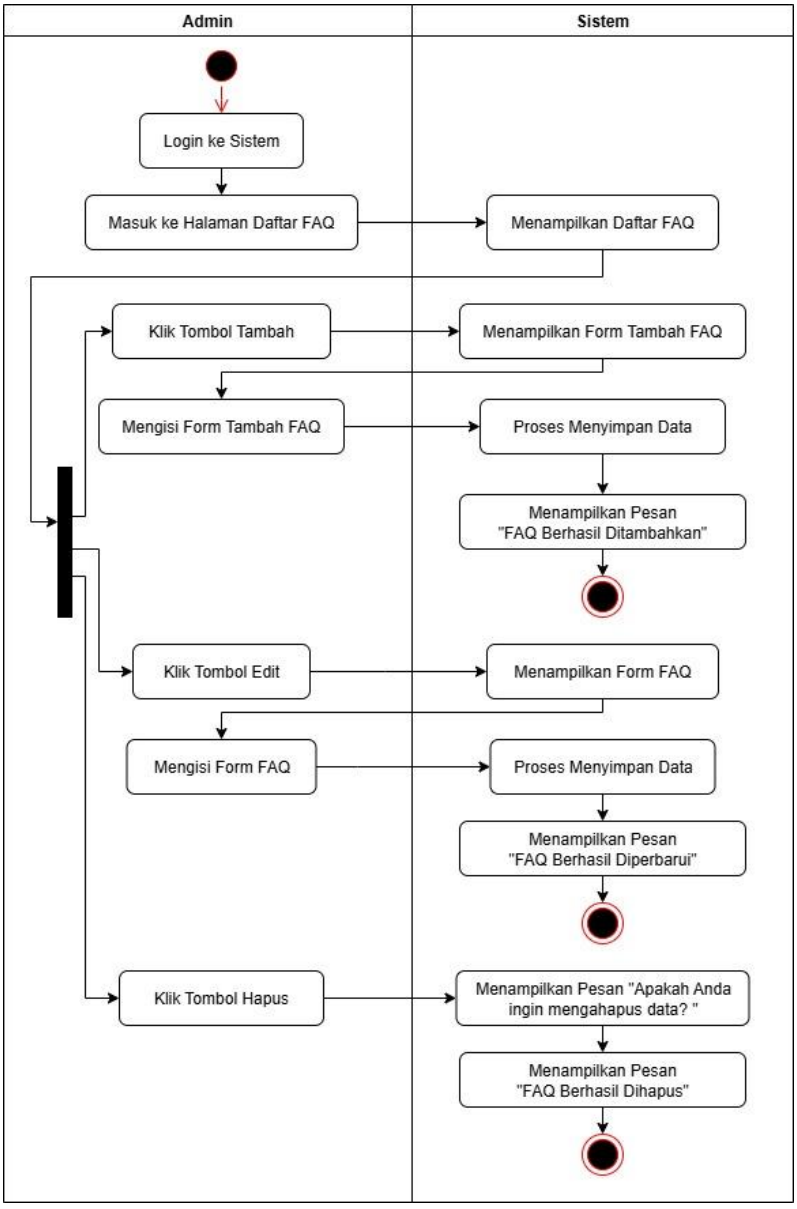


Gambar 3.3 Activity Diagram Logout

Ketika petugas (admin) ingin keluar dari akun mereka dalam Sistem Informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah,

mereka hanya perlu menekan tombol "Logout" yang tersedia pada tampilan halaman utama. Setelah tombol logout ditekan, sistem akan segera memproses permintaan logout. Proses ini melibatkan pemeriksaan dan penghentian sesi autentikasi pengguna yang sedang aktif. Sistem akan memverifikasi apakah sesi atau token autentikasi telah dihapus dari penyimpanan server. Jika logout berhasil, pengguna akan otomatis diarahkan ke halaman login. Dengan demikian, pengguna dianggap telah keluar dan harus login kembali untuk mengakses fitur khusus. Proses logout ini penting untuk menjaga keamanan dan privasi data dalam sistem.

3.8.2.3 Kelola FAQ (Admin)



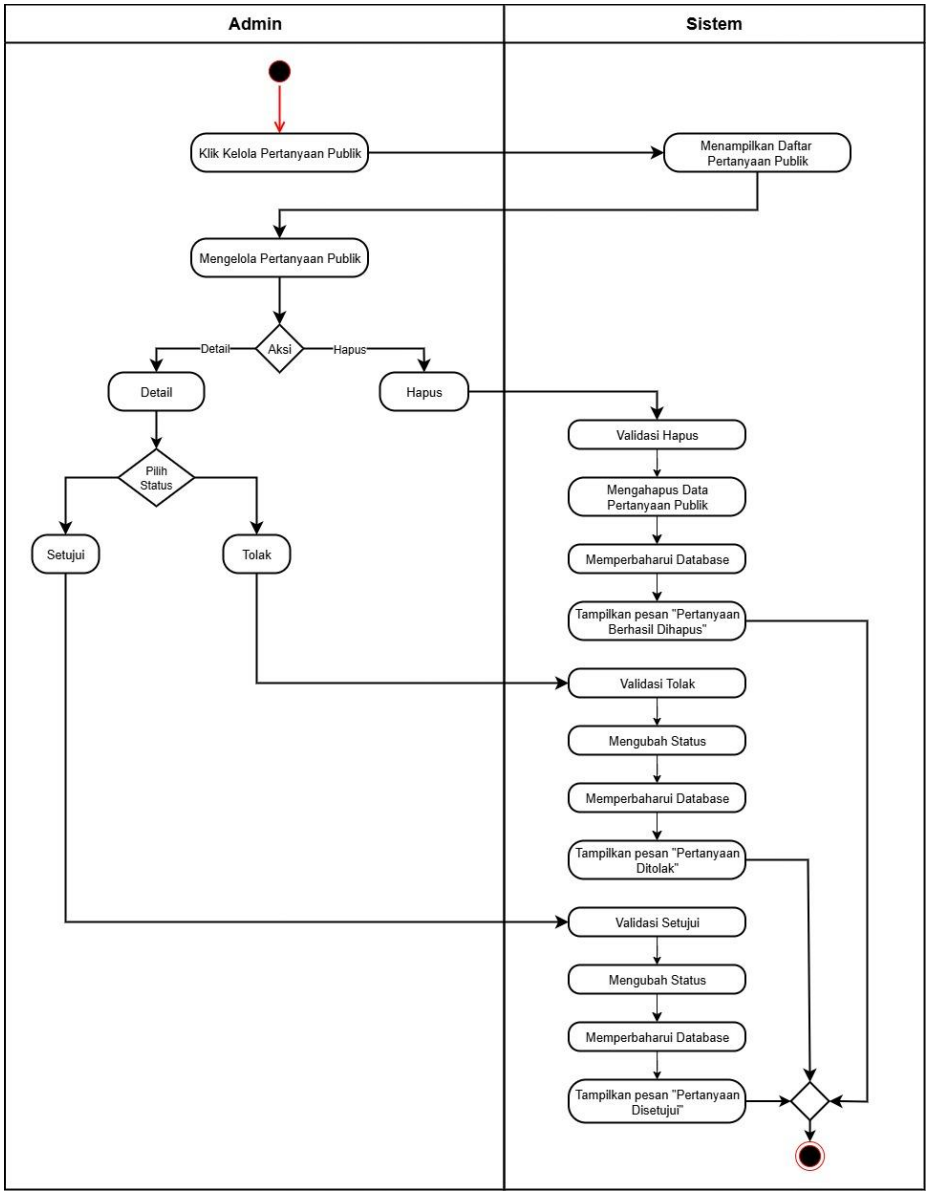
Gambar 3.4 Activity Diagram Kelola FAQ (Admin)

Activity Diagram ini menggambarkan alur proses yang dilakukan oleh admin dalam mengelola data FAQ pada sistem. Proses ini mencakup tiga aktivitas utama, yaitu menambah, mengedit, dan menghapus FAQ. Proses dimulai ketika admin berhasil masuk ke dalam sistem dan mengakses halaman daftar FAQ. Dari

halaman ini, admin dapat memilih salah satu aksi: menambah FAQ baru, mengedit FAQ yang sudah ada, atau menghapus FAQ yang tidak relevan lagi.

Admin dapat menekan tombol Tambah untuk menambahkan FAQ baru. Sistem akan menampilkan form tambah FAQ, kemudian admin mengisi informasi berupa pertanyaan dan jawaban yang relevan. Setelah itu, sistem memproses dan menyimpan data tersebut ke dalam database. Jika berhasil, sistem menampilkan pesan notifikasi seperti "FAQ berhasil ditambahkan." Untuk memperbarui konten yang sudah ada, admin menekan tombol Edit pada entri FAQ yang diinginkan. Sistem kemudian akan menampilkan form FAQ dengan data yang bisa diedit. Setelah admin memperbarui kontennya, sistem memproses perubahan dan menyimpan hasil revisi ke database. Jika sukses, akan muncul pesan "FAQ berhasil diperbarui**."** Jika admin ingin menghapus entri FAQ yang tidak relevan lagi, ia dapat memilih tombol Hapus pada daftar FAQ. Sebagai langkah konfirmasi, sistem akan menampilkan pertanyaan seperti "Apakah Anda ingin menghapus data?" Jika disetujui, sistem akan menghapus data dari database dan menampilkan notifikasi "FAQ berhasil dihapus." Setelah salah satu proses selesai (tambah, edit, atau hapus), admin akan diarahkan kembali ke halaman daftar FAQ. Hal ini memungkinkan admin untuk langsung melihat pembaruan data secara real-time. Diagram ini mencerminkan proses manajemen data CRUD (Create, Read, Update, Delete**)** yang berjalan sistematis dan efisien, sekaligus menjaga kualitas dan relevansi informasi yang ditampilkan kepada publik melalui sistem FAQ Diskominfosantik.

3.8.2.4 Kelola Pertanyaan Publik (Admin)



Gambar 3.5 Activity Diagram Kelola Pertanyaan Publik (Admin)

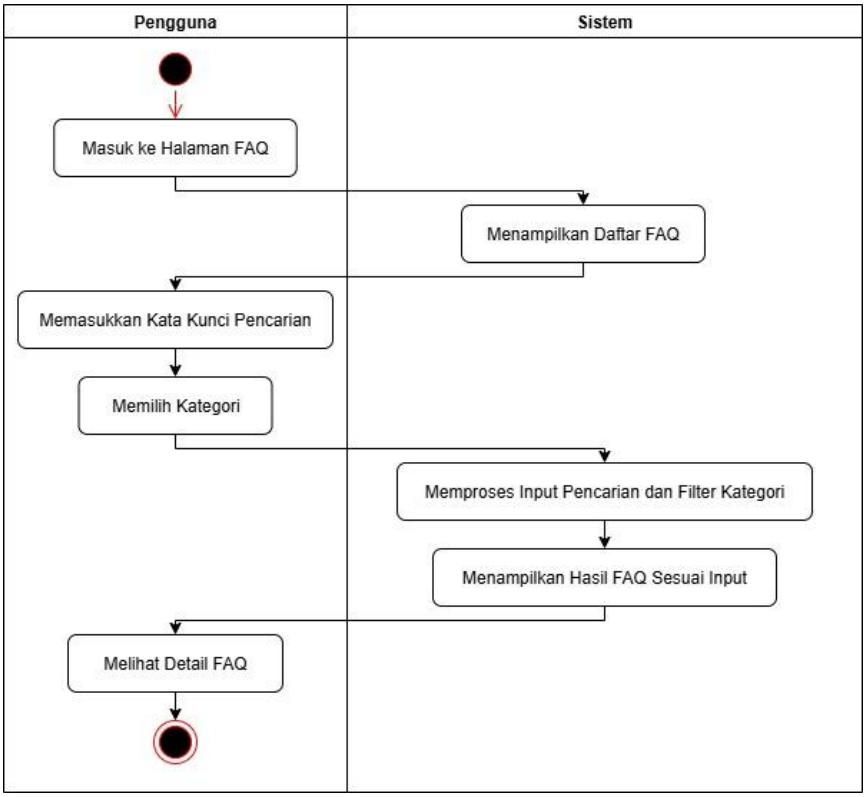
Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas pengguna (user) saat mengakses halaman FAQ pada sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik. Aktivitas ini mencakup proses melihat daftar pertanyaan, serta melakukan aksi validasi berupa menyetujui, menolak, atau menghapus pertanyaan

yang diajukan oleh masyarakat. Alur dimulai ketika admin mengakses sistem dan memilih menu Kelola Pertanyaan Publik dari dashboard admin. Sistem kemudian menampilkan daftar seluruh pertanyaan yang masuk dari pengguna melalui halaman publik. Setelah daftar pertanyaan ditampilkan, admin dapat memilih salah satu pertanyaan untuk dikelola. Dari sini terdapat dua jalur aksi utama: Jika admin memutuskan untuk menghapus pertanyaan, sistem akan: Melakukan validasi aksi penghapusan - Menghapus data pertanyaan dari database - Memperbarui isi database - Menampilkan notifikasi bahwa "Pertanyaan Berhasil Dihapus." Jika admin memilih untuk memproses pertanyaan lebih lanjut, maka sistem akan memberikan pilihan status:

a) Setujui : Jika pertanyaan dinilai relevan dan layak untuk dijawab. Sistem akan melakukan validasi persetujuan. - Status pertanyaan diperbarui menjadi "Disetujui." - Database diperbarui. - Sistem menampilkan pesan notifikasi "Pertanyaan Disetujui."
b) Tolak : Jika pertanyaan tidak sesuai, tidak relevan, atau duplikat. Sistem melakukan validasi penolakan. - Status pertanyaan diubah menjadi "Ditolak." - Database diperbarui. -Sistem menampilkan pesan notifikasi "Pertanyaan Ditolak."

Setelah setiap aksi (hapus, tolak, atau setujui) berhasil dilakukan, sistem akan menutup alur proses dengan memastikan bahwa status pertanyaan telah diperbarui di database.

3.8.2.5 Lihat dan Cari FAQ (Pengguna)

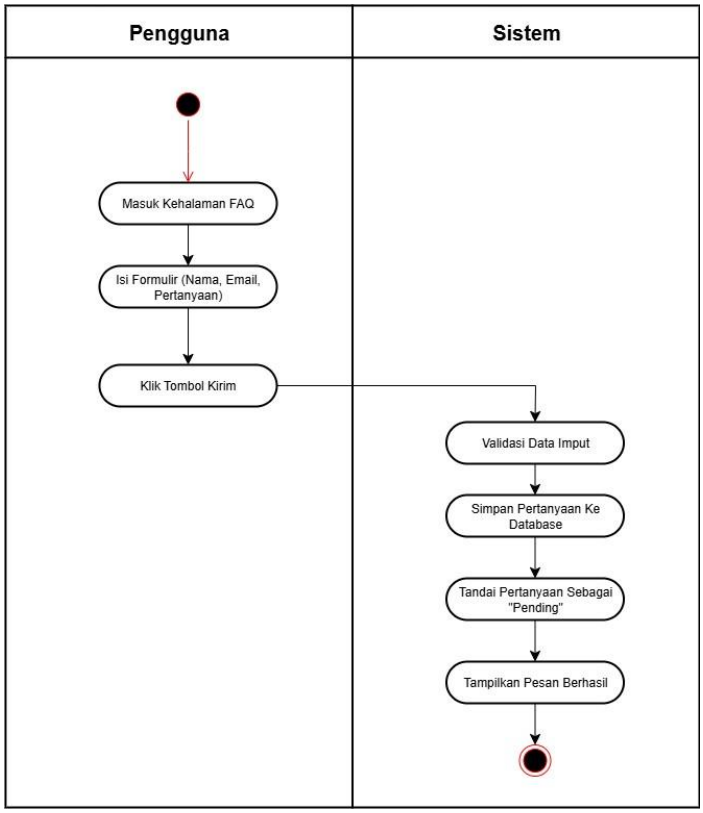


Gambar 3.6 Activity Diagram Lihat dan Cari FAQ

Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas pengguna (user) saat mengakses halaman FAQ pada sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik. Proses dimulai ketika pengguna membuka halaman FAQ melalui menu yang tersedia di sistem. Setelah itu, sistem secara otomatis akan menampilkan seluruh daftar pertanyaan dan jawaban (FAQ) yang telah tersedia di dalam basis data. Selanjutnya, pengguna dapat memasukkan kata kunci tertentu pada kolom pencarian yang tersedia untuk mencari informasi secara spesifik. Selain pencarian berbasis kata kunci, pengguna juga diberikan opsi untuk memilih kategori informasi publik yang tersedia untuk menyaring daftar FAQ berdasarkan topik tertentu. Setelah pengguna memberikan input berupa kata kunci dan/atau

kategori, sistem akan memproses input tersebut dengan mencocokkannya terhadap data yang ada di basis data FAQ. Berdasarkan hasil pencocokan tersebut, sistem akan menampilkan hasil berupa daftar FAQ yang sesuai dengan kriteria pencarian pengguna. Pengguna kemudian dapat memilih salah satu pertanyaan dari daftar hasil pencarian untuk melihat detail jawaban secara lengkap. Proses berakhir setelah pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari sistem.

3.7.2.6 Activity Diagram Ajukan Pertanyaan (Pengguna)



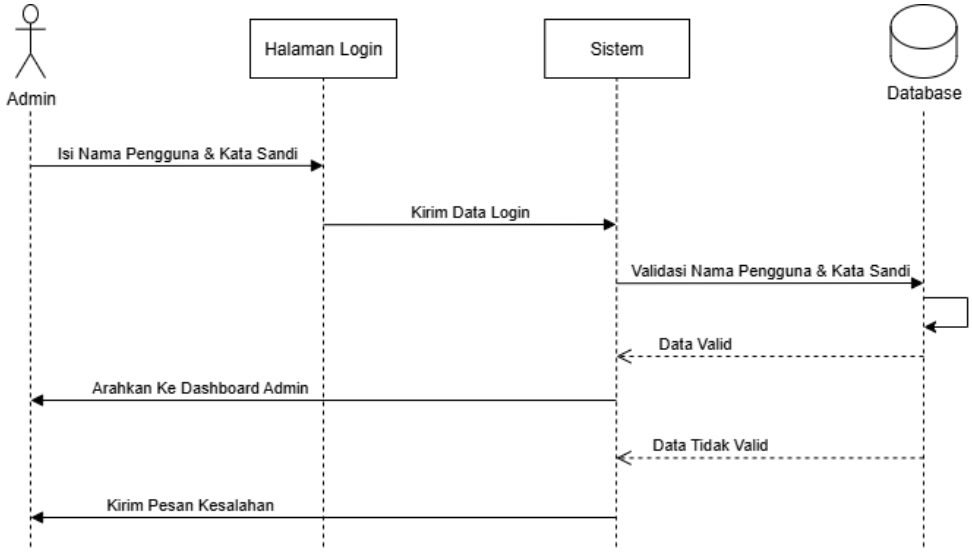
Gambar 3.7 Activity Diagram Ajukan Pertanyaan

Activity diagram ini menggambarkan alur aktivitas pengguna (user) saat ingin mengajukan pertanyaan baru pada sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik. Proses ini terjadi ketika pengguna tidak menemukan jawaban

yang sesuai dari daftar pertanyaan dan jawaban (FAQ) yang telah tersedia di sistem. Aktivitas dimulai saat pengguna mengakses halaman FAQ. Selanjutnya, pengguna akan mengisi formulir yang disediakan dengan data berupa nama, alamat email, dan isi pertanyaan. Setelah formulir diisi lengkap, pengguna menekan tombol kirim untuk mengajukan pertanyaan. Setelah tombol diklik, sistem akan memvalidasi data yang diinputkan. Jika data valid, sistem menyimpan pertanyaan ke dalam database dan secara otomatis menandai pertanyaan tersebut dengan status "Pending", yang berarti masih menunggu untuk dijawab atau ditinjau oleh admin. Setelah proses penyimpanan selesai, sistem menampilkan pesan konfirmasi bahwa pertanyaan telah berhasil diajukan.

3.8.3 *Sequence Diagram*

3.8.3.1 Login (Admin)

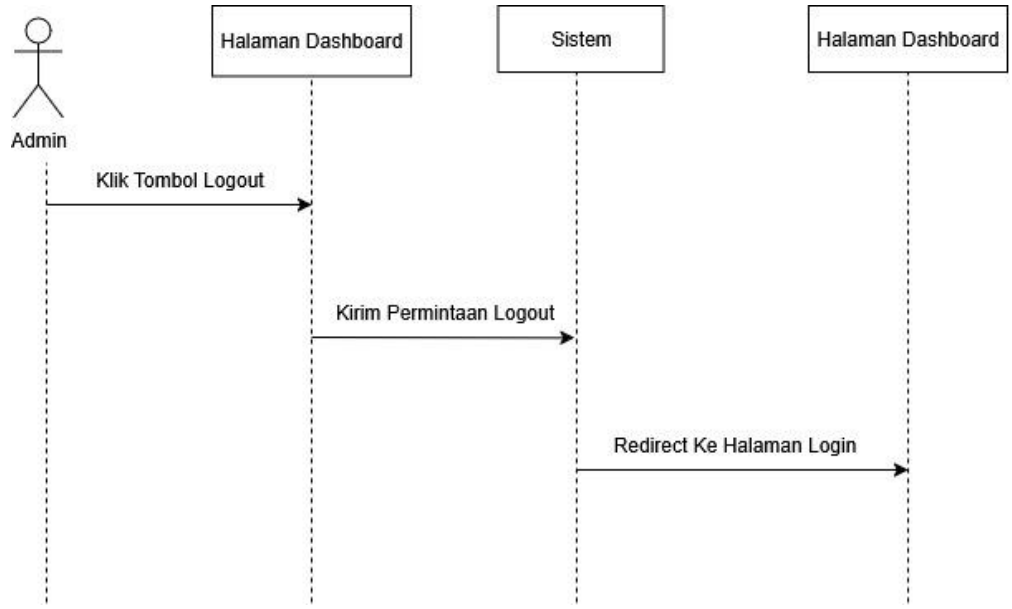


Gambar 3.8 Sequence Diagram Login (Admin)

Sequence diagram ini menggambarkan alur interaksi antara aktor Admin dengan sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik pada saat melakukan proses

login. Proses dimulai ketika Admin mengakses halaman login, kemudian sistem menampilkan form login yang berisi kolom untuk memasukkan Nama Pengguna dan Kata Sandi. Setelah Admin mengisi data login, halaman login mengirimkan data tersebut ke sistem. Sistem selanjutnya melakukan proses validasi dengan memeriksa kecocokan Nama Pengguna dan Kata Sandi ke basis data. Jika data valid, sistem akan memberikan respon dengan mengarahkan Admin menuju halaman dashboard sebagai tanda login berhasil. Sebaliknya, jika data login tidak valid, sistem akan mengirimkan pesan kesalahan yang menyatakan bahwa Nama Pengguna atau Kata Sandi salah.

3.8.3.2 Logout (Admin)

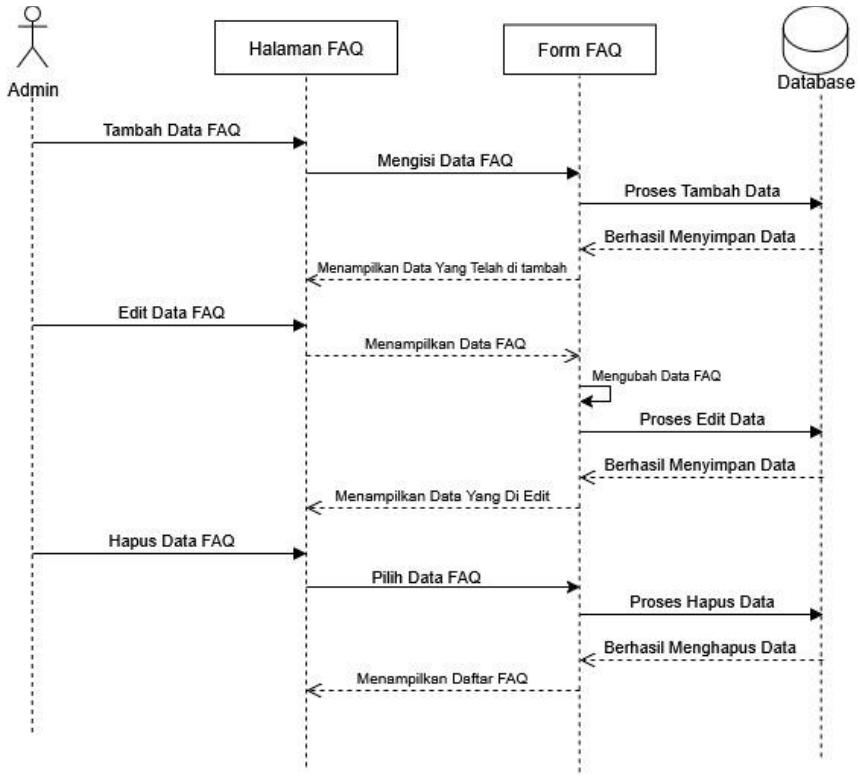


Gambar 3.9 Sequence Diagram Logout (Admin)

Sequence diagram ini menggambarkan alur interaksi antara Admin dengan sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik pada saat melakukan proses logout. Proses dimulai ketika Admin berada di halaman dashboard dan menekan

tombol logout. Halaman dashboard kemudian mengirimkan permintaan logout ke sistem. Sistem memproses permintaan tersebut dengan menghapus sesi login Admin yang sedang aktif untuk mengakhiri status autentikasi. Setelah proses penghapusan sesi berhasil dilakukan, sistem mengarahkan (redirect) Admin kembali ke halaman login. Pada halaman login, sistem menampilkan form login sebagai tanda bahwa proses logout telah berhasil dan Admin telah keluar sepenuhnya dari sistem.

3.8.3.3 Kelola FAQ (Admin)



Gambar 3.10 Sequence Diagram Kelola FAQ (Admin)

Pada *Sequence* Diagram Kelola FAQ, admin dapat mengelola data pertanyaan dan jawaban dengan tiga fitur utama, yaitu:

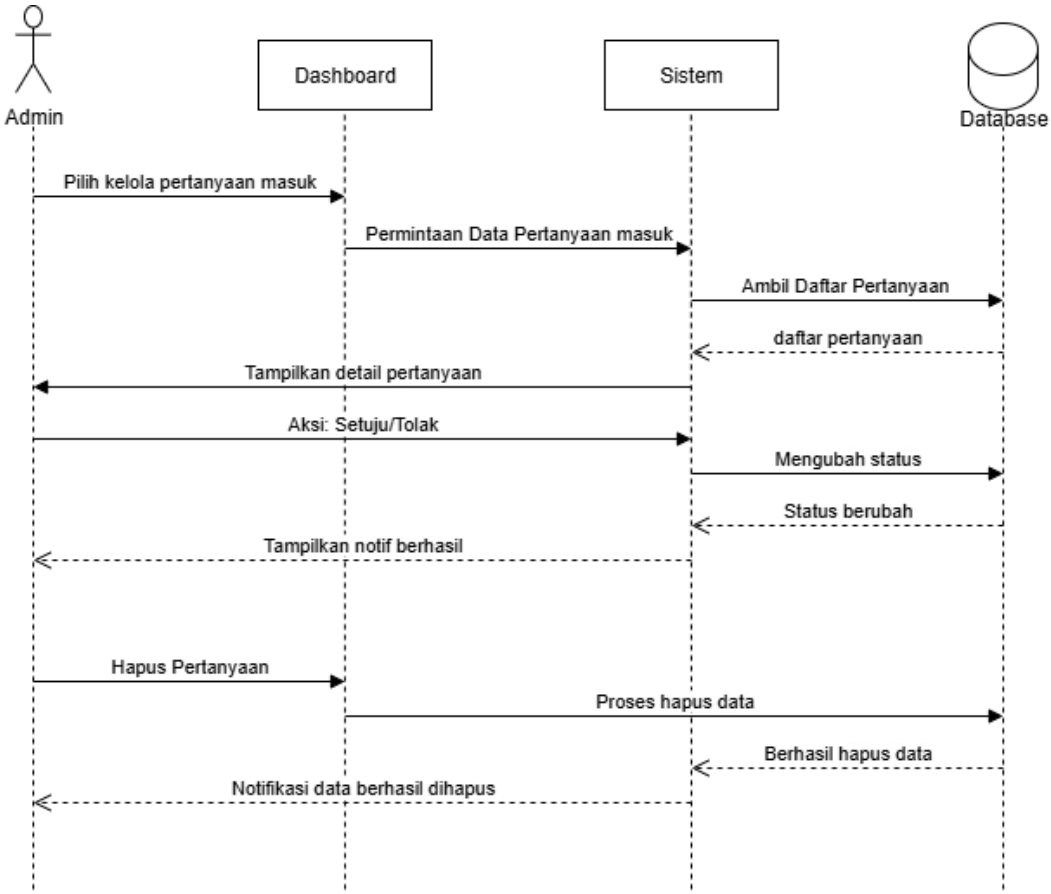
a. Halaman FAQ: Antarmuka tempat admin melihat dan memilih data FAQ yang akan ditambahkan, diubah, atau dihapus.
b. Form FAQ: Media tempat admin mengisi atau mengubah data FAQ.
c. Database: Penyimpanan utama untuk seluruh data FAQ yang dikelola sistem.

Diagram menggambarkan tiga aktivitas utama yang dilakukan oleh admin terkait FAQ, yaitu:

1. Menambah Data FAQ, dilakukan dengan cara admin membuka Halaman FAQ dan memilih opsi *Tambah Data FAQ*. Setelah itu, admin mengisi pertanyaan dan jawaban baru pada Form. Form kemudian memproses data yang diinputkan dan mengirimkannya ke Database untuk disimpan. Database akan menyimpan data FAQ tersebut dan mengembalikan konfirmasi bahwa data berhasil disimpan.
2. Mengedit Data FAQ, dilakukan dengan cara admin memilih opsi *Edit Data FAQ* dari Halaman FAQ. Data yang sudah ada akan ditampilkan pada Form. Admin dapat mengubah isi pertanyaan atau jawaban, kemudian Form memproses pembaruan tersebut dan mengirimkan ke Database. Database akan menyimpan perubahan tersebut dan memberikan konfirmasi bahwa proses berhasil.

3. Menghapus Data FAQ, dilakukan dengan cara admin memilih opsi *Hapus Data FAQ* dari Halaman FAQ. Admin memilih data yang ingin dihapus, lalu Form mengirimkan permintaan penghapusan ke Database. Database akan menghapus data yang dipilih dan mengembalikan konfirmasi bahwa data telah berhasil dihapus.

3.8.3.4 Kelola Pertanyaan Publik (Admin)

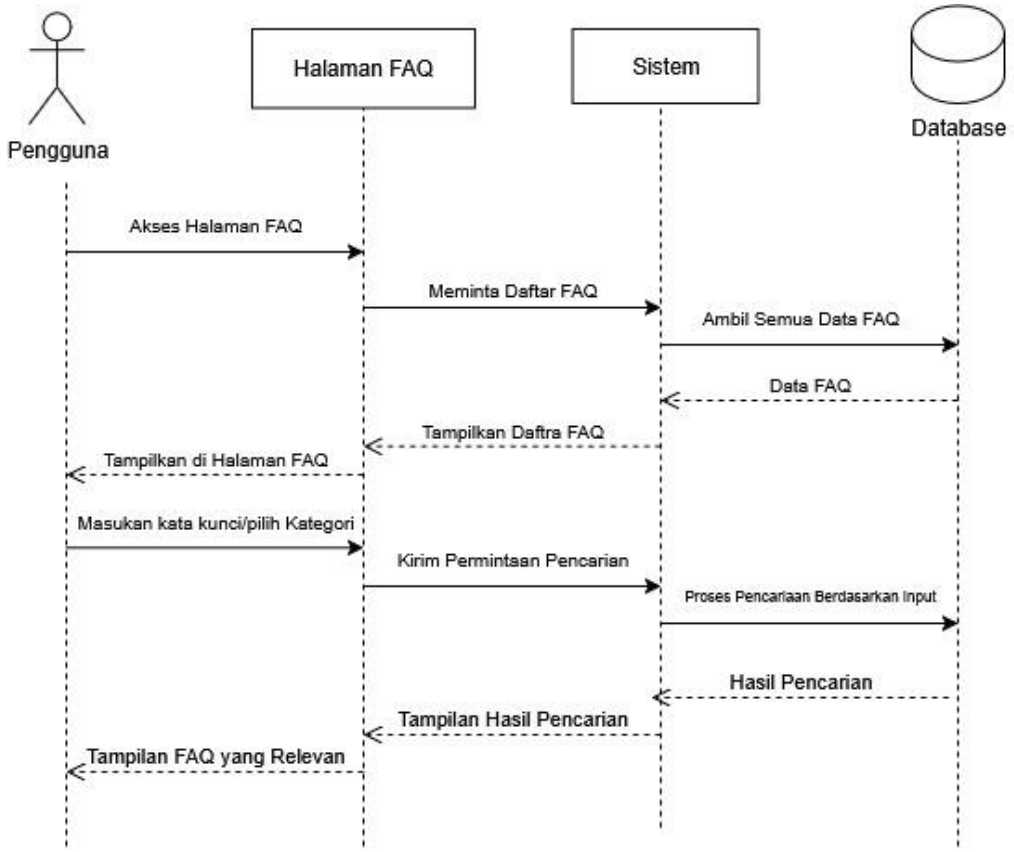


Gambar 3.11 Sequence Diagram Kelola Pertanyaan Publik (Admin)

Sequence diagram ini menggambarkan alur interaksi antara Admin, Dashboard, Sistem, dan Database dalam proses pengelolaan pertanyaan publik pada sistem informasi FAQ berbasis web Diskominfosantik. Proses dimulai ketika

Admin memilih menu kelola pertanyaan masuk pada halaman Dashboard. Dashboard kemudian mengirimkan permintaan data pertanyaan ke Sistem, yang selanjutnya meneruskan permintaan tersebut ke Database untuk mengambil daftar pertanyaan yang tersedia. Database mengirimkan data pertanyaan kembali ke Sistem, lalu Dashboard menampilkannya kepada Admin. Admin dapat memilih salah satu pertanyaan untuk melihat detailnya, kemudian menentukan aksi berupa persetujuan atau penolakan. Sistem memproses perubahan status pertanyaan di Database, dan jika berhasil, Dashboard akan menampilkan notifikasi sukses. Selain itu, Admin juga memiliki opsi untuk menghapus pertanyaan. Permintaan hapus dikirim dari Dashboard ke Sistem, lalu diteruskan ke Database. Setelah proses penghapusan berhasil, Dashboard akan menampilkan notifikasi bahwa data pertanyaan berhasil dihapus.

3.8.3.5 Lihat Dan Cari FAQ (Pengguna)



Gambar 3.12 Sequence Diagram Lihat dan Cari FAQ (Pengguna)

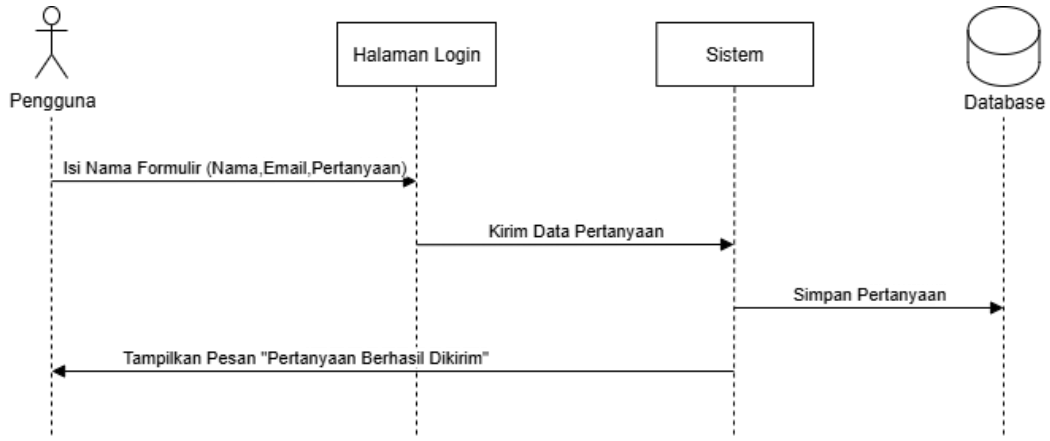
Pada menu FAQ, pengguna dapat melihat daftar pertanyaan yang sering diajukan serta melakukan pencarian informasi berdasarkan kata kunci atau kategori yang tersedia. Diagram ini menggambarkan dua aktivitas utama yang dilakukan oleh pengguna pada halaman FAQ, yaitu:

a. Melihat Daftar FAQ, di mana pengguna mengakses halaman utama FAQ yang telah disediakan pada sistem. Setelah pengguna membuka halaman tersebut, sistem akan langsung mengirimkan permintaan ke database untuk mengambil seluruh data FAQ yang tersedia. Database akan merespons

dengan mengirimkan semua data FAQ ke sistem, yang kemudian ditampilkan oleh sistem ke halaman FAQ. Halaman FAQ akan menampilkan daftar pertanyaan dan jawaban secara lengkap kepada pengguna agar dapat dibaca dan dipahami langsung.

b. Mencari Informasi FAQ, yang digunakan untuk membantu pengguna menemukan informasi tertentu yang lebih spesifik. Setelah daftar FAQ ditampilkan, pengguna dapat memasukkan kata kunci tertentu atau memilih kategori tertentu untuk melakukan filter. Input ini akan dikirimkan dari halaman FAQ ke sistem, kemudian sistem akan memproses pencarian berdasarkan input pengguna tersebut. Sistem selanjutnya mengirimkan permintaan pencarian ke database untuk mencari FAQ yang sesuai dengan kata kunci atau kategori yang diminta. Database akan mengembalikan hasil pencarian kepada sistem. Setelah menerima hasil tersebut, sistem akan menampilkan daftar FAQ yang relevan di halaman FAQ. Hasil pencarian ini membantu pengguna dalam menemukan jawaban yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhannya.

3.8.3.6 Ajukan Pertanyaan (Pengguna)



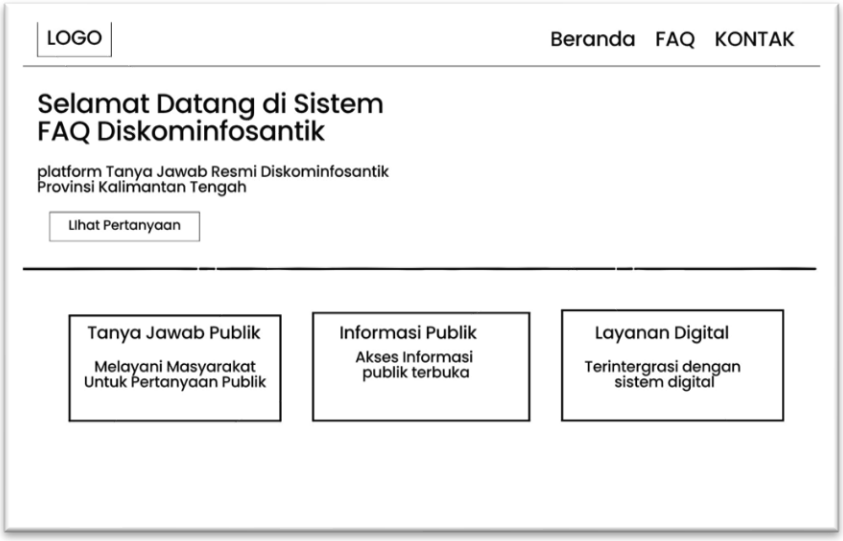
Gambar 3.12 Sequence Diagram Ajukan Pertannyaan (Pengguna)

Sequence diagram ini menggambarkan proses interaksi antara pengguna dengan sistem ketika melakukan pengajuan pertanyaan publik melalui halaman login pada sistem informasi FAQ. Proses dimulai saat pengguna membuka halaman login dan mengisi formulir yang telah disediakan, yang terdiri dari kolom nama, email, dan isi pertanyaan. Setelah semua data terisi, pengguna menekan tombol kirim untuk memproses pertanyaan tersebut. Data yang sudah diinput kemudian dikirim dari halaman login ke sistem melalui proses “Kirim Data Pertanyaan”. Sistem akan memproses data yang diterima dengan mengirimkan instruksi ke database untuk menyimpan informasi pertanyaan tersebut. Setelah data berhasil disimpan di database, sistem memberikan umpan balik ke halaman login. Halaman login kemudian menampilkan pesan konfirmasi “Pertanyaan Berhasil Dikirim” sebagai tanda bahwa proses pengiriman pertanyaan telah berhasil. Pesan ini memastikan kepada pengguna bahwa pertanyaan mereka telah masuk ke dalam sistem dan siap diproses lebih lanjut oleh admin.

3.9 Desain Antarmuka

Pada tahapan ini, peneliti menggunakan Canva dalam menerangkan rancangan desain antarmuka.

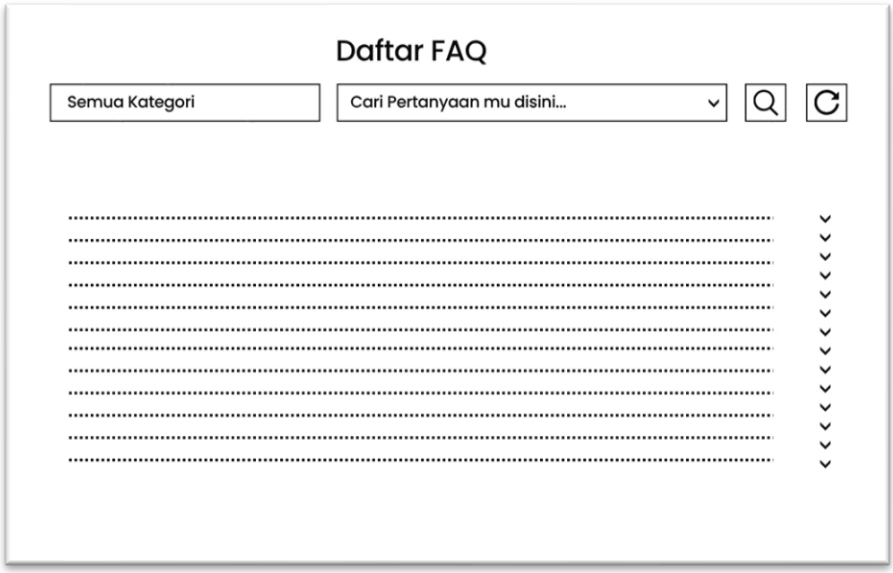
3.9.1 Desain Halaman Beranda



Gambar 3.13 Desain Halaman Beranda

Gambar tersebut merupakan tampilan halaman utama (beranda) dari sistem informasi FAQ Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah. Pada bagian atas halaman, terdapat logo, serta menu navigasi seperti Beranda**,** FAQ, dan Kontak. Di bagian tengah, terdapat sambutan berupa judul “Selamat Datang di Sistem FAQ Diskominfosantik” disertai deskripsi singkat bahwa platform ini adalah wadah resmi tanya jawab publik. Terdapat juga tombol "Lihat Pertanyaan" yang kemungkinan mengarahkan pengguna ke daftar FAQ.

3.9.2 Desain Halaman Daftar FAQ



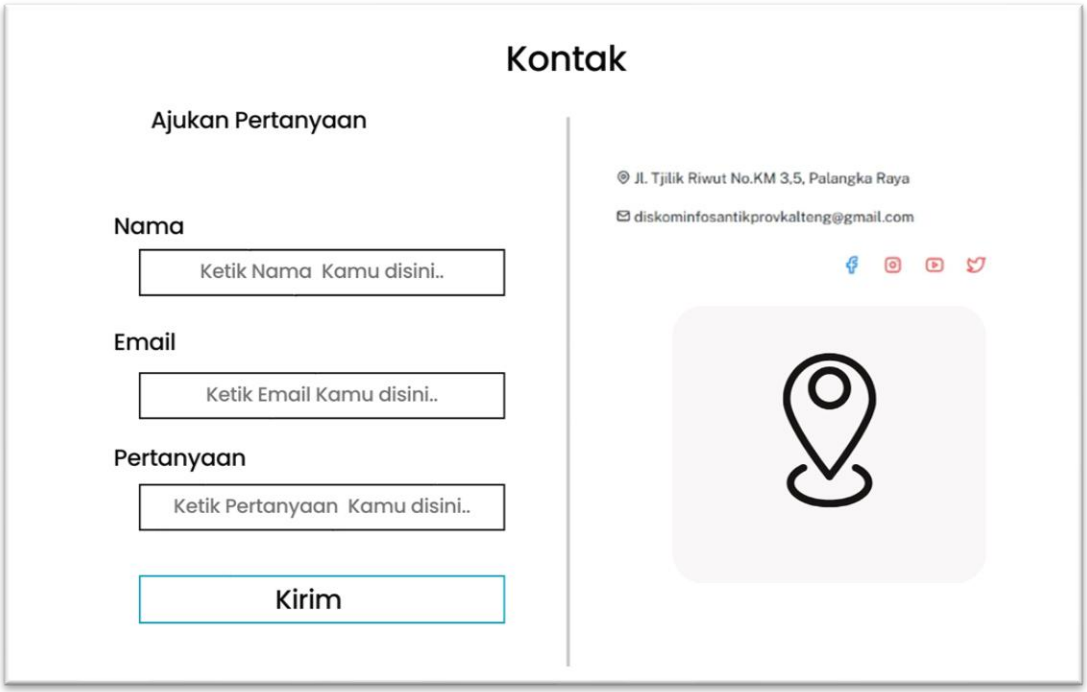
Gambar 3.14 Desain Halaman Daftar FAQ

Gambar ini menunjukkan halaman Daftar FAQ pada sistem informasi FAQ Diskominfosantik. Di bagian atas halaman terdapat dua fitur utama pencarian, yaitu:

a) *Dropdown* “Semua Kategori” untuk memfilter pertanyaan berdasarkan kategori informasi.
b) Kolom pencarian dengan placeholder *"Cari Pertanyaan mu disini..."* untuk mencari pertanyaan berdasarkan kata kunci.

Tersedia juga ikon search (Cari) untuk memulai pencarian dan refresh (Reset) untuk mereset hasil pencarian. Di bawahnya ditampilkan daftar pertanyaan dalam bentuk list, yang disusun secara ringkas dan bisa diklik satu per satu (ditandai dengan ikon panah ke bawah) untuk menampilkan jawabannya.

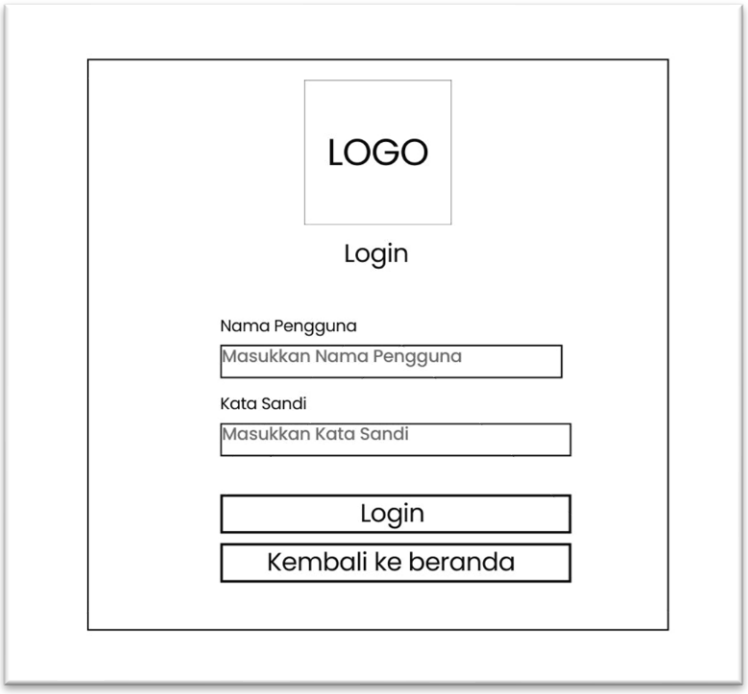
3.9.3 Desain Halaman Kontak



Gambar 3.15 Desain Halaman Kontak

Gambar ini menampilkan halaman Kontak pada sistem informasi FAQ Diskominfosantik. Di bagian kiri halaman, terdapat formulir Ajukan Pertanyaan yang memungkinkan pengguna untuk Mengisi Nama, Mengisi Email, Menuliskan Pertanyaan Setelah diisi, pengguna dapat mengirimkan pertanyaan melalui tombol "Kirim". Sementara itu, di sisi kanan terdapat informasi kontak, termasuk: Alamat: Jl. Cilik Riwut No.88, Bukit Tunggal, Kec. Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874. Email : diskominfosantikprovkalteng@gmail.com Ikon media sosial untuk mengakses akun resmi Diskominfosantik (Facebook, Instagram, YouTube, Twitter) Ikon penanda lokasi besar juga memperkuat informasi lokasi instansi.

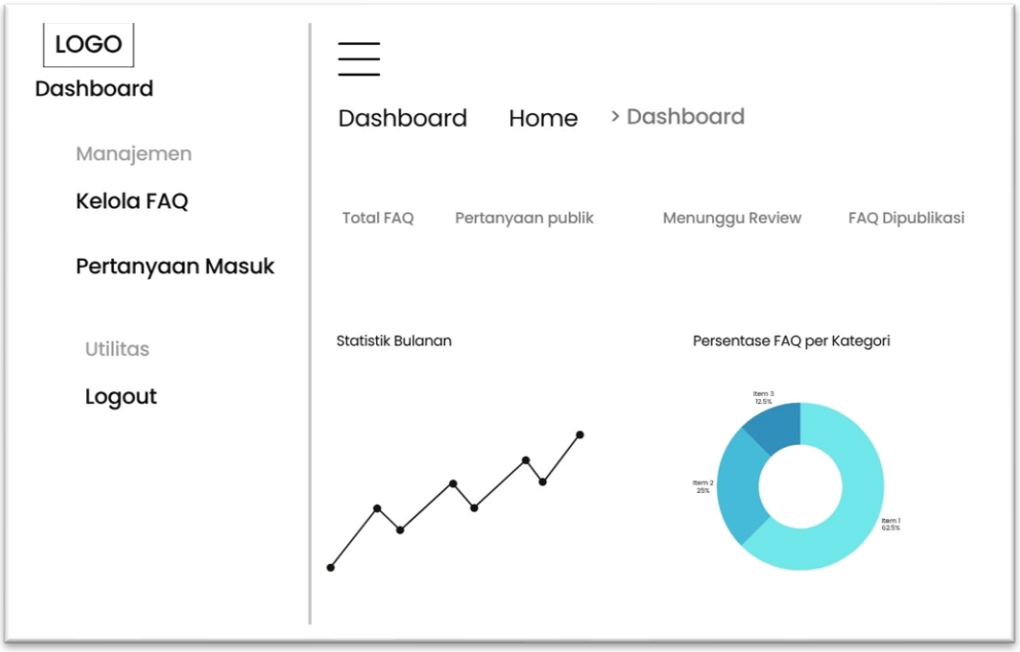
3.9.4 Desain Halaman Login (Admin)



Gambar 3.16 Desain Halaman Login (Admin)

Gambar ini menampilkan halaman login untuk admin pada sistem informasi FAQ Diskominfosantik. Desain halaman ini terdiri dari Logo instansi di bagian atas. Judul "Login" sebagai penanda halaman. Dua kolom input untuk: Nama Pengguna: tempat memasukkan username. Kata Sandi: tempat memasukkan password. Terdapat dua tombol utama: Login untuk masuk ke dalam sistem admin. Kembali ke beranda untuk kembali ke halaman utama beranda.

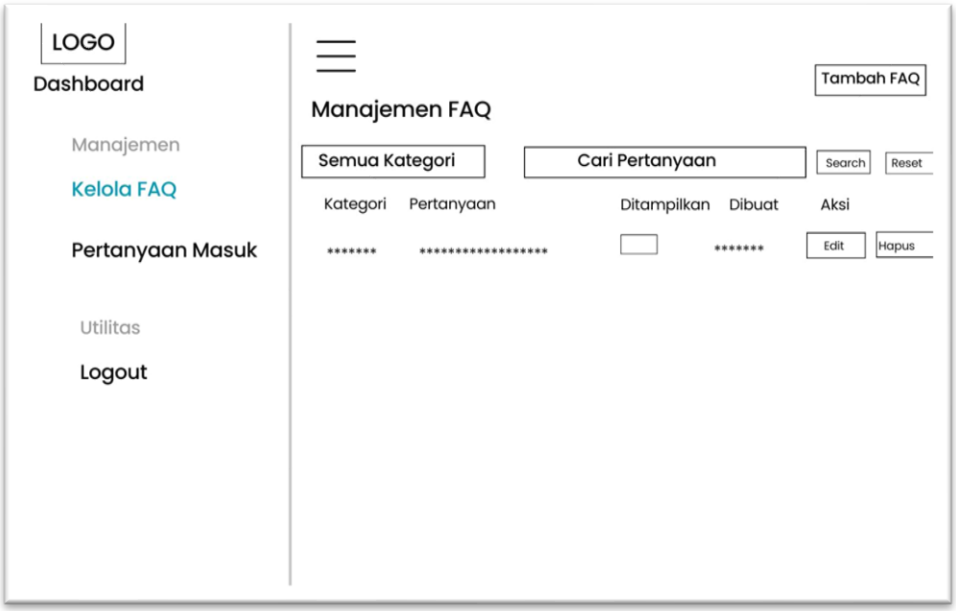
3.9.5 Desain Halaman Dashboard (Admin)



Gambar 3.17 Desain Halaman Dashboard (Admin)

Desain Halaman Dashboard (Admin) ini merupakan tampilan utama setelah admin berhasil login ke sistem. Tampilan terdiri dari dua bagian utama: Sidebar (Kiri), Logo, Navigasi (Dashboard, Kelola FAQ, Pertanyaan Masuk, Logout) Konten Utama (Kanan) Menampilkan ringkasan informasi (Total FAQ, Pertanyaan Publik, FAQ yang Menunggu Review. FAQ yang Telah DipublikasikanVisualisasi Statistik (Grafik garis untuk *Statistik Bulanan*, dan Diagram donat untuk *Persentase FAQ per Kategori)*. Desain ini membantu admin memantau status dan kinerja FAQ secara cepat dan efisien.

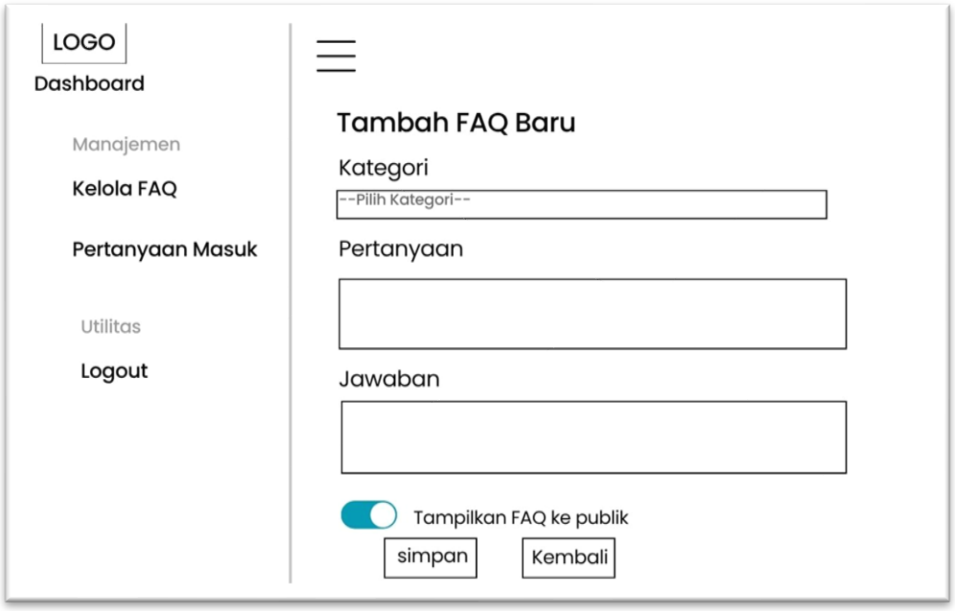
3.9.6 Desain Halaman Kelola FAQ (Admin)



Gambar 3.18 Desain Halaman Kelola FAQ (Admin)

Desain Halaman Kelola FAQ (Admin) merupakan tampilan untuk mengelola data FAQ yang ada di sistem. Halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam menambah, mencari, menyunting, dan menghapus entri FAQ. Fitur-fitur utama: Filter FAQ berdasarkan kategori, Pencarian pertanyaan menggunakan kolom input, Tombol "Tambah FAQ" untuk menambahkan entri baru, Tabel FAQ yang menampilkan (Kategori, Pertanyaan, Status tampil, Tanggal dibuat, Aksi (Edit dan Hapus).) Tampilan ini mendukung efisiensi kerja admin dalam memelihara konten FAQ yang up-to-date dan relevan.

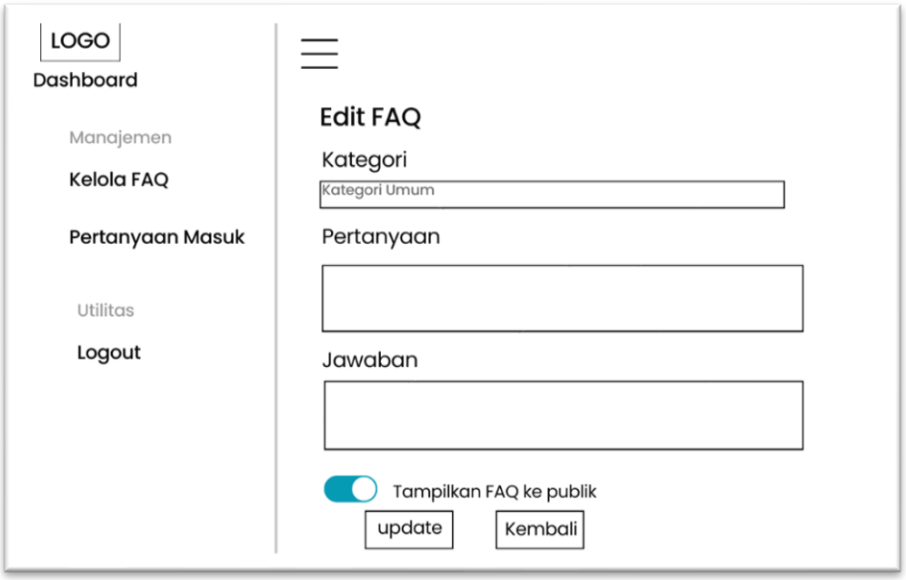
3.9.7 Desain Tambah FAQ (Admin)



Gambar 3.19 Desain Tambah FAQ (Admin)

Desain Halaman Tambah FAQ (Admin) merupakan tampilan yang disediakan untuk menambahkan entri FAQ baru ke dalam sistem. Halaman ini dirancang untuk memudahkan admin dalam memasukkan pertanyaan dan jawaban yang sering diajukan oleh pengguna. Fitur-fitur utama: Dropdown untuk memilih kategori FAQ, Kolom input untuk mengisi pertanyaan dan jawaban, Sakelar untuk menampilkan FAQ ke publik, Tombol "Simpan" untuk menyimpan entri baru, dan tombol "Kembali" untuk membatalkan atau kembali ke halaman sebelumnya. Tampilan ini membantu admin dalam memperkaya konten FAQ dengan cepat dan terstruktur.

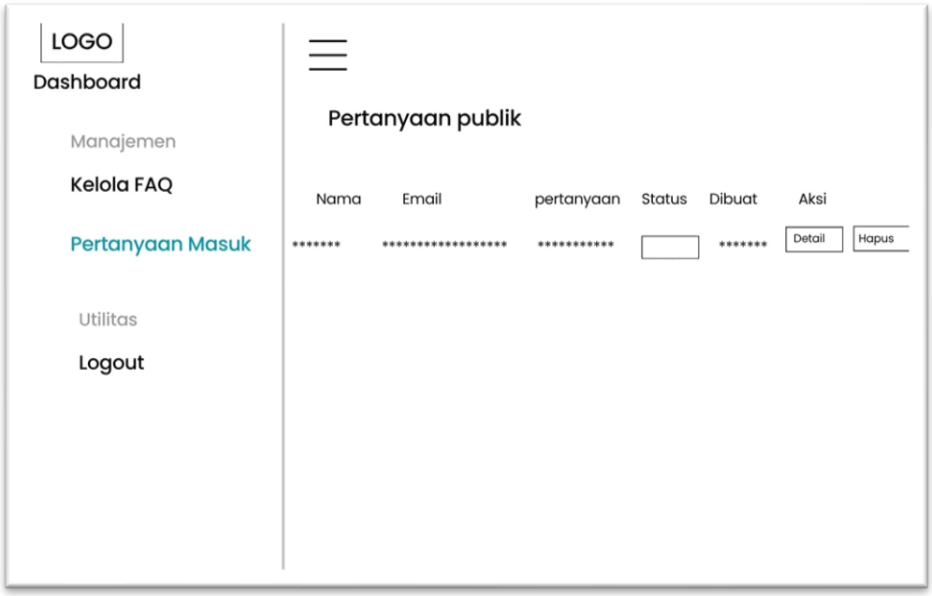
3.9.8 Desain Edit FAQ (Admin)



Gambar 3.20 Desain Edit FAQ (Admin)

Desain Halaman Edit FAQ (Admin) merupakan tampilan yang digunakan untuk menyunting atau memperbarui entri FAQ yang sudah ada di sistem. Halaman ini mempermudah admin dalam melakukan koreksi atau penyesuaian terhadap informasi yang telah dipublikasikan. Fitur-fitur utama: Input kategori yang dapat diedit, Kolom pertanyaan dan jawaban yang dapat disesuaikan, Sakelar untuk mengatur status tampil ke publik, Tombol "Update" untuk menyimpan perubahan, dan tombol "Kembali" untuk kembali ke halaman sebelumnya. Tampilan ini memastikan FAQ tetap relevan dan akurat sesuai kebutuhan pengguna.

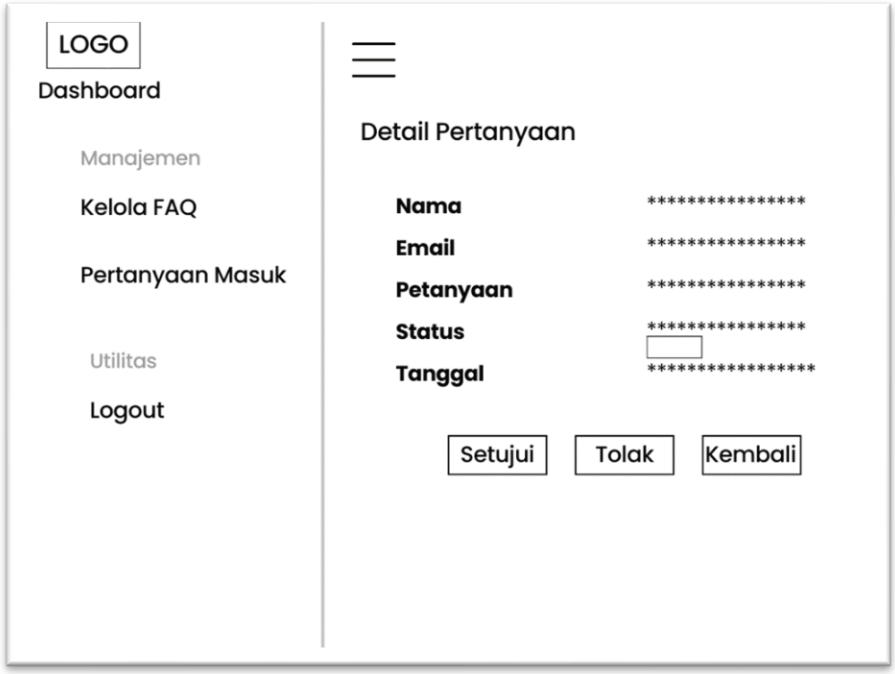
3.9.9 Desain Halaman Pertanyaan Masuk (Admin)



Gambar 3.21 Desain Halaman Pertanyaan Masuk (Admin)

Desain Halaman Pertanyaan Masuk (Admin) merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan daftar pertanyaan publik yang dikirim oleh pengguna. Halaman ini membantu admin dalam memantau, meninjau, dan merespons pertanyaan yang belum tercantum dalam FAQ. Fitur-fitur utama: Tabel pertanyaan yang menampilkan kolom: Nama, Email, Pertanyaan, Status, Tanggal dibuat, dan Aksi, Tombol aksi berupa "Detail" untuk melihat isi lengkap pertanyaan, dan "Hapus" untuk menghapus pertanyaan, Indikator status untuk menunjukkan apakah pertanyaan sudah ditindaklanjuti atau belum,Tampilan ini dirancang agar admin dapat mengelola masukan dari pengguna secara efisien dan menjaga interaksi yang responsif.

3.9.10 Desain Detail Pertanyaan Masuk (Admin)



Gambar 3.22 Detail Pertanyaan Masuk (Admin)

Desain Halaman Detail Pertanyaan Masuk (Admin) merupakan tampilan yang menyajikan informasi lengkap dari pertanyaan yang dikirim oleh pengguna. Halaman ini memfasilitasi admin untuk meninjau isi pertanyaan sebelum mengambil keputusan. Fitur-fitur utama: Informasi lengkap seperti (Nama, Email, Pertanyaan, Status, dan Tanggal), Tiga tombol aksi "Setujui" untuk menyetujui pertanyaan agar diproses lebih lanjut (misalnya ditambahkan ke FAQ), "Tolak" untuk menolak pertanyaan yang tidak relevan, dan "Kembali" untuk kembali ke daftar pertanyaan masuk.Tampilan ini dirancang untuk memberikan admin kontrol yang jelas dan cepat dalam proses validasi pertanyaan publik.

BAB IV
ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Anggaran yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini guna menunjang kebutuhan dan memudahkan penelitian yang dilakukan, anggaran yang dibutuhkan adalah :

Tabel 4.1. Anggaran Biaya

1	**Pembelian Habis Pakai**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
	Kertas A4	Pencetakan dan penggandaan laporan	4	50.000	200.000
	Tinta Printer	Mencetak laporan	2	50.000	100.000
	Jilid	Penjilidan laporan	2	20.000	40.000
	Fotokopi	Laporan	2	100.000	200.000
	Pulpen, buku	Pencatatan Data keperluan kegiatan	10	20.000	200.000
	Paket Kuota	Kuota Internet	10	10.000	100.000
	Sub Total				840.000
2	**Perjalanan**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
	Transportasi	Selama kegiatan	5	200.000	1.000.000
	Sub Total				1.000.000

3	**Konsumsi**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
	Makan/Minum	Selama kegiatan	5	100.000	500.000
	Sub Total				500.000
4	**Publikasi**				
	Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga (Rp)
	Artikel Ilmiah	Selama kegiatan	1	300.000	300.000
	Sub Total				300.000
	Total Anggaran yang Diperlukan				2.640.000

4.2 Jadwal Penelitian

Adapun rencana jadwal penelitian yang peneliti lakukan pada penelitian ini dalam waktu bulan Juli 2025 sampai dengan Agustus 2025, adalah sebagai berikut:

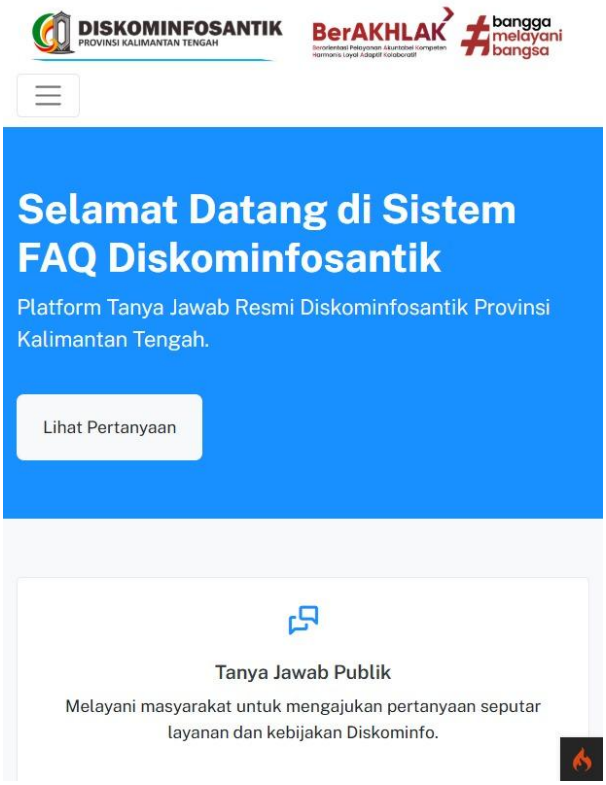
Tabel 4.2 Rencana Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Juli 2025				Agustus 2025			
		Minggu ke-				Minggu ke-			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Observasi Serta Menganalisis Masalah Pada Objek								
2	Analisis dan Pengumpulan Data								
3	Perancangan Sistem								
4	Pembuatan Sistem								
5	Pengujian dan Presentasi Sistem Kepada Objek								
6	Penyusunan Laporan								

BAB V
HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

5.1 Hasil Implementasi

5.1.1 Halaman Beranda

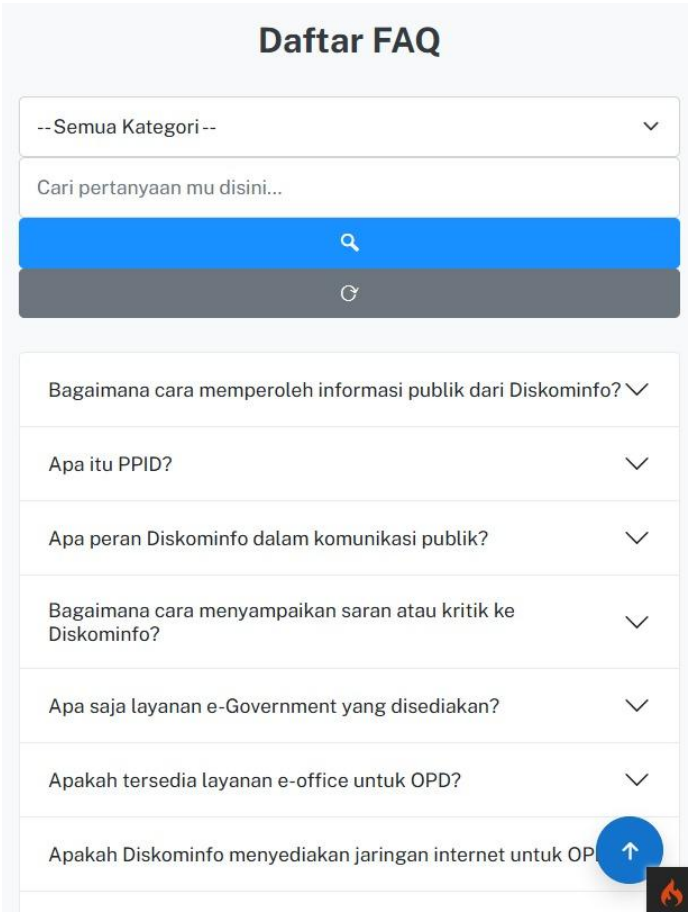


Gambar 5.1 Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan tampilan awal ketika pengguna mengakses sistem FAQ Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah. Pada halaman ini ditampilkan informasi pengenalan sistem dalam bentuk banner besar berwarna biru yang mencantumkan sambutan “Selamat Datang di Sistem FAQ Diskominfosantik” beserta deskripsi singkat mengenai fungsi platform sebagai media tanya jawab resmi. Logo instansi dan nama Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah ditampilkan di bagian atas halaman sebagai identitas visual utama.

Tombol "Lihat Pertanyaan" ditempatkan secara mencolok untuk mempermudah pengguna langsung mengakses daftar FAQ yang tersedia. Di bawahnya, terdapat tiga kolom fitur informasi utama yang disusun secara horizontal, masing-masing berjudul *Tanya Jawab Publik*, *Informasi Publik*, dan *Layanan Digital*. Setiap fitur dilengkapi ikon representatif dan penjelasan singkat, yang bertujuan memberikan pemahaman awal mengenai fungsi dan layanan sistem kepada pengguna.

5.1.2 Halaman Daftar FAQ



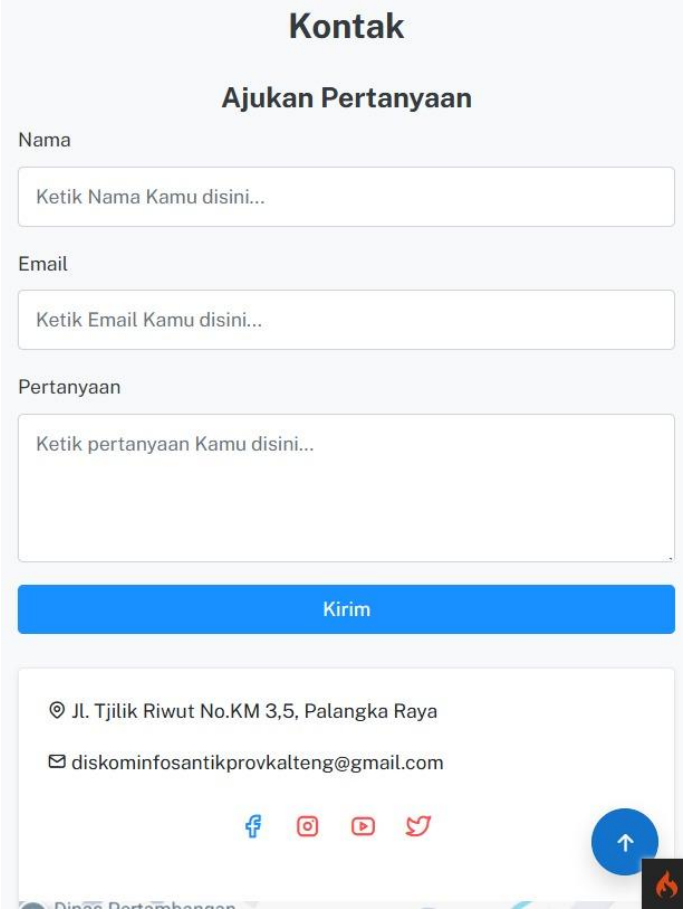
Gambar 5.2 Halaman Daftar FAQ

Halaman Daftar FAQ merupakan fitur utama dalam sistem yang menampilkan seluruh kumpulan pertanyaan dan jawaban yang telah divalidasi oleh admin. Pengguna disuguhi antarmuka yang bersih dan responsif dengan elemen pencarian dan filter kategori di bagian atas. Terdapat dropdown filter kategori di sebelah kiri yang memungkinkan pengguna menyaring pertanyaan berdasarkan klasifikasi seperti *Informasi Publik*, *Layanan Digital*, *e-Government*, dan lainnya.

Di sebelahnya, tersedia kolom pencarian untuk mencari pertanyaan berdasarkan kata kunci tertentu. Fitur *reset* juga disediakan agar pengguna bisa kembali ke tampilan semua data. Daftar pertanyaan disajikan dalam bentuk *accordion*, di mana setiap baris berisi satu pertanyaan. Ketika pengguna mengklik salah satu pertanyaan, maka bagian jawaban akan terbuka di bawahnya, memungkinkan pengguna membaca dengan ringkas dan tidak membebani tampilan secara keseluruhan.

Hal ini memberikan pengalaman interaktif dan efisien dalam menjelajahi FAQ. Di bagian bawah halaman terdapat fitur pagination berbentuk tombol halaman untuk navigasi antar halaman FAQ, jika jumlah data melebihi batas per halaman. Tampilan pagination ini berada di tengah halaman dan menyesuaikan tema visual sistem secara konsisten.

5.1.3 Halaman Kontak



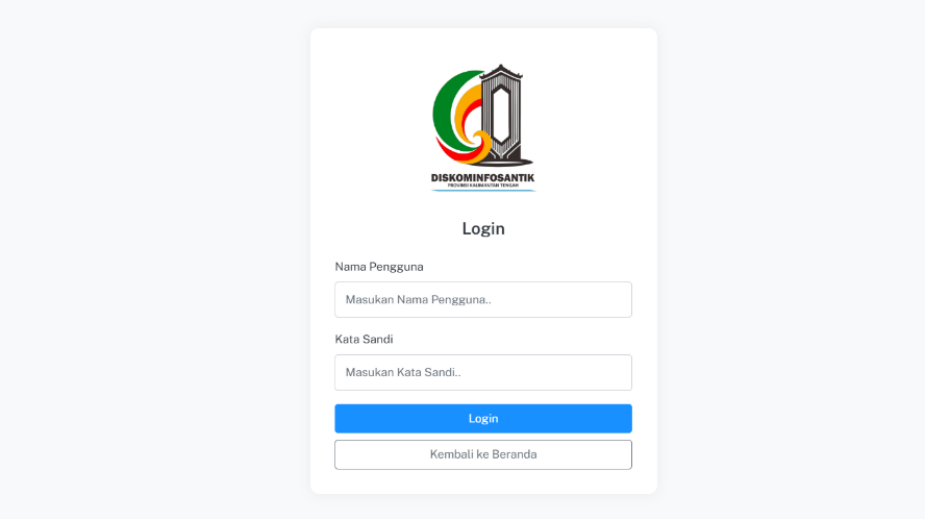
Gambar 5.3 Halaman Kontak

Halaman Kontak dirancang untuk memberikan akses mudah kepada masyarakat dalam mengajukan pertanyaan atau menghubungi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Kalimantan Tengah. Di sisi kiri halaman, tersedia formulir ajukan pertanyaan publik yang terdiri dari tiga input utama, yaitu : kolom nama, email, dan isi pertanyaan. Pengguna dapat mengirimkan pertanyaan mereka secara langsung melalui tombol Kirim berwarna biru yang terletak di bagian bawah form. Fitur ini merupakan bentuk partisipasi publik untuk menyampaikan aspirasi,

kritik, atau permintaan informasi.

Di sisi kanan halaman, terdapat informasi kontak instansi, yang mencakup alamat lengkap kantor, alamat email, serta ikon media sosial resmi seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan Twitter, untuk memperluas kanal komunikasi. Selain itu, disematkan pula peta lokasi Google Maps yang menampilkan lokasi kantor Diskominfosantik secara interaktif, sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui dan mengakses lokasi fisik instansi. Antarmuka halaman ini mengedepankan kesederhanaan dan kejelasan, sehingga masyarakat umum dapat berinteraksi dengan sistem tanpa kesulitan teknis, sekaligus menjadi wujud keterbukaan dan pelayanan publik yang efektif.

5.1.4 Halaman Login

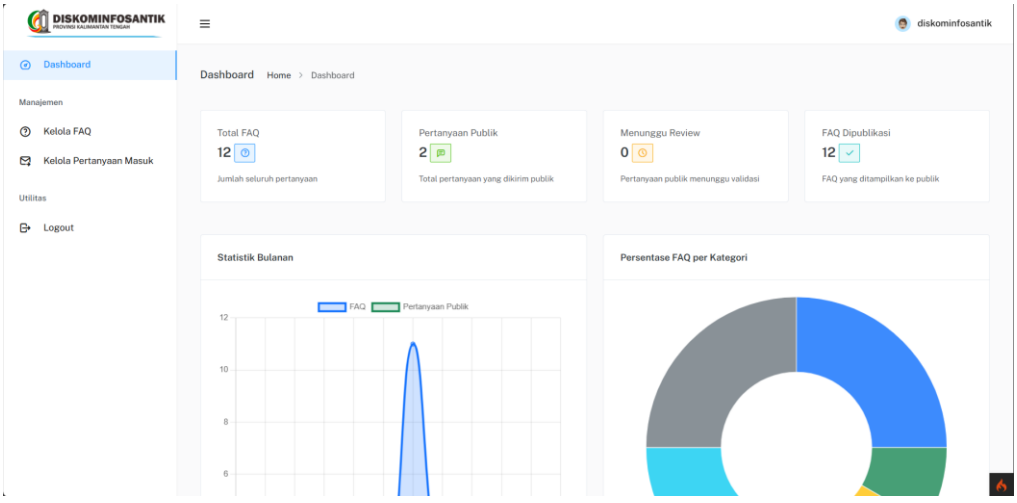


Gambar 5.4 Halaman Login

Halaman Login digunakan oleh admin untuk mengakses bagian manajemen sistem FAQ. Halaman ini bersifat privat dan tidak ditampilkan di menu utama, sehingga hanya dapat diakses melalui URL langsung. Desain antarmukanya

sederhana dan difokuskan pada keamanan serta kemudahan akses bagi pengguna internal. Pada tampilan login, terdapat logo Diskominfosantik yang ditampilkan secara jelas di bagian atas sebagai identitas visual dari sistem. Di bawahnya, tersedia dua kolom isian yang terdiri dari kolom nama pengguna untuk memasukkan username yang telah didaftarkan dan kolom kata sandi untuk menginputkan password secara aman. Setelah mengisi keduanya dengan benar, admin dapat langsung menekan tombol Login berwarna biru untuk melanjutkan ke dashboard sistem. Selain itu, terdapat juga tombol "Kembali ke Beranda" yang berfungsi sebagai navigasi alternatif untuk kembali ke halaman utama. Fitur login ini menjadi elemen penting dalam sistem karena membatasi akses ke fitur manajemen hanya kepada pihak yang berwenang, sekaligus menjaga integritas dan keamanan data FAQ yang ditampilkan kepada publik.

5.1.5 Halaman Dashboard (Admin)

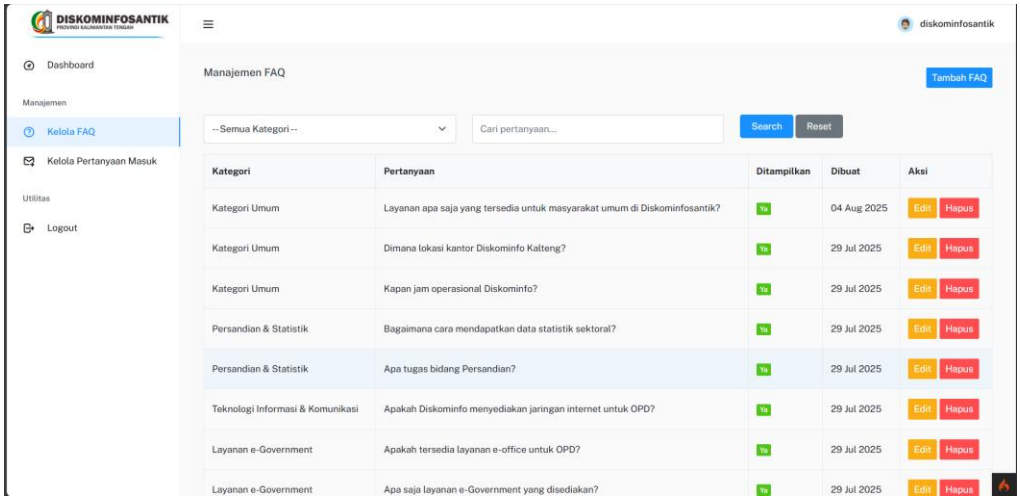


Gambar 5.5 Halaman Dashboard

Halaman Dashboard Admin pada sistem FAQ Diskominfosantik berfungsi sebagai pusat kontrol yang menampilkan ringkasan informasi penting terkait

pengelolaan data FAQ dan pertanyaan publik. Di bagian atas, admin dapat melihat empat kotak informasi utama yang memuat data total FAQ, jumlah pertanyaan publik yang masuk, jumlah pertanyaan yang sedang menunggu review, serta jumlah FAQ yang telah dipublikasikan kepada publik. Di bagian bawah, dashboard menampilkan dua panel visualisasi data. Panel pertama adalah grafik statistik bulanan yang membandingkan jumlah FAQ dengan jumlah pertanyaan publik yang masuk setiap bulan, membantu admin memantau tren aktivitas. Panel kedua adalah diagram persentase FAQ per kategori yang memudahkan analisis distribusi konten berdasarkan topik. Pada sisi kiri layar, tersedia menu navigasi vertikal yang terdiri dari Dashboard, Kelola FAQ, Pertanyaan Masuk, dan Logout, yang memudahkan admin berpindah antarhalaman manajemen. Dengan desain yang sederhana namun informatif, halaman dashboard ini membantu admin memantau dan mengelola sistem FAQ secara efisien dalam satu tampilan terpadu.

5.1.6 Halaman Kelola FAQ (Admin)

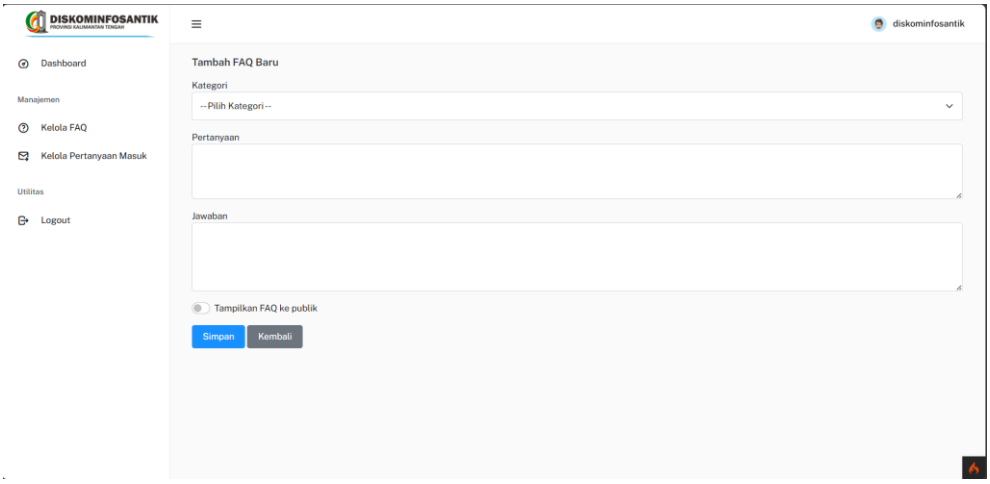


Gambar 5.6 Halaman Kelola FAQ

Halaman Kelola FAQ pada sistem Diskominfosantik berfungsi sebagai pusat pengelolaan seluruh daftar pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan kepada publik. Di bagian atas halaman, terdapat fitur filter kategori dan kolom pencarian yang memudahkan admin menemukan FAQ berdasarkan topik atau kata kunci tertentu. Tombol Search berfungsi untuk memulai pencarian dan tombol Reset untuk mengembalikan tampilan ke daftar penuh.

Daftar FAQ disajikan dalam bentuk tabel yang menampilkan kolom kategori, pertanyaan, status penayangan, tanggal pembuatan, serta opsi aksi. Status penayangan ditandai dengan label “Ya” berwarna hijau untuk menandakan bahwa FAQ tersebut aktif dan tampil di halaman publik. Kolom aksi menyediakan dua tombol, yaitu Edit berwarna oranye untuk mengubah isi pertanyaan dan jawaban, serta Hapus berwarna merah untuk menghapus data FAQ. Di pojok kanan atas halaman, terdapat tombol Tambah FAQ berwarna biru yang digunakan untuk menambahkan pertanyaan dan jawaban baru. Dengan desain yang rapi dan navigasi yang jelas, halaman ini memudahkan admin dalam memantau, memperbarui, dan mengatur informasi FAQ secara cepat dan terstruktur, sehingga konten yang disajikan kepada publik selalu akurat dan relevan.

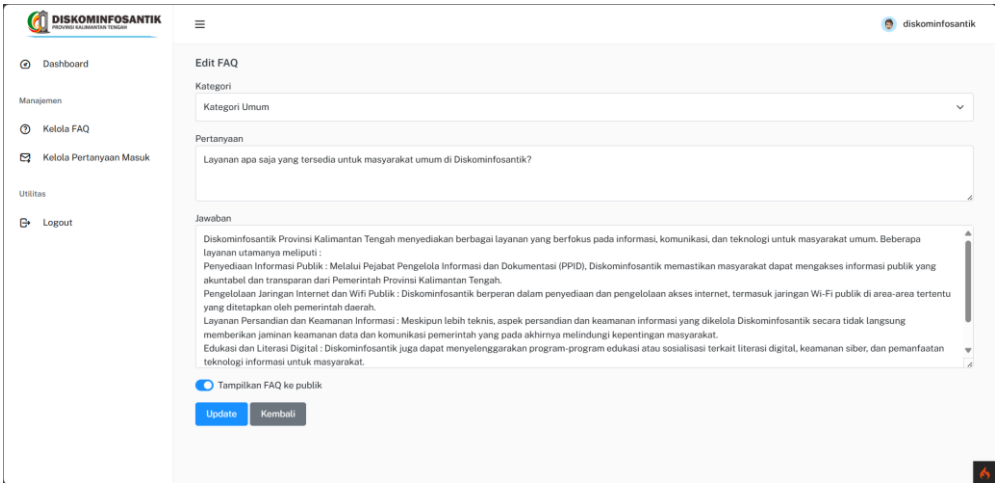
5.1.7 Halaman Tambah FAQ (Admin)



Gambar 5.7 Halaman Tambah FAQ

Halaman Tambah FAQ digunakan oleh admin untuk menambahkan pertanyaan dan jawaban baru ke dalam sistem FAQ. Di bagian atas halaman terdapat dropdown Kategori yang memungkinkan admin memilih kategori yang relevan untuk pertanyaan tersebut, sehingga informasi dapat terkelompok dengan rapi. Selanjutnya, tersedia dua kolom teks, yaitu Pertanyaan untuk mengisi isi pertanyaan yang ingin ditambahkan, dan Jawaban untuk memberikan penjelasan yang sesuai. Di bawahnya, terdapat opsi Tampilkan FAQ ke publik berupa tombol geser (*toggle*) yang berfungsi untuk menentukan apakah FAQ yang baru dibuat langsung ditayangkan ke halaman publik atau disimpan sebagai arsip. Pada bagian bawah formulir, tersedia dua tombol aksi: tombol Simpan untuk menyimpan data, dan tombol Kembali untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya. Tata letak yang sederhana dan ringkas pada halaman ini memudahkan admin untuk menambahkan data FAQ secara cepat.

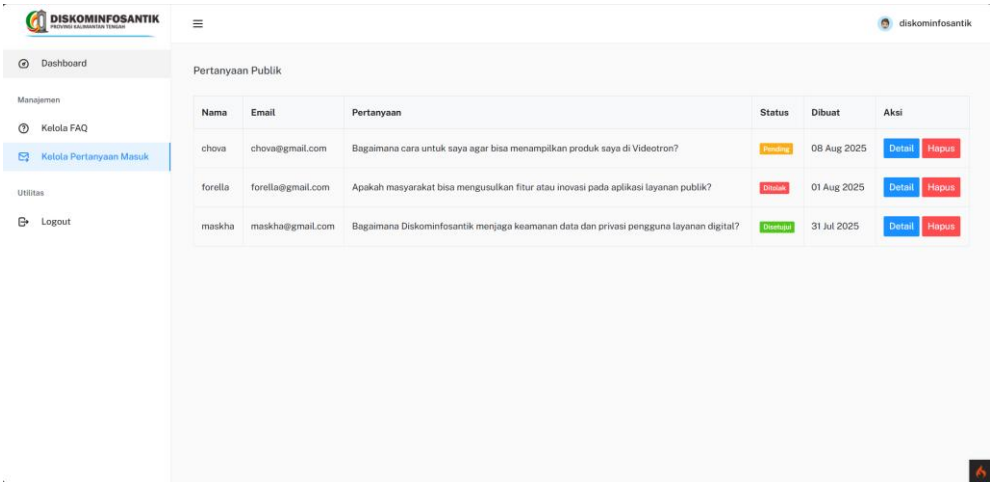
5.1.8 Halaman Edit FAQ (Admin)



Gambar 5.8 Halaman Edit FAQ

Halaman Edit FAQ digunakan oleh admin untuk memperbarui informasi pertanyaan dan jawaban yang sudah ada di sistem FAQ. Pada bagian atas, tersedia dropdown Kategori yang menampilkan kategori dari pertanyaan terkait, memungkinkan admin untuk mengubahnya jika diperlukan. Di bawahnya terdapat kolom Pertanyaan yang memuat teks pertanyaan yang akan diperbarui, serta kolom Jawaban yang berisi informasi atau solusi terkait. Admin juga dapat mengatur status publikasi melalui opsi Tampilkan FAQ ke publik yang berbentuk tombol geser (toggle), sehingga dapat menentukan apakah perubahan yang dilakukan akan langsung ditampilkan ke pengguna umum atau tetap disimpan secara internal. Di bagian bawah halaman, terdapat dua tombol aksi utama: tombol Update berwarna biru untuk menyimpan perubahan, dan tombol Kembali berwarna abu-abu untuk membatalkan proses serta kembali ke halaman sebelumnya. Desain halaman ini dibuat sederhana dan terfokus, sehingga memudahkan admin melakukan pembaruan data FAQ dengan cepat dan akurat.

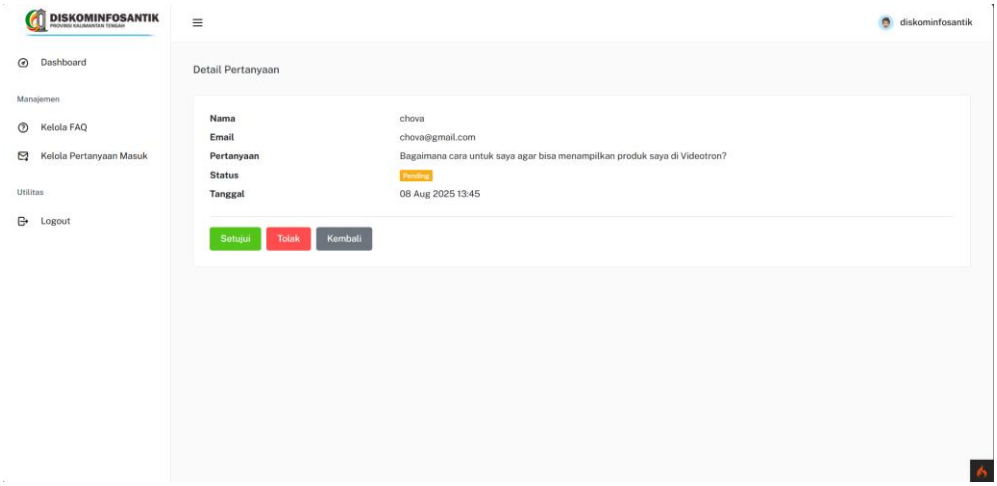
5.1.9 Halaman Kelola Pertanyaan Masuk (Admin)



Gambar 5.9 Halaman Kelola Pertanyaan Masuk

Halaman Kelola Pertanyaan Masuk merupakan pusat bagi admin untuk memantau dan mengelola setiap pertanyaan yang diajukan oleh publik. Pada halaman ini, setiap pertanyaan ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat informasi lengkap, mulai dari nama dan alamat email pengirim, isi pertanyaan, hingga status verifikasi yang ditandai dengan label berwarna seperti kuning untuk *Pending*, merah untuk *Ditolak*, dan hijau untuk *Disetujui*. Admin juga dapat melihat tanggal pertanyaan diajukan serta memiliki kendali penuh melalui dua tombol aksi, yaitu Detail untuk meninjau isi pertanyaan secara lengkap dan Hapus untuk menghapus pertanyaan yang tidak sesuai. Dengan tampilan yang sederhana namun informatif, halaman ini mempermudah admin dalam melakukan proses moderasi, memastikan setiap pertanyaan yang lolos validasi relevan dan layak ditampilkan kepada publik.

5.1.10 Halaman Detail Pertanyaan Masuk (Admin)



Gambar 5.10 Halaman Detail Pertanyaan Masuk

Halaman Detail Pertanyaan Masuk menampilkan informasi lengkap mengenai sebuah pertanyaan yang diajukan oleh pengguna. Informasi tersebut mencakup nama pengirim, alamat email, isi pertanyaan, status pertanyaan yang ditandai dengan label warna (seperti kuning untuk *Pending*), serta tanggal dan waktu pertanyaan diajukan. Pada bagian bawah, terdapat tiga tombol aksi yaitu Setuju untuk menyetujui dan mempublikasikan pertanyaan, Tolak untuk menolak pertanyaan, serta Kembali untuk kembali ke halaman daftar pertanyaan. Tampilan halaman ini dibuat sederhana dan terfokus agar memudahkan admin dalam melakukan peninjauan dan mengambil keputusan terhadap setiap pertanyaan yang masuk.

5.2 Hasil Responden Pengguna

Pada sistem pelayanan informasi publik yang sebelumnya diterapkan di Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah, penyampaian informasi kepada masyarakat masih dilakukan secara manual,

sehingga kurang efisien dan membutuhkan waktu serta tenaga yang cukup besar. Melihat permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah sistem *Frequently Asked Questions* (FAQ) berbasis website yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pelayanan informasi publik.

Implementasi sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi petugas dalam menyampaikan informasi yang sering ditanyakan oleh masyarakat secara lebih cepat dan akurat. Selain itu, sistem ini juga memfasilitasi pihak manajemen dalam melakukan pemantauan terhadap pola pertanyaan dan kebutuhan informasi masyarakat secara sistematis. Untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen kuesioner dengan pendekatan *Skala Likert*, yang berfungsi untuk mengukur persepsi, tanggapan, dan kepuasan responden terhadap kualitas sistem informasi yang telah dibangun.

Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang telah diberikan kepada responden, adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Poin – Poin Pernyataan

No	Pernyataan Yang Diajukan
A. Penggunaan Sistem	
1	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?
2	Apakah sistem ini mempersikat waktu Anda dalam mencari jawaban?
B. Tampilan dan Navigasi	
1	Apakah tampilan antarmuka sistem ini menarik dan mudah dipahami?
2	Apakah navigasi antar halaman berjalan dengan lancar dan intuitif?

C. Fungsionalitas Sistem	
1	Apakah kategori pertanyaan yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
2	Apakah sistem merespons dengan cepat saat digunakan?
D. Kepuasan dan Saran	
1	Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan sistem ini?
2	Apakah Anda bersedia menggunakan sistem ini secara rutin jika diterapkan di instansi?

Tabel 5.2 Skala Likert

No	Keterangan	Nilai
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

a. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Pertama

Tabel 5.3 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Pertama

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	10	50
Setuju	4	10	40
Netral	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	90
Total			90

Perhitungan persentasi adalah sebagai berikut:

$$\frac{90}{100} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 90% responden menyatakan bahwa sangat setuju bahwa pengguna mudah menemukan informasi yang dibutuhkan.

b. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedua

Tabel 5.4 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedua

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	7	35
Setuju	4	12	48
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	86
Total			86

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\frac{86}{100} \times 100 = 86\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 86% responden menyatakan setuju bahwa sistem ini mempersikat waktu pengguna dalam mencari jawaban.

c. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketiga

Tabel 5.5 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketiga

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	9	45
Setuju	4	11	44
Netral	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	89
Total			89

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\frac{89}{100} \times 100 = 89\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 89% responden menyatakan setuju bahwa tampilan antarmuka sistem ini menarik dan mudah dipahami.

d. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keempat

Tabel 5.6 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keempat

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	11	55
Setuju	4	9	36
Netral	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	91
Total			91

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\frac{91}{100} \times 100 = 91\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 91% responden menyatakan setuju bahwa navigasi antar halaman berjalan dengan lancar dan intuitif.

e. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kelima

Tabel 5.7 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kelima

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	7	35
Setuju	4	13	52
Netral	3	0	0
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	87
Total			87

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut:

$$\frac{87}{100} \times 100 = 87\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 87% responden menyatakan setuju bahwa kategori pertanyaan yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

f. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keenam

Tabel 5.8 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Keenam

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	12	60
Setuju	4	8	32
Netral	3	0	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	92
Total			92

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut

$$\frac{92}{100} \times 100 = 92\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 92% responden menyatakan setuju bahwa sistem merespons dengan cepat saat digunakan.

g. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketujuh

Tabel 5.9 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Ketujuh

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	12	60
Setuju	4	8	32
Netral	3	0	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	92
Total			92

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut

$$\frac{92}{100} \times 100 = 92\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 92% responden menyatakan setuju bahwa secara keseluruhan, merasa sangat puas dengan sistem ini.

h. Hasil Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedelapan

Tabel 5.8 Perhitungan Skala *Likert* Pernyataan Kedelapan

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	8	40
Setuju	4	11	44
Netral	3	1	3
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		20	87
Total			87

Perhitungan persentase adalah sebagai berikut

$$\frac{87}{100} \times 100 = 87\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas ditunjukan 87% responden menyatakan setuju dan bersedia menggunakan sistem ini secara rutin jika diterapkan di instansi.

i. Rekap Hasil Perhitungan Skala *Likert.*

Bagian ini memuat rekapitulasi hasil tanggapan dari 20 responden yang merupakan pegawai pada Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah. Berdasarkan hasil rekapitulasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian telah berhasil dilaksanakan dan menghasilkan suatu Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) berbasis web yang ditujukan untuk mendukung kinerja instansi terkait.

Tabel 5.9 Rekap Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Responden									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
2.	Apakah sistem ini mempersikat waktu Anda dalam mencari jawaban?	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5
3.	Apakah tampilan antarmuka sistem ini menarik dan mudah dipahami?	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
4.	Apakah navigasi antar halaman berjalan dengan lancar dan intuitif?	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5
5.	Apakah kategori pertanyaan yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5
6.	Apakah sistem merespons dengan cepat saat digunakan?	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5
7.	Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan sistem ini?	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5
8.	Apakah Anda bersedia menggunakan sistem ini secara rutin jika diterapkan di instansi?	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5

No	Pernyataan	Responden										Total Skor
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Apakah Anda dapat dengan mudah menemukan informasi yang Anda butuhkan?	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	90
2.	Apakah sistem ini mempersikat waktu Anda dalam mencari jawaban?	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	86
3.	Apakah tampilan antarmuka sistem ini menarik dan mudah dipahami?	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	89
4.	Apakah navigasi antar halaman berjalan dengan lancar dan intuitif?	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	91
5.	Apakah kategori pertanyaan yang tersedia sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	87
6.	Apakah sistem merespons dengan cepat saat digunakan?	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	92
7.	Secara keseluruhan, seberapa puas Anda dengan sistem ini?	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	92
8.	Apakah Anda bersedia menggunakan sistem ini secara rutin jika diterapkan di instansi?	4	5	3	5	5	5	4	4	4	4	87
Total Skor Seluruh Responden												714
Rata-rata seluruh responden = (Total keseluruhan skor : Jumlah responden) / Jumlah materi = $\frac{714:20}{8}$												4,5

Perhitungan persentasi,hasil akhir dari perhitungan skala *likert* adalah sebagai berikut:

$$\frac{4,5}{5} \times 100 = 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa sebesar 90% responden menyatakan setuju bahwa Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) berbasis web yang dikembangkan pada Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah dinilai bermanfaat serta mampu membantu dalam penyelesaian permasalahan yang terdapat pada objek penelitian.

5.3 Luaran Penelitian

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa "Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) Berbasis Web di Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah" telah berhasil direalisasikan melalui serangkaian tahapan, antara lain observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan data yang telah dihimpun, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah memenuhi standar kebutuhan pengguna sistem.

Sistem ini dibangun dengan menerapkan konsep pengelolaan informasi yang terstruktur melalui basis data terpusat dan antarmuka web yang interaktif, sehingga mampu memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat, akurat, dan efisien. Dengan demikian, sistem informasi FAQ ini berperan dalam meningkatkan kualitas pelayanan informasi publik di lingkungan Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah secara lebih terorganisasi dan mudah diakses.

BAB VI
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Setelah implementasi awal Sistem Informasi *Frequently Asked Questions* (FAQ) Berbasis Web di Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah berhasil direalisasikan, berbagai saran dan masukan konstruktif dari pengguna menjadi landasan penting dalam merancang tahapan pengembangan selanjutnya. Secara umum, sistem ini telah mendapatkan tanggapan positif karena mampu membantu proses pengelolaan pertanyaan publik secara lebih terstruktur, mulai dari tahap penerimaan, peninjauan, hingga pemberian status keputusan seperti disetujui, ditolak, atau pending. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan agar sistem menjadi lebih optimal, responsif, dan ramah pengguna, khususnya dalam hal efisiensi pengelolaan oleh admin maupun kemudahan akses oleh masyarakat.

Pengembangan berikutnya akan difokuskan pada penambahan fitur-fitur yang belum tersedia dalam versi awal. Beberapa di antaranya meliputi pembatasan jumlah pengiriman pertanyaan dari publik untuk mencegah spam, dukungan multi-admin agar pengelolaan dapat dilakukan secara kolaboratif, serta penyediaan notifikasi otomatis kepada admin saat pertanyaan masuk serta kepada penanya saat pertanyaannya telah dijawab. Hal ini diharapkan dapat mempercepat proses tindak lanjut dan menjadikan manajemen pertanyaan lebih terkontrol, akurat, dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Dari sisi tampilan antarmuka, sistem akan ditingkatkan secara visual baik dalam pemilihan warna maupun elemen grafis untuk menciptakan tampilan yang lebih menarik dan profesional. Sebagai bentuk identitas lokal, akan ditambahkan grafis bertema budaya Dayak khas Kalimantan Tengah untuk memperkuat branding dan karakteristik visual sistem. Tidak hanya itu, pengelompokan daftar pertanyaan secara otomatis berdasarkan kategori tertentu juga akan diterapkan, dengan tetap mempertahankan fitur pencarian sebagai opsi akses cepat.

Di sisi admin, sistem akan ditingkatkan agar pertanyaan baru dapat langsung dijawab melalui panel yang terintegrasi, tanpa harus melakukan input ulang secara manual. Selain itu, akan dikembangkan fitur log aktivitas admin untuk memantau riwayat perubahan dan interaksi dalam sistem. Fitur pengelolaan akun juga menjadi perhatian, di mana pengguna dapat melakukan kustomisasi data pribadi dan mengubah kata sandi secara mandiri guna meningkatkan keamanan akun.

Lebih lanjut, terdapat arahan untuk memperluas fungsi sistem agar tidak hanya terbatas pada layanan FAQ. Sistem akan dikembangkan menjadi platform layanan digital yang lebih komprehensif, yang mencakup penyediaan informasi publik serta layanan-layanan lainnya yang berada di bawah bidang/unit kerja dalam Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik. Dengan menambahkan menu layanan per bidang, sistem diharapkan mampu menjawab kebutuhan masyarakat secara lebih spesifik dan efisien.

Pengembangan ini memerlukan perencanaan dan analisis terhadap sistem yang telah berjalan sebelumnya agar pengembang selanjutnya dapat memahami alur kerja yang ada dan melakukan perluasan cakupan dengan lebih tepat. Secara keseluruhan, pengembangan tahap berikutnya ditujukan untuk meningkatkan kualitas layanan, memperkuat fungsi sistem sebagai media komunikasi dua arah antara pemerintah dan masyarakat, serta mendukung transformasi digital di lingkungan Diskominfosantik Provinsi Kalimantan Tengah.

Sistem informasi FAQ berbasis web ini dapat disempurnakan dengan menambahkan fitur sistem penghitung (count system) untuk menampilkan pertanyaan terpopuler (HOT) berdasarkan frekuensi akses atau jumlah pengguna yang melihat dan mengklik pertanyaan tersebut. Fitur ini akan membantu pengguna lain menemukan topik yang paling sering dicari sehingga meningkatkan relevansi dan efisiensi pencarian informasi. Selain itu, diperlukan pula penambahan batasan jumlah karakter pada pertanyaan yang diajukan guna menjaga kerapian tampilan antarmuka dan memastikan setiap pertanyaan yang masuk tetap jelas, ringkas, serta mudah dipahami.

BAB VII
KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi, pengujian, dan evaluasi, Sistem Informasi FAQ berbasis web pada Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian, dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah telah berhasil memenuhi kebutuhan fungsional yang ditetapkan. Fitur utama seperti beranda, daftar FAQ dengan pencarian, filter kategori, accordion, pagination, serta modul admin untuk kelola pertanyaan dan konten berjalan sesuai alur. Dari sisi pengguna, sistem dinilai informatif, mudah digunakan, dan mendukung pencarian informasi publik secara lebih efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan tinggi dengan rata-rata 90% pada aspek kemudahan, kecepatan, tampilan, dan navigasi. Hal ini membuktikan bahwa sistem FAQ berbasis web ini bermanfaat, efektif, dan layak untuk diterapkan secara lebih luas sebagai sarana peningkatan pelayanan informasi publik.

7.2 Saran

Pengembangan selanjutnya disarankan untuk menambahkan mekanisme keamanan dan moderasi, seperti pembatasan pengiriman pertanyaan, notifikasi otomatis, log aktivitas admin, serta dukungan multi-admin berbasis peran. Fitur tambahan berupa rekomendasi FAQ terkait, tagging otomatis, dan jawaban langsung dari panel admin juga dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan.

Selain itu, perlu dilakukan peningkatan antarmuka dan aksesibilitas dengan memperhatikan warna, tipografi, ikonografi, serta elemen lokal yang mendukung branding. Optimasi performa, keamanan, backup rutin, dan integrasi analitik maupun lintas kanal juga penting untuk menjaga keberlanjutan layanan. Dengan pengembangan tersebut, sistem diharapkan menjadi platform digital yang lebih responsif, transparan, dan bermanfaat bagi masyarakat serta instansi.

DAFTAR PUSTAKA

Adellia & Abdillah, L. A., 2020. Analisis Kualitas Layanan Website E-Commerce Bukalapak Terhadap Kepuasan Pengguna Mahasiswa Universitas Bina Darma Menggunakan Metode Webqual 4.0. *Journal of Software Engineering Ampera,* 1(3), pp. 144-159.

Anon., 2024. *CodeIgniter 4: Framework PHP Terbaik bagi Pemula & Profesional.* [Online] Available at: https://www.cssmayo.com/codeigniter-4/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Aprilia, J., 2025. *Apa itu Laragon? Jawaban Tepat untuk Web Developer!.* [Online] Available at: https://www.dewavps.com/blog/apa-itu-laragon/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Arthana, I. K. R. et al., 2021. PENGEMBANGAN PROTOTYPEFREQUENTLY ASKED QUESTION (FAQ) UNDIKSHADENGAN PENDEKATAN USERCENTEREDDESIGN. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan,* 18(1), pp. 77-88.

Azis, Y. A., 2023. *Skala Likert: Pengertian Menurut Ahli, Cara Menghitung dan Contoh.* [Online] Available at: https://deepublishstore.com/blog/apa-itu-skala-likert/ [Accessed 14 Agustus 2025].

B., 2021. *Apa itu Adminer? | Alat manajemen basis data open-source.* [Online] Available at: https://blog.containerize.com/id/what-is-adminer-open-source-database-management-tool/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Bintara , W. S., 2023. *Pengertian Google Chrome – Fitur, Kelebihan, Kekurangan.* [Online] Available at: https://dianisa.com/pengertian-google-chrome/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Coding Studio, 2025. *Laragon: Pengertian, Fungsi, Fitur dan Cara Menggunakannya.* [Online] Available at: https://codingstudio.id/blog/laragon-adalah/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Creator Media, 2024. *Pengertian Sequence Diagram Menurut Para Ahli.* [Online] Available at: https://creatormedia.my.id/pengertian-sequence-diagram-menurut-para-ahli/#gsc.tab=0 [Accessed 14 Agustus 2025].

Dharmalau, A. & Simbolon, B. Y., 2021. PENERAPAN METODE PIECES DALAM ANALISIS SISTEM INFORMASI DATA PERBAIKAN BARANG PADA PT. PETRA ABADI INTEGRASI. *JURNAL REKAYASA INFORMASI SWADHARMA (JRIS) ,* 1(2), pp. 1-6.

Diskominfosantik Yogyakarta, 2024. *Data Statistik Tepat dan Akurat Landasan Perumusan Kebijakan Daerah.* [Online] Available at: https://dinkominfosan.jogjakota.go.id/detail/index/35620/data-statistik-tepat-dan-akurat-landasan-perumusan-kebijakan-daerah-2024-09-19 [Accessed 14 Agustus 2025].

Fajar, R. . R. & Mukhaiyar, R., 2020. Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN Jurnal Teknik Elektro Indonesia,* 1(2), pp. 129-134.

Farrah Aziz, S. N., Nathasia, N. D. & Hassolthine, C. R., 2024. Pembuatan aplikasi chatbotfaquntuk motionbank (development of a faq chatbot application for motionbank). *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research,* 8(1), pp. 118-127.

Firmansyah, I., 2025. *Activity Diagram Adalah: Pengertian dan Fungsi dalam UML.* [Online] Available at: https://www.softwareseni.co.id/blog/activity-diagram-adalah [Accessed 14 Agustus 2025].

Gunawan, A., Ningsih, S. & Lantana , D. A., 2023. *Pengantar Basis Data.* I ed. s.l.:PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

Hadley, L., 2025. *Top 10 VS Code Extensions Every Developer Should Use in 2025.* [Online] Available at: https://techresearchonline.com/blog/best-vscode-extensions-developers/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Heller, M., 2022. *What is Visual Studio Code? Microsoft's extensible code editor.* [Online] Available at: https://www.infoworld.com/article/2335960/what-is-visual-studio-code-microsofts-extensible-code-editor.html [Accessed 14 Agustus 2025].

I. M., F. D., I. . M. & R. J., 2024. - *Unified Modeling Language: Konsep, Diagram, dan Studi Kasus.* Jakarta: CV. Media SciTech.

Kementrian Kominfo, R., 2021. *PERATURAN BUPATI BEKASI.* Indonesia, Patent No. NOMOR : 90.

Listyaningrum, F. & Diartono, D. A., 2021. PERANCANGAN SISTEM *FREQUENTLY ASKED QUESTIONS* (FAQ) PAGEPADA KANTOR PENGELOLAAN TIK DAN BMN SEMARANG. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama (JSIK),* 5(2), pp. 123-129.

M. M. & A. H., 2022. *Pemodelan Sistem Informasi Menggunakan UML: Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Deepublish.

Morales, G., 2022. *Ulasan Lengkap Draw.io: Fitur, Harga, Pro & Kontra dengan Alternatif Terbaiknya.* [Online] Available at: https://www.mindonmap.com/id/blog/drawio-review/ [Accessed 14 Agustus 2025].

Mulyatun, S., Wahyuni, S. N., Vijaya, R. J. & N., 2022. Pengembangan Sistem Informasi Frequently Asked Question(FAQ) Menggunakan Framework CodeIgniter. *INFORMASI (Jurnal Informatika dan Sistem Informasi),* 14(1), pp. 49-61.

Nabila, S., Putri, A. . R. & A. H., 2021. Pemodelan Diagram UML pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopet). *JIKB Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis,* 12(2), pp. 130-139.

Pelangi, G., 2020. PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam,* 8(2), pp. 79-96.

Pergub Jabar, 2022. *PERATURAN GUBERNUR JAWA BARAT.* Indonesia, Patent No. Nomor 41.

Pramestyarani, A. M., 2020. *ARTIKEL ILMIAH SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA.* [Online]
Available at: https://www.researchgate.net/profile/Aurellia-Pramestyarani-2/publication/344751843_ARTIKEL_ILMIAH_SISTEM_MANAJEMEN_BASIS_DATA/links/5f8db8dc458515b7cf8bb338/ARTIKEL-ILMIAH-SISTEM-MANAJEMEN-BASIS-DATA.pdf
[Accessed 14 Agustus 2025].

Primawanti, E. P. & Hapzi, A., 2022. Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support System (ESS) for Business). *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi,* 3(3), pp. 267-285.

Rifqi Mulyawan, 2023. *Google Chrome.* [Online]
Available at: https://rifqimulyawan.com/literasi/google-chrome/
[Accessed 14 Agustus 2025].

Septiani, N. A. & Habibie , F. Y., 2022. Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan. *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON),* 3(3), pp. 341-349.

Setyadhi, E. M. & Johan, M. C., 2022. Aplikasi Berbasis Web untuk Fitur Frequently Asked Question Bagi Mahasiswa dan Dosen Koordinator Tugas Akhir. *Jurnal Strategi,* 4(1), pp. 45-57.

Siking, A., koniyo, M. H. & Thohir Yassin, R. M., 2023. Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Pelayanan PengujianMaterial Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Provinsi Gorontalo. *Diffusion Journal Of System And Information Technology,* 3(2), pp. 204-213.

S. R., S. R. & S. R., 2021. Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Online pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Menggunakan HTML dan PHP. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi,* 2(1), pp. 1-7.

Tarmuji, 2023. *Pengertian dan Fungsi Google Chrome Yang Perlu Dipahami.* [Online]
Available at: https://www.satutitiknol.com/2023/02/pengertian-dan-fungsi-google-chrome.html
[Accessed 14 Agustus 2025].

Waruwu, M., 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* 9(2), pp. 1220-1230.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Biodata Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Frengklin Matatula,S.Kom,MMSI
2	Jenis Kelamin	Laki laki
3	Jabatan Fungsional	Lector 300
4	NIK	198611012015102
5	NIDN	1101118602
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Saumlaki, 01 November 1986
7	*E-mail*	rfrengklin@gmail.com
8	Nomor telepon/HP	0813-9508-3701
9	Program Studi	Manajemen Informatika
10	Alamat Kantor	Jl. G. Obos No. 114, Palangka Raya
11	Nomor Telpon / Faks	(0536) 3225515
12	Lulusan yang telah dihasilkan	-
13	Mata Kuliah Yang diampu	1. Analisis Dan Desain SI Berorientasi Objek 2. Rekayasa Perangkat Lunak 3. Basis Data 4. Keamanan Sistem 5. Pemograman Berorientasi Objek

B. Riwayat Pendidikan

	Sarjana	**S2/Magister**
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)	Universitas Bina Nusantara (BINUS) Jakarta

	Bandung	
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Teknik Informatika
Tahun Masuk-Lulus	2006 – 2010	2011 - 2013

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 TahunTerakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1.	2020	Penerapan Liturgy Berbasis Online Di Gereja Kalimantan Evangelis Jemaat Yerusalem Palangkaraya Menggunakan Metode Cobit	STMIK Palangkaraya	2.000.000
2	2022	Sistem informasi simulasi soal CPNS/Poldri Menggunakan Sistem CAT (Computer Assisted Test) Pada Bimberl CV Palangkaraya Menara Ilmu	Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	2.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Rp)
1	2018	Kiat sukses Memasrkan Produk Secara Online	RKB Pertamina Palangkaraya	2.000.000
2	2019	Asean Skill Competation (ASC) XIII Provinsi Kalimantan Tengah	Dinas	2.000.000
3	2020	Pemasaran Digital Oleh Dekranasda Kota Palangkaraya	Dinas Dekranasda	2.000.000

4	2021	Pelatihan E-Commerce Bagi Usaha Micro Sektor Home Décor Provinsi kalimantan Tenganh	Dinas Koperasi provinsi Kalteng	2.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/ Tahun
1	Penerapan Liturgy Berbasis Online Di Gereja Kalimantan Evangelis Jemaat Yerusalem Palangkaraya Menggunakan Metode Cobit	Penerbit Deepublish (BUDI UTAMA) Yogyakarta	Volume 3/Nomor 2/2020
2	Sistem informasi simulasi soal CPNS/Poldri Menggunakan Sistem CAT (Computer Assisted Test) Pada Bimberl CV Palangkaraya Menara Ilmu	Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	Volume 4 / Nomor 2/ 2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025

Ketua Peneliti

Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.

NIK. 198611012015102

Lampiran 2. Biodata Anggota

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Maskha Forella
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	NIM	C2257201013
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 24-05-2004
5	E-mail	maskha.forella@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081254389921

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SD Negeri 8 Menteng	SMP Negeri 8 Palangka Raya	SMK Negeri 2 Palangka Raya
Tahun Masuk-Lulus	2010-2016	2016-2019	2019-2022

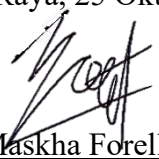
C. Pengalaman Penelitian dalam 5 TahunTerakhir

No.	**Tahun**	**Judul Penelitian**	**Pendanaan**	
			Sumber	**Jumlah (Rp)**
1.	2025	Implementasi Algoritma Fuzzy Tsukamoto Untuk Memprediksi Harga Tandan Buah Segar (TBS) Kelapa Sawit.	STMIK Palangkaraya	2.800.000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025



Maskha Forella
NIM. C2257201013

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Chova Redira Ramadhana
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	NIM	C2257201003
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Muara Teweh, 19-10-2004
5	E-mail	m.chova.r.r@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081347403392

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	MIN Barito Utara	MTsN Barito Utara	MAN Barito Utara
Tahun Masuk-Lulus	2010 - 2016	2016 - 2019	2019 - 2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025



M. Chova Redira.R

NIM. C2257201003

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Megawati
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIM	C2255201120
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 02 Juli 2003
5	E-mail	mgmegawti@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	082350839777

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	MIS Muslimat NU Palangka Raya	SMP Negeri 1 Palangka Raya	SMKN 4 Palangka Raya
Tahun Masuk-Lulus	2009-2015	2015-2018	2018-2021

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 TahunTerakhir

No.	**Tahun**	**Judul Penelitian**	**Pendanaan**	
			Sumber	**Jumlah (Rp)**
1.	2025	Prediksi Kecemasan Mahasiswa Menghadapi Ujian Berbasis Machine Learning.	STMIK Palangkaraya	2.800.000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025



Megawati

NIM. C2255201120

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ryan Achmad Antama
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	NIM	C2255201105
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Buntok, 30 April 2001
5	E-mail	Ryan30216@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	085345906581

B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN 5 Buntok	SMPN 1 Buntok	SMKN 1 Buntok
Tahun Masuk-Lulus	2007-2013	2013-2016	2016 – 2019

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 25 Oktober 2025

Ryan Achmad Antama
NIM. C2255201105

BIODATA ANGGOTA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Yuni Aulia
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIM	E2357401014
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Tumbang Jalemu, 20 Juni 2004
5	E-mail	yyuniauliaa@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	085849226163

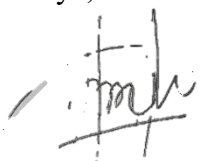
B. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	SDN 2 Bukit Tunggal	SMP Negeri 9 Palangka Raya	SMA Negeri 1 Palangka Raya
Tahun Masuk-Lulus	2010-2016	2016-2019	2019-2022

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

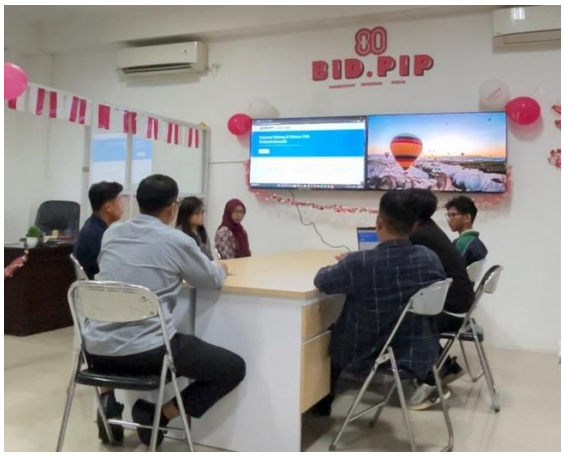
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

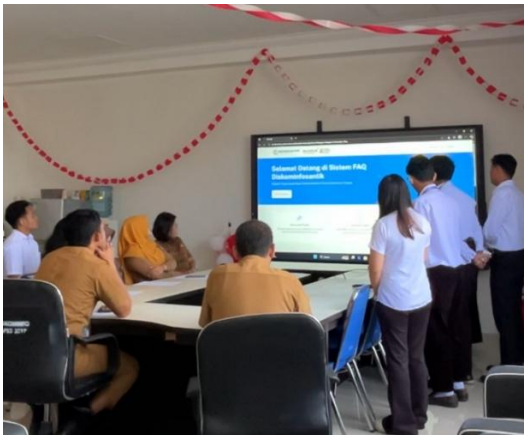
Palangka Raya, 25 Oktober 2025



Yuni Aulia
NIM. E2357401014

Lampiran 3. Dokumentasi Demo Sistem FAQ





Lampiran 4. Surat Serah Terima

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

BERITA ACARA SERAH TERIMA
Nomor: 044/STMIK-5/PM/IX/2025

Pada hari ini, Kamis, 18 September 2025, bertempat di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah kami yang bertanda tangan dibawah ini:

I
Nama : Ryan Achmad Antama
NIM : C2255201105
Prodi : Teknik Informatika
Perguruan Tinggi : STMIK Palangkaraya

Dalam surat serah terima sistem ini bertindak sebagai Mahasiswa PKL, pemberi sistem atas nama STMIK Palangka Raya yang mana selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.

II
Nama : Ashadi Noor
Jabatan : Pranata Komputer Ahli Muda
Instansi : Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah

Dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama pihak Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah yang mana selanjutnya akan disebut sebagai PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak dengan ini menyatakan bahwa:

1. PIHAK PERTAMA telah menyelesaikan pembangunan Sistem Frequently Asked Questions (FAQ) berbasis Website sebagai bagian dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Dinas Komunikasi Informatika Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah.
2. PIHAK PERTAMA menyerahkan hasil pekerjaan tersebut kepada PIHAK KEDUA melalui tautan Google Drive sebagai berikut: https://rb.gy/g3xa0g
3. File yang diserahkan mencakup:
   a. Source code sistem
   b. Database dalam bentuk file *.sql*
   c. Dokumentasi teknis berupa panduan instalasi dan pengunaan
   d. Laporan akhir kegiatan PKL
4. PIHAK KEDUA telah menerima hasil pekerjaan tersebut dalam keadaan baik, dapat diakses, dan siap dimanfaatkan sesuai kebutuhan instansi.
5. Segala bentuk pengelolaan, pemeliharaan, serta pengembangan lebih lanjut atas sistem yang diserahkan menjadi tanggung jawab dan kewenangan PIHAK KEDUA.

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

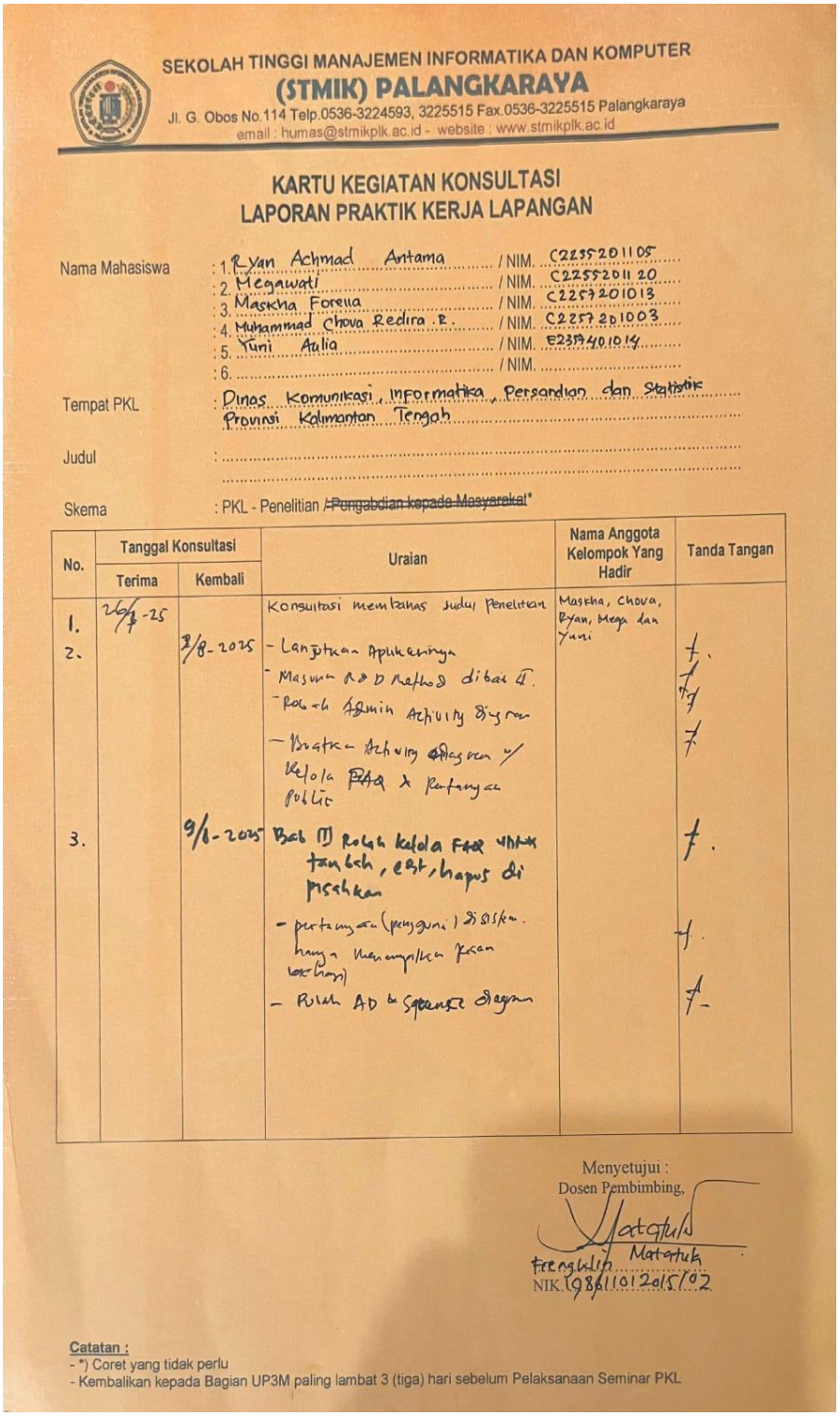
Dengan ditandatanganinya berita acara ini, maka PIHAK KEDUA menyatakan telah menerima hasil pekerjaan PIHAK PERTAMA, berupa sistem dan dokumen sebagaimana dijelaskan di atas, untuk selanjutnya dapat dimanfaatkan sesuai keebutuhan Dinas.

Demikian berita acara serah terima ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 18 September 2025

Yang Menyerahkan	Yang Menerima
PIHAK PERTAMA	PIHAK KEDUA
Ryan Achmad Antama	Ashadi Noor
NIM. C2255201105	NIP. 198310262014021002

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Konsultasi Laporan



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Nama Mahasiswa : 1. Ryan Achmad Antama / NIM. C2255201105
: 2. Megawati / NIM. C2255201120
: 3. Maskha Forella / NIM. C2257201013
: 4. Muhammad Chova Redira R. / NIM. C2257201003
: 5. Yuni Atlia / NIM. E2319401014
: 6. / NIM.

Tempat PKL : Dinas Komunikasi, Informatika, Persandian dan Statistik Provinsi Kalimantan Tengah

Judul :

Skema : PKL - Penelitian / ~~Pengabdian kepada Masyarakat~~*

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Nama Anggota Kelompok Yang Hadir	Tanda Tangan
	Terima	Kembali			
1.	26/7-25		Konsultasi membahas judul penelitian	Maskha, Chova, Ryan, Mega dan Yuni	
2.		2/8-2025	- Lanjutkan Aplikasinya - Masuan R&D Method dibab 4. - Rolo-h Agumin Activity Diagram - Buatkan Activity diagram u/ kelola FAQ & Pertanyaan publik		
3.		9/8-2025	Bab III Rolah kelola FAQ untuk tambah, edit, hapus di pisahkan - pertanyaan (pengguna) di diskusikan. hanya menampilkan jawaban terbaru) - Rolah AD & Sequence Diagram		

Menyetujui :
Dosen Pembimbing,

Matatula
NIK. 198811012015102

Catatan :
- *) Coret yang tidak perlu
- Kembalikan kepada Bagian UP3M paling lambat 3 (tiga) hari sebelum Pelaksanaan Seminar PKL

Lampiran 6. Dokumentasi Seminar Hasil









Lampiran 7. Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR HASIL PENELITIAN

1. Nama Penyaji : Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI. NIK. 198611012015102
   Maskha Forella NIM. C2257201013
   Muhammad Chova R.R NIM. C2257201003
   Megawati NIM. C2255201120
   Ryan Achmad Antama NIM. C2255201105
   Yuni Aulia NIM. E2357401014
2. Hari/ Tanggal : Sabtu, 25 Oktober 2025
3. Waktu : 14.00 WIB s.d Selesai
4. Judul : Implementasi Sistem Frequently Asked Queistions (FAQ) Berbasis Web Di Dinas Komunikasi *Informatika Persandian Dan Statistik* Provinsi Kalimantan Tengah

No	Nama Peserta	NIK / NIM	Tanda Tangan
1.	EKO SAPUTRA	C2257201016	
2.	Yonatan Bagus Salawah	C2257201028	
3.	Jonathan Roxy A.	C2257201029	
4.	Cleysin Pasaribu Ithe	C2255201086	
5.	STEVENSENSIUS	C2255201108	
6.	Agriva Abel. P	C2255201089	
7.	M. Refisyah	C2257201018	
8.	Itari Fitri	C2255201041	
9.	Intan Purwanti	C2255201077	
10.	ADHISTY.R.U	C2257201010	
11.	Gregsi Adhitama P.	C2257201027	
12.	Yolla Putrawati	E2357401002	
13.	Angelia Kaliamen	C2255201021	
14.	Diana Maulida	C2257201074	
15.	Maheswari Paramita B.	C2257201050	
16.	NORHAYUSAH	C2255201024	
17.	GODLI ZAKA	C2255201019	
18.	Esisko	C2255201003	
19.	Annisa Nur Fitriani Azzahra	E2357401015	
20.			

Palangka Raya, 25 Oktober 2025
Penyaji,

Frengklin Matatula, S.Kom., MMSI.
NIK. 198611012015102

Kepala UP3M,

Rosbiati, M.Kom.
NIK. 197811102005003