ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

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

OLEH

JEPRI
NIM C1657201030
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

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

OLEH

JEPRI
NIM C1657201030
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : **JEPRI**
NIM : C1657201030

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 13 Februari 2021
Yang Membuat Pernyataan,



JEPRI

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Tugas Akhir Ini telah disetujui untuk diujikan
pada Tanggal 20 Januari 2021

Pembimbing I,

Hafiz Riyadli, M.Kom
NIK.198604042010103

Pembimbing II,

Deden Andriawan, M.Kom
NIK.198610172018102

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

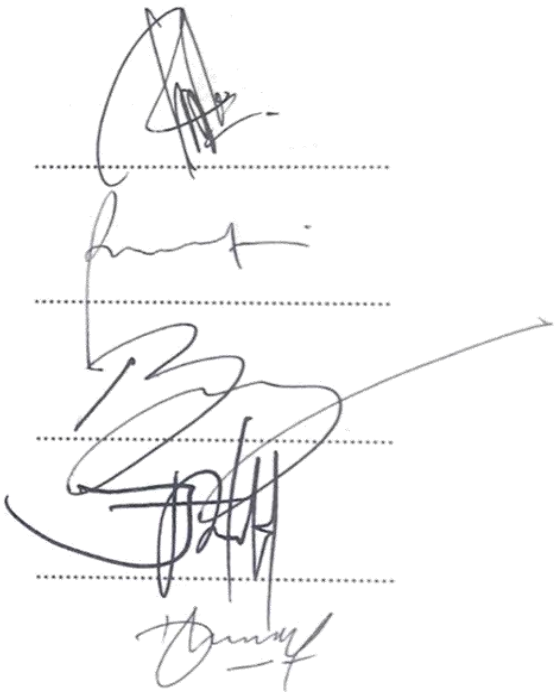
Suparno, M.Kom
NIK.196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 13 Februari 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Rommi Kaestria, M.Kom ..... 
   Ketua
2. Rosmiati, M.Kom .....
   Sekretaris
3. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., MT .....
   Anggota
4. Hafiz Riyadli, M.Kom .....
   Anggota
5. Deden Andriawan, M.Kom .....
   Anggota

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Apa yang kamu pikirkan, kamu wujudkan

Apa yang kamu rasakan, kamu pikat

Dan apa yang kamu imajinasikan, kamu buat.

(Gautama Buddha)

Ku Persembahkan Untuk :

1. Kedua orang tau-ku tercinta, adik-ku serta keluarga yang selalu mendoakan-ku, terima kasih atas segala yang telah diberikan kepadaku.
2. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Palangkaraya yang telah banyak memberi ilmunya selama kuliah.
3. Sahabat-sahabat serta teman-teman seperjuangan SI-A angkatan 2016.

INTISARI

Jepri, C1657201030, 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web*, Pembimbing I Hafiz Ryadli, M.Kom., Pembimbing II Deden Andriawan, M.Kom.

Instansi pemerintah terkecil adalah Kantor Desa merupakan suatu instansi yang melakukan pengolahan data kependudukan terutama dalam proses mencatat setiap registrasi penduduk, perpindahan penduduk, data kartu indonesia sehat dan penyampaian informasi-informasi terbaru untuk masyarakat. Pengolahan data penduduk merupakan suatu kegiatan utama yang dilakukan oleh desa, dimana dalam melakukan pengolahan data kependudukan harus dilakukan secara cepat, tepat dan akurat. Namun pada kenyataannya di Kantor Desa Masaha sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data dan kurang akurat dalam pemberian informasi yang dibutuhkan. Untuk dapat meningkatkan pendataan penduduk beserta laporannya kepada instansi yang lebih tinggi yaitu kecamatan, maka diperlukan langkah-langkah pengembangan sistem pengelolaan data kependudukan. Oleh karena itu penulis terdorong untuk menganalisis dan merancang sistem informasi pengolahan data penduduk pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas berbasis web.

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kepustakaan, kuesioner. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi ini diantaranya UML (*Unified Modelling Language*), PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Effeciency, Services*). Serta perancangan desain antarmuka menggunakan Balsamiq MockUp.

Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan metode Skala Likert, dengan 10 pernyataan yang diajukan kepada 20 responden dapat disimpulkan bahwa rancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web sudah layak dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 83,5%.

Kata kunci : *Analisis, Perancangan, Sistem, Informasi, Pengolahan Data, Kependudukan, Web.*

ABSTRACT

Jepri, C1657201030, 2021. *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web*, Pembimbing I Hafiz Ryadli, M.Kom., Pembimbing II Deden Andriawan, M.Kom.

Government agencies is the smallest Village Office is an agency that performs the processing of the data population, especially in the process of recording each registration of the population, population displacement, the data of the healthy indonesia card and delivery of the latest information to the public. The processing of data of the population is one of the main activities carried out by the village, where in the data processing demography should be done in a rapid, precise and accurate. But in reality in the Office of the Village Masaha frequent errors in data recording and less accurate in the provision of information required. To be able to increase the population census and a report to the agency that the higher the district, then the necessary steps of the development of the system of management of population data. Therefore, the author is compelled to analyze and design information systems processing data of the population at the Village Office Masaha Kabupaten Kapuas web-based.

In this research, the writer uses qualitative research with data collection methods are observation, interview, literature, questionnaire. Tools used to analyze and design information systems such as UML (*Unified Modelling Language*), PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Effeciency, Services*). As well as the design interface design using Balsamiq MockUp.

Based on the results of the calculation of the questionnaire using the Likert Scale method, with 10 statements submitted to the 20 respondents can be concluded that the design of Information Systems Processing Data of the Population At the Village Office Masaha Kabupaten Kapuas-Based Website has been worth it and in accordance with the needs of users, because earned value interpretation of 83,5%.

Keywords : *Analysis, Design, System, Information, Data Processing, Population, Web.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Kuasa-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web".**

Penulisan Tugas Akhir ini ditunjukkan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang program S-1 program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Program Tugas Akhir ini, terutama kepada :

1. Suparno, M.Kom Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Joniko Selaku Kepala Desa Masaha yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di kantor Desa Masaha.
3. Rosmiati, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
4. Cipto, S.Pd Selaku Sekretaris Desa Masaha.

5. Hafiz Riyadli, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, nasehat, dan semangat selama penulisan berlangsung.
6. Deden Andriawan, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasehat, dan semangat selama penulisan berlangsung.
7. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.
8. Semua teman-teman Sistem Informasi kelas A angkatan 2016 yang selalu memberi semangat dan nasehat.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang ada. Untuk itu penulis meminta maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada, serta merasa perlunya kritik dan saran dari pihak-pihak lain untuk memperluas wawasan penulis.

Palangka Raya, Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN PERNYATAAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
INTISARI vi
ABSTRACT vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 3
C. Batasan Masalah 3
D. Tujuan Dan Manfaat 4
1. Tujuan Penelitian 4
2. Manfaat Penelitian 4
E. Jenis Penelitian 5
F. Sistematika Penulisan 8
G. Penjelasan Kata Kunci 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11
A. Dasar Teori 11
1. Teori Yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian 11
2. Teori Permodelan Yang Digunakan 15
B. Penelitian Yang Relevan 25

BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Metode Pengumpulan Data 32
1. Metode Observasi 32
2. Metode Wawancara 32
3. Studi Pustaka 32
4. Metode Dokumentasi 33
5. Kuesioner 33
B. Metode Pengembangan Sistem 33

C. Tinjauan Umum 35
D. Analisis 35
1. Analisis Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan..... 36
2. Analisis Kebutuhan Sistem 37
3. Analisis Kelayakan Sistem..... 39
E. Desain Sistem..... 40
1. Desain Antarmuka..... 40
2. Desain Proses 50
3. Desain Perangkat Lunak 66
4. Desain Basis Data 67
5. Desain Keamanan..... 71
6. Desain Keuangan Dan Biaya 72
7. Perawatan Sistem 72

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 73
A. Hasil Penelitian Secara Umum 73
1. Tempat Penelitian Yang Dilakukan 73
2. Struktur Organisasi 73
3. Visi dan Misi..... 74
4. Hal Yang Diperoleh Pada Saat Penelitian..... 74
B. Pembahasan..... 74
1. Implementasi Desain..... 74
2. Pembahasan Hasil Responden Pengguna..... 85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 95
A. Kesimpulan 95
B. Saran..... 96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol *User Diagram* 16
Tabel 2. Simbol *Activity Diagram* 18
Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram* 19
Tabel 4. Simbol *Class Diagram* 20
Tabel 5. Skala Penilaian 22
Tabel 6. Kajian Penelitian yang Relevan 26
Tabel 7. Analisis *Pieces* 36
Tabel 8. Tabel Admin 67
Tabel 9. Tabel Perpindahan Penduduk 68
Tabel 10. Tabel Registrasi Penduduk 68
Tabel 11. Tabel Penduduk Asli 69
Tabel 12. Tabel Kartu Indonesia Sehat 70
Tabel 13. Tabel Pengumuman 71
Tabel 14. Tabel Pesan 71
Tabel 15. Keuangan dan Biaya 72
Tabel 16. Daftar poin yang diujikan 84
Tabel 17. Skor Hasil 86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo *XAMPP* 23
Gambar 2. Logo *Google Chrome* 24
Gambar 3. Logo *Sublime Text 3* 24
Gambar 4. Logo *Balsamiq* 25
Gambar 5. Logo StarUML 25
Gambar 6. *Waterfall* model 34
Gambar 7. Masukan Antarmuka 41
Gambar 8. Keluaran Antarmuka 42
Gambar 9. Desain Form Login Admin 42
Gambar 10. Desain Beranda Admin 43
Gambar 11. Desain Form Perpindahan 44
Gambar 12. Desain Data Perpindahan 44
Gambar 13. Desain Ubah Data Perpindahan 45
Gambar 14. Desain Form Registrasi 45
Gambar 15. Desain Data Registrasi 46
Gambar 16. Desain Ubah Data Registrasi 46
Gambar 17. Desain Form Penduduk Asli 47
Gambar 18. Desain Tabel Data Penduduk Asli 47
Gambar 19. Desain Ubah Data Penduduk Asli 48
Gambar 20. Desain Kelola Data Kartu Indonesia Sehat 48
Gambar 21. Desain Kelola Data Pengumuman 49
Gambar 22. Desain Kelola Data Hubungi Kami 50
Gambar 23. *Use Case Diagram* 51

Gambar 24. *Activity Diagram* Login Admin 53
Gambar 25.*Activity Diagram* Kelola Data Perpindahan 54
Gambar 26. *Activity Diagram* Kelola Data Registrasi 55
Gambar 27. *Activity Diagram* Kelola Data Penduduk Asli 56
Gambar 28. *Activity Diagram* Kelola Data KIS 57
Gambar 29. *Activity Diagram* Kelola Data Pengumuman 58
Gambar 30. *Sequence Diagram* Login 59
Gambar 31. *Sequence Diagram* Perpindahan Penduduk 60
Gambar 32. *Sequence Diagram* Registrasi Penduduk 61
Gambar 33. *Sequence Diagram* Penduduk Asli 62
Gambar 34. *Sequence Diagram* Kartu Indonesia Sehat 63
Gambar 35. *Sequence Diagram* Pengumuman 64
Gambar 36. *Class Diagram* Kantor Desa Masaha 65
Gambar 37. *Flowchart Diagram* Kantor Desa Masaha 66
Gambar 38. Struktur Organisasi 73
Gambar 39. Desain Masukan Antarmuka 75
Gambar 40. Desain Keluaran Antarmuka 75
Gambar 41. Desain *Form Login* Admin 76
Gambar 42. Desain Beranda Admin 77
Gambar 43. Desain *Form* Perpindahan 78
Gambar 44. Desain Tabel Data Perpindahan 78
Gambar 45. Desain Ubah Data Perpindahan 79
Gambar 46. Desain *Form* Registrasi 79
Gambar 47. Desain Tabel Data Registrasi 80
Gambar 48. Desain Ubah Data Registrasi 80

Gambar 49. Desain *Form* Penduduk Asli 81
Gambar 50. Desain Tabel Data Penduduk Asli 81
Gambar 51. Desain Ubah Data Penduduk Asli 81
Gambar 52. Desain Kelola Data Kartu Indonesia Sehat 82
Gambar 53. Desain Kelola Data Pengumuman 82
Gambar 54. Desain Kelola Data Hubungi Kami 83
Gambar 55. Rancangan Halaman Pengunjung 83
Gambar 56. Rancangan Halaman Info dan Pengumuman 84
Gambar 57. Rancangan Halaman Kartu Indonesia Sehat 84
Gambar 58. Rancangan Halaman Visi dan Misi 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Permohonan Penelitian

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir

Lampiran 4. Lembar Observasi

Lampiran 5. Lembar Wawancara

Lampiran 6. Berita Acara Sidang Tugas Akhir

Lampiran 7. Kuesioner Responden

Lampiran 8. Daftar Hadir Sidang Tugas Akhir

Lampiran 9. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Instansi pemerintah terkecil adalah Kantor desa merupakan suatu instansi yang melakukan pengelolahan data kependudukan terutama dalam proses mencatat setiap registrasi penduduk dan perpindahan penduduk.

Untuk dapat meningkatkan pendataan penduduk beserta laporannya kepada instansi yang lebih tinggi yaitu kecamatan, maka diperlukan langkah-langkah pengembangan sistem pengelolaan data Kependudukan, berhubungan dengan teknik pengumpulan, mencatat dan mengolah data penduduk yang terdiri dari pengolahan data kelahiran, data kartu indonesia sehat (KIS), pengolahan perpindahan dan registrasi penduduk. Pengolahan data penduduk merupakan suatu kegiatan utama yang dilakukan oleh desa, dimana dalam melakukan pengolahan data kependudukan harus dilakukan secara cepat, tepat dan akurat.

Tetapi pada kenyataannya saat ini masih banyak lembaga pemerintahan yang masih melakukan pengolahan data kependudukan secara manual yang menyebabkan beberapa permasalahan seperti lambatnya proses pelayanan terhadap masyarakat, kurang akuratnya dalam membuat laporan dan arsip data penduduk serta mengirim laporan yang nantinya akan diserahkan kepada kecamatan. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi kependudukan yang dapat membantu dalam pengolahan data kependudukan,

dan mampu menjembatani proses pelaporan data kependudukan dari desa ke kecamatan sehingga mempercepat proses pelayanan terhadap masyarakat dan mempengaruhi optimalisasi proses kerja pegawai di Desa dan Kecamatan.

Pengembangan Sistem Informasi ini akan memanfaatkan teknologi informasi yang akan membantu pendataan penduduk disuatu desa terutama pada proses pendataan penduduk, perpindahan penduduk, dan registrasi penduduk yang memerlukan kecermatan dan ketelitian tinggi. Sehingga dalam waktu yang singkat pembuatan laporan pendataan penduduk tersebut diatas dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi dan dapat memberikan laporan secara cepat dan tepat.

Sehubungan dengan masalah yang terjadi maka penulis terdorong untuk menganalisis dan merancang sistem informasi ini yang dapat membantu dalam kinerja baik untuk bagian administrasi dalam pengolahan data registrasi penduduk dan perpindahan penduduk. Penerapan sistem informasi ini untuk memberikan kemudahan dalam meminimalisir terjadinya kesalahan. Maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis tertarik untuk meninjau permasalahan dari sudut ilmu yang penulis peroleh dari perkuliahan yang di tempuh. Mengenai data penduduk desa dengan judul sebagai berikut : **“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web”.**

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka penulis dapat mengambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Menganalisis Dan Merancang Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web?”

C. Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dari Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk pada Desa Masaha Berbasis Web ini meliputi :

1. Sistem informasi pengolahan data penduduk pada Kantor Desa Masaha ini dibuat hanya sampai pada tahap analisis dan perancangan.
2. Data yang disajikan dalam analisis dan perancangan sistem pengelolaan data penduduk ini yaitu meliputi data kartu indonesia sehat (KIS), data register penduduk, perpindahan penduduk, data penduduk asli, dan menampilkan visi dan misi Desa Masaha Kabupaten Kapuas.
3. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis PIECES.
4. Pembuatan sistem informasi ini dirancang menggunakan Balsamiq Mockups dan Star UML.

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah analisis dan perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas berbasis web, agar dapat mengelola data perpindahan penduduk, data registrasi penduduk, dan data penduduk asli.

2. Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari sistem informasi pengolahan data penduduk ini yaitu :

a. Administrasi

Adapun manfaat pada bagian administrasi adalah untuk mempermudah dalam mengelola data registrasi penduduk, data perpindahan penduduk, data penduduk asli dan data kartu indonesia sehat (KIS) di Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas.

b. Penduduk

Adapun manfaat bagi penduduk adalah untuk memudahkan melihat informasi yang ada di desa Masaha terutama informasi tentang penerima atau pengurusan kartu indonesia sehat (KIS) dan pengumuman terbaru. Sehingga penduduk tidak perlu bolak-balik ke Kantor Desa Masaha.

c. Penulis

Manfaat bagi penulis adalah untuk dapat mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat pada bangku perkuliahan dan mengimplementasikannya pada dunia nyata, serta juga sebagai syarat dari kelulusan program Strata 1 Program Sistem Informasi pada STMIK Palangkaraya.

d. STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga sebagai rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik penelitian yang serupa.

E. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:8) metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah *(natural setting)*; disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya: disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Filsafat postpositivisme sering juga disebut sebagai paradigma interpretif dan konstruktif, yang memandang realitas sosial sebagai sesuatu

yang holistik / utuh, kompleks, dinamis, penuh makna, dan hubungan gejala bersifat interaktif *(reciprocal)*. Penelitian dilakukan pada obyek yang alamiah, obyek yang alamiah adalah obyek yang berkembang apa adanya, tidak dimanipulasi oleh peneliti dan kehadiran peneliti tidak mempengaruhi dinamika pada obyek tersebut. Dalam penlitian kualitatif instrumennya adalah orang atau *human instrument*, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi instrumen, maka peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas, sehinggga mampu bertanya, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial yang diteliti menjadi lebih jelas dan bermakna. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam terhadap situasi sosial yang diteliti, maka teknik pengumpulan data bersifat triangulasi, yaitu menggunakan berbagai teknik pengumpulan data secara gabungan / simultan. Analisis data yang dilakukan bersifat induktif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan dilapangan dan kemudian dikonstruksikan menjadi hipotensis atau teori. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengadung makna. Maka adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibentuk data yang tampak. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih menekankan pada makna. Generalisasi dalam penelitian kualitatif dinamakan *transferability*.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau enterpretif, digunakan

untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis.

Berdasarkan penelitian di atas, maka peneliti menerapkan penelitian kualitatif pada Kantor Desa Masaha. Yang mana pada Kantor Desa Masaha saat ini adalah pengolahan data penduduk masih menggunakan sistem pencatatan dengan aplikasi *Microsoft Word* yang berguna untuk mengolah data seperti pengumuman, registrasi penduduk, perpindahan penduduk dan data penerima KIS. Sedangkan Microsoft Excel ini berguna untuk mengolah data pemasukan dan pengeluaran anggaran desa, hal ini dirasakan sangat kurang efektif dan efisien karena sering terjadi kesalah terhadap pencatatan data. Hal tersebut membuat kurangnya kualitas layanan pada Kantor Desa Masaha. Maka dari itu, peneliti membuat Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web. Dimana, hasil dari penelitian ini adalah berupa perancangan atau *desain web* yanng diharapkan dapat menjadi acuan Kantor Desa Masaha dalam meningkatkan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan visi dan misinya.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab l pendahuluan mendiskripsikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, dan penjelasan istilah kunci.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ll berisi tentang teori-teori, topik, pemodelan yang digunakan dalam penelitian.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab lll berisi tentang secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti berupa metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, tinjauan umum, analisis, serta desain sistem yang digunakan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab lV menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya, dan uji coba sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Adapun penjelasan operasional istilah-istilah penting yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail sesuatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau penyusunannya untuk di kaji lebih lanjut.
2. Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.
3. Sistem adalah sekumpulan unsur elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan.
4. Informasi adalah kumpulan data yang diolah dan digabung menjadi sebuah bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti.
5. Pengolahan Data adalah suatu usaha untuk menipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berguna.

6. Kependudukan adalah hal yang berkaitan dengan jumlah, struktur, umur, jenis kalamin, agama, kelahiran, kematian, persebaran, mobilitas dan kualitas serta ketahannya yang menyangkut politik, ekonomi, sosial, dan budaya.
7. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan home page. Home page berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar Teori

Dalam pembahasan ini, meguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan dan penelitian yang relevan.

1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Menurut Peter Salim (2011:26), Analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya.

Menurut Fatta Hanif (2013:2), Analisis adalah kemampuan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga mudah dipahami.

Berdasarkan definisi diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa analisis merupakan suatu peristiwa untuk mencari permasalahan yang sedang dihadapi sehingga dapat di ketahui kebenaran atas keadaan atau peristiwa yang di selidiki.

b. Perancangan

Menurut Al-Bahra dalam bukunya yang berjudul Analisis & Desain Sistem Informasi (2015:39), menyebutkan bahwa: "Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik."

Menurut My Earth (2013:2), “Perancangan adalah suatu kegiatan membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.”

Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa perancangan merupakan suatu pola yang dibuat untuk mengatasi masalah yang dihadapi perusahaan atau organisasi setelah melakukan analisis terlebih dahulu.

c. Analisis dan Perancangan Sistem

Menurut Turban (2010:479), Analisis adalah pemeriksaan terhadap masalah bisnis yang mana organisasi berencana untuk memecahkannya dengan sebuah sistem.

Menurut Laudon (2012:82), Perancangan Sistem adalah suatu tahapan dalam daur hidup sistem yang menerjemahkan spesifikasi perancangan untuk solusi sistem.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa analisis dan perancangan sistem mencari permasalahan yang sedang di hadapi sehingga dapat di simpulkan dan di implementasikan melalui rancangan atau gambaran untuk solusi permasalahan itu sendiri.

d. Sistem

Menurut Romney dan Steinbart (2015:3), Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang terkecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Menurut Ali dan Wangdra (2010:8), Sistem adalah kumpulan dari sub-sub sistem, elemen-elemen, prosedur-prosedur, yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu, seperti informasi, target, atau goal.

Jadi dapat disimpulkan, Sistem adalah komponen-komponen dari sub-subs sistem, elemen-elemen, dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

e. Informasi

Menurut Raymond McLeod (2018:2), Informasi merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi haruslah berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga faktor, yaitu relevasi, tepat waktu dan akurasi.

Menurut Wahyono (2015:40), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan sebagai salah satu sumber daya penting dan berkualitas. Karena adanya informasi seseorang dapat mengambil sebuah keputusan yang baik.

f. Sistem Informasi

Menurut Panja (2015:14), Sistem informasi merupakan kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol.

Menurut Faisal (2016:13), Sistem informasi adalah kumpulan elemen yang berupa sub sistem yang berhubungan satu sama lain dan bekerjasama untuk mengolah data dan menghasilkan informasi yang berarti dan berguna bagi pemakai atau pengambil keputusan.

Sedangkan sistem informasi dalam penulisan ini dapat diartikan sebagai sekumpulan subsistem, komponen dan elemen-elemen yang

saling berhubungan dan bekerja sama antar bagian dengan bagian lainnya.

g. Pengolahan Data

Menurut Terry dalam Hutahean (2014:8), Pengolahan data adalah serangkaian operasi atas informasi yang direncanakan guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan.

Sutarman (2012:4), Pengolahan data adalah proses perhitungan/transformasi data *input* menjadi informasi yang mudah dimengerti ataupun sesuai dengan yang diinginkan.

h. Berbasis Web

Menurut O'Brien (2015:157), Web service merupakan komponen software yang berbasis framework web dan standar object-oriented dan teknologi untuk penggunaan web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi user yang berbeda dan platform yang berbeda. Web service dapat menghubungkan fungsi bisnis untuk pertukaran data secara real time dalam aplikasi berbasis web.

Menurut Simarmata (2017:185), Aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar World Wide Web Consortium (W3C). Mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan browser web.

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa berbasis web merupakan sebuah aplikasi yang diakses melaluli web browser dengan menggunakan jaringan sebagai media transmisi. Aplikasi berbasis web dapat juga digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda.

2. Teori Permodelan Yang Digunakan

a. *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

UML menyediakan diagram-diagram yang sangat kaya dan dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu berserta hubungan-hubungannya. Diagram penting karena diagram menyediakan representasi secara grafis dari sistem (atau bagiannya). Representasi grafis sangat memudahkan pemahaman terhadap sistem.

UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemerograman apapun. UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek seperti C++, *Java*, C# atau *Visual* Basic.*NET*.

UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi yang akan dikembangkan.

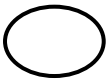
1) *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *Use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. *Use case* mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

Simbol-simbol yang ada pada *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Simbol *User Diagram*

SIMBOL	**NAMA**	**KETERANGAN**
(1)	**(2)**	**(3)**
	*Actor*	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan *use case*.
	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri *(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergabung pada elemen yang tidak mandiri.
	Generalitation	Hubungan dimana objek anak *(independent)* berbagi perilaku dengan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*acestor*).
	Include	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara eksplisit.

	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
	Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	*System*	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
	*Use case*	Deskripsi dari urutas aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	*Collaboration*	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
	*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputer.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:155)

2) Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *Activity Diagram* adalah diagram aktivitas yang menggambarkan *workflow* aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Simbol-simbol yang ada pada *Aktivity Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
(1)	(2)	(3)
	Acivity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action	*State* dari sebuah sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:161)

3) Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:165) Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mensdeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Sequence Diagram merupakan diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu di lakukan. *Message* atau pesban apa

yang dikirimkan dan kapan pelaksanaannya, diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya secara teratur.

Simbol-simbol yang ada pada *Sequence Diagram* dapa dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Sequence Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
(1)	(2)	(3)
	*Life Line*	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2016:165)

4) Class Diagram

Menurut Sugiarti (2013:37) *Class Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur dalam objek sistem. Diagram ini menunjukkan *Class object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *Class Object.* Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variabel-variabel yang mendeskripsikan properti

dengan bentuk sebaris teks dalam kleas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh kelas yang dalam *Class Diagram* dilambangkan menggunakan simbol-simbol.

Simbol-simbol yang ada pada *Class Diagram* dapat dilihat pada tabel berkut.

Tabel 4. Simbol *Class Diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
(1)	(2)	(3)
	*package*	*Package* merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.
	Kelas	Kelas pada strukur sistem, tiap kelas memiliki nama, *attribut,* dan *operation* atau *method*
	Antarmuka/ *interface*	Sama seperti konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
	Asosiasi	Relasi antar kelas dengan pengertian umum.
	Asosiasi berarah	Relasi antar kelas dengan pengertian kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan pengertian *generalisasi spesialisasi* (umum khusus)
	Kebergantu gan	Relasi antar kelas dengan pengertian kebergantungan antar kelas.

	*Agregasi*	Relasi antar kelas dengan makna semua sebagian (*whole-part*).

Sumber : Sugiarti (2013:37)

b. Skala Likert

Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Skala likert menurut Djaali (2017:28) ialah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu gejala atau fenomena pendidikan.

Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner, dan merupakan skala yang banyak digunakan dalam riset berupa survei.

Dengan sklala likert, maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradisi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata, antara lain :

Tabel 5. Skala Penilaian

No	Keterangan	Nilai
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

c. Analisis PIECES

Menurut Ragil (2010:17), PIECES adalah analisis sebagai dasar untuk meperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Analisis PIECES ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Dalam menganalisis sebuah sistem biasanya akan dilakukan terdapat beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan PIECES *(Performace, Informatin, Economy, Control, Efeciency dan Service).*

d. Teori Perangkat Lunak Yang Digunakan

1) XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari Apache, MySQL, PHPMyAdmin, PHP, Filezilla dan lain-lain. XAMPP berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, dimana biasanya lingkungan pengembangan web

memerlukan PHP, Apache, MySQL, PHPMyAdmin serta *software-software* yang terkait dengan pengembangan web. Dengan menggunakan XAMPP, anda tidak perlu menginstalasi aplikasi-aplikasi tersebut satu persatu. Paket aplikasi perlu di extrack dan di install terlebih dahulu dengan memilih jenis XAMPP sesuai dengan jenis OS-nya. Setelah sukses menginstal XAMPP, anda dapat langsung mengaktifkan MySQL.



Gambar 1. Logo *XAMPP*

2) *Google Chrome*

Google Chrome adalah *software* modern yang dibuat untuk mengakses internet dengan kinerja yang lebih cepat dan sederhana. Google Chrome membawa sejumlah fitur-fitur unggulan, selain dari fitur standar yang ditemukan di kebanyakan aplikasi pertambahan ternama. Chrome mendukung diantaranya Javascript, HTML 5, CSS 2.1, dan sejumlah fitur antara lain private mode, ulti tab, berbagai pilihan tema dan estensi, dan tambahan plogin pihak ketiga, pilih bahasa, dan beberapa fitur unggulan lainnya.



Gambar 2. Logo *Google Chrome*

3) *Sublime Text 3*

Sublime Text adalah sebuah teks editor yang sangat canggih untuk coding, markup dan lain-lain. Anda akan menyukai antarmuka pengguna yang sangat sederhana -mengingatkan dulu 4 tahun menggunakan centos-, fitur yang luar biasa serta kinerja yang tidak kalah luar biasa.



Gambar 3. Logo *Sublime Text 3*

4) *Balsamiq Mockups 3*

Menurut Rusdiana dan Setiawan (2018:198) *Balsamiq Mockups 3* merupakan perangkat lunak yang membantu menggambarkan *interface* dalam bentuk sketsa digital dengan menggunakan simbol, ikon, gambar dalam satu file. Simbl dapat digunakan untuk membuat template atau komponen lainnya sehingga dapat menghemat waktu. Aplikasi *Balsamiq Mockups 3*

dapat digunakan pada desktop dengan sistem operasi *windows* ataupun *MacOS.*



Gambar 4. Logo Balsamiq

5) *StarUML*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:140) StarUML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG. StarUML terbaru adalahStarUML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu Diagram Interchange Specification, UML *Infrastructure,* UML *Superstructure, Object Constraint Language* (OCL).



Gambar 5. Logo StarUML

B. Penelitian yang Relevan

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

Tabel 6. Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/Tahun/ Terbit	Topik Penelitian	Metode Pengembangan PL	Hasil	Perbedaan Penelitian
1	Rikas Andi Wibawa/2016	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Pada Kelurahan Balukan Kecamatan Sukoharjo	*Waterfall*	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Pada Kelurahan Balukan Kecamatan Sukoharjo ini berfokus pada surat permohonan karttu keluarga (KK),surat permohonan kartu tanda penduduk (KTP), surat keterangan kematian dan pengolahan data pegawai.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu analisis yang digunakan yaitu PIECES (*Performance Information Economy Control Efficiency And Service*). Hasil yang dicapai berupa Rancangan Dan Desain Sistem yang ditunjukan pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas sebagai bahan refrensi dalam membangun suatu sistem sungguhan pada Kantor Desa Masaha di masa yang akan datang.

2	Chindra Saputra/2017	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Desa Kota Karang	*Waterfall*	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Desa Kota Karang ini hanya berfokus pada administrasi dalam mengelola data penduduk, surat keterangan serta pelaporan yang databasenya terpusat, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.

3	Jinto Malik, Ahmad Kurniawan/2015	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Pada Kecamatan Medan Selayang	*Waterfall*	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Pada Kecamatan Medan Selayang menggunakan Software Microsoft Visual Basic 6.0. Perancangan ini berfokus pada penyajian tentang informasi kependudukan serta pencatatan untuk pengolahan data penduduk, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.
4	Fajar Azhar/2015	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kecamatan Balaraja dan Kelurahan Talagasari	*Waterfall*	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kecamatan Balaraja dan Kelurahan Talagasari. Perancangan. ini berfokus pada pengolahan data kelahiran dan pengolahan data kematian Penduduk, dibangun menggunakan metodelogi SDLC	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.

5	Suci Lestari/2015	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kantor Kecamatan Sungaiselan Bangka Tengah	*Waterfall*	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kantor Kecamatan Sungaiselan Bangka Tengah. Perancangan ini berfokus pada penyimpanan data penduduk, pemberian laporan kepada pimpinan dan pengarsipan data, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.
6	Devie Firmansya/2017	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Layanan kependudukan Berbasis Website Dikelurahan Desa Cipagalo Bandung	*Waterfall*	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Layanan kependudukan Berbasis Website Dikelurahan Desa Cipagalo Bandung ini hanya berfokus pada pembuatan surat keterangan, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.

7	Penti Sundari/2016	Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur	*Waterfall*	Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur ini menggunakan Metodologi OOAD (Object Oriented Analysis and Design), hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu analisis yang digunakan yaitu PIECES (*Performance Information Economy Control Efficiency And Service*), hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.
8	Aprilia Arisanti/2017	Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall pada Desa Bogorejo Kecamatan Gedongtataan	*Waterfall*	Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis Web ini hanya berfokus pada modul-modul entry data, pencarian data dan pelaporan data penduduk, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web ini berfokus pada registrasi penduduk, perpindahan, data penduduk asli, data KIS, pencarian data serta penyampaian informasi / pengumuman terbaru, hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.

9	Yunita Liafitri/2016	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Di Desa Ngrejo Kecamatan Tanggung Gunung Kabupaten Tulung Agung Berbasis Website	*Waterfall*	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Di Desa Ngrejo Kecamatan Tanggung Gunung Kabupaten Tulung Agung Berbasis Website ini menggunakan Data Flow Diagram (DFD), hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat bantu analisis yang digunakan yaitu PIECES (*Performance Information Economy Control Efficiency And Service*), hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.
10	Febri Haswan/2018	Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan Sungai Jering Berbasis Web Dengan Object Oriented Programming	*Waterfall*	Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan Sungai Jering Berbasis Web ini menggunakan Metodologi OOAD (Object Oriented Analysis and Design), hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*Unified Modelling Language*) hanya sampai pada tahapan perancangan tidak membangun aplikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

   Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Kemudian objek penelitian bersifat perilaku, tindakan manusia, dan fenomena alam (kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja, dan penggunaan responden kecil. Observasi yang dilakukan penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diselidiki yaitu pada di kantor Desa Masaha.

2. Metode Wawancara

   Wawancara merupakan cara pengmpulan data yang dilakukan penulis dengan jalan tanya jawab. Dalam wawancara ini penulis melakukannya kepada kepala urusan administrasi kantor desa Masaha.

3. Studi Pustaka

   Metode yang dilakukan penulis untuk memperoleh data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang ada hubungannya dengan pembuatan Tugas Akhir, sehingga secara langsung penulis

dapat mengambil sampel dalam menambah wawasan untuk penulisan Tugas Akhir.

4. Metode Dokumentasi

   Metode dokumentasi adalah metode yang dilakukan dengan mempelajari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan pembuatan Tugas Akhir. Teknik pengumpulan data ini digunakan oleh penulis untuk memperoleh data dari dokumen-dokumen seperti, data kartu indonesia sehat (KIS), data rukun tetangga (RT) dan dokumen lainnya yang di gunakan dalam penelitian ini.

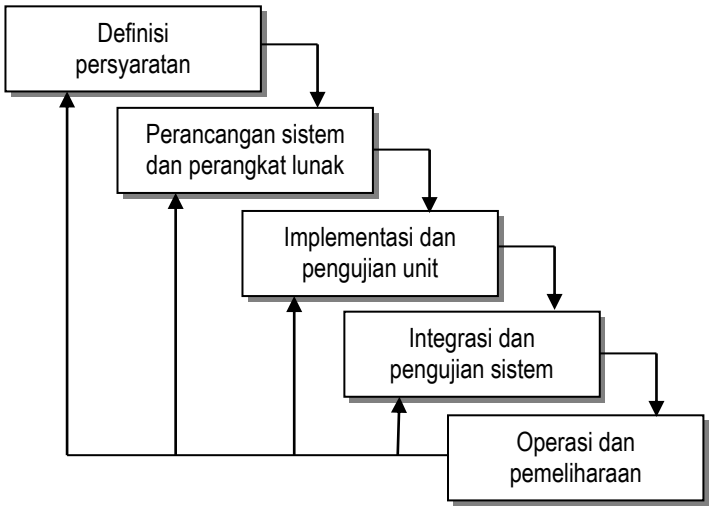
5. Kuesioner

   Untuk melengkapi data – data yang diperlukan dalam penulisan Tugas Akhir, penulisan juga melakukan pengajuan kuesioner sebagai metode pengumpulan datayang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan dan pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

B. Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematik, dengan beberapa tahapan yaitu definisi persyaratan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem dan Operasi dan pemeliharan.

Tahapan-tahapan komponen pemodelan *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 6. *Waterfall model*
Sumber : Sommerville (2013:43)

1) Analisis dan definisi persyaratan. Pelayanan, batasan dan tujuan ditentukan sistem melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2) Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras dan atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
3) Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4) Integrasi dan pengujian sistem. Unit program dan program individual diidentifikasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
5) Operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

C. Tinjauan Umum

Penelitian ini dilaksanakan pada bagian administrasi kantor Desa Masaha, RT 02 Desa Masaha, Kecamatan Mandau Talawang, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah, yang sedang berjalan saat ini dan langsung memperhatikan alur kerja objek yang selama ini sedang berjalan untuk menjadi bahan penelitian.

D. Analisis

Analisis digunakan sebagai acuan dalam tahapan pembuatan program atau aplikasi sehingga program dapat dibuat dengan lebih terencana dan terarah serta layak untuk dibuat dan diimplementasikan. Tujuan utama dari analisis sistem informasi adalah menentukan kelemahan dari proses sistem yang lama sehingga dapat menetukan kebutuhan untuk

sistem yang baru, kemudian menawarkan salah satu solusi yang dapat menyelesaikan masalah yang ada pada sistem yang lama.

1. Analisis Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan

   Untuk mengindentifikasi masalah lakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan servis atau pelayanan. Panduan analisis ini dikenal sebagai analisis PIECES (*Performance Information Economic Control Eficiency Servis*), dengan analisis ini bisa mendapatkan beberapa masalah kemudian dapat memecahkan masalah utamanya. Berikut kelemahan sistem dengan menggunakan analisis PIECES adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Analisis PIECES

Analisi	**Sistem Lama (sistem yang sedang berjalan saat ini)**	**Sistem Baru (solusi penyelesaiannya)**
1	**2**	**3**
Kinerja Sistem (*Performance*)	Pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha masih dilakukan secara manual dengan menggunakan microsoft excel	Dibangunnya sebuah sistem berbasis web yang menyediakan pengolahan data penduduk sebagai menu utama
Informasi (*Information*)	Dalam proses penyampaian informasi cenderung lambat dan kurang akurat karena untuk menemukan data penduduk harus membuka berkas terlebih dahulu dan harus satu per satu diperiksa	Dengan menggunakan sistem pengolahan data penduduk ini maka proses penyampaian informasi dan pengumuman terbaru akan lebih cepat dan mudah untuk dilihat.

Analisi	Sistem Lama (sistem yang sedang berjalan saat ini)	Sistem Baru (solusi penyelesaiannya)
1	**2**	**3**
Ekonomi (*Economi*)	Menghabiskan banyak biaya yang cukup besar untuk mencetak setiap formulir	Biaya yang dikeluarkan sedikit karena akan dikelola melalui sistem
Pengendalian (*Control*)	Data kependudukan masih tersimpan dalam bentuk file dan mudah terhapus dan gampang kena virus	Data penduduk tersimpan dalam sebuah database yang terstruktur yang bisa di *backup* dengan mudah dan data-data tidak mudah hilang atau tidak mudah terkena virus
Efisiensi (*Effeciency*)	Sistem yang sedang berjalan dirasa belum tepat karena terkesan lambat dan membutuhkan biaya yang cukup besar	Sitem berbasis web lebih tepat karena dalam penyampaian informasi dan pengolahan data cepat dan hemat biaya
Pelayanan (*Service*)	Pelayanan menjadi kurang maksimal dan kurang akurat karena lambatnya proses penyampaian informasi dan pengolahan data	Dengan adanya sistem yang baru berbasis web penyampaian informasi data penduduk akan lebih cepat

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi. Analisis dilakukan dengan mencari dan menentukan beberapa kebutuhan seperti kebutuhan informasi, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan pengguna sistem.

a. Kebutuhan Informasi

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

1) Visi dan misi Desa Masaha Kecamatan Mandau Talawang Kabupaten Kapuas.
2) Data perpindahan penduduk, data registrasi penduduk, data penduduk asli, dan data penerima kartu indonesia sehat (KIS).

b. Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk membangun sistem informasi sebagai berikut :

1) Processor Core i5-4210U
2) Motherboard (Dilengkapi port untuk jaringan)
3) Ram 4 GB
4) *keyboard*
5) Type Acer Aspire E 14

c. Kebutuhan Perangkat lunak

Adapun kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun sistem informasi sebagai berikut :

1) Sublime text 3
2) Balsamiq Mockups, sebagai desain interface sistem
3) XAMPP, sebagai web server
4) Google Chrome, sebagai web browser

5) StarUML, untk membuat diagram UML.

d. Kebutuhan Pengguna Sistem

Pengguna yang berinteraksi dengan aplikasi sistem informasi meliputi :

1) Admin

Admin adalah pengelola sistem secara keseluruhan yang kepala urusan administrasi Desa Masaha Desa Kecamatan Mandau Talawang Kabupaten Kapuas.

2) Pengunjung : Masyarakat

Masyarakat hanya dapat melihat atau mengakses informasi pengumuman dan syarat pengurusan atau data penerima kartu indonesia sehat (KIS), pada Desa Masaha Kecamatan Mandau Talawang Kabupaten Kapuas.

3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah sebuah study yang mempertimbangkan dan memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan dalam membangun sebuah sistem sehingga dapat ditentukan dan diketahui layak atau tidaknya sistem tersebut untuk dipergunakan. Untuk memastikan sistem yang dibangun layak digunakan, maka diperlukan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut :

a. Kelayakan Teknologi

Dinilai dari sisi teknologi, sistem informasi ini menggunakan fasilitas internet, *web browser* dan dapat diakses

hampir semua *platform* dan *device* dengan perangkat yang memiliki port untuk jaringan atau mendukung akses internet.

b. Kelayakan Hukum

Untuk menentukan kelayakan hukum terhadap sistem yang dirancang, antara lain sebagai berikut :

1) Semua informasi yang nanti ditampilkan di dalam sistem sudah mendapat persetujuan dari pihak Desa atau Kepala Desa Masaha melalui konsultasi yang dilakukan selama penelitian.
2) Data-data yang digunakan untuk merancang *website* tidak bertentangan dengan kebijakan Desa Masaha.

c. Kelayakan Operasional

Sistem informasi yang dirancang tidak memerlukan operator dengan keahlian khusus untuk menggunakannya. Sistem dibangun dan didesain untuk mempermudahkan mengolah data penduduk di kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas.

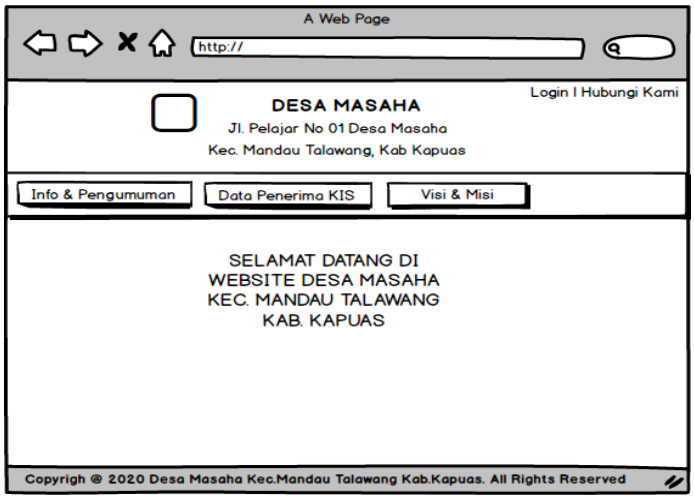
E. Desain Sistem

1. Desain Antarmuka

Berikut adalah desain antarmuka sistem yang dibuat menggunakan Balsamiq Mockups.

a. Masukan Antarmuka

Desain masukan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 7.

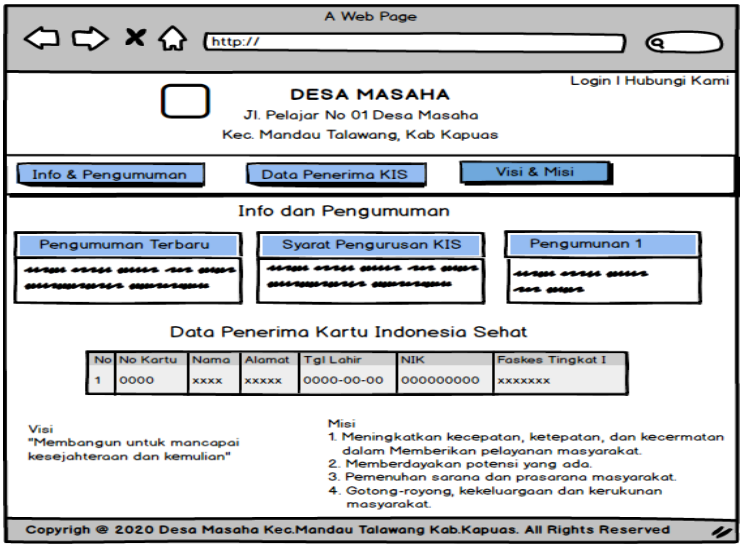


Gambar 7. Masukan Antarmuka

Pada Gambar 7 dijelaskan bahwa masukan data terdiri dari visi dan misi desa, login untuk admin sebelum menggunakan sistem, data penerima kartu indonesia sehat, pengumuman untuk menampilkan jadwal kegiatan dan informasi terbaru di desa masaha, dan hubungi kami untuk bertanya seputar kegiatan desa.

b. Keluaran Antarmuka

Desain keluaran antarmuka dapat dilihat pada Gambar 8.



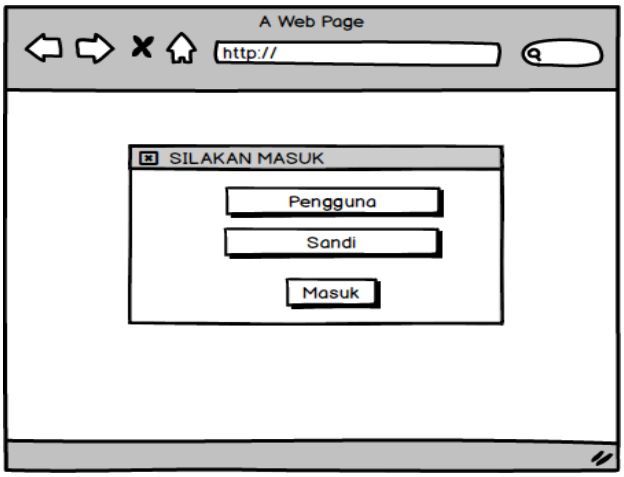
Gambar 8. Keluaran Antarmuka

Menu pada halaman utama digunakan untuk melihat info yang ada didesa terutama tentang syarat pengurusan dan data penerima kartu indonesia sehat dan pengumuman baru jika ada.

c. Rancangan Halaman Admin

1) Desain *Form Login* Admin

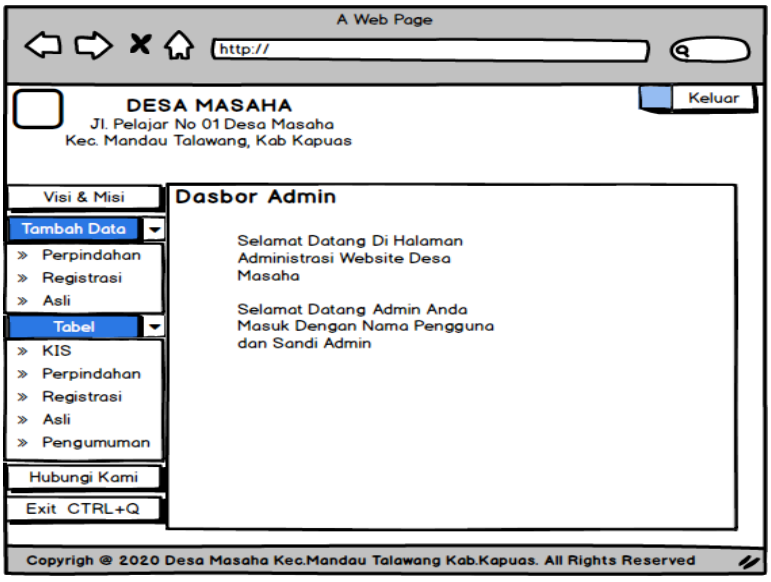
Form login merupakan dimana admin harus melakukan login sebelum menggunakan sistem.



Gambar 9. Desain *Form Login* Admin

2) Rancangan Halaman Beranda Admin

Halaman beranda merupankan halaman setelah admin melakukan login. Dalam menu utama ini terdapat banyak pilihan menu yang memiliki fungsi kelola data masing-masing. Admin dapat melakukan proses tambah, *edit*, hapus dan simpan data pada menu–menu tersebut, untuk melakukan proses *input*, admin dapat meng-klik tambah data yang ada pada menu kelola data, kemudian mengisi keseluruhan data dan menekan tombol simpan data. Setelah itu data akan masuk ke dalam *database.* Kemudian *admin* dapat melakukan *update* data tersebut dan dapat juga menghapus data yang telah ada.

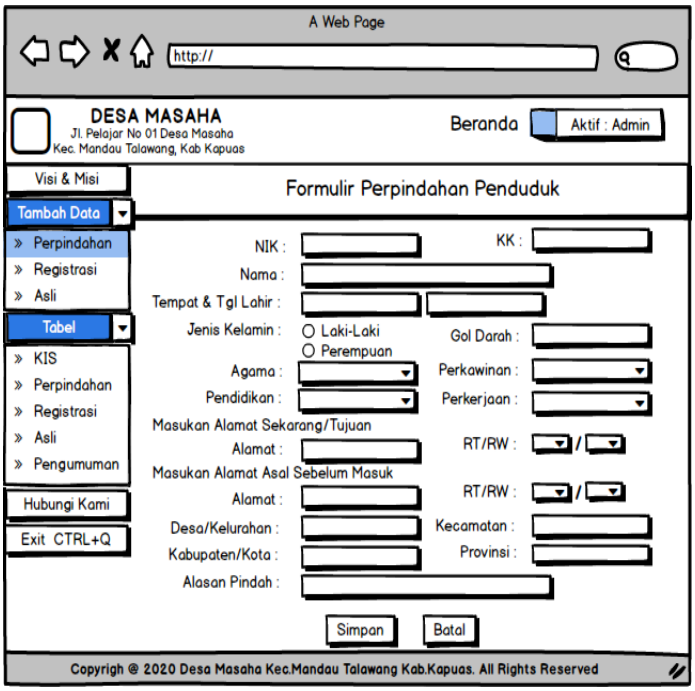


Gambar 10. Desain Beranda Admin

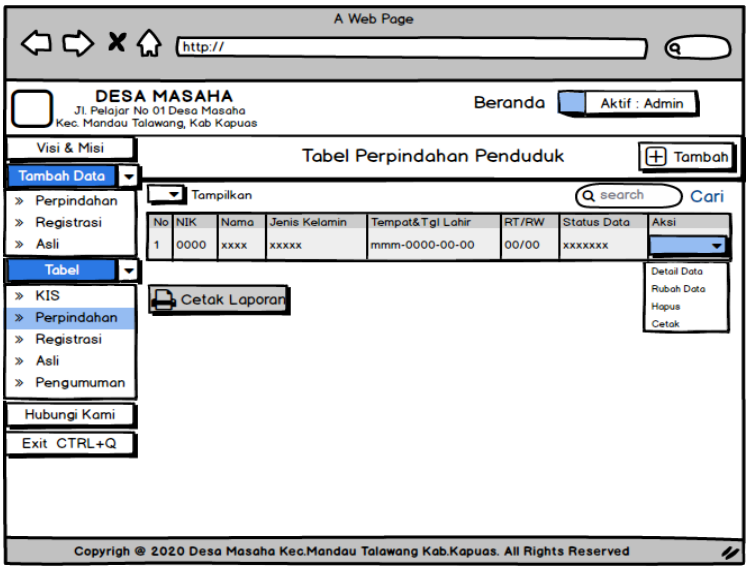
3) Rancangan Halaman Formulir Perpindahan

Halaman formulir perpindahan adalah halaman yang digunakan untuk menambah perpindahan penduduk yang akan

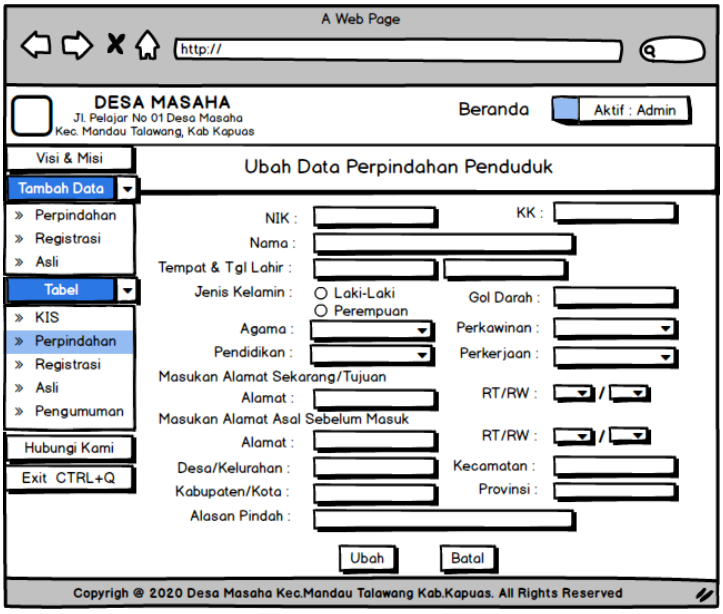
keluar dari Desa Masaha, dimana admin dapat melakukan lihat/edit data dan hapus data.



Gambar 11. Desain *Form* Perpindahan



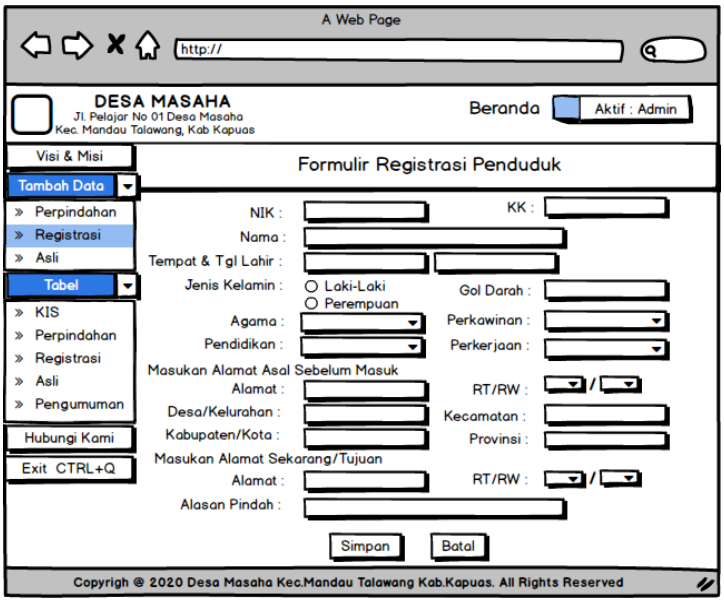
Gambar 12. Desain Data Perpindahan



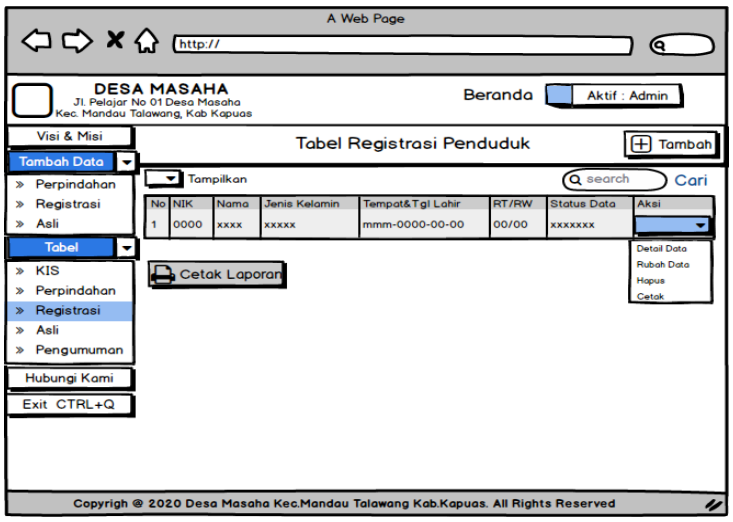
Gambar 13. Desain Ubah Data Perpindahan

4) Rancangan Halaman Formulir Registrasi

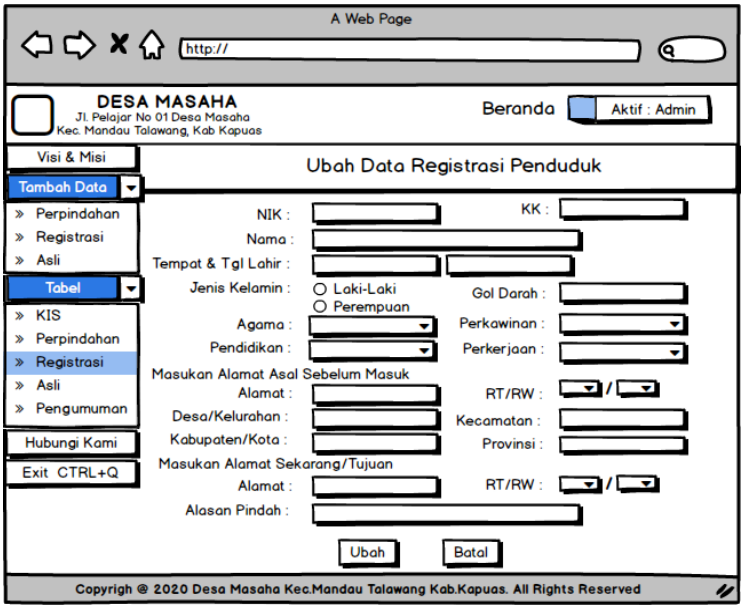
Halaman formulir rigistrasi adalah halaman yang digunakan admin untuk menambah data registrasi penduduk yang akan masuk ke Desa Masaha, pada halaman ini admin dapat melakukan lihat data, edit data, simpan dan hapus data.



Gambar 14. Desain *Form* Registrasi



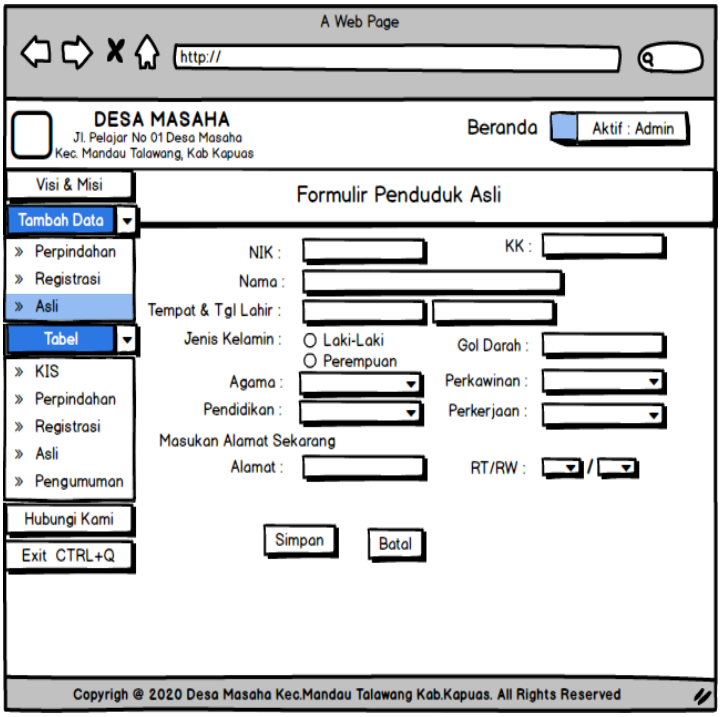
Gambar 15. Desain Data Registrasi



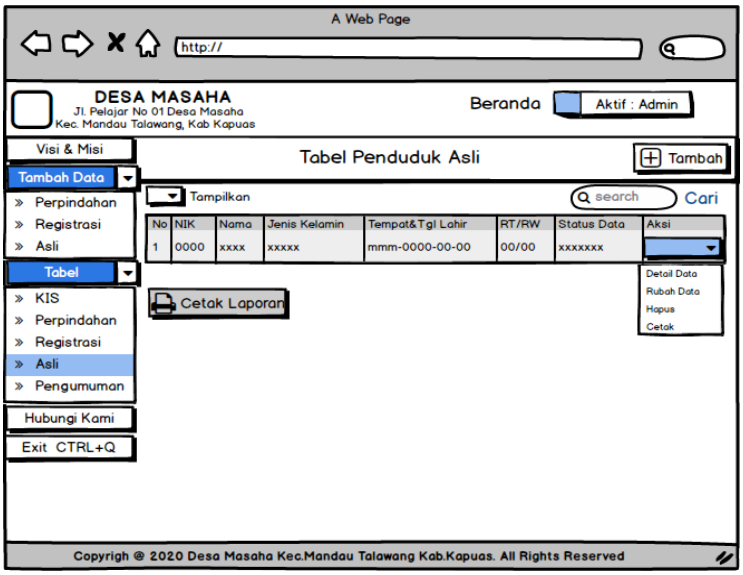
Gambar 16. Desain Ubah Data Registrasi

5) Rancangan Halaman Penduduk Asli

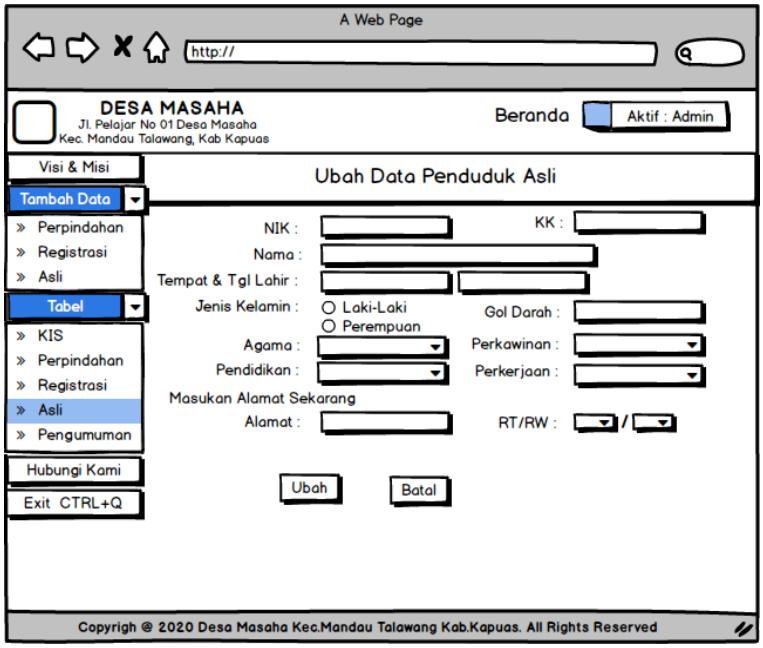
Halaman formulir penduduk asli adalah halaman yang digunakan admin untuk menambah data penduduk asli yang akan masuk ke Desa Masaha, pada halaman ini admin dapat melakukan lihat data, edit data, simpan dan hapus data.



Gambar 17. Desain *Form* Penduduk Asli



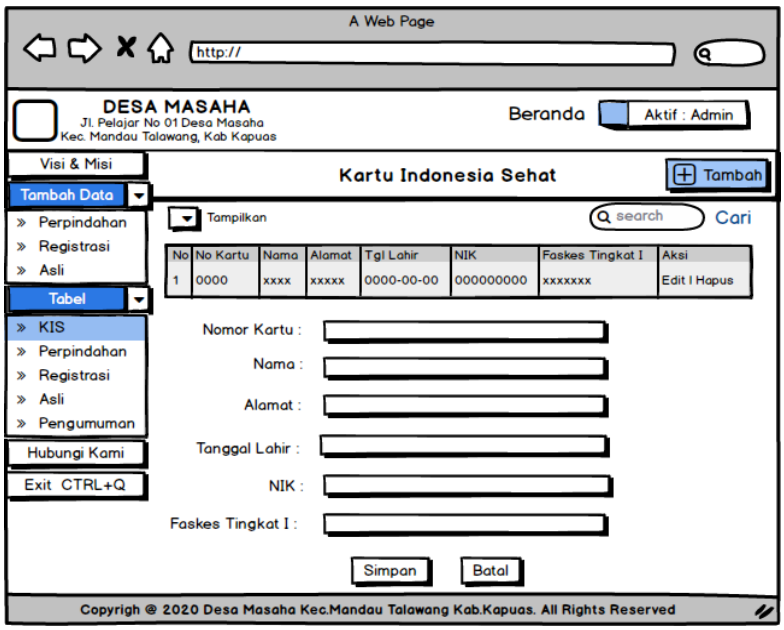
Gambar 18. Desain Tabel Data Penduduk Asli



Gambar 19. Desain Ubah Data Penduduk Asli

6) Rancangan Halaman Kartu Indonesia Sehat

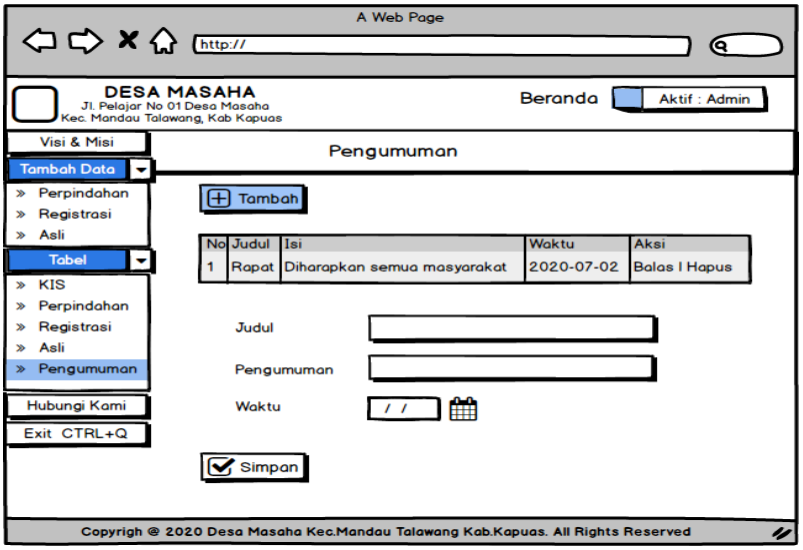
Pada menu halaman ini akan menampilkan data kartu indonesia sehat di desa masaha. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data



Gambar 20. Desain Kelola Data Kartu Indonesia Sehat

7) Rancangan Halaman Pengumuman

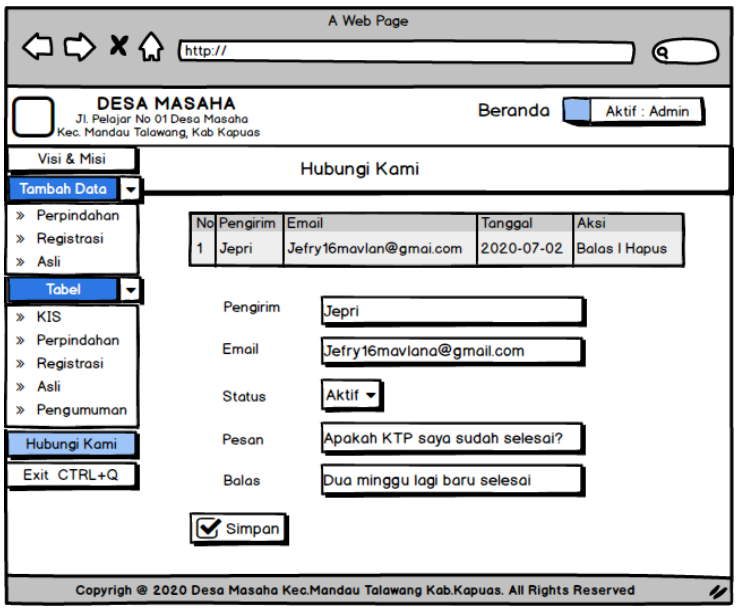
Pada menu halaman ini yang akan menampilkan data pengumuman di desa masaha. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data. Halaman kelola data pengumuman dapat dilihat pada Gambar 33



Gambar 21.Desain Kelola Data Pengumuman

8) Rancangan Halaman Hubungi Kami

Pada menu hubungi kami ini, admin dapat melakukan kelola data seperti menjawab pertanyaan dan mengirim pesan agar dapat muncul pada halaman pengunjung, admin juga bisa edit data dan hapus data.



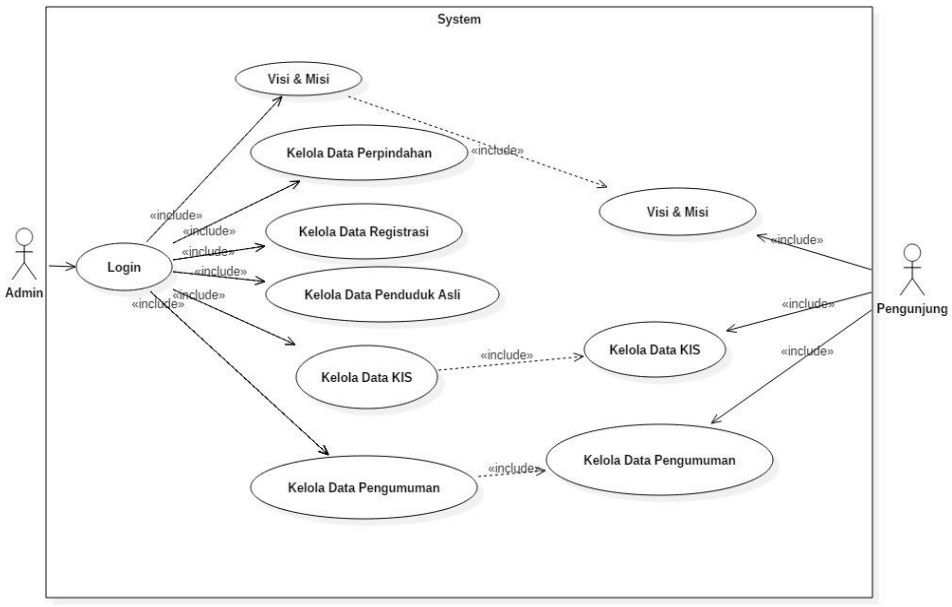
Gambar 22.Desain Kelola Data Hubungi Kami

2. Desain Proses

Pada tahapan desain porses ini, penulis menggunakan metode perancangan sistem UML (*Unified Modelling Language*) sebagai *case tool* dalam merancang *website*, yaitu untuk membuat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram.*

1) Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Use case dijalankan melalui cara menggambarkan tipe interaksi antara user suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. Use case melalui sebuah cerita yang mana sebuah sistem itu dipakai. Use case juga dipakai untuk membentuk perilaku (behaviour) sistem yang akan dibuat. Sebuah use case menggambarkan sebuah interakasi antara pengguna (aktor) dengan sistem yang sudah ada.



Gambar 23.*Use Case Diagram*

Dari *use case diagram* pada Gambar 26 maka dapat dilihat ada dua *actor* yang berinteraksi dalam *website* Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas yaitu *admin* yang merupakan *user* dengan *level* administrator dan pengunjung (*user*) dalam hal ini adalah masyarakat umum, serta dapat dilihat juga beberapa hal yang mampu dilakukan masing-masing *actor* di dalam sistem, dilambangkan dengan lingkaran (*use case*).

Admin memiliki hak akses tertinggi untuk melakukan pengelolaan data didalam sistem dengan syarat harus melakukan *login* sebelumnya. Adapun menu pilihan tersebut berupa hak akses untuk melakukan pengelolaan terhadap info pengumuman, data perpindahan penduduk, data registrasi penduduk, data penduduk asli, data kartu indonesia sehat (KIS), dan mengelola *admin* seperti

mengganti *username* dan *password*, serta *logout* dari halaman *admin.*

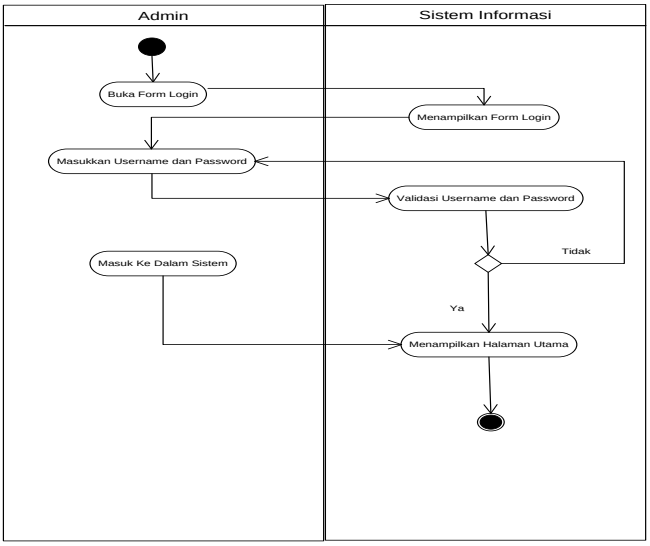
Pengunjung atau *user* dengan *level public* tidak dapat melakukan *login* seperti halnya admin. Pengunjung terdiri dari masyarakat umum hanya bisa melihat informasi yang sudah dikelola dan disajikan oleh *admin*.

2) *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan alur aktivitas dari sebuah sistem atau proses. Bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan akhir dari aktivitas. Berikut adalah rancangan *activity diagram* dari "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web".

a) *Login*

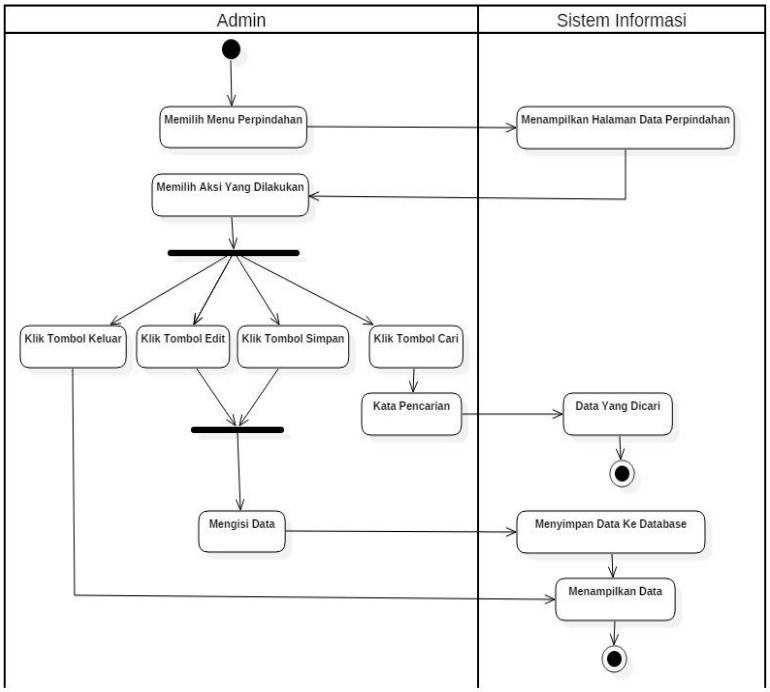
Untuk melakukan *input* data ke dalam sistem, *admin* diharuskan melakukan *login* kedalam sistem. Pertama *admin* diharuskan memasukkan URL untuk membuka halaman *login*, kemudian *admin* diharuskan memasukkan *username* dan *password*, untuk kemudian dilakukan validasi terhadap *username* dan *password*, apabila masukan benar maka sistem akan menampilkan halaman *home admin*, jika salah sistem akan kembali menampilkan halaman *login*.



Gambar 24. Activity Diagram Login Admin

b) Kelola Data Perpindahan Penduduk

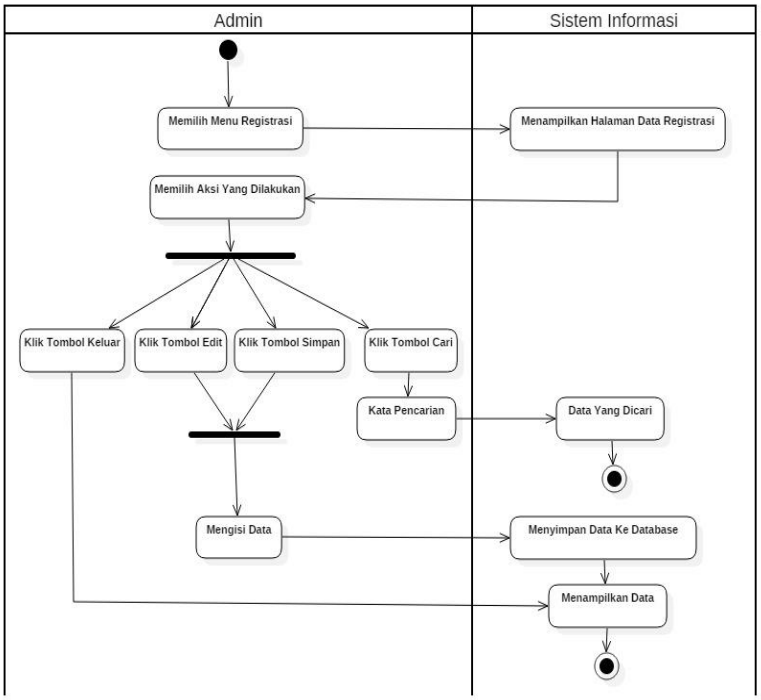
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data perpindahan (*input*, *edit*, *delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana *admin* melakukan pengelolaan terhadap data perpindahan.



Gambar 25. Activity Diagram Kelola Data Perpindahan

c) Kelola Data Registrasi

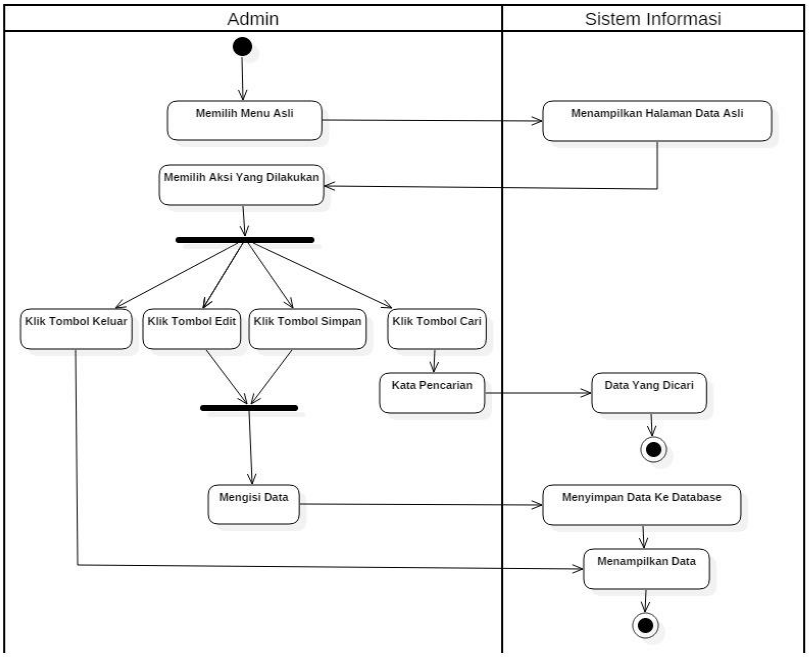
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data registrasi (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana *admin* melakukan pengelolaan terhadap data registrasi.



Gambar 26. Activity Diagram Kelola Data Registrasi

d) Kelola Data Penduduk Asli

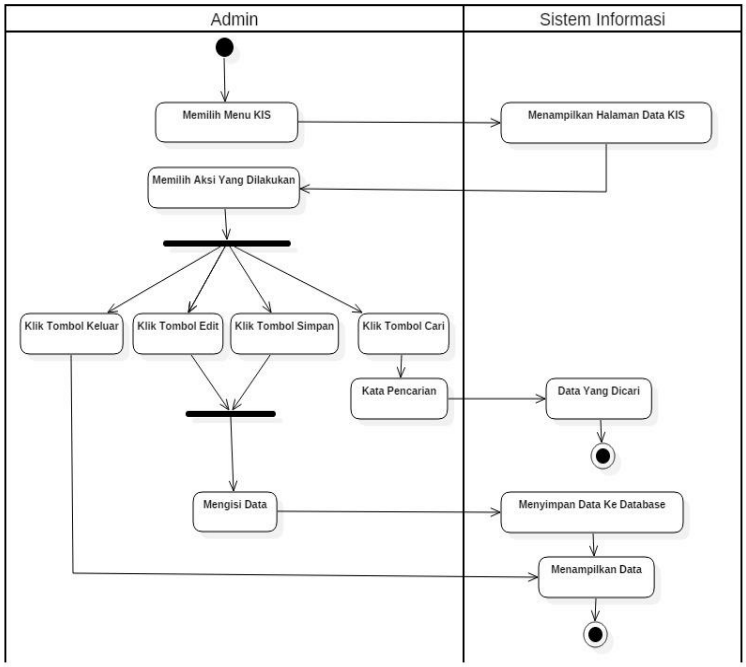
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data penduduk asli (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana *admin* melakukan pengelolaan terhadap data penduduk asli.



Gambar 27. Activity Diagram Kelola Data Penduduk Asli

e) Kelola Data Kartu Indonesia Sehat

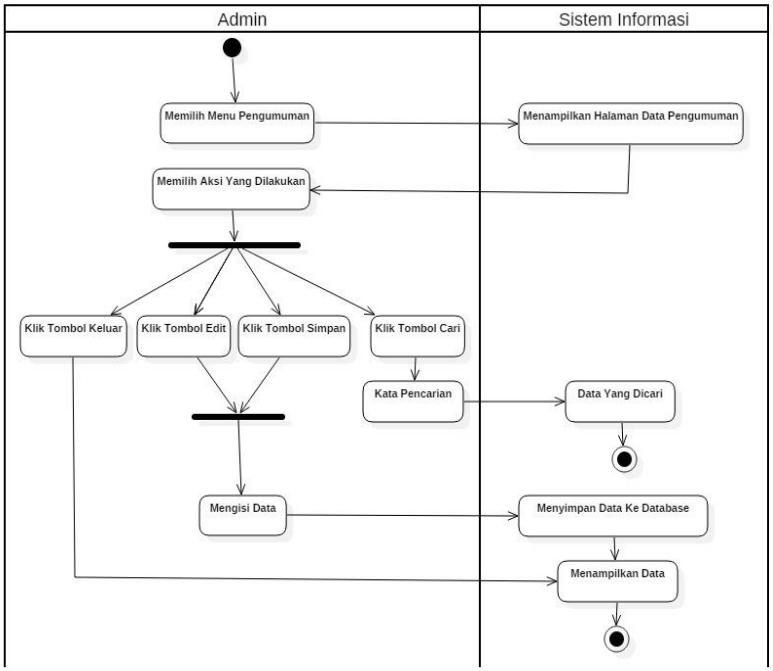
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data kartu indonesia sehat (KIS) (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana *admin* melakukan pengelolaan terhadap data kartu indonesia sehat (KIS).



Gambar 28. Activity Diagram Kelola Data KIS

f) Kelola Data Pengumuman

User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data pengumuman (*input*, *edit*, *delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana *admin* melakukan pengelolaan terhadap data pengumuman.



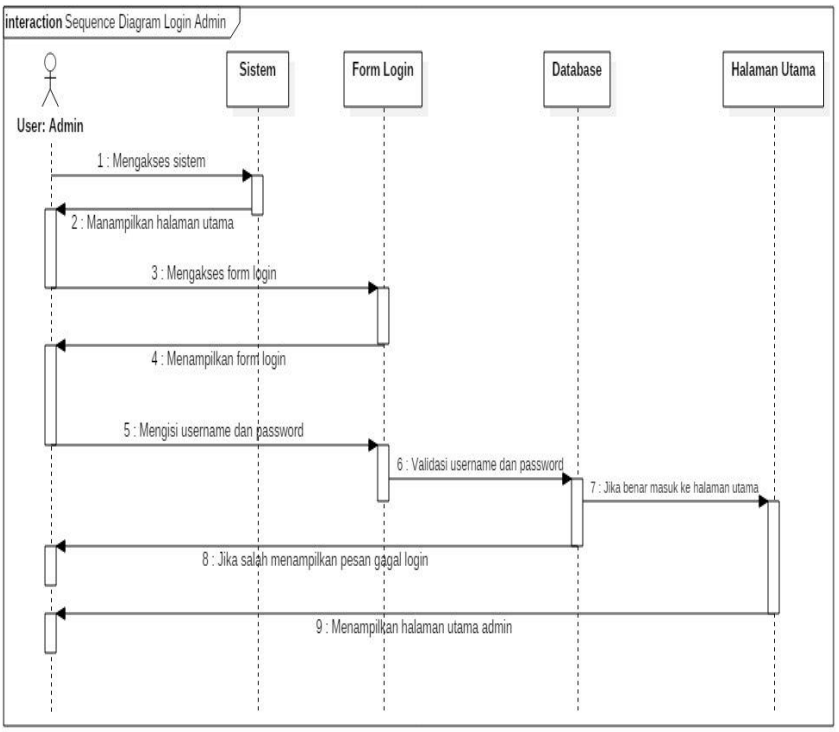
Gambar 29. Activity Diagram Kelola Data Pengumuman

3) *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menjelaskan interaksi objek dan menunjukkan (memberi tanda atau petunjuk) komunikasi diantara objek-objek tersebut. *Sequence diagram* digunakan untuk menjelaskan perilaku pada sebuah skenario dan menggambarkan bagaimana entitas dan sistem berinteraksi, termasuk pesan yang dipakai saat interaksi. Semua pesan digambarkan dalam urutan pada eksekusi. *Sequence diagram* berkaitan erat dengan *Use Case Diagram*, yang mana 1 *Use Case Diagram* akan menjadi 1 *Sequence Diagram*. Berikut adalah rancangan *sequence diagram* sistem.

a) *Sequence Diagram Login*

S*equence diagram* ini *admin* dapat melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu.

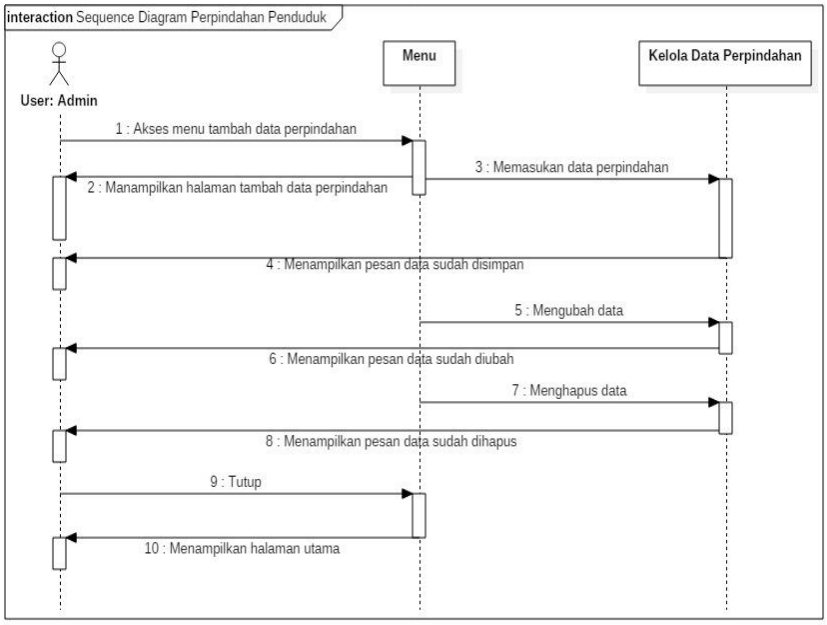


Gambar 30. *Sequence diagram login*

User mengakses sistem, kemudian akan ditampilkan sistem tersebut. Selanjutnya *user* mengakses *form login* dan *form login* pun akan tampil. Lalu *user* mengisi *username* dan *password*-nya. Sistem akan mencari apakah *username* tersebut terdaftar dalam *database*, jika benar maka akan tampil halaman utama, jika tidak maka sistem akan menampilkan pesan gagal *login*.

b) *Sequence Diagram* Perpindahan Penduduk

Sequence diagram ini menunjukkan tahapan sistem ketika *admin* melakukan kelola data perpindahan penduduk.

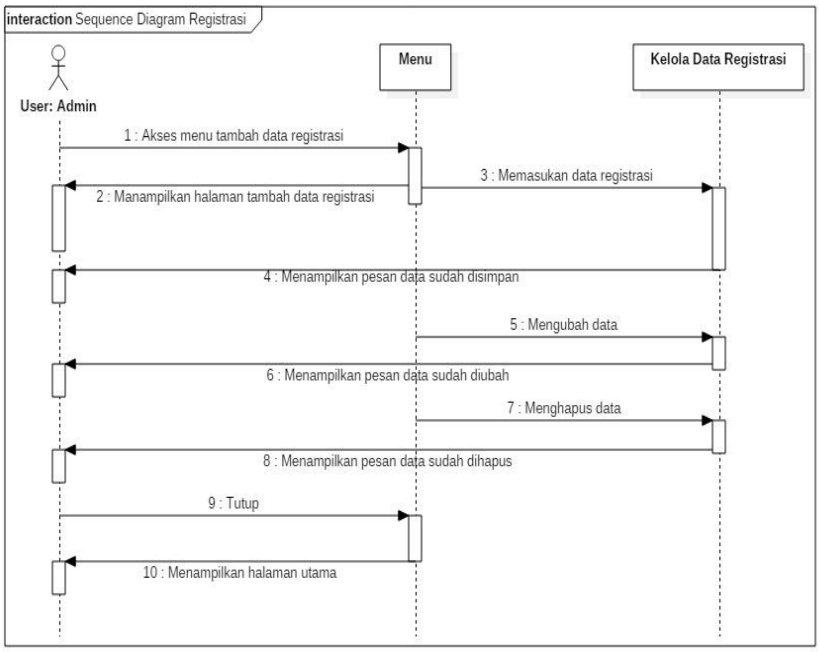


Gambar 31. *Sequence* diagram perpindahan penduduk

Admin mengakses halaman utama (menu) dan akan tampil halaman utama (menu). Kemudian pilih kelola data perpindahan penduduk, admin dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data.

c) *Sequence Diagram* Registrasi Penduduk

Sequence diagram ini menunjukkan tahapan sistem ketika *admin* melakukan kelola data registrasi penduduk.

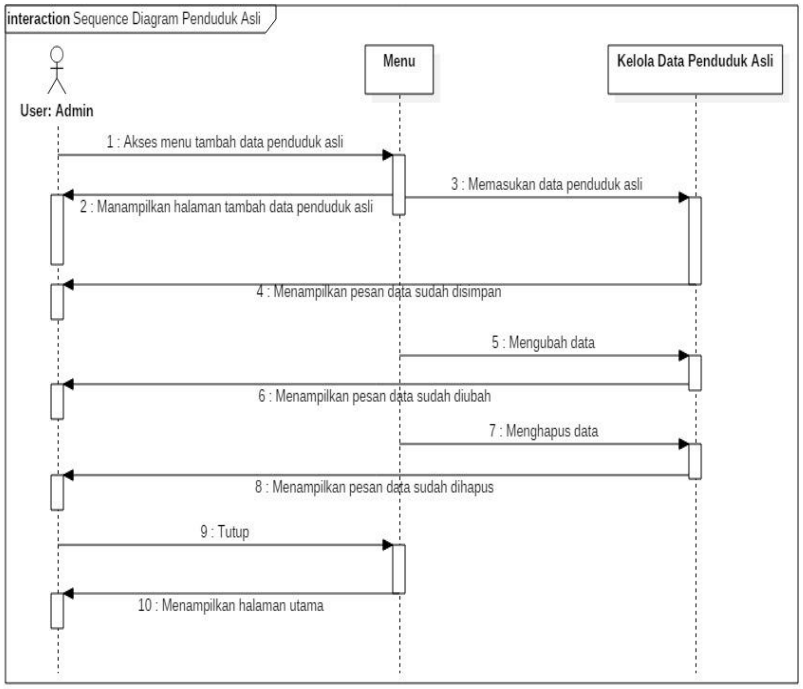


Gambar 32. *Sequence* diagram registrasi penduduk

Admin mengakses halaman utama (menu) dan akan tampil halaman utama (menu). Kemudian pilih kelola data registrasi penduduk, admin dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data.

d) *Sequence Diagram* Penduduk Asli

Sequence diagram ini menunjukkan tahapan sistem ketika *admin* melakukan kelola data penduduk asli.

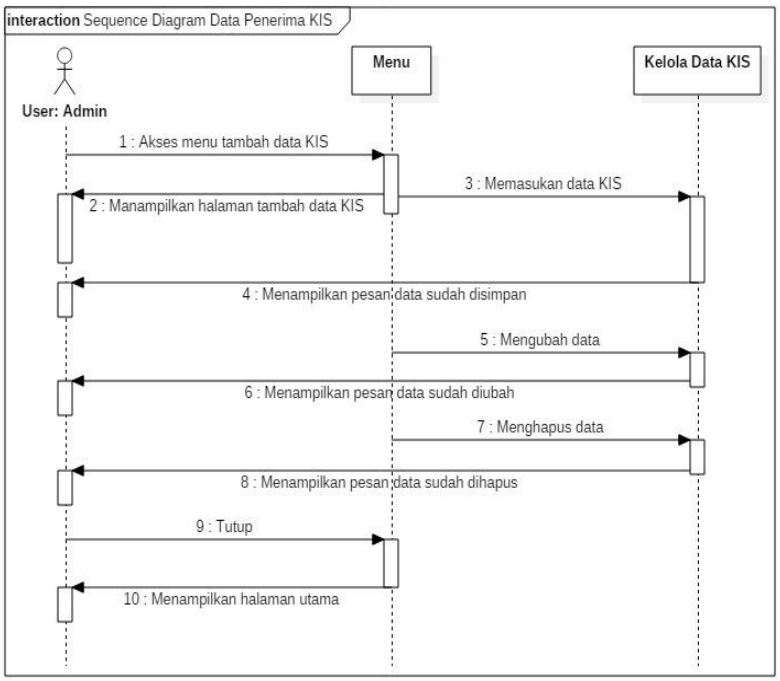


Gambar 33. *Sequence* diagram penduduk asli

Admin mengakses halaman utama (menu) dan akan tampil halaman utama (menu). Kemudian pilih kelola data penduduk asli, admin dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data.

e) *Sequence Diagram* Kartu Indonesia Sehat

Sequence diagram ini menunjukkan tahapan sistem ketika *admin* melakukan kelola data kartu indonesia sehat (KIS).

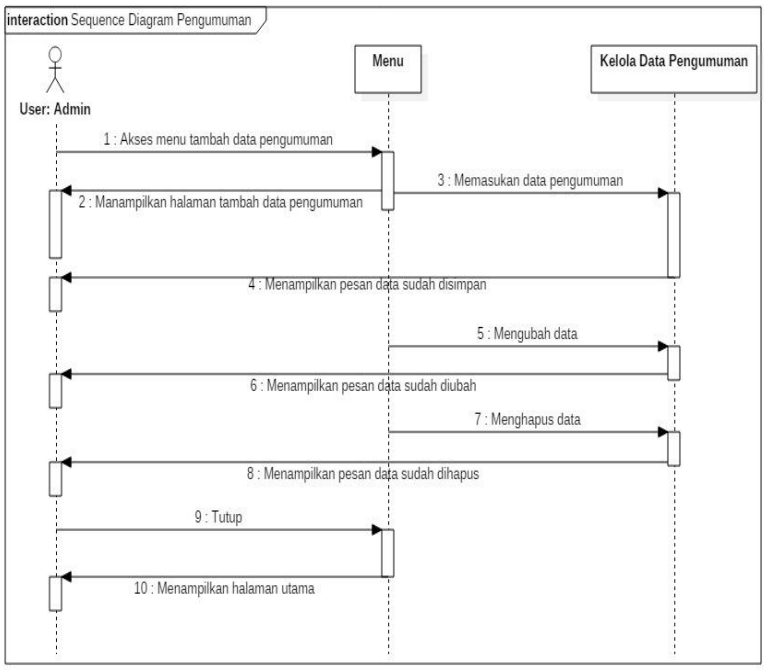


Gambar 34. *Sequence* diagram kartu indonesia sehat

Admin mengakses halaman utama (menu) dan akan tampil halaman utama (menu). Kemudian pilih kelola data KIS, admin dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data.

f) *Sequence Diagram* Pengumuman

Sequence diagram ini menunjukkan tahapan sistem ketika *admin* melakukan kelola pengumuman.

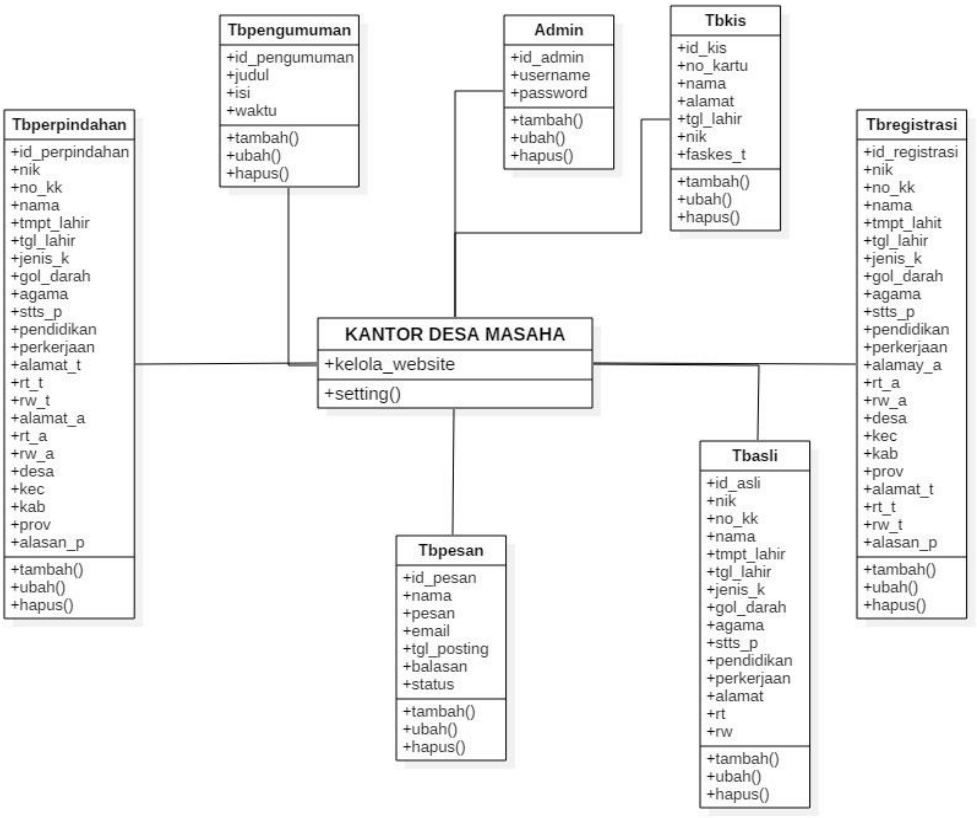


Gambar 35. *Sequence* diagram pengumuman

Admin mengakses halaman utama (menu) dan akan tampil halaman utama (menu). Kemudian pilih kelola pengumuman, admin dapat menambah data, mengubah data, dan menghapus data.

4) *Class Diagram*

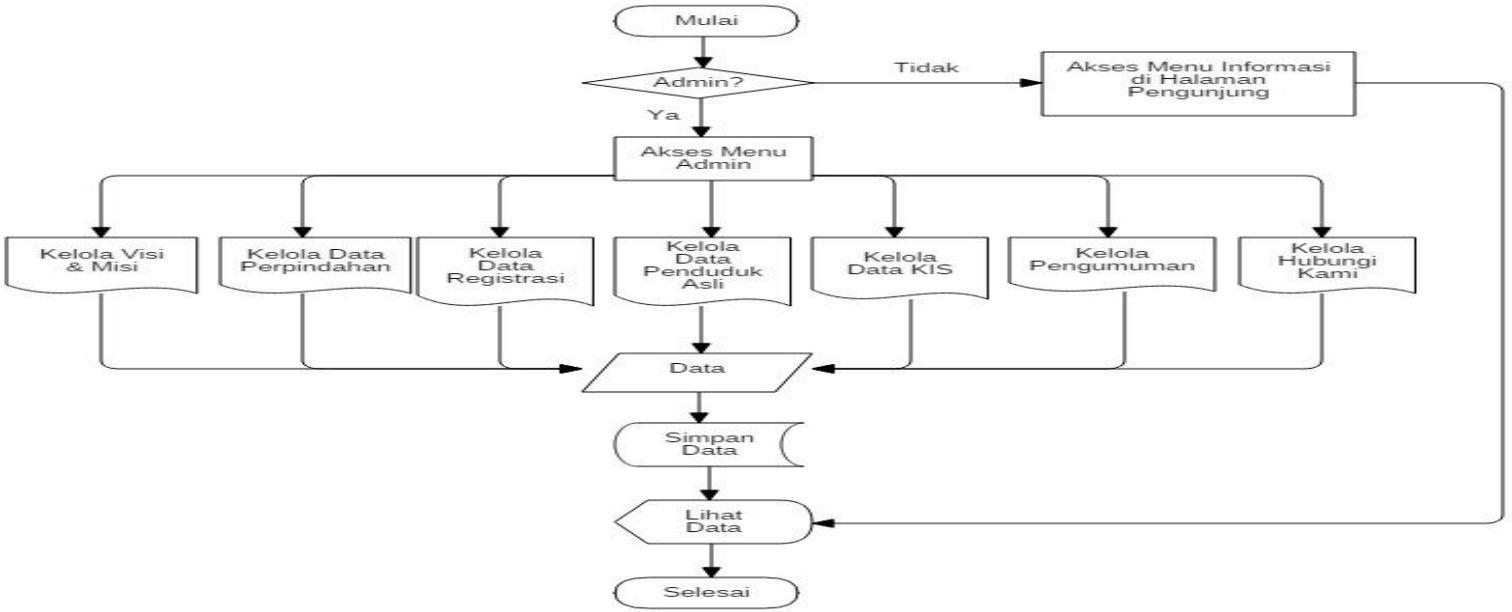
Class diagram merupakan gambaran struktur sistem dari segi definisi kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*. Berikut *class diagram* Kantor Desa Masaha.



Gambar 36. *Class Diagram* Kantor Desa Masaha

3. Desain Perangkat Lunak

Dalam alur data sistem dijelaskan proses data diawali dengan mengisi data jenis komoditi, daerah komoditi dan tahun komoditi kemudian menentukan nilai komoditi yang kesemuanya dikelola menjadi hasil komoditi yang dapat dicetak atau ditampilkan grafiknya.



Gambar 37. *Flowchart Diagram* Kantor Desa Masaha

4. Desain Basis Data

Dalam suatu aplikasi sebuah program banyak digunakan tabel-tabel untuk mempermudah user dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan dan biasa juga sebagai dokumentasi. Berikut adalah rincian rancangan *database* yang akan dirancang.

a. Nama *database* : db_desa

b. Jumlah tabel : 7 tabel

Adapun rancangan tabel tersebut adalah sebagai berikut:

a) Tabel Admin

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Admin

Primary Key : Id_admin

Keterangan : Digunakan untuk mengelola data admin yang mengelola sistem.

Tabel 8. Tabel Admin

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1.	*id_admin	Int(10)	Id Admin
2.	Username	Varchar(50)	Username
3.	Password	Varchar(50)	Password

b) Tabel Perpindahan Penduduk

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbperpindahan

Primary Key : Id_perpindahan

Keterangan : Tabel yang berisi data perpindahan penduduk

Tabel 9. Tabel Perpindahan Penduduk

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_perpindahan	Int(11)	Id/no perpindahan
2	Nik	Varchar(50)	No induk kependudukan
3	No_kk	Varchar(50)	No kartu keluarga
4	Nama	Varchar(50)	Nama
5	Tmpt_lahir	Varchar(50)	Tampat lahit
6	Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir
7	Jenis_k	Varchar(10)	Jenis kelamin
8	Gol_darah	Varchar(10)	Golongan darah
9	Agama	Text	Agama
10	Stts_p	Varchar(30)	Status perkawinan
11	Pendidikan	Varchar(30)	Pendidikan
12	Perkerjaan	Varchar(30)	Perkerjaan
13	Alamat_t	Text	Alamat tujuan
14	Rt_t	Varchar(30)	Rt tujuan
15	Rw_t	Text	Rw tujuan
16	Alamat_a	Text	Alamat asal
17	Rt_a	Varchar(30)	Rt asal
18	Rw_a	Text	Rw asal
19	Desa	Varchar(50)	Desa
20	Kec	Varchar(30)	Kecamatan
21	Kab	Varchar(30)	Kabupaten
22	Prov	Varchar(30)	Provinsi
23	Alasan_p	Text	Alasan pindah

c) Tabel Registrasi Penduduk

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbregistrasi

Primary Key : Id_registrasi

Keterangan : Tabel yang berisi data registrasi penduduk

Tabel 10. Tabel Registrasi Penduduk

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_registrasi	Int(11)	Id/no registrasi
2	Nik	Varchar(50)	No induk

			kependudukan
3	Nokk	Varchar(50)	No kartu keluarga
4	Nama	Varchar(50)	Nama
5	Tmpt_lahir	Varchar(50)	Tampat lahit
6	Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir
7	Jenis_k	Varchar(10)	Jenis kelamin
8	Gol_darah	Varchar(10)	Golongan darah
9	Agama	Text	Agama
10	Stts_p	Varchar(30)	Status perkawinan
11	Pendidikan	Varchar(30)	Pendidikan
12	Perkerjaan	Varchar(30)	Perkerjaan
13	Alamat_a	Text	Alamat asal
14	Rt_a	Varchar(30)	Rt asal
15	Rw_a	Text	Rw asal
16	Desa	Varchar(50)	Desa
17	Kec	Varchar(30)	Kecamatan
18	Kab	Text	Kabupaten
19	Prov	Varchar(30)	Provinsi
20	Alamat_t	Varchar(30)	Alamat tujuan
21	Rt_t	Varchar(30)	Rt tujuan
22	Rw_t	Text	Rw tujuan
23	Alasan_p	Text	Alasan pindah

d) Tabel Penduduk Asli

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbasli

Primary Key : Id_asli

Keterangan : Tabel yang berisi data penduduk asli

Tabel 11. Tabel Penduduk Asli

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_alsi	Int(11)	Id/no penduduk asli
2	Nik	Varchar(50)	No induk kependudukan
3	No_kk	Varchar(50	No kartu keluarga
4	Nama	Varchar(50)	Nama
5	Tmpt_lahir	Varchar(50)	Tampat lahit

6	Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir
7	Jenis_k	Varchar(10)	Jenis kelamin
8	Gol_darah	Varchar(10)	Golongan darah
9	Agama	Text	Agama
10	Stts_p	Varchar(30)	Status perkawinan
11	Pendidikan	Varchar(30)	Pendidikan
12	Perkerjaan	Varchar(30)	Perkerjaan
13	Alamat	Text	Alamat
14	Rt	Varchar(30)	Rt
15	Rw	Text	Rw

e) Tabel Kartu Indonesia Sehat

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbkis

Primary Key : Id_kis

Keterangan : Tabel yang berisi data kartu indonesia sehat

Tabel 12. Tabel Kartu Indonesia Sehat

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_kis	Int(11)	Id/no kis
2	No_kartu	Varchar(50)	No kartu
3	Nama	Varchar(50)	Nama
4	Alamat	Text	Alamat
5	Tgl_lahir	Date	Tanggal lahir
6	Nik	Varchar(50)	No induk kependudukan
7	Faskes_t	Varchar(50)	Faskes tingkat 1

f) Tabel Pengumuman

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbpengumuman

Primary Key : Id_pengumuman

Keterangan : Tabel yang berisi data pengumuman

Tabel 13. Tabel Pengumuman

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_Pengumuman	Int(11)	No pengumuman
2	Judul	Varchar(50)	Judul
3	Isi	Text	Isi Pengumuman
4	Waktu	Timestamp(6)	Waktu Upload

g) Tabel Pesan

Nama *Database* : db_desa

Nama Tabel : Tbpesan

Primary Key : Id_pesan

Keterangan : Tabel pesan fungsinya untuk menyimpan data hubungi kami yang dilakukan oleh admin dengan pengunjung website.

Tabel 14. Tabel Pesan

No	Field	Tipe Data	Keterangan
1	*Id_pesan	Int(11)	No pesan
2	Nama	Varchar(50)	pengirim
3	Pesan	Text	Isi Chat
4	Email	Varchar(50)	Email Pengirim
5	Tgl_posting	Datetime	Waktu Upload
6	Balasan	Text	Balasan admin
7	Status	Char (1)	Status aktif

5. Desain Keamanan

Hak akses sistem hanya diberikan kepada pengguna yang berstatus sebagai admin menggunakan *username* dan *password*. Masyratkat tidak diberikan hak akses terhadap sistem kecuali perangkat desa yang ditugaskan sebagai admin.

6. Desain Keuangan dan Biaya

Pada proses penelitian penulis menganggarkan biaya yang dibebankan kepada penulis sendiri.

Tabel 15. Keuangan dan Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya
1	Bahan dan peralatan penelitian	200.000,-
2	Transportasi dan Konsumsi	300.000,-
3.	Lain-Lain - Pembuatan laporan penelitian - Penggandaan dan penjilidan - Dokumentasi	 300.000,- 300.000,- 100.000,-
Total Biaya		**1.200.000**

7. Perawatan Sistem

Perawatan sistem dilakukan dengan 2 cara:

a. Perawatan korektif yaitu mengoreksi kesalahan – kesalahan yang ditemukan pada sistem yang dijalankan/berjalan.
b. Perawatan preventif yaitu menangani masalah – masalah yang ada jika ditemukan ada pada tahap implementasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

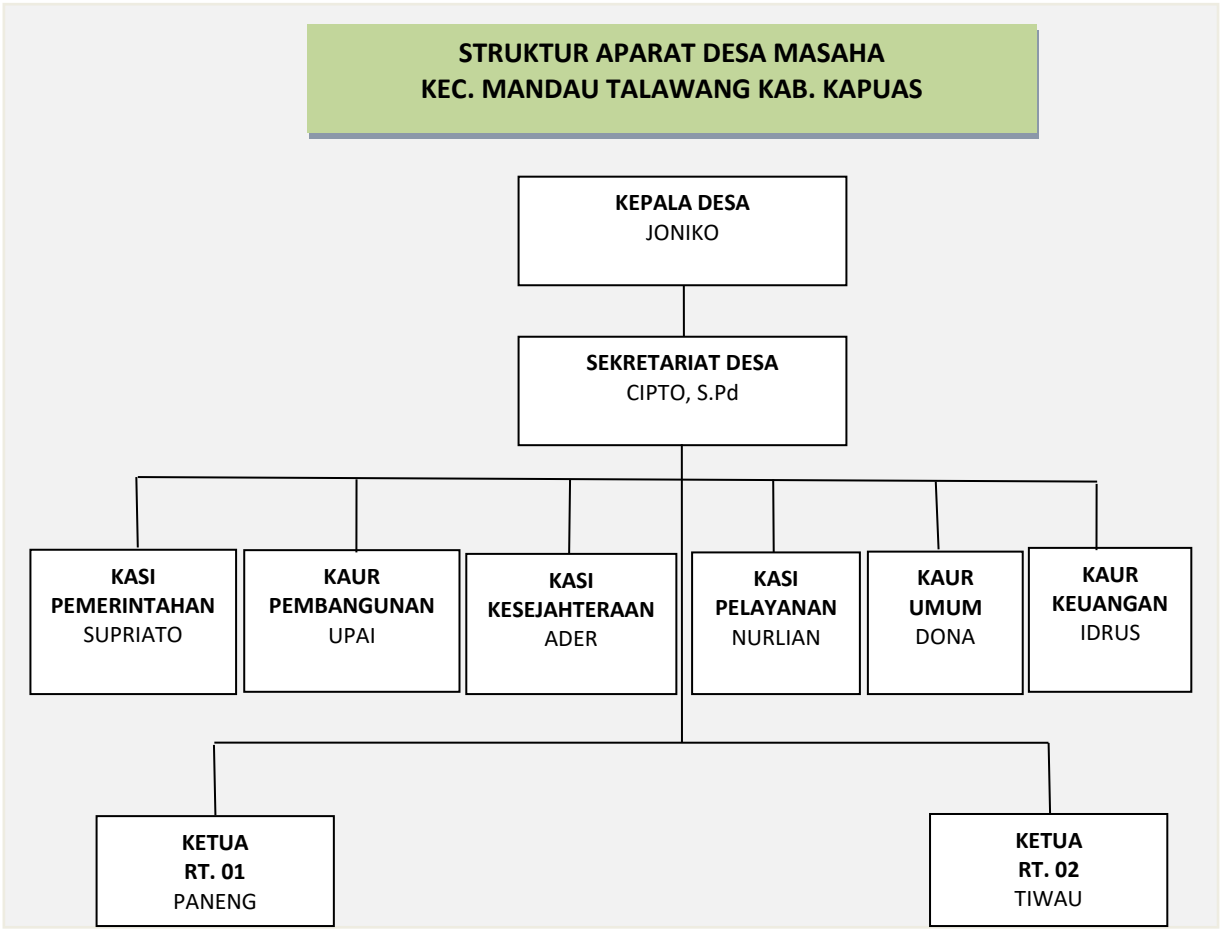
A. Hasil Penelitian Secara Umum

1. Tempat Penelitian Yang Dilakukan

   Penelitian ini dilakukan penulis pada Kantor Desa Masaha, RT 02 Desa Masaha, Kecamatan Mandau Talawang, Kabupaten Kapuas, Provinsi Kalimantan Tengah.

2. Struktur Organisasi

   Adapun struktur organisasi Kantor Desa Masaha :



Gambar 38. Struktur Organisasi

3. Visi dan Misi

   a. Visi

      Membangun untuk mencapai kesejahteraan dan kemulian.

   b. Misi

      1) Meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan kecermatan dalam memberika pelayanan masyarakat.
      2) Memberdayakan potensi yang ada.
      3) Pemenuhan sarana dan prasarana masyarakat.
      4) Gotong-royong kekeluargaan dan kerukunan masyarakat.

4. Hal Yang Diperoleh Pada Saat Penelitian

   Adapun hasil yang didapat pada saat penelitian pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas antara lain :

   a. Data atau informasi yang berkaitan dengan pengolahan data penduduk seperti data perpindahan penduduk, registrasi penduduk dan data penduduk asli.
   b. Melakukan wawancara pada bagian Administrasi dan Kepala Desa Masaha. Dokumentasi yang didapat pada saat observasi.
   c. Data penduduk yang ada di Desa Masaha yaitu sebanyak 293 jiwa.

B. Pembahasan

1. Implementasi Desain

   Implementasi desain dibuat sebagai gambaran sistem informasi ini nantinya.

Adapun desain *interface* pada sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

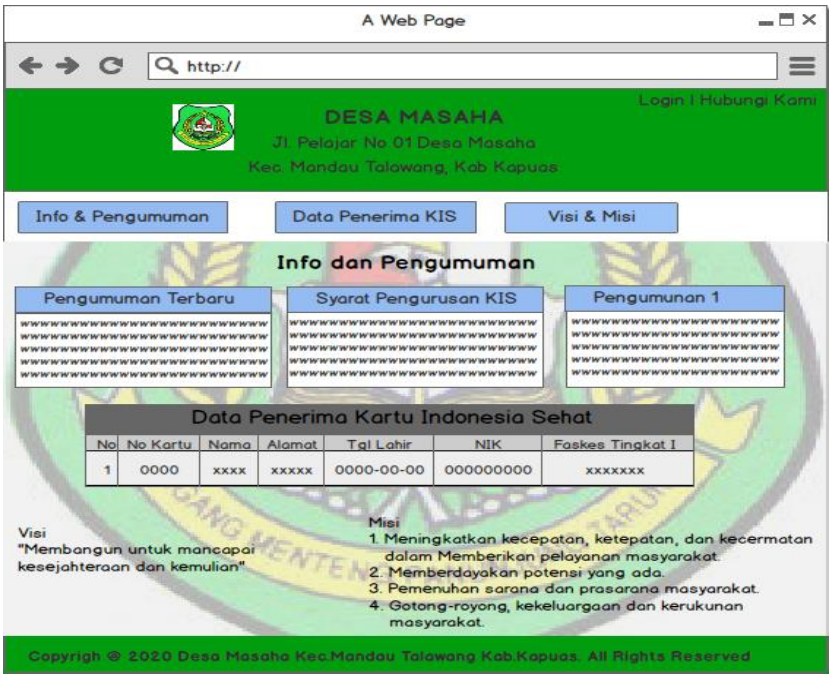
a. Rancangan Desain Antarmuka

1) Masukan Antarmuka



Gambar 39. Desain Masukan Antarmuka

2) Keluaran Antarmuka



Gambar 40. Desain Keluaran Antarmuka

b. Rancangan Halaman *Login* Admin

Halaman login digunakan oleh admin. Sebelum masuk kedalam sistem, admin harus melakukan proses *login* terlebih dahulu berikut adalah halaman login.



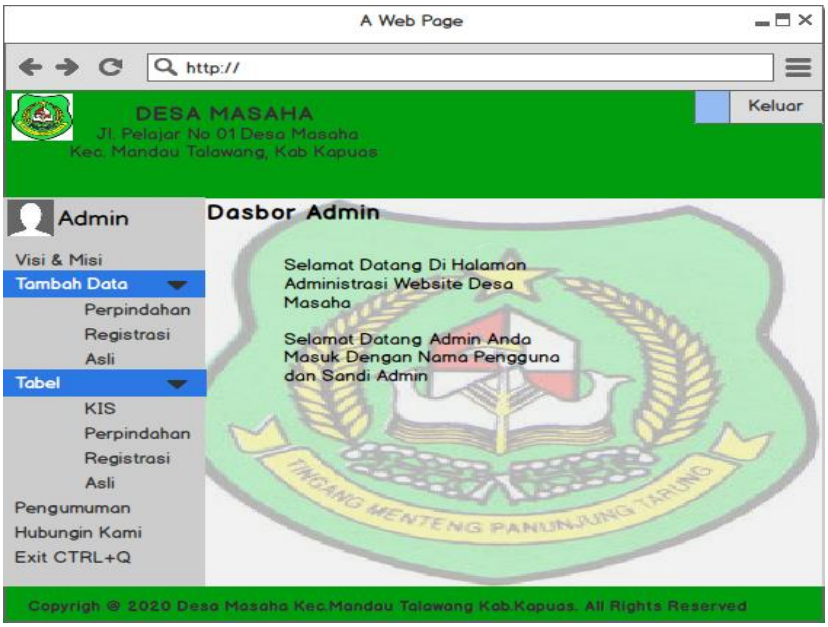
Gambar 41. Desain *Form Login* Admin

c. Rancangan Halaman Beranda Admin

1) Rancangan Halaman Beranda Admin

Halaman beranda merupankan halaman setelah admin melakukan login. Dalam menu utama ini terdapat banyak pilihan menu yang memiliki fungsi kelola data masing-masing. Admin dapat melakukan proses tambah, *edit*, hapus dan simpan data pada menu–menu tersebut, untuk melakukan proses *input*, admin dapat meng-klik tambah data yang ada pada menu kelola data, kemudian mengisi keseluruhan data dan menekan tombol simpan data. Setelah itu data akan masuk ke dalam *database.*

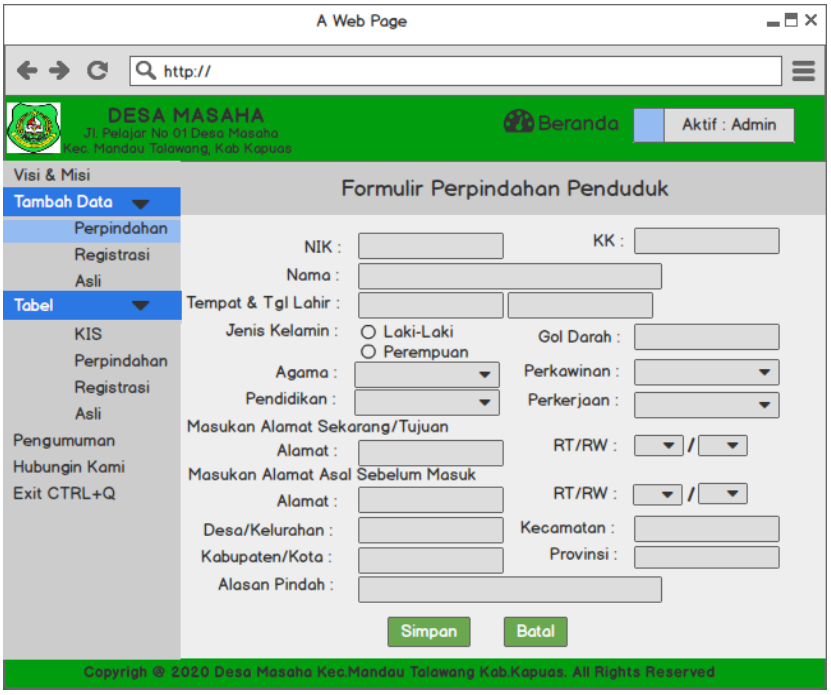
Kemudian *admin* dapat melakukan *update* data tersebut dan dapat juga menghapus data yang telah ada.



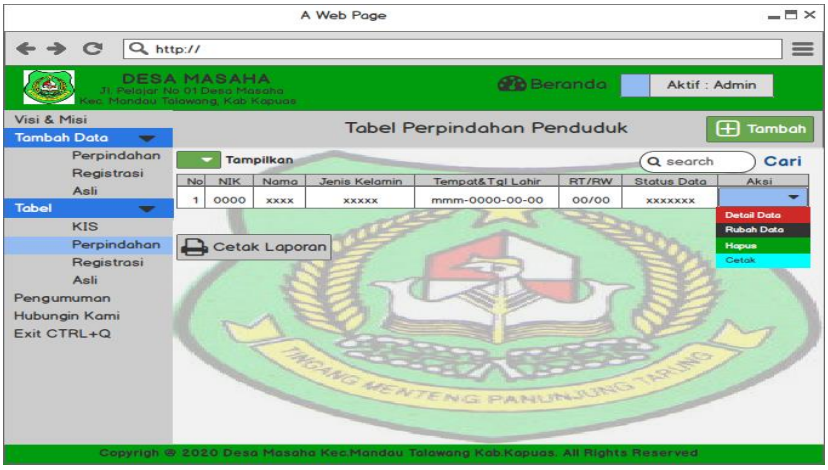
Gambar 42. Desain Beranda Admin

2) Rancangan Halaman Formulir Perpindahan

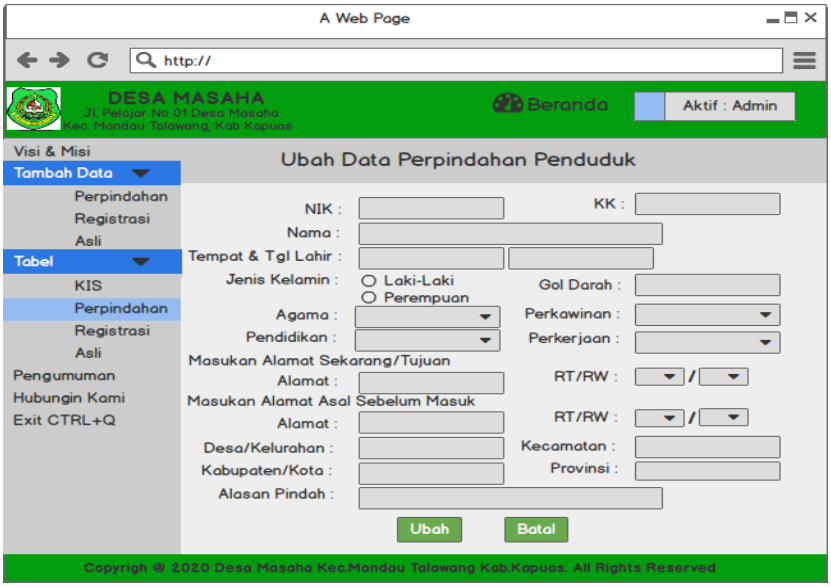
Halaman formulir perpindahan adalah halaman yang digunakan untuk menambah data perpindahan penduduk yang akan keluar dari Desa Masaha, dimana admin dapat melakukan lihat data, edit data, simpan data, hapus data dan cetak data.



Gambar 43. Desain *Form* Perpindahan



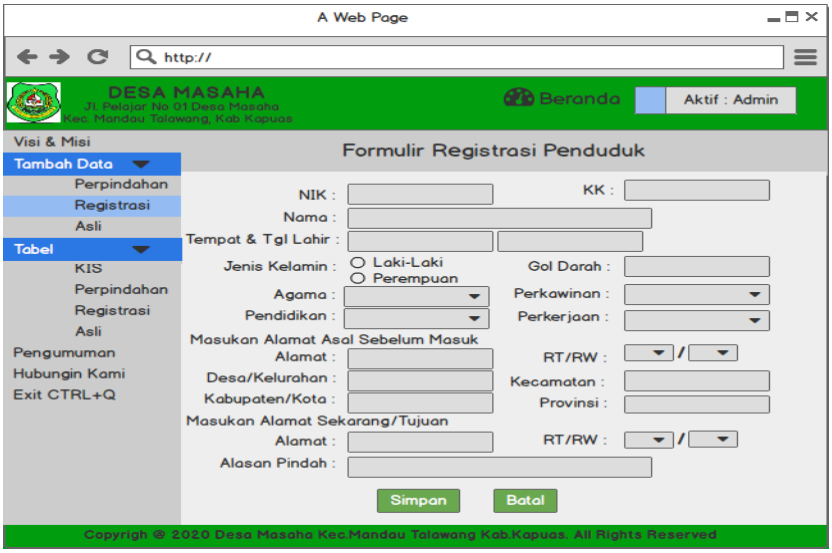
Gambar 44. Desain Tabel Data Perpindahan



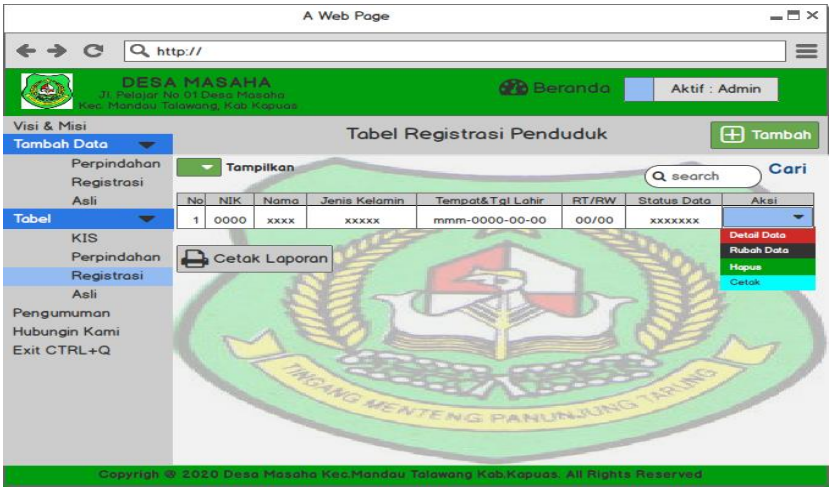
Gambar 45. Desain Ubah Data Perpindahan

3) Rancangan Halaman Formulir Registrasi

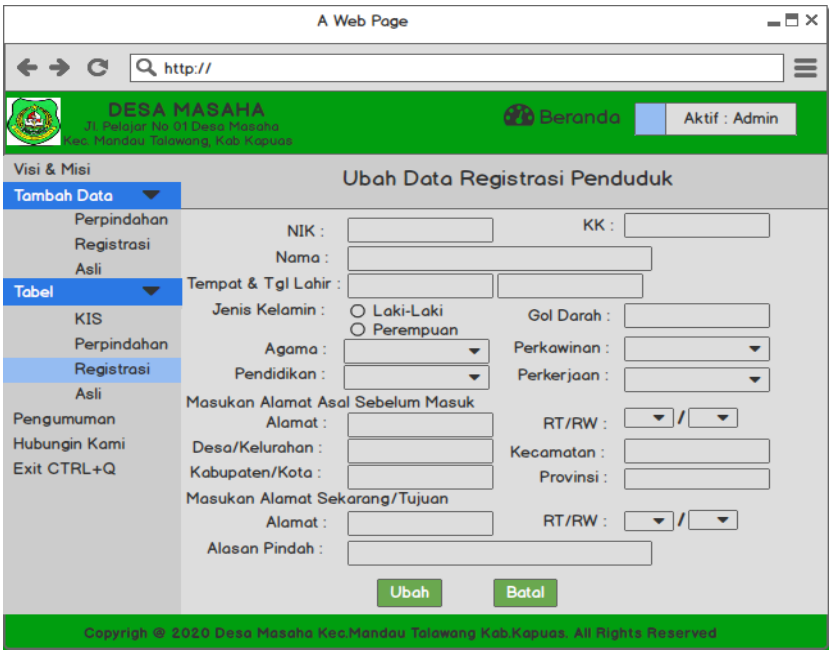
Halaman formulir rigistrasi adalah halaman yang digunakan admin untuk menambah data registrasi penduduk yang akan masuk ke Desa Masaha, pada halaman ini admin dapat melakukan lihat data, edit data, simpan, hapus data dan cetak data.



Gambar 46. Desain *Form* Registrasi



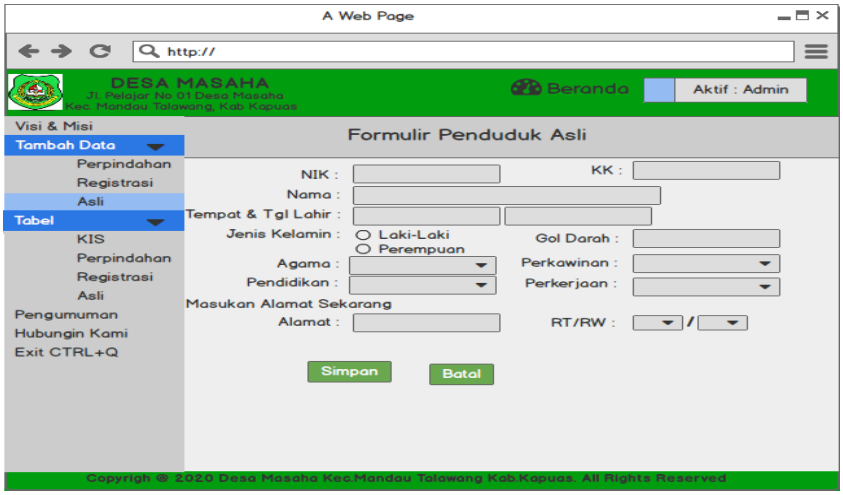
Gambar 47. Desain Tabel Data Registrasi



Gambar 48. Desain Ubah Data Registrasi

4) Rancangan Halaman Penduduk Asli

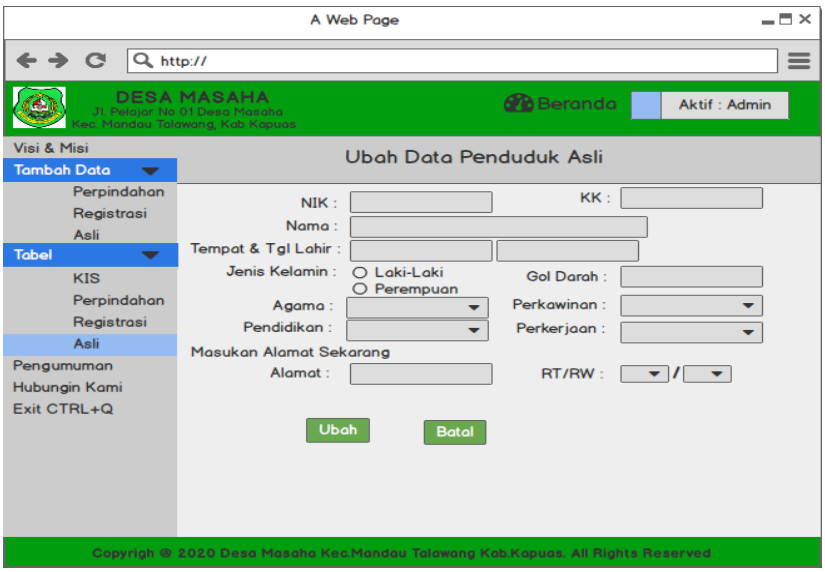
Halaman formulir penduduk asli adalah halaman yang digunakan admin untuk menambah data penduduk asli yang akan masuk ke Desa Masaha, pada halaman ini admin dapat melakukan lihat data, edit data, simpan, hapus data dan cetak data.



Gambar 49. Desain *Form* Penduduk Asli



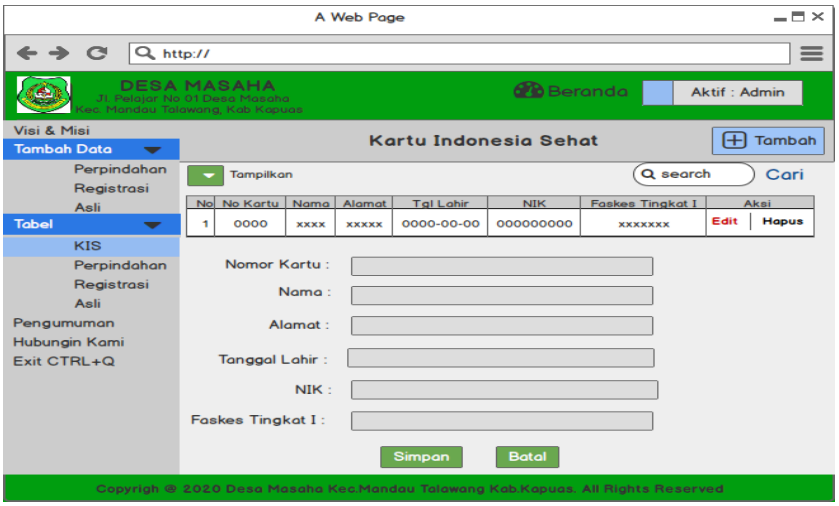
Gambar 50. Desain Tabel Data Penduduk Asli



Gambar 51. Desain Ubah Data Penduduk Asli

5) Rancangan Halaman Kartu Indonesia Sehat

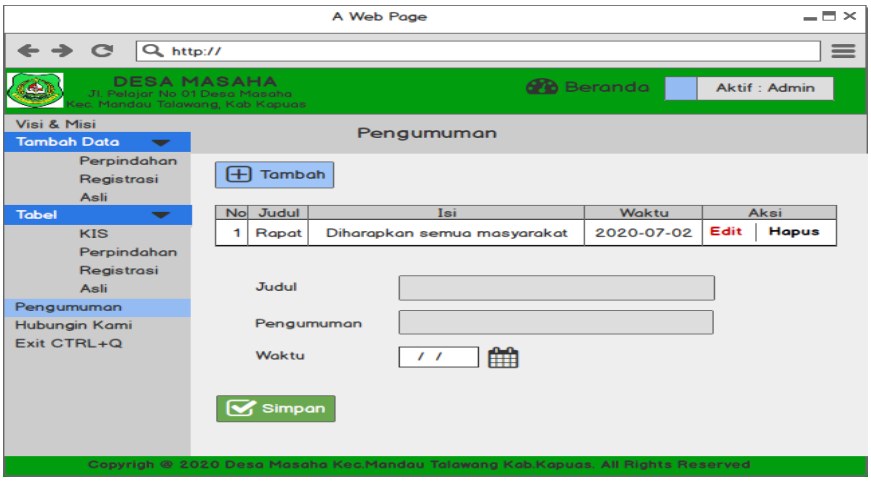
Pada menu halaman ini akan menampilkan data kartu indonesia sehat di desa masaha. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data.



Gambar 52. Desain Kelola Data Kartu Indonesia Sehat

6) Rancangan Halaman Pengumuman

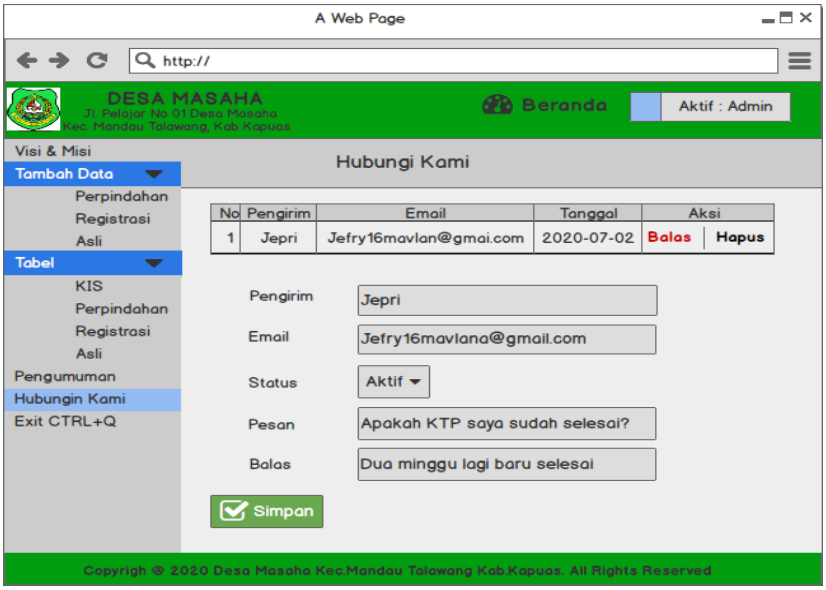
Pada menu halaman ini yang akan menampilkan data pengumuman di desa masaha. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data.



Gambar 53. Desain Kelola Data Pengumuman

7) Rancangan Halaman Hubungi Kami

Pada menu hubungi kami ini, admin dapat melakukan kelola data seperti menjawab pertanyaan dan mengirim pesan agar dapat muncul pada halaman pengunjung, admin juga bisa edit data dan hapus data.



Gambar 54. Desain Kelola Data Hubungi Kami

d. Rancangan Halaman Pengunjung

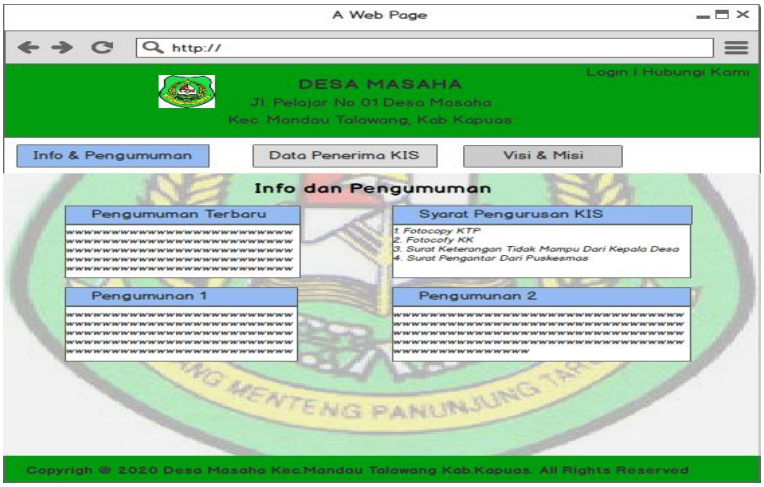
Halanan utama pengunjung seperti terlihat pada gambar 55.



Gambar 55. Desain Halaman Utama Pengunjung

1) Rancangan Halaman Info dan Pengumuman

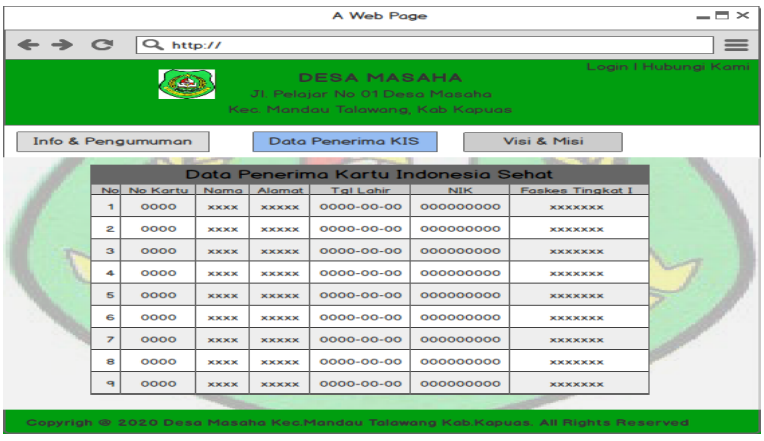
Menu pengumuman merupakan menu yang menampilkan pengumuman yang ada di kantor desa masaha. Untuk dapat masuk pada halaman ini user mengarahkan kursor lalu pilih menu pengumuman.



Gambar 56. Desain Halaman Info dan Pengumuman

2) Rancangan Halaman Kartu Indonesia Sehat

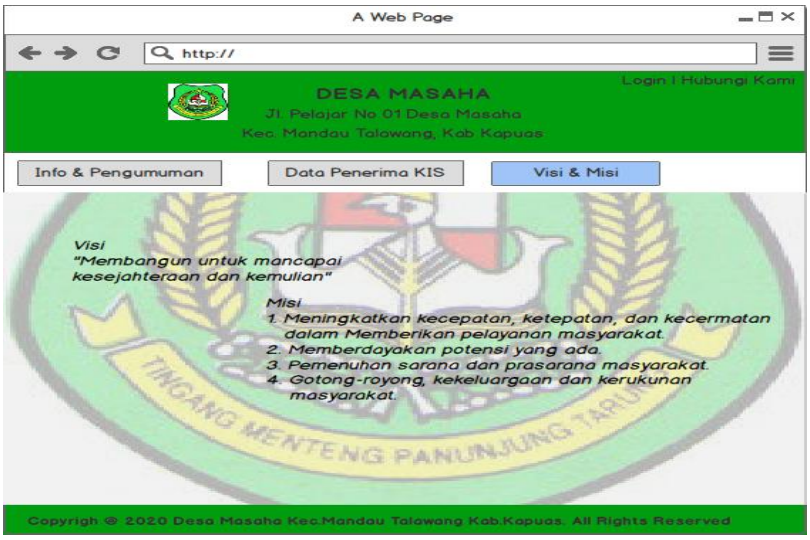
Pada menu halaman ini akan menampilkan data kartu indonesia sehat yang ada di desa masaha. Untuk dapat masuk pada halaman ini user mengarahkan kursor lalu pilih menu KIS.



Gambar 57. Desain Halaman Kartu Indonesia Sehat

3) Rancangan Halaman Visi dan Misi

Pada menu halaman ini akan menampilkan visi dan misi desa masaha. Untuk dapat masuk pada halaman ini user harus mengarahkan kursor lalu pilih menu visi dan misi.



Gambar 58. Desain Halaman Visi dan Misi

2. Pembahasan Hasil Responden Pengguna

Pembahasan hasil responden pengguna ini diperlukan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap kualitas perancangan desain Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web yang telah dibuat penulis. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah desain yang telah dibuat menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berdasarkan jawaban dari responden dapat di ukur dengan menggunakan Skala Likert.

Skala Likert merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut adalah daftar poin-poin pertanyaan yang diujikan.

Tabel 16. Daftar poin yang diujikan

No	**Pertanyaan**
1	**2**
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna
7.	Desain tampilan konsisten dan standar
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan

Keterangan :

Sangat setuju (SS) = 5
Setuju (S) = 4
Netral (N) = 3
Tidak setuju (TS) = 2
Sangat tidak setuju(STS) = 1

Menurut Sugiyono (2013:132) adalah “ Skala Liker digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Selanjutnya hasil pemilihan jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria poin-poin yang telah di isi oleh responden yang terdiri dari masyarakat dan perangkat desa, dan diolah untuk mengetahui jumlah skor setiap pertanyaan. Berikut adalah tabel skor hasil nilai :

Tabel 17. Skor Hasil

No	**Pertanyaan**	**RESPONDEN**									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	5	5	4	4	5	4	4	5	3	5
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti	5	5	3	5	3	4	3	4	4	4
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna	4	5	3	5	4	4	4	5	4	4
7.	Desain tampilan konsisten dan standar	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4

No	Pertanyaan	RESPONDEN										Total Skor
		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	86
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	86
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	85
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	85
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	79
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	80
7.	Desain tampilan konsisten dan standar	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	82
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	84
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	79
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	89
Jumlah												835

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap penyataan X Jumlah responden

5 x 20 = 100 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap penyataan X Jumlah responden

1 x 20 = 20 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalaah sebagai berikut :

Angka 0 – 20 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21 – 40 = Tidak Setuju (TS)

Angka 41 – 60 = Netral (N)

Angka 61 – 80 = Setuju (S)

Angka 81 – 100 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 20 responden maka dapat diketahui bahwa :

a. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 86 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
b. Pernyataan k-2 dengan jumlah skor 86 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
c. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 85 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
d. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 85 terletak pada daerah "Sangat Setuju"

e. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 79 terletak pada daerah "Setuju"
f. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 80 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
g. Pernyataan ke-7 dengan jumlah skor 82 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
h. Pernyataan ke-8 dengan jumlah skor 84 terletak pada daerah "Sangat Setuju"
i. Pernyataan ke-9 dengan jumlah skor 79 terletak pada daerah "Setuju"
j. Pernyataan ke-10 dengan jumlah skor 89 terletak pada daerah "Sangat Setuju"

Untuk skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

Jumlah skor tertinggi = Skor tertinggi tiap penyataan X Jumlah Responden X Jumlah pernyataan

5 x 20 x 10 = 1000

Jumlah skor terendah = Skor terendah tiap penyataan X Jumlah Responden X Jumlah pernyataan

1 x 20 x 10 = 200

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalaah sebagai berikut :

Angka 0 – 200 = Sangat Tidak Setuju (STS)

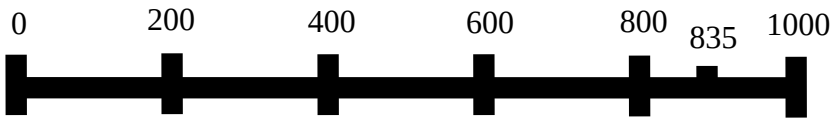
Angka 201 – 400 = Tidak Setuju (TS)

Angka 401 – 600 = Netral (N)

Angka 601 – 800 = Setuju (S)

Angka 801 – 1000 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 835 berada pada daerah "Sangat Setuju". Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat seperti :



Dari skala diatas dapat diketahui bahwa angka berada pada daerah sangat setuju yang berarti bahwa secara keseluruhan rata-rata responden Sangat Setuju terhadap poin-poin pernyataan yang dimaksud pada tabel 16.

Adapun mengetahui persentase kelompok responden untuk setiap pernyataan adalah :

Dengan kriteria interpretasi kelompok responden untuk setiap poin pernyataan adalah :

Indeks % = (Total Skor Tiap Pertanyaan / Jumlah Skor Tertinggi Tiap Pernyataan) x 100

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut :

Angka 0% – 20% = Sangat Lemah

Angka 21% – 40% = Lemah

Angka 41% – 60% = Cukup

Angka 61% – 80% = Kuat

Angka 81% – 100% = Sangat Kuat

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentase kelompok responden tiap pernyataan maka dapat diketahui bahwa :

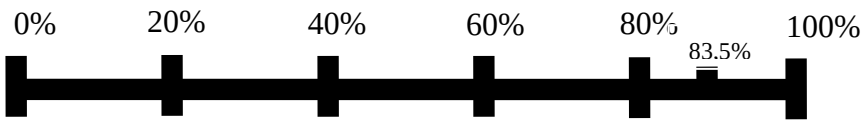
a. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor (86/100) x 100 = 86%
b. Pernyataan k-2 dengan jumlah skor (86/100) x 100 = 86%
c. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor (85/100) x 100 = 85%
d. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor (85/100) x 100 = 85%
e. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor (79/100) x 100 = 79%
f. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor (80/100) x 100 = 80%
g. Pernyataan ke-7 dengan jumlah skor (82/100) x 100 = 82%
h. Pernyataan ke-8 dengan jumlah skor (84/100) x 100 = 84%
i. Pernyataan ke-9 dengan jumlah skor (79/100) x 100 = 79%
j. Pernyataan ke-10 dengan jumlah skor (89/100) x 100 = 89%

Adapun untuk persentase kelompok responden secara keseluruhan :

Jumlah skor keseluruhan / jumlah skor tertinggi keseluruhan x 100

= 835 / (100 x 10) x 100 = 83,5%

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 83,5% yang berarti tergolong sangat kuat. Adapun persentase kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat seperti :



Dari skala diatas maka dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner diperoleh hasil interpretasi sebesar 83,5% atau dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat kuat yang artinya rancangan desain sistem yang telah dibuat penulis layak dan sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembuatan desain pada Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web dibuat dengan melalui tahapan Balsamiq Mockups. Hingga menjadi sebuah desain sistem yang sesuai keinginan bagi penggunanya.
2. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web dianalisis menggunakan analisis PIECES, kemudian untuk alat bantu dalam perancangan menggunakan UML (Unified Modelling Langguage), dan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, kepustakaan, dan dokumentasi sehingga data yang diolah mampu menghasilkan sebuah perancangan yang layak dan dapat memberikan rekomendasi pengembangan sistem pengolahan data penduduk yang baik bagi Kantor Desa Masaha.
3. Sistem yang dibuat dapat menangani permasalahan yang dihadapi oleh Kantor Desa Masaha yaitu sistem pelayanan administrasi terdiri dari perpindahan penduduk, registrasi penduduk, data penduduk asli, dan data kartu indonesia sehat.

4. Berdasarkan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan metode *Skala Likert*, dengan 10 pernyataan yang diajukan kepada 20 responden dapat disimpulkan bahwa rancangan sistem informasi pengelolaan data penduduk pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas sudah layak, karena memperoleh nilai interpretasi sebesar 83,5% dengan total skor keseluruhan yaitu 835.

B. Saran

Adapun beberapa masukan dan saran penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk pihak Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas, Jika sistem ini nanti telah terealisasikan pihak Kantor Desa Masaha juga harus memperkerjakan admin yang dapat mengoperasikan perangkat-perangkat tersebut dan juga dapat mengelola sistem ini nantinya.
2. Untuk peneliti selanjutnya, Analisis dan perancangan sistem ini diharapkan dapat dilanjutkan untuk diimplementasikan dalam bentuk aplikasi, sehingga rancangan ini dapat terealisasikan.
3. Untuk peneliti selanjutnya, Analisis dan perancangan sistem informasi ini diharapkan nantinya dapat dikembangkan lagi dalam sebuah bentuk aplikasi sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk perkembangan sistem informasi khususnya pada proses pengolahan data penduduk pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Fajar. 2015. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kecamatan Balaraja dan Kelurahan Talagasari.* Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom, Yogyakarta.

Djahir, Yulia.2014. *Bahan Ajar Sistem Informasi Manajemen. Deepublish.* Jakarta.

Hidayat, Rahmat.2010. Cara *Praktis Membangun Website.* PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.

Hartono, Jogiyanto. M. 2010. *Analisis dan desain*, Andi Ofset, Yogyakarta.

Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta.

Lestari, Suci. 2015. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data pendudukan Di Kantor Kecamatan Sungaiselan Bangka Tengah*. Sistem Informasi, STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Mulyani, Sri.2016. *Analisis* dan *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah* : Notasi Permodelan *Unified Modeling Langguage* (*UML*). Abdi Sistematika, Bandung.

Rahman, Hidayatul. 2016. Perancangan Aplikasi Pendaftaran Kependudukan Tingkat Kecamatan. Jurnal Technologia. *Vol 7, No.3, Juli – September 2016.*

Sujadmika. 2012. *Perancangan Sistem Informasi Kependudukan Di Kelurahan Caturharjo Bantul*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom, Yogyakarta.

Sutedjo, Budi. 2012. *Perancangan Dan Pembangunan Sistem Informasi,* Andi, Yogyakarta.

Saputra, Chindra. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Desa Kota Karang*. STIKOM, Jambi.

Supardi, Yuniar, Ir, 2010. *Perancangan UML,* Ardikom. Jakarta.

Utomo, 2010. *Pengelolaan Data,* Andi, Yogyakarta.

Untung Rahardja. 2011. *IT RESEARCH*. Andi Ofset, Yogyakarta.

Wibawa, R. andi. 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Pada Kelurahan Balukan Kecamatan Sukoharjo*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom, Yogyakarta.

Wahyono, Teguh. 2014. *Sistem Informasi* : *Konsep Dasar, Analisis, Desain Dan Implementasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

LAMPIRAN

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

Nomor : 858/STMIK-C.1/AK/X/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala Desa Masaha**
Di -
Masaha

Dengan hormat,

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

Nama	:	JEPRI
NIM	:	C1657201030
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2020/2021 (9)
Lama Penelitian	:	05 Oktober 2020 s.d 05 November 2020
Tempat Penelitian	:	Kantor Desa Masaha, Kec. Mandau Talawang, Kab Kapuas

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web

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

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

Palangka Raya, 05 Oktober 2020

Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KECAMATAN MANDAU TALAWANG
DESA MASAHA
Alamat : RT. 02 Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas Kode Pos 74581

SURAT IJIN PENELITIAN
Nomor : 06/MASAHA/X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas, bahwa sehubungan dengan surat No. 898/STMIK-C.1/AK/X/2020 tentang Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir maka Kepada :

Nama	:	Jepri
Nim	:	C1657201030
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (SI)

Diberikan Ijin untuk mengadakan Penelitian dan Pengumpulan Data dengan Judul Tugas Akhir " Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web " mulai dari tanggal 05 Oktober 2020 s.d 05 November 2020. Demikian surat ijin penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Desa Masaha, 16 Oktober 2020

KEPALA DESA MASAHA
KEC. MANDAU TALAWANG KAB. KAPUAS

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

Joniko
Kepala Desa

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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Jepri
NIM : C1657201030
No. Hp : 082250005408
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : 26/07/2020
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	17/3-2020	17/3-2020	perbaiki bab I & Bab II sesuai arahan	
	17/3-2020	17/3-2020	Pengajuan judul	
	1/9-2020	1/9-2020	perbaiki matrik sesuai arahan	
	12/10-2020	12/10-2020	Acc Seminar, ke Pembimbing II	
	19/10-2020	19/2020 10	perbaiki BAB - 3	
	19/10-2020	19/2020 10	ACC seminar	
		21/1-2021	Konsul BAB I	
		23/1-2021	Konsul BAB II	
		25/1-2021	Konsul Final ACC	
		20/1-2021	Acc Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I, Dosen Pembimbing II,

LEMBAR KEGIATAN OBSERVASI

Nama	:	Jepri
NIM	:	C1657201030
Program Studi/Jenjang	:	Sistem Informasi / S-1
Perguruan Tinggi	:	Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Pada Kantor Desa Masaha Kabupaten Kapuas Berbasis Web

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 30 November 2020	Wawancara mengenai bagaimana proses pelayanan di Kantor Desa Masaha saat ini terutama tentang pengolahan data kependudukan.
2	Kamis, 10 Desember 2020	Meminta data-data yang berkaitan dengan data kependudukan seperti perpindahan penduduk, registrasi penduduk, penduduk asli.
3	Senin, 04 Januari 2021	Meminta tanda tangan pengesahan kuesioner dan ucapan terima kasih kepada pihak desa.

Mengetahui:
Kepala Desa Masaha,

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

JONIKO

LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Sekretaris Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas

Pewawancara : Jepri

1. Apakah bapak setuju jika saya ingin merancang website pada Kantor Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas ?

   Jawaban : Sangat setuju, karena jika kantor desa mempunyai web, data penduduk bisa tersimpan dengan rapi di database dan pencarian data penduduk akan lebih mudah.

2. Data apa saja yang bapak inginkan dalam rancangan website di Kantor Desa Masaha ini ?

   Jawaban : Pendapat saya data yang perlu di sajikan dalam website ini, seperti :
   - Data registrasi penduduk
   - Data perpindahan penduduk
   - Data penduduk asli
   - Data kartu indonesia sehat (KIS)
   - Penyuluhan, serta menampilkan visi dan misi desa masaha

3. Bagaimana proses registrasi penduduk di Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas ?

   Jawaban : Proses registrasi penduduk saat ini
   - masyarakat datang ke kantor desa melaporkan bahwa ingin melakukan registrasi, kemudian mengambil blanko / formulir untuk registra yang sudah disediakan oleh perangkat desa.

4. Bagaimana proses perpindahan penduduk di Desa Masaha Kec. Mandau Talawang Kab. Kapuas ?

   Jawaban : Proses perpindahan penduduk saat ini
   - masyarakat datang ke kantor desa melaporkan bahwa ingin melakukan perpindahan, kemudia mengambil blanko / formulir untuk ~~registrasi~~ y

perpindahan yang sudah disediakan oleh perangkat des

5. Bagaiman pendapat bapak apabila data kartu indonesia sehat (KIS), data registrasi penduduk, data perpindahan penduduk, data penduduk asli dan pengumuman dapat dilakukan melalui web ?

   Jawaban : sangat bagus, karena bisa mempermudah kerja perangkat desa, dan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mencetak banko / formulir, dan untuk pengumuman terbaru dapat disebarkan dengan cepat ke masyarakat melalui website.

6. Jika saya ingin merancang sebuah sistem informasi berbasis web pada Kantor Desa Masaha, apa saja fitur yang bapak ingin ?

   Jawaban : menurut saya cukup menggunakan fitur ya mudah dipahami saja dan tidak terlalu rum jika digunakan, cukup yang sederhana sa

Desa Masaha, 22 Oktober 2020

SEKRETARIS DESA MASAHA
KEC. MANDAU TALAWANG KAB. KAPUAS

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

Cipto, S.Pd
Sekretaris

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : Joniko

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik	✓	-			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan	✓				
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	✓				
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti	✓				
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar			✓		
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan	✓				
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : CIPTO

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik	✓				
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan	✓				
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	✓				
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti	✓				
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna	✓				
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
	Tanda Tangan					

*) Coret yang tidak perlu.

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : MUHAN

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik			✓		
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna		✓			
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti			✓		
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna			✓		
7.	Desain tampilan konsisten dan standar	✓				
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan			✓		
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan		✓			
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : IDRUS

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan	✓				
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna		✓			
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti	✓				
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna	✓				
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : Supriato

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik	✓				
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan	✓				
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	✓				
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti			✓		
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar	✓				
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana	✓				
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : UPPI

Jenis Kelamin : Laki – laki / Perempuan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna		✓			
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti		✓			
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan		✓			
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : PAKEM G

Jenis Kelamin : Laki – laki / Perempuan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna		✓			
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti			✓		
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan	✓				
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan		✓			
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : TIWAU

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	✓				
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti		✓			
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna	✓				
7.	Desain tampilan konsisten dan standar	✓				
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana		✓			
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : ADER

Jenis Kelamin : Laki – laki / ~~Perempuan~~

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna			✓		
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti		✓			
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana	✓				
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan	✓				
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

KUESIONER RESPONDEN

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENDUDUK PADA KANTOR DESA MASAHA KABUPATEN KAPUAS BERBASIS WEB

Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Isilah nama dan jenis kelamin anda.
2. Isilah setiap daftar pernyataan yang diajukan dan berilah tanda check list (✓) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling sesuai.
3. Kriteria pilihan :
   a. Sangat Setuju (SS) =5
   b. Setuju (S) =4
   c. Netral (N) =3
   d. Tidak Setuju (TS) =2
   e. Sangat Tidak Setuju (STS) =1

Nama : MURLIAN

Jenis Kelamin : ~~Laki – laki /~~ Perempuan

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
		SS	S	N	TS	STS
1.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menarik		✓			
2.	Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk pada kantor desa masaha ini menyediakan informasi yang dibutuhkan		✓			
3.	Perancangan tampilan memiliki fitur yang diharapkan		✓			
4.	Desain sistem sudah baik dalam segi warna	✓				
5.	Interaksi tampilan sistem jelas dan dapat dimengerti		✓			
6.	Desain tampilan website mudah dipelajari pengguna		✓			
7.	Desain tampilan konsisten dan standar		✓			
8.	Desain tampilan website menggunakan dialog atau kata-kata yang sederhana	✓				
9.	Mudah mengingatnya bagaimana menggunakannya berdasarkan tampilan		✓			
10.	Desain tampilan website mudah untuk menemukan informasi yang dibutuhkan		✓			
Tanda Tangan						

PEMERINTAH KABUPATEN KAPUAS
KEPALA DESA MASAHA
KECAMATAN MANDAU TALAWANG

*) Coret yang tidak perlu.

DOKUMENTASI

1. Dokumentasi saat sedang melakukan kegiatan wawancara dengan sekretaris Desa Masaha.





2. Dokumentasi saat sedang melakukan kegiatan observasi dengan staf Kantor Desa Masaha.





3. Dokumentasi saat sedang melakukan kegiatan pengisian kuesioner dengan staf Kantor Desa Masaha.



