ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

WULANDARI EKA CAHYANI
NIM C1957201047
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata - 1
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

Oleh:

WULANDARI EKA CAHYANI
NIM C1957201047
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Wulandari Eka Cahyani

NIM : C1957201047

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK 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 bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan Tugas Akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap Tugas Akhir atau Karya Ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, 06 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Wulandari Eka Cahyani

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan

Pembimbing I,

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Pembimbing II,

Lili Rusdiana, M.Kom.
NIK. 198707282011007

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Supamo, M.Kom.
NIK. 1969010441995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

Tugas Akhir ini telah diujikan, dinilai dan disahkan
oleh Tim Penguji Sidang Tugas Akhir pada tanggal 06 Juli 2023

Tim Penguji Sidang Tugas Akhir :

1. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI
   Ketua .....

2. Susi Hendartie, M.Kom
   Sekretaris .....

3. Rosmiati, M.Kom.
   Anggota .....

4. Hafiz Riyadli, M.Kom.
   Anggota .....

5. Lili Rusdiana, M.Kom.
   Anggota .....

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

““Orang lain gak akan paham struggle dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tau hanya bagian succes stories. berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya.”
-wulandariekac.”

Tugas Akhir ini kupersembahkan untuk :

- Papah dan mamahku tercinta, Bapak Kariadi KT dan Ibu Kartina D, juga adik-adik ku Rifald dan Oktavia yang selalu memberikan dukungan dan do’a yang tiada hentinya.
- Bapak/ibu dosen pembimbing Pak Hafiz Riyadli, M.Kom dan Ibu Lili Rusdiana, M.Kom yang telah membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- Dan terima kasih teruntuk sahabat, kerabat dan kekasih masa sdepanku yang selalu membantu dan mendoakan hingga saat ini.
- Dan takkalah penting thanks for yorself yang tetap kuat berjuang sampai titik ini.

INTISARI

Wulandari Eka Cahyani, C1957201047, 2023. *Analisis dan perancangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web*, Pembimbing I Hafiz Riyadli, M.Kom., Pembimbing II Lili Rusdiana, M.Kom.

Badan Permusyawaratan Desa (BPD) pada kasus yang terjadi di kantor Desa Pararapak masih konvensional, pelayanan aspirasi masyarakat serta pencatatan jenis kegiatan pada BPD yang berjalan saat ini belum memiliki *sistem* terkomputerisasi yang terintegritas. Dalam melakukan pelayanan aspirasi masyarakat maupun pencatatan jenis kegiatan pada BPD masih menggunakan cara manual yaitu dengan dicatat pada media buku jurnal sehingga Sekretaris BPD membutuhkan waktu yang lama untuk mencatat aspirasi masyarakat maupun jenis kegiatan yang dilakukan BPD (perharinya). Karena hal tersebut juga sering terjadi keterlambatan monitoring aspirasi masyarakat dan keterlambatan pelaporan kinerja maupun kehilangan arsip pelaporan bulanan. Selain berkas semakin menumpuk akibatnya terjadi keterlambatan pemrosesan untuk Laporan Kinerja (pertahun). Dari masalah ini penulis merasa perlu adanya solusi untuk permasalahan ini.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner responden. Menggunakan metode analisis PIECES, dan pemodelan menggunakan Unifield Modeling Language (UML), perancangan antarmuka (Interface) menggunakan *balsamiq* dan *figma*.

Hasil akhir dari penelitian tugas akhir ini adalah berupa Analisis dan perancangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web dengan hasil dari perhitungan kuesioner menggunakan Metode Skala *Likert*, dengan pertanyaan yang diajukan kepada 10 responden dapat disimpulkan bahwa Analisis dan perancangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web sudah layak digunakan, karena memproleh nilai interprestasi sebesar 74,8%.

Kata kunci : Analisis, Perancangan, Aplikasi, *Web*

ABSTRACT

Wulandari Eka Cahyani, C1957201047, 2023. *Web-based analysis and design of applications for Pararapak village consultative bodies, Supervisor* I Hafiz Riyadli, M.Kom*., Supervisor* II Lili Rusdiana, M.Kom*.*

The Village Consultative Body (BPD) in the case that occurred at the Pararapak Village office is still conventional, services for community aspirations and recording of types of activities at the currently running BPD do not yet have an integrated computerized system. In carrying out services for community aspirations and recording the types of activities at the BPD, they still use the manual method, namely by recording it in the journal book media so that the BPD Secretary takes a long time to record community aspirations and the types of activities carried out by the BPD (per day). Because of this, there are often delays in monitoring community aspirations and delays in performance reporting and loss of monthly reporting archives. In addition to files piling up, there is a delay in processing the Performance Report (annually). From this problem the author feels the need for a solution to this problem.

The research method used in this study is a qualitative method. Data collection techniques used in this study were observation, documentation, interviews, and respondent questionnaires. Using the PIECES analysis method, and modeling using the Unifield Modeling Language (UML), interface design using balsamiq and figma.

The final result of this final project research is in the form of analysis and application design on the web-based Pararapak village consultative body with the results of calculating the questionnaire using the Likert Scale Method, with questions posed to 10 respondents it can be concluded that the analysis and design of applications on the Pararapak village consultative body are based web is feasible to use, because it obtains an interpretation value of 74,8%.

Keywords : Analysis, Design, Application, Web

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Wulandari Eka Cahyani
NIM	: C1957201047
Program Studi	: *Sistem* Informasi
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya. Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Analisis dan perancangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web.

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Sekolah Tinggi Manajemen Informatika (STMIK) Palangkaraya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palangka Raya
Pada tanggal : 06 Juli 2023

Yang menyatakan



Wulandari Eka Cahyani

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan Judul "Analisis dan perancangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web" dapat diselesaikan sesuai dengan rencana.

Berkat pertolongan dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikiran., maka dari itu pada kesempatan ini penulis berterima kasih yang sebesar-bsarnya kepada :

1. Suparno, M.Kom., selaku ketua STMIK Palangkaraya.
2. Kariadi K. Tawi, selaku Ketua Badan Permusyawaratan Desa (BPD) yang telah mengijikan penulis melakukan penelitian.
3. Hafiz Riyadli, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
4. Lili Rusdiana., M.Kom.selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Norhayati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi *Sistem* Informasi.
6. Kedua orangtua, saudara maupun seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi.

Akhir kata, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, Terima Kasih.

Palangka Raya, Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN iv
INTISARI vi
ABSTRACT vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 4
1.5 *Sistem*atika Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7
2.1 Kajian Teori 7
2.2 Penelitian yang Relevan 19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 25
3.1 Tinjauan Umum 25
3.2 Jenis Penelitian 27
3.3 Desain Penelitian 28
3.4 Instrumen Penelitian 29
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 32
3.6 Analisis Kebutuhan 37
3.7 Desain *Sistem* 39
3.8 Jadwal Penelitian 64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 65
4.1 Hasil 65
4.2 Pembahasan 85
BAB V PENUTUP 92
5.1 Kesimpulan 92

5.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram* 11
Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram* 13
Tabel 2.4 Penelitian yang Relevan 21
Tabel 3.1 Jumlah penduduk..... 27
Tabel 3.2 Skala Penilaian Untuk Pernyataan 32
Tabel 3.3 Analisis PIECES 33
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras..... 38
Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak..... 39
Tabel 3.6 Tabel Admin 54
Tabel 3.7 Tabel BPD..... 54
Tabel 3.8 Tabel Laporan Kinerja BPD 55
Tabel 3.9 Tabel Pengumuman..... 55
Tabel 3.10 Tabel Galeri..... 56
Tabel 3.11 Tabel Aspirasi 56
Tabel 3.12 Jadwal Penelitian..... 64
Tabel 4.1 Skala *Likert*.....85
Tabel 4.2 Poin Pernyataan..... 86
Tabel 4.3 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Pertama..... 86
Tabel 4.4 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kedua 87
Tabel 4.5 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Ketiga 87
Tabel 4.6 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Keempat 88
Tabel 4.7 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kelima 88
Tabel 4.8 Rekap Hasil Kuesioner 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Oganisasi BPD 25
Gambar 3.2 Kerangka Kerja Penelitian 28
Gambar 3.3 Use Case Diagram aplikasi yang diusulkan 41
Gambar 3.4 *Activity diagram* login (Admin) 42
Gambar 3.5 *Activity Diagram* Data anggota BPD (Admin) 43
Gambar 3.6 *Activity Diagram* Laporan Kinerja BPD (Admin) 44
Gambar 3.7 *Activity Diagram* Aspirasi Masyarakat (Admin) 45
Gambar 3.8 *Activity Diagram* Pengumuman (Admin) 46
Gambar 3.9 *Activity Diagram* Galeri (Admin) 47
Gambar 3.10 *Activity Diagram* Aspirasi Masyarakat (Pengunjung) 48
Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Login (Admin) 49
Gambar 3.12 *Sequence Diagram* menu data BPD 49
Gambar 3.13 *Sequence Diagram* menu Laporan Kinerja BPD 50
Gambar 3.14 *Sequence Diagram* menu Galeri BPD 51
Gambar 3.15 *Sequence Diagram* menu Pengumuman BPD 51
Gambar 3.16 *Sequence Diagram* menu aspirasi masyarakat 52
Gambar 3.17 *Class Diagram* Aplikasi yang diusulkan 53
Gambar 3.18 Desain *interface* halaman masuk (Admin) 57
Gambar 3.19 Desain *interface* halaman BPD (Admin) 57
Gambar 3.20 Desain *interface* halaman laporan Kinerja (Admin) 58
Gambar 3.21 Desain halaman *interface* aspirasi Masyarakat (Admin) 58
Gambar 3.22 Desain halaman *interface* pengumuman (Admin) 59
Gambar 3.23 Desain *interface* halaman galeri (Admin) 59
Gambar 3.24 Desain *interface* halaman log out (Admin) 60
Gambar 3.25 Desain *interface* halaman beranda (Pengunjung) 60
Gambar 3.26 Desain *interface* halaman BPD (Pengunjung) 61
Gambar 3.27 Desain *interface* halaman laporan Kinerja (pengunjung) 61
Gambar 3.28 Desain *interface* halaman aspirasi masyarakat (pengunjung) 62
Gambar 3.29 Desain *interface* halaman pengumuman (pengunjung) 62
Gambar 3.30 Desain *interface* halaman galeri (pengunjung) 63

Gambar 4.1 Desain Halaman Masuk (*Admin*)..... 65
Gambar 4.2 Desain Halaman *Dashboard Admin* 66
Gambar 4.3 Desain Halaman BPD (*Admin*)..... 67
Gambar 4.4 Desain Edit Data Anggota Halaman BPD (*Admin*)..... 67
Gambar 4.5 Desain Hapus Data Anggota Halaman BPD (*Admin*) 68
Gambar 4.6 Desain Tambah Data Anggota Halaman BPD (*Admin*)..... 68
Gambar 4.7 Desain Halaman Laporan Kinerja (*Admin*)..... 69
Gambar 4.8 Desain *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)..... 69
Gambar 4.9 Desain Batal *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)..... 70
Gambar 4.10 Desain Gagal *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin)*..... 71
Gambar 4.11 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*) 71
Gambar 4.12 Desain Konfirmasi *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*) 72
Gambar 4.13 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*) 73
Gambar 4.14 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*) 73
Gambar 4.15 Desain Halaman Aspirasi Masyarakat (Admin) 74
Gambar 4.16 Desain Halaman Pengumuman (*Admin*) 74
Gambar 4.17 Desain Halaman *Upload* Pengumuman (*Admin*) 75
Gambar 4.18 Desain Halaman *Uplo*ad Pengumuman Gagal (*Admin*)..... 76
Gambar 4.19 Desain Halaman Konfirmasi *Upload* Pengumuman (*Admin*) 76
Gambar 4.20 Desain Halaman Konfirmasi *Upload* Pengumuman (*Admin*) 77
Gambar 4.21 Desain Halaman Galeri (*Admin)*..... 77
Gambar 4.22 Desain *Upload* Galeri (*Admin*)..... 78
Gambar 4.23 Desain Gagal Upload Galeri (*Admin*)..... 79
Gambar 4.24 Desain Berhasil *Upload* Galeri (*Admin*) 79
Gambar 4.25 Desain Halaman *Logout* (*Admin*) 80
Gambar 4.26 Desain Halaman *Dashboard* Pengunjung 80
Gambar 4. 28 Desain Halaman BPD (Pengunjung) 81
Gambar 4.29 Desain Halaman Laporan Kinerja (Pengunjung) 81
Gambar 4.30 Desain Halaman Detail Laporan Kinerja (pengunjung) 82
Gambar 4.31 Desain Halaman Aspirasi Masyarakat (pengunjung) 82
Gambar 4.32 Desain Halaman Konfirmasi Aspirasi Masyarakat (Pengunjung)... 83
Gambar 4. 33 Desain Halaman Pengumuman (Pengunjung)..... 83
Gambar 4.34 Desain Halaman Galeri (Pengunjung) 84
Gambar 4.35 Desain Detail Halaman Galeri (Pengunjung)..... 84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing
Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian
Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian
Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir
Lampiran 6 Lembar Observasi
Lampiran 7 Lembar Wawancara
Lampiran 8 Dokumentasi
Lampiran 9 Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir
Lampiran 10 Kartu Konsultasi bimbingan Tugas Akhir

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan teknologi informasi telah menjadi aspek penting dalam kehidupan manusia baik di bidang pemerintahan, pendidikan, ekonomi maupun di bidang lainnya. Hal ini dikarenakan kemudahan yang didapatkan oleh manusia dalam menjalankan kehidupannya menjadikan peran teknologi tidak lagi sebagai kebutuhan tersier namun sebagai kebutuhan primer. Salah satunya untuk meningkatkan mutu pelayanan yang interaktif khususnya pada instansi pemerintahan.

Badan Permusyawaratan Desa (BPD) merupakan lembaga perwujudan demokrasi dalam penyelenggaraan pemerintahan desa. Badan Permusyawaratan Desa adalah Lembaga Pemerintahan tingkat Desa yang dinaungi oleh Pemerintah Desa. Badan Permusyawaratan Desa melaksanakan fungsi pemerintahan yang anggotanya merupakan wakil dari penduduk desa berdasarkan keterwakilan wilayah dan ditetapkan secara demokratis. Badan Permusyawaratan Desa mempunyai tugas membahas dan menyepakati Rancangan Peraturan Desa bersama Kepala Desa, menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat Desa. BPD dapat dianggap sebagai "parlemen"-nya desa. BPD merupakan lembaga baru di desa pada era otonomi daerah di Indonesia yang terbentuk berdasarkan Undang- Undang. Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (selanjutnya disebut UU Desa) menyatakan BPD adalah lembaga yang melaksanakan fungsi pemerintahan yang Fungsi pemerintahan tersebut antara

lain menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat, melaksanakan tugas pengawasan kinerja kepala desa, serta bersama-sama dengan kepala desa membahas dan menyepakati Rancangan Peraturan Desa (Purnamasari, 2019).

Badan Permusyawaratan Desa memiliki hubungan yang erat dengan Pemerintah desa, hal tersebut karena BPD merupakan lembaga desa yang berfungsi sebagai jembatan penghubung aspirasi masyarakat desa dengan pemerintah desa, sehingga diharapkan BPD mampu memberikan andil yang besar dalam segala keputusan yang diambil pemerintah. Sebagaimana Pemerintah Desa harus menyusun program kerja, menyiapkan bahan rumusan kebijakan, koordinasi bersama kepala desa, fasilitasi, monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan, BPD juga harus menyampaikan laporan akhir kepada bupati atau walikota melalui Musyawarah Perencanaan Pembangunan (musrenbang).

Badan Permusyawaratan Desa (BPD) pada kasus yang terjadi di kantor Desa Pararapak masih konvensional, pelayanan aspirasi masyarakat serta pencatatan jenis kegiatan pada BPD yang berjalan saat ini belum memiliki *sistem* terkomputerisasi yang terintegritas. Dalam melakukan pelayanan aspirasi masyarakat maupun pencatatan jenis kegiatan pada BPD masih menggunakan cara manual yaitu dengan dicatat pada media buku jurnal sehingga Sekretaris BPD membutuhkan waktu yang lama untuk mencatat aspirasi masyarakat maupun jenis kegiatan yang dilakukan BPD (perharinya). Karena hal tersebut juga sering terjadi keterlambatan monitoring aspirasi masyarakat dan keterlambatan pelaporan kinerja maupun kehilangan arsip pelaporan bulanan. Selain berkas semakin menumpuk akibatnya terjadi

keterlambatan pemrosesan untuk Laporan Kinerja (pertahun). Dari masalah ini penulis merasa perlu adanya solusi untuk permasalahan ini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, penulis memandang penting mengangkat sebuah analisis dan perancangan *sistem* informasi yang dijadikan penelitian dapat memberikan gambaran bagi Badan Permusyawaratan Desa Pararapak suatu *sistem* yang dapat mengelola aspirasi masyarakat serta pengelolaan laporan kenerja pada saat ingin membuat sebuah *sistem* informasi nantinya. Untuk itu dalam proposal tugas akhir ini penulis mengambil judul "Analisis dan Peracangan Aplikasi pada Badan permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis dapat mengambil suatu rumusan masalah yaitu "bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak berbasis web ?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendaptkan informasi tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Data yang akan dikelola pada perancangan *sistem* informasi ini yaitu meliputi Profil desa, data anggota Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, Pengumuman Musyawarah Perencanaan Pembangunan serta Laporan Kinerja Badan Pemusyawaratan Desa.

b. *User* yang mengakses berjumlah 2 terdiri dari admin pegawai kantor Badan Pemusyawaratan Desa dan pengguna masyarakat Desa Pararapak.
c. Metode analisis dalam penelitian ini ialah analisis PIECES *(Performance,information, Economic, Control, Efficiency, and Service).*
d. Pembuatan rancangan *sistem* ini menggunakan *Draw.io, Balsamiq Mockup* dan *Figma*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan berbasis web, yang efektif dan efisien terhadap waktu dan tenaga.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Penelitian ini memberikan pemahaman lebih lanjut mengenai ilmu yang dipelajari selama kuliah dan menambah wawasan tentang ‘‘Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web’’ serta sebagai tolak ukur penerapan ilmu pengetahuan kedalam permasalahan yang sebenarnya.

b. Bagi Badan Permusyawaratan Desa

Adapun manfaat bagi Badan Permusyawaratan Desa Pararapak adalah sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan *sistem* informasi pelaporan kinerja yang berjalan sekarang, sehingga dapat menjadi

bahan pertimbangan untuk membangun *sistem* dimasa yang akan datang.

c. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan referensi untuk mahasiswa serta untuk melengkapi karya tulis ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga sebagai bahan rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik penelitian Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Berbasis Web.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai sistem yang akan dibuat. Sistematika penulisan disajikan dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan *sistem*atika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori dan pemaparan ringkasan hasil penelitian yang relevan yang mendukung judul, serta mendasari pembahsan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, teknik analisis dan pengumpulan data, tinjauan umum yang

mengurangi tentang gambaran umum objek penelitian, serta desain *sistem* yang akan dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan *sistem* yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi pernyataan singkat berupa kesimpulan dari pembahasan perangkat lunak yang dibuat secara keseluruhan dan saran untuk mengembangkan perangkat lunak yang lebih baik lagi untuk kedepannya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bab ini akan dijelaskan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

a. Analisis

Analisis adalah kegiatan berpikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu (Septiani, dkk, 2020).

Analisis merupakan dasar dalam merancang dan merencanakan sebuah sistem yang akan diterapkan sesuai kebutuhan (Fanesyah Musvina, dkk, 2022).

Analisis atau analisa adalah studi tentang bahasa untuk memeriksa secara mendalam struktur bahasa (Simatupang, dkk, 2022).

Dari pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa analisis merupakan sebuah kegiatan mengurai suatu masalah dengan pengujian secara *sistem*atis, sehingga susunan bentuk sesuatu yang diuraikan tampak dengan jelas dan dari susunan tersebut untuk menetukan bagian, kemudian hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

b. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu *sistem*, baik

sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada (Nora, dkk, 2020).

Perancangan merupakan Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Gunawan, dkk, 2021).

Perancangan adalah sebuah proses yang mendefinisikan sesuatu yang dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalmnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Perancangan sesungguhnya merupakan suatu aktivitas rekaya perangkat lunak yang dimaksudkan untuk membuat keputusan keputusan utama seringkali bersifat structural (Siregar, 2021).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu proses merancangan, membangun, menyusun suatu *sistem* yang baru agar dapat bermanfaat di masa mendatang.

c. Aplikasi

Aplikasi adalah yang untuk melakukan suatu perintah yang diberikan oleh manusia, yang bertujuan untuk membantu beberapa aktifitas manusia seperti, pengolahan atau pembuatan dokumen, pelayanan masyarakat, dan beberapa aktifitas lainnya (F Handayani, 2022).

Aplikasi adalah suatu perangkat yang mempunyai fungsi khusus dan membantu menyelesaikan suatu persoalan bagi siapapun yang menggunakannya (Firmansah, dkk, 2020).

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia (Huda dan Priyatna, 2019).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulan aplikasi adalah perangkat lunak komputer yang dapat digunakan untuk membantu pekerjaan penggunanya.

d. Website

Website merupakan sekumpulan media informasi berbasis jaringan komputer yang terangkum dalam sebuah domain melalui koneksi internet menurut (Lestari dan Sylviana, 2022).

> *Website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman jenis-jenis *web* berdasarkan sifat atau *style*nya(Londa dkk., 2022).

> *Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, dimana tempatnya berada didalam *Word Wide Web (*www) di *interner*. *Website* merupakan sebuah komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara animasi sehingga menjadi informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain (Firmansah, dkk, 2020).

Jadi dari pengertian di atas maka dapat disimpukan *website* merupakan suatu *sistem* media yang menampilkan berbagai macam bentuk yang terhubung pada jaringan internet.

2.1.2. Pemodelan Yang Digunakan

a. Analisis *Sistem*

Analisis adalah kegiatan mengamati secara detail suatu hal untuk memperoleh informasi tentang *sistem* dan menganalisis data-data yang ada didalam *sistem*. Teknik analisis yang penulis gunakan yaitu menggunakan teknik analisis PIECES *(Performance, Information, Economic, Control, Efficiency and Services)* yaitu analisis yang

digunakan untuk membandingkan antara *sistem* lama dan *sistem* yang baru (Permana., dkk, 2021).

1) *Performance* (Kehandalan)

   Analisis dilakukan untuk mengetahui sebuah kinerja *sistem,* apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini diukur dari jumlah data dihasilkan dan seberapa cepat suatu data ditemukan.

2) *Information* (Informasi)

   Analisis digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan dari pencarian.

3) *Economic* (Nilai ekonomi)

   Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah suatu *sistem* itu tepat diterapkan di suatu lembaga informasi dan dilihat dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan.

4) *Control* (Pengendalian)

   Analisis digunakan untuk memantau sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar *sistem* berjalan dengan baik.

5) *Efficiency* (Efisien)

   Analisis dilakukan untuk mengetahui apakah suatu *sistem* efisien atau tidak dengan input yang sedikit bisa menghasilkan output yang memuaskan.

6) *Service* (Pelayanan)

   Analisis digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang yang timbul terkait pelayanan.

b. *Unified Modeling Language (*UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan *sistem* berorientasi *object*. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang *sistem* untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lainnya. UML dibangun atas model 4+1 *view*.

UML memiliki beberapa diagram untuk mendeskripsikan aplikasi yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

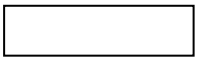
1) *Use Case Diagram*

Use case diagram adalah sebuah akan diagram instruksi yang diguanakan untuk mendeskripsikan interaksi antara pengguna *sistem* dan kasus (use case) yang telah disesuaikan dengan *sistem* yang akan dikembangkan. Perancangan use case diagram harus dapat menggambarkan persyaratan yang harus dipenuhi dari sudut pandang pengguna (Fernando, dkk, 2021).

Dari kutipan diatas dijelaskan bahwa *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan *sistem* informasi yang dibuat.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
(1)	(2)
Actor 	Merupakan abstraksi dari orang dan *system* yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target *system*.

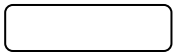
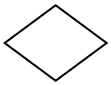
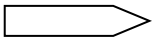
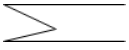
(1)	(2)
UseCase 	Merupakan abstraksi dari interaksi antara *system* dan *actor*.
System 	Merupakan bagian menspesifikasikan *sistem* secara terbatas.
Assosiation	Merupakan garis antara obyek satu dengan yang lainnya.
Include 	Merupakan suatu garis yang berfungsi menggambarkan suatu *use case* yang merupakan fungsionalitas dari *use case* yang lainnya.
Extend 	Merupakan suatu garis yang berfungsi menunjukkan bahwa suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* yang lainnya jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
Generalization	Merupakan suatu garis yang berfungsi untuk mewariskan stuktur data dan obyek induk kepada obyek anak yang dituju.

Sumber :(Fernando, dkk, 2021)

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika *procedural* dan aliran kerja aplikasi yang akan dirancang Activity *Diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya(Fernando, dkk, 2021). Berikut simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *activity diagram*:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

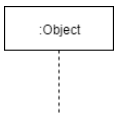
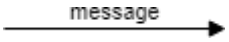
Simbol	Keterangan
(1)	(2)
Start 	Merupakan titik mulai pada suatu kondisi.
End 	Merupakan titik berakhir pada suatu kondisi.
Activity 	Merupakan gambaran aktivitas yang ada pada *sistem*.
Decision 	Merupakan pilihan untuk pengambilan sebuah keputusan.
Fork	Merupakan suatu garis yang berfungsi untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
Rake 	Merupakan gambar yang menunjukkan adanya dekomposisi pada suatu *sistem*.
Merge 	Merupakan gambar yang menunjukkan tanda waktu.
Partition 	Merupakan gambar yang menunjukkan tanda pengiriman.
Sub-IndicatorActivity 	Merupakan gambar yang menunjukkan tanda penerimaan.
Flow Final 	Merupakan tanda yang menunjukkan aliran berakhir.

Sumber :(Fernando, dkk, 2021)

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi obyek yang berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message (pesan) yang diletakkan diantara obyek-obyek ini di dalam use case. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *Sequence Diagram*:

Tabel 2.3 *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
(1)	(2)
Actor 	Merupakan abstraksi dari orang dan *system* yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target *system*.
Object Lifeline 	Merupakan obyek entitas yang saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.
Synchronous 	Merupakan pesan yang dikirimkan akan ditunggu sebelum proses dengan urusannya
Simple	Merupakan sebuah perpindahan *control* dari satu *participant* ke *participant* yang lainnya.
Asynchronous	Merupakan pesan yang dikirimkan tidak perlu ditunggu sebelum diproses dengan urusannya.

(1)	(2)
Activation 	Merupakan sebuah gambaran yang menunjukkan obyek melakukan sebuah aksi.

Sumber : (Fernando, dkk, 2021)

c. *Class Diagram*

Class diagram merupakan diagram yang sering di jumpai pada pemodelan berbasis UML. *Class diagram* digunakan untuk menunjukan interaksi antar *class* di dalam *sistem* (Ma'Mur, dkk, 2019).

d. Konsep Basis Data *(Database)*

Database adalah kegiatan *sistem* program komputer untuk berbagai aplikasi komputer. Dalam basis data dibutuhkan suatu media simpan komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan data baik dalam fungsi manajemen *sistem*. Database digunakan untuk menyimpan dan mengambil data absensi pegawai masuk dan keluar yang berhasil di input (Roihan, dkk, 2020).

e. Skala *Likert*

Skala *likert* adalah skala yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan (Rosyadah, dkk, 2022).

Digunakannya skala *likert* dalam penelitian ini karena peneliti merasa bahwa perhitungan yang nantinya dilakuka pada bab selanjutnya lebih cocok menggunakan skala *likert*.

Tingkat persetujuan yang dimaksud dalam skala *Likert* ini terdiri

dari 5 pilihan skala yang akan mempunyai gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS). 5 pilihan tersebut diantaranya adalah :

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

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut :

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

dengan contoh analisis menggunakan skala *likert* adalah sebagai berikut :

Tabel 2.3 Skala *Likert*

Kriteria	**Jawaban**	**Skor**
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Ragu-ragu	RG	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

X = Skor terendah likert x jumlah responden, maka 1 x 100 = 100

Y = Skor tertinggi likert x jumlah responden, maka 5 x 20 = 500

Rumus index % = Y x 100 /Total Skor

Rumus Interval: I = 100 / jumlah skor Maka = 100 / 5 = 20 (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%).

f. Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Penonjolan proses penelitian dan pemanfaatan landasan teori dilakukan agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian (Dr. Rukin, S.Pd., M.Si., 2019).

Dari definisi di atas maka disimpulkan penelitian Kualitatif adalah metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam sesuai dengan fakta dilapangan.

2.1.3 Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebuah alat yang digunakan oleh penulis dalam penelitian.

a. *Balsamiq Mockups*

Balsamiq mockups adalah membuat rancangan sketsa dipapan tulis, akan tetapi dengan digunakannya teknologi komputer, maka proses pengerjaan mockups menjadi lebih cepat. Setiap orang akan dapat menghasilkan lebih banyak ide, sehingga setiap orang dapat mengesampingkan hal-hal yang tidak dikehendaki dan dapat menemukan solusi terbaik. Dengan dibuatnya suatu rancangan tatap

muka yang baik pada suatu situs maka dapat meningkatkan minat orang-orang atau pengguna untuk mengunjungi situs tersebut (Norhayati,dkk, 2022).

Dari definisi di atas maka disimpulkan *Balsamix Mockups* adalah *sistem* teknologi komputer yang ada pada *web* digunakan untuk pembuatan sketsa atau gambar antar muka.

b. *Draw.io*

Draw.io merupakan sebuah situs yang didesain khusus untuk menggambar diagram secara online. Untuk mengaksesnya hanya diperlukan *browser* yang mendukung *HTML5* dan juga koneksi internet. *Draw.io* sudah terintegrasi dengan *Google Drive* untuk penyimpanan *file* selain mengekspor dalam bentuk JPG/ PNG/ SVG/ XML (Suharyanto, 2022).

Dari definisi di atas maka disimpulkan *Draw.io* adalah sebuah *website* yang digunakan khusus untuk menggambar diagram secara online.

c. *Google chrome*

Google Chrome adalah sebuah aplikasi peramban yang digunakan untuk menjelajah dunia maya seperti halnya Firefox, Opera ataupun Microsoft Edge. Jika Firefox dikembangkan oleh Mozilla, Google Chrome dibuat dan dirancang oleh Google, perusahaan internet terbesar di dunia yang juga empunya android. *Google chrome* merupakan mesin pencarian mampu melakukan penelusuran dalam waktu kurang dari beberapa detik dengan perangkat lunak yang telah diinstal ke dalam *Sistem* Operasi windows untuk memberikan pengguna aksesoris pendukung seperti mediator layanan browser, *file*

manager, downloader dan lain-lain, menurut (Abdulghani dan Gozali, 2020).

Dari definisi di atas maka disimpulkan *Google Chrome* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses, mencari dan menampilkan segala bentuk informasi.

d. *Figma*

Menurut Muhyidin, dkk (2020) *Figma* adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis.

Menurut Rully Pramudita, dkk (2021) *Figma* adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital. Figma dibuat untuk dapat membantu para penggunanya agar bisa berkolaborasi dalam proyek dan bekerja dalam bentuk tim sekaligus di mana saja.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat di tarik kesimpulan Figma adalah aplikasi yang digunakan oleh UI atau UX designer dalam membuat tampilan antarmuka untuk website ataupun mobile apps.

2.2 Penelitian yang Relevan

Menguraikan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki topik serupa, dan perbedaan antara hasil penelitian sebelumnyan dengan penelitian penulis. Perbedaan tersebut dapat berupa perbedaan pada motode pengembangan perangkat lunak, perbedaan hasil, perbedaan basis program, dan lainnya.

Dalam hal ini diperoleh beberapa contoh penelitian-penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul serta fakta-fakta terkait dalam pembahsan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis, yang dapat dilihat pada tabel 2.4 Penelitian yang relevan dibawah ini.

Tabel 2.4 Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Judul	Penjelasan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	(Agung Nugroho/ 2022)	Analisis dan Perancangan *sistem* Informasi Keuangan Pada Desa Kauman Berbasis web	Pada Analisis dan Perancangan *sistem* Informasi Keuangan Pada Desa Kauman Berbasis web berfokus pada pencatatan laporan keuangan mulai dari kas,pendapatan dan juga pengeluaran yanga da pada Desa Kauman menggunakan metode SDLC Prototyping. Sedangkan Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis web yang akan penulis buat, berfokus pada *sistem* informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, menggunakan metode penelitian kualitatif dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.
2	(Nurmansyah dan Sandra/ 2022)	Perancangan Aplikasi E-Government Pengolah Data Kependudukan Berbasis Web Pada	Pada instansi pemerintahan Kantor Desa Sumber Harum sudah mulai menerapkan E-Government, dan kemudian penulis hendak Meningkatkan pemenfaatanE-Government tersebut melalui Perancangan Aplikasi E-Government Pengolah Data Kependudukan Berbasis Web ini ke tingkat E–Government yang smart city. Sedangkan Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis web yang akan penulis buat,

(1)	(2)	(3)	(4)
		Kantor Desa Sumber Harum	berfokus pada *sistem* informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.
3	(Suherman, Villa Waru dan Nurnaningsih/ 2022)	Perancangan Aplikasi Pendataan Bantuan Langsung Tunai (BLT) Berbasis Web Pada Kantor Desa Maccile Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng	Perancangan Aplikasi Pendataan Bantuan Langsung Tunai (BLT) Berbasis Web Pada Kantor Desa Maccile Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, berfokus pada pendataan dana desayaitu pencatatan data penerima Bantuan Langsung Tunai (BLT) menggunakan metode SDLC berbasis Client-Server serta menggunakan metode pengujian Black Box Testing. Sedangkan Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis web yang akan penulis buat, berfokus pada *sistem* informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, menggunakan metode penelitian kualitatif dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.
4	(Mahbub, Hantoro daan Suyanih/ 2020)	Analisis dan Perancangan Layanan Pengaduan Masyarakat Desa Berbasis Web dengan Pendekatan UML	Pada Analisis dan Perancangan Layanan pengaduan masyarakat desa yang berbasis Web ini dikembangkan dengan menggunakan RAD dan metode penelitian menggunakan pedekatan UML. Sedangkan Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis web yang akan penulis buat,

(1)	(2)	(3)	(4)
			berfokus pada *sistem* informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.
5	(Rahayu, Alfeno dan Wahyono/ 2019)	Rancang Bangun Aplikasi *Sistem* Pengolahan Data Pembuatan Akta Tanah Pada Kantor Desa Cangkudu Tangerang	Pada Rancang Bangun Aplikasi *Sistem* Pengolahan Data Pembuatan Akta Tanah Pada Kantor Desa Cangkudu Tangerang berfokus pada pembuatan pengolahan data akta tanah yang lebih cepat dam efisien dan akan dilanjutkan pada proses pembangunan aplikasi *sistem*. Sedangkan Analisis dan Perancangan Aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis web yang akan penulis buat, berfokus pada *sistem* informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.informasi yang ada pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, dan hanya sampai pada tahap perancangan dan tidak membangun.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa penelitian yang relevan di atas adalah penelitian yang peneliti buat mengenai “Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web” lebih berfokus pada informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat seperti pengumuman yang dapat dilihat setiap saat, informasi penting yang dapat diunduh dan sebagai nya. Dan juga berapa perbedaan dari penelitian di atas adalah Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web menggunakan permodelan UML (*unified modeling language*), dan sebagai alat bantu analisis PIECES *(performance information economy control efficiency and service)*. Dan hasil rancangan yang dibuat berupa rancangan dan desain yang ditunjukan pada Badan Permusyawarata Desa Pararapak sebagai bahan refrensi dalam membangun *sistem* yang sesungguhnya untuk Desa Pararapak.

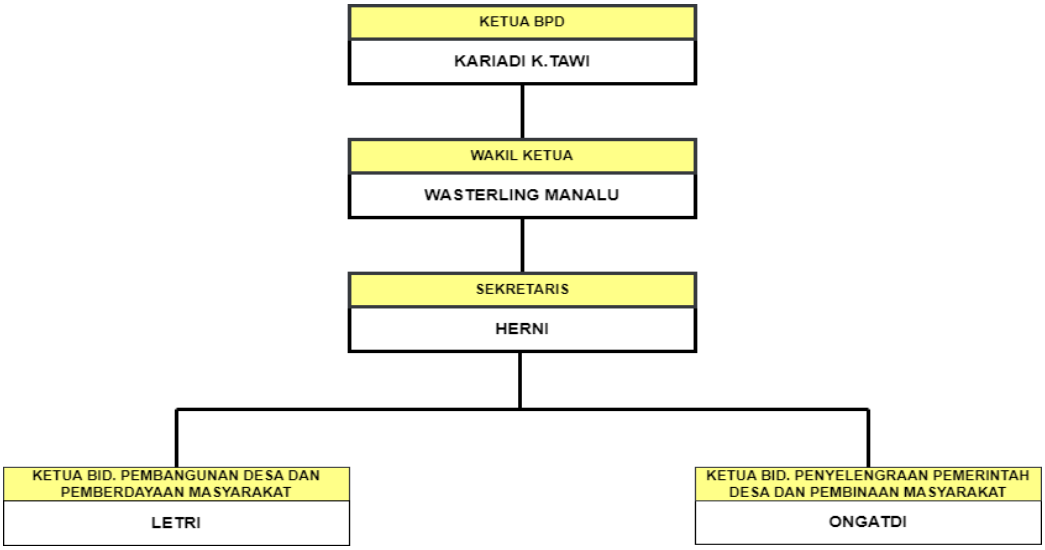
BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Badan Permusyawaratan Desa Pararapak merupakan lembaga desa yang dinaungi oleh pemerintahan Desa Pararapak, yang digunakan sebagai tempat menyalurkan aspirasi masyarakat desa. Kantor Badan Permusyawaratan Desa Pararapak bertempat di Jl.Desa RT.03 RW.01 Desa Pararapak, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan.

Sistem informasi laporan kinerja pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak yang berjalan saat ini terkomputerisasi hanya saja belum memiliki *sistem* informasi yang terintegrasi yang dimana masih dilakukan secara konvensional dan manual.

Dalam hal ini untuk itu tersusun sebuah struktur organisasi yang terdapat pada Gambar 3.1 Struktur Ogranisai BPD Pararapak yang digunakan sebagai bahan acuan pendukung dalam pemrosesan terkait dalam pembahasan penelitian ini yang telah berhasil dihimpun oleh penulis.



Gambar 3.1 Struktur Oganisasi BPD

Sumber : Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak(2022)

3.1.1 Sejarah Desa Pararapak

Dari hasil wawancara penulis kepadaKetua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak sejarah Desa Pararapak, merupakan pembagian penduduk yang berasal dari Desa Kalahien dan Desa Penda Asam yang disebabkan oleh pembukaan lahan pertanian oleh masyarakat setempat pada tahun 1900-an. Pada masa itu masyarakat masih melakukan *sistem* ladang berpindah sehingga banyak warga dari kedua desa yang menetap di Pararapak untuk berladang, sehingga Pararapak bisa disebut Kampung oleh masyarakat sekitar dengan disepakatinya satu orang tokoh kampung yang dipercaya sebagai tetua atau pimpinan kampung yaitu Nulang Dasak sejak tahun 1920 sampai 1950.

Desa Pararapak dengan luas wilayah 21.694,9 hektar adalah dataran rendah dan sedang, sangat cocok untuk tanaman padi dan palawija serta memiliki produk unggulan Desa yaitu “nanas Parigi” yang saat ini sedang dikembangkan dalam bentuk produk lokal seperti: selai nanas, keripik nanas, sirup, Wajik nenas dan lain-lain. Desa Pararapak berbatasan langsung dengan:

Utara = Desa Tanjung Jawa

Selatan = Desa kalahien

Timur = Desa Penda Asam

Barat = Desa Kalahien

3.1.2 Data Kependudukan Desa Pararapak

Pada tabel 3.1 Jumlah Penduduk dibawah ini merupakan informasidari yang didapatkan dari ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak dengan

kriteria berikut :

Tabel 3.1 Jumlah penduduk

Jumlah penduduk	Laki-laki	Perempuan	Pendataan penduduk tahun 2022
1136 jiwa	487 jiwa	649 jiwa	

Sumber : Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak (2022)

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan Pertanyaan dan prioritas penelitian. Langkah-langkah metode kualitatif Survei sosial untuk menangkap data deskriptif berupa teks dan gambar. Hal ini sesuai dengan data yang diungkapkan oleh Lexy J. Moleong Teks, gambar, bukannya angka. Metode penelitian kualitatif adalah metode tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi berdasarkan bukti kualitatif. Seperti dicatat dalam tulisan lain, metode kualitatif adalah metode berdasarkan situasi aktual di lapangan dan pengalaman narasumber hingga akhirnya menemukan referensi teoritis.

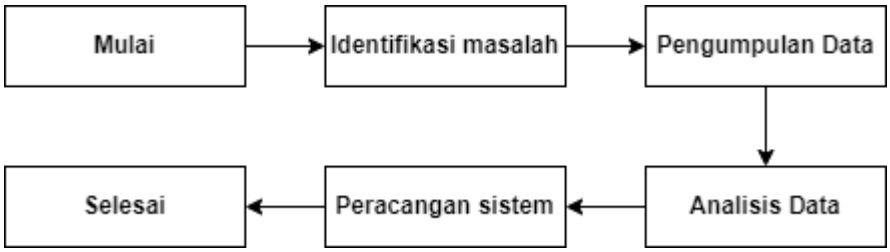
Metode penelitian deskriptif-kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen. Dipilihnya metode ini sebagai salah satu metode penelitian guna memperoleh gambaran di lapangan dan Implementasi Manajemen Pelaporan pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

Prosedur pelaksanaan penelitian kualitatif bersifat fleksibel sesuai dengan kebutuhan, serta situasi dan kondisi lapangan serta garis besar tahapan penelitian yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

a. Merumuskan masalah yang terjadi pada objek penelitian.
b. Mengumpulkan data dilapangan dengan observasi, dokumentasi dan wawancara.
c. Menganalisis data yang didapatkan peneliti
d. Memberikan rekomendasi penyelesaian dengan *sistem* yang baru.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dirancang penulis dalam penelitian ini, untuk mempermudah proses membangun sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis gunakan sebagai kerangka kerja penelitian ini adalah metode kualitatif. Adapun desain struktut atau rencana desain penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk pengembangan *sistem* menggunakan model Air Terjun (*Waterfall*). Kegiatan analisis dan perancangan yang dilakukan penulis dalam tahapan *Waterfall* ialah sebagai berikut :

3.3.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Sofware Requirement Analysis*)

Perangkat Lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *sistem* informasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak yaitu:

a. *Balsamiq mockups* untuk mendesain perancangan *interface* tampilan aplikasi.

b. *Draw.io* untuk membuat alur proses.

c. *Balsamiq Mockup* dan *Figma* untuk mendesain perancangan *interface* tampilan aplikasi.

3.3.2 Desain *Sistem* (*System Design*)

Pada Tahap ini, pemodelan dan perancagan yang dilakukan menggunaka *UML* (*Unified Modelling Language*). Adapun diagram yang digunakan dalam desain *sistem* adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram,* dan *Sequence Diagram* menggunakan *Draw.io*. Sedangkan untuk perancangan *interface* menggunakan *balsamix mockups.*

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam proses penelitian guna memperoleh data pendukung dalam melakukan sesuatu penelitian. Instrumen penelitian yang lazim digunakan dalam penelitian adalah pengumpulan data peneliti menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara, sebagai instrumen penelitian. Instrumen ini memiliki peranan serta kegunaan yang sangat penting dikarenakan bila kita tidak mempunyai instrumen dalam mendapatkan data penelitian, maka dapat mengakibatkan kita salah dalam mengambil kesimpulan dalam penelitian serta mengalami kesulitan dalam melakukan pengelompokan dan pengolahan data yang relevan dalam penelitian tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala likert. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian skor sebagai berikut :

3.4.1 Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti hanya sebagai pengamat independen sedangkan instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut :

a. Situasi dan kondisi lingkungan pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak
b. Laporan Kinerja data yang sedang berjalan
c. Struktur organisasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak
d. Aktivitas kinerja pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak

3.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian berupa foto dengan peneliti sebagai bukti telah melakukan penelitian kepada pihak Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, hal-hal yang didokumentasi adalah sebagai berikut :

a. Foto-foto kegiatan wawancara
b. Foto-foto kegiatan observasi
c. Foto kantor Badan Permusyawaratan Desa Pararapak
d. Foto arsip laporan kinerja BPD
e. Foto pengumuman berupa surat undangan Musyawarah Perencanaan Pembangunan(musrenbang)

3.4.3 Wawancara

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak dengan cara berkomunikasi dengan memberikan pertanyaan langsung kepada narasumber untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang ada, serta untuk mendapat

gambaran dalam menyelesaikan masalah. Daftar pertanyaan yag di ajukan penulis adalah sebagai berikut :

Narasumber : Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak

Nama : Kariadi K.Tawi

a. Bagaimana Peran BPD saat ini?
b. Data diri anggota BPD Pararapak (nama, umur, pendidikan dan jabatan)?
c. Bagaimana proses pengumpulan Aspirasi masyarakat yang ada di desa Pararapak yang sedang berjalan pada saat ini?
d. Apakah ada kendala dalam melakukan penyimpanan dan pengelolaan data dengan *sistem* yang sedang berjalan saat ini?
e. Keinginan dan masukan apa saja yang ingin diberikan pada perancangan *sistem* ini?
f. Bagaimana penyampaian Pengumuman maupun hasil Laporan kinerja kepada masyarakat saat ini?

3.4.4 Kuesioner Responden

Dalam penelitian ini kuesioner yang digunakan dimaksudkan untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan Skala Likert. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis instrumen angket atau kuesioner dengan pemberian responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan tanda (x) atau tanda check list (✓) sebagai berikut:

Tabel 3.2 Skala Penilaian Untuk Pernyataan

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain *sistem* mudah ini mudah dipahami					
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami					
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan					
4	Desain *sistem* ini sudah sesuai dalam segi warna					
5	Informasi yang ditampilkan pada desain *sistem* ini sesuai dengan kebutuhan					

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Analisis *sistem* dilakukan untuk memperoleh informasi tentang *sistem* dan menganalisis data-data yang ada dalam *sistem*. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan. *sistem*. Teknik analisis yang penulis gunakan ialah menggunakan teknik analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Adapun data dapat dilihat pada tabel 3.2 ialah definisi dari tiap langkah analisis PIECES:

Tabel 3.3 Analisis PIECES

No	Kriteria	*Sistem* yang sedang berjalan	*Sistem* yang ditawarkan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Analisis Kinerja (*Performance)*	Pengumpulan dan pembuatan laporan pada BPD Pararapak masih dilakukan dengan mencatat pada buku jurnal dan kemudian baru diinput kembali mengunakan microsoft word namun dalam penggunaan *sistem* ini lebih banyak memakan waktu dan mempersulit admin sekretaris BPD dalam melakukan input data karena harus menggunakan dua kali pencatatan	Pada siste yang yang di usulkan oleh penulis, admin hanya perlu melakukan input data yang telah disediakan *sistem* dan juga jika diperlukan data laporan kinerja, sekretaris dapat mengunduh atau mencetak laporan tersebut melalui *sistem* yang ada.
2	Analisis informasi (*Information*)	pengumuman, dimana pihak BPD harus membagikan surat,seperti surat undangan musyawarah perencanaan	Dengan menggunakan *sistem* informasi ini penulis menyajikan informasi ataupun pengumuman dengan

(1)	(2)	(3)	(4)
		pembangunan (musrenbang), dan lain-lain satu persatu ke pihak yang terkait	mudah, admin hanya perlu input informasi pada tabel *sistem* dan menyampaikan melalui *sistem* informasi yang dibuat dan dapat diakses bila admin membagikan link website sehingga dapat dilihat oleh masyarakat/ pengunjung *sistem*
3	Analisis Ekonomi (*Economic*)	Data sebagai sebuah asset yang tak ternilai harganya Dalam *sistem* lama berkas seperti surat fisik masih di simpan pada lemari arsip sehingga dapat beresiko rawan hilang atau rusak, hal itu akan menyebabkan kerugian dari segi biaya pembelian kertas dan kehilangan data	Dalam perancangan yang di usulkan data tersimpan didalam *sistem*. sehingga jika *sistem* ini terlaksana dan memiliki biaya yang cukup maka alangkah baiknya jika dimanfaatkan untuk penunjang keperluan *sistem* yang ada, namun hal itu akan memberi keuntungan yang besar ketika terjadi musibah bencana kantor tetap bisa mengakses data yang diperlukan

(1)	(2)	(3)	(4)
4	Analisis Kontrol (*Control)*	Data informasi yang tersimpan pada arsip surat fisik serta tidak adanya pembatasan hak akses yang mengakibatkan pihak yang tidak terkait dapat mengakses data tersebut yang dapat menyebabkan terjadinya kerusakan serta kehilangan data	Pada *sistem* yang diusulkan penulis, setiap data akan disimpan kedalam database setelah melakukan penginputan hanya dapat di akses oleh admin sehingga memiliki batasan untuk hak ases ke dalam data tersebut terutama yang bersifat confidential
5	Analisis Efisiensi (*Efficiency)*	Pada *sistem* lama proses pengajuan aspirasi masih cukup terkendala dimana penduduk harus melaporkan ke kantor dan bertemu pihak BPD terkait pelaporan aspirasi	Pada *sistem* yang diusulkan penulis, *sistem* informasi dapat mempermudah dalam pengajuan aspirasioleh maysrakat dengan melakukan penginputan pada form yang tersedia pada *sistem*

(1)	(2)	(3)	(4)
6	Analisis Pelayanan (*Service*)	Pada *sistem* lama terjadi keterlambatan pelayanan kurang maksimal dan kurang akurat karena lambatnya proses penyampaian informasi dan pengolahan data pelaoparan kinerja BPD	Pelayanan akan menjadi lebih cepat untuk memperoleh data-data yang di inginkan dan proses penyampaian informasi menjadi cepat karena menggunakan *sistem* Komputerisasi Berbasis web

3.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun prosedur penulis dalam melakukan pengumpulan data antara lain ialah:

a. Metode Observasi

Pada tahap ini penulis pertama-tama menyerahkan surat ijin penelitian dan setelah diberikan ijin penulis melakukan pengamatan dan pencatatan secara *sistem*atis terhadap objek yang diamati yaitu proses pengolahan data laporan kinerja dan pengumuman pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

b. Metode Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan narasumber dengan Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

c. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data atau mencari informasi dari buku – buku, jurnal, media internet, serta hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3.6 Analisis Kebutuhan

3.6.1 Analisis data

a. Data Primer

Dalam penelitian ini adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab wawancara, observasi dan study dokumentasi terkait pengelolaan data pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak. Data – data perlu dikumpulkan menjadi satu sesuai dengan arah permasalahan, guna untuk mempermudah menganalisis data. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data suatu peneitian yang diperoleh penulis dari instansi berbentuk dokumen terkait baik itu buku atau jurnal – jurnal sebagai penunjang atau pendukung data primer.

3.6.2 Analisis *Sistem* Lama

Adapun *sistem* yang sedang berjalan pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak sudah menggunakan *sistem* terkomputerisasi seperti menggunakan microsoft Word dan microsoft Excel dalam melakukan pembuatan input Laporan Kinerja, pengumuman atau aspirasi masyarakat,

namun penggunaan *sistem* ini memiliki kendala seperti memakan waktu satu hingga dua hari dalam melakukan penginputan data juga adanya kemungkinan menyulitkan dalam melakukan pencarian data yang telah lama, serta pada *sistem* yang lama ini juga ada kemungkinan data hilang karena masih disimpan pada laptop atau komputer yang dapat diakses oleh banyak pengguna.

3.6.2 Analisis Kebutuhan Informasi

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

a. Informasi mengenai Data anggota BPD Pararapak.
b. Data jumlah Penduduk (Domisili), Data Penduduk yang diambil dari pemerintah desa Pararapak.
c. Arsip Laporan Kinerja bulanan BPD Pararapak.
d. Galeri yang berisi tentang dokumentasi kegiatan yang dilaksakan oleh BPD Pararapak, pengumuman atau himbauan serta informasi yang dapat di unduh oleh masyarakat.

3.6.3 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk melakukan perencanaan *sistem* informasi sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	*Type*	Acer Aspire E 14
2	*Processor*	Intel Core i3
3	*Storage*	HDD 500 GB
4	*Ram*	2 GB

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
5	*Keyboard*	standar
6	*mouse*	standar

3.6.4 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software)* yang digunakan untuk mendesain *sistem* informasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	*Microsoft windows*	Sebagai *sistem* operasi perangkat lunak yang digunakan
2	*Balsamiq Mockups*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain user *interface sistem* informasi
3	*Draw.io*	Sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain UML *sistem* informasi

3.6.5 Pengguna *Sistem*

Kebutuhan pengguna *sistem* mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses *sistem* yang dibuat, kategori pengguna tersebut antara lain:

a. Admin (Sekretaris BPD) merupakan aktor yang memiliki hak ases penuh terhadap *sistem* untuk mengelola data.
b. User atau masyarakat/pengunjung adalah pengguna yang hanya dapat melihat atau mengakses *sistem* informasi tersebut.

3.7 Desain *Sistem*

Desain *sistem* merupakan sebuah teknik pemecahan masalah yang saling melengkapi yang merangkai kembali bagian-bagian komponen menjadi *sistem* yang lengkap. Bertujuan untuk mempercepat dalam pengambilan suatu keputusan. Desain *sistem* pada hakikatnya bukanlah sekedar mempercepat

atau mengoptimalkan kegiatan operasi tapi juga mencakup standarisasi dengan dapat menghemat waktu dan biaya bagi Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

3.7.1 Desain Proses

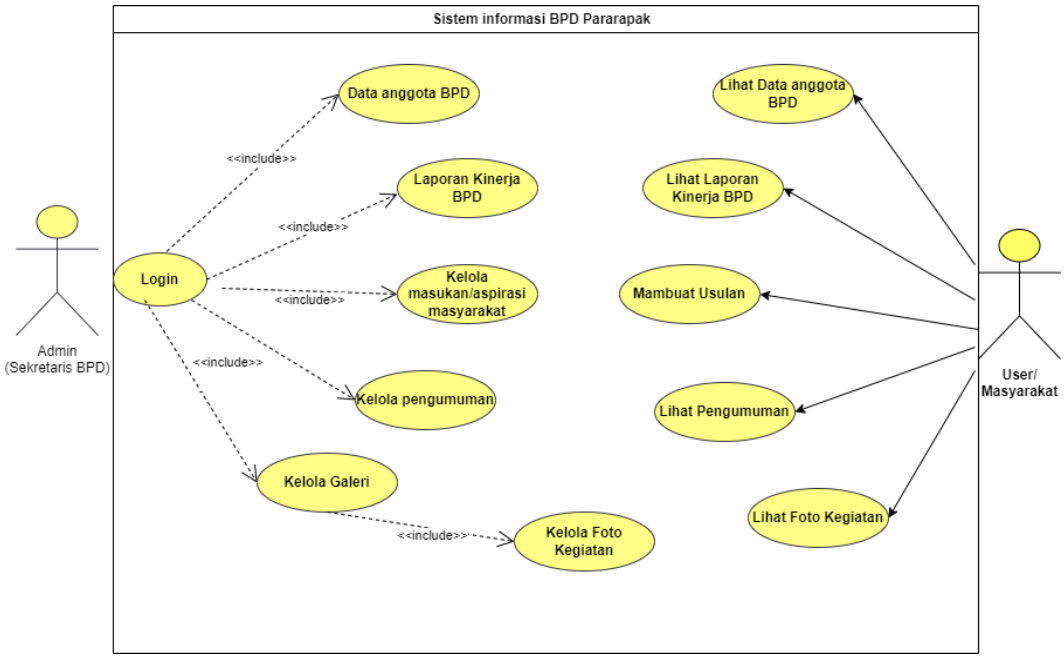
Dalam perancangan sebuah *sistem*, penulis menggunakan diagram UML *(Unified Modeling Language).* Adapun diagram yang digunakan yaitu sebagai berikut :

a. Use Case Diagram

Use case diagram berikut ini menggambarkan *sistem* dari sudut pandang pengguna (user), sehingga pembuatan Use Case diagram ini lebih dititk beratkan pada fungsionalitas yang ada pada *sistem*, bukan berdasarkan alur atau urutan proses.

Pada aplikasi ini adminnya ialah Sekretaris BPD yaitu dapat mengelola data anggota BPD, Arsip Laporan Kinerja BPD, dan galeri dokumentasi kinerja BPD serta pengumuman kegiatan ataupun Musyawarah perencanaan pembangunan(musrenbang) desa. Dan dapat melihat informasi dari data yang dikelolanya serta mengedit, menghapus dan menambah data dengan syarat login terlebih dahulu.

Pada *sistem* ini user atau masyarakat/Pengunjung hanya dapat melihat informasi data anggota BPD, Arsip Laporan Kinerja BPD, dan galeri dokumentasi kinerja BPD, namun User tidak dapat melakukan edit, hapus dan menambahkan data.

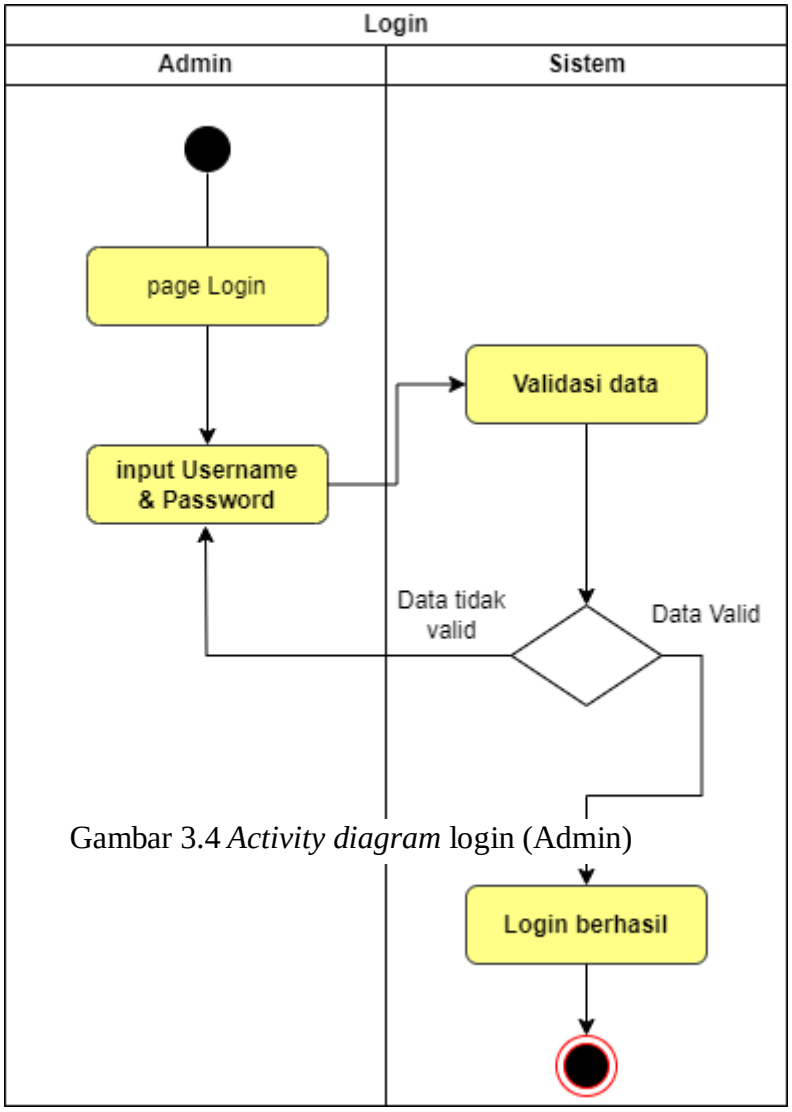


Gambar 3.*3 Use Case Diagram* aplikasi yang diusulkan

a. Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah gambaran dari alur sebuah kinerja *sistem*. Adapun pada diagram ini digambarkan aktivitas berdasarkan tiap filtur dan dibedakan berdasarkan pengguna admin, Sekretaris BPD.

1) *Activity diagram* login(Admin)



Gambar 3.4 *Activity diagram* login (Admin)

Keterangan :

(a) Admin mengakses *page login*

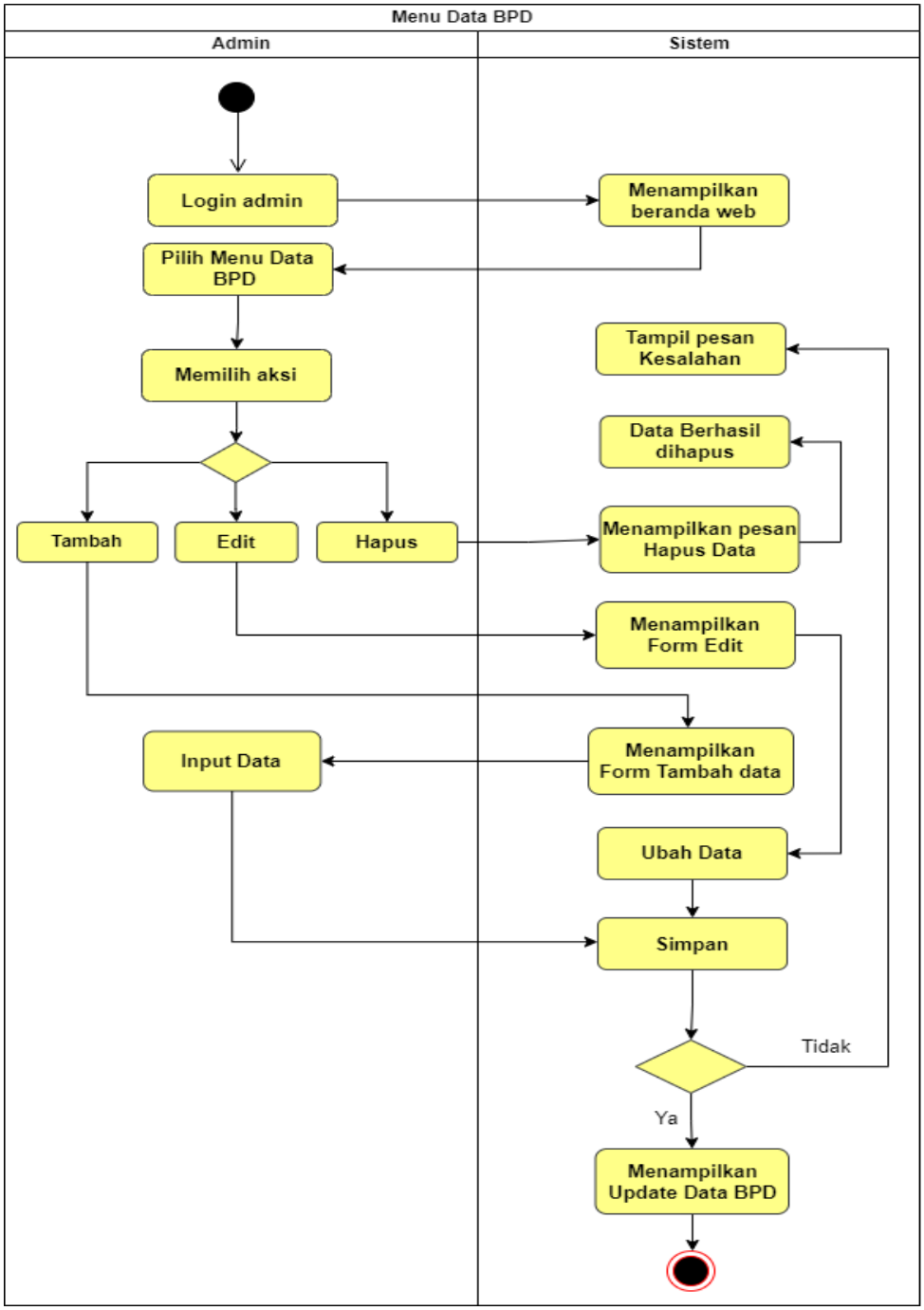
(b) Admin mengisi username dan password

(c) *Sistem* memproses login

(d) Database akan melakukan verifikasi, jika benar maka admin akan di arahkan ke halaman utama/ beranda, dan jika salah maka admin akan kembali ke halaman form login

(e) *Sistem* akan menampilkan menu *sistem* informasi BPD.

2) *Activity diagram* Data anggota BPD (Admin)



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Data anggota BPD (Admin)

Keterangan :

(a) Admin memilih menu data anggota BPD

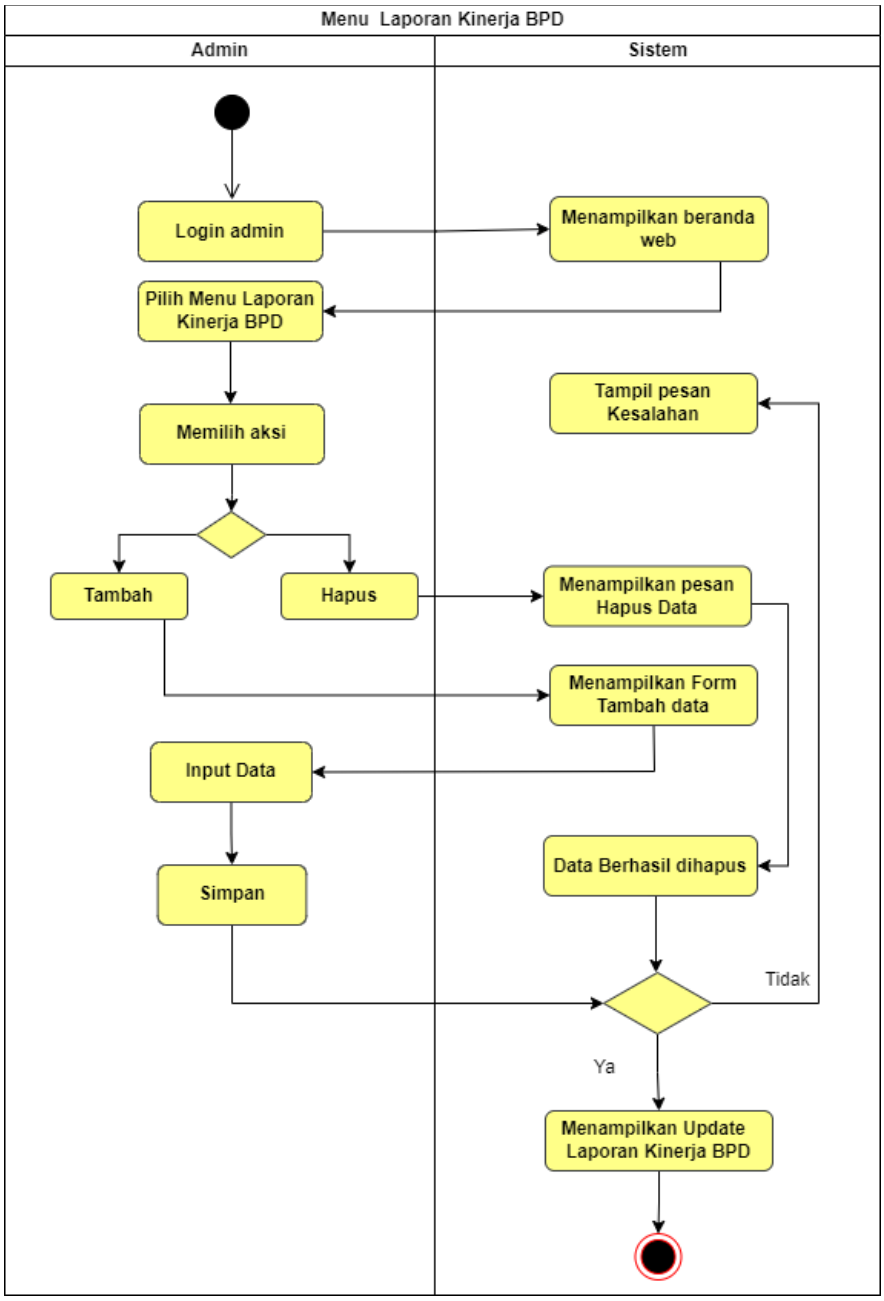
(b) *Sistem* akan menampilkan halaman data anggota BPD

(c) Admin dapat melakukan penambahan, penyutingan dan penghapusan anggota BPD

(d) Setelah berhasil melakukan perubahan data maka akan di proses oleh database *sistem*

(e) Berhasil menampilkan data yang di simpan dan diupdate.

3) Activity diagram Laporan Kinerja BPD (Admin)



Gambar 3.6 *Activity Diagram* Laporan Kinerja BPD (Admin)

Keterangan :

(a) Admin memilih menu Laporan Kinerja BPD

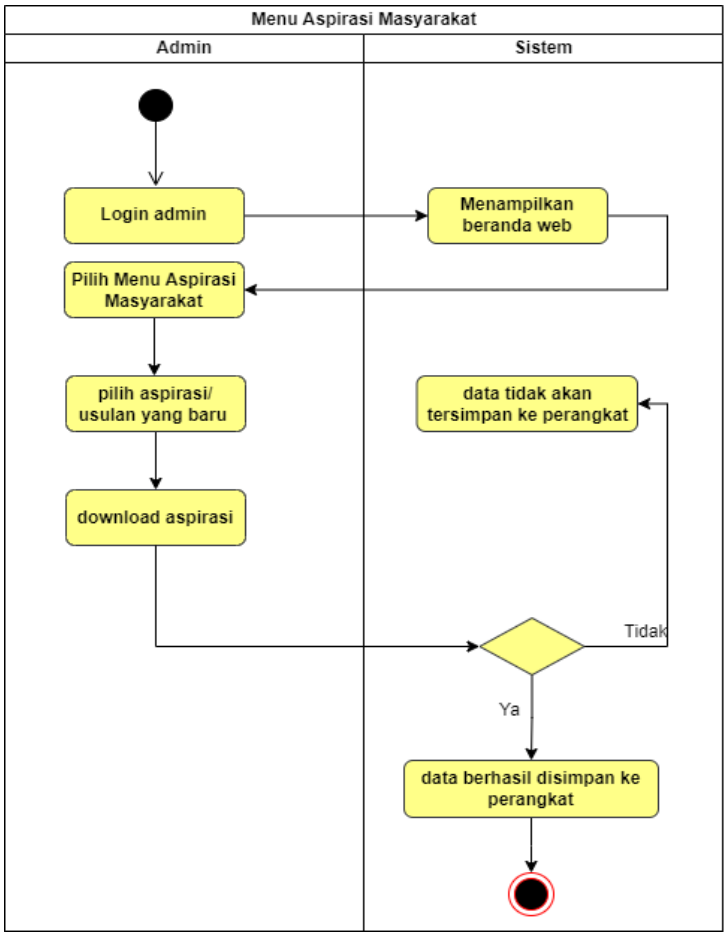
(b) *Sistem* akan menampilkan halaman Laporan Kinerja BPD

(c) Admin dapat melakukan penambahan dan penghapusan anggota BPD

(d) Setelah berhasil melakukan perubahan data maka akan di proses oleh database *sistem*

(e) Berhasil menampilkan data yang di simpan dan di update.

4) Activity diagram Aspirasi Masyarakat (Admin)



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Aspirasi Masyarakat (Admin)

Keterangan :

(a) Admin memilih menu Aspirasi masyarakat

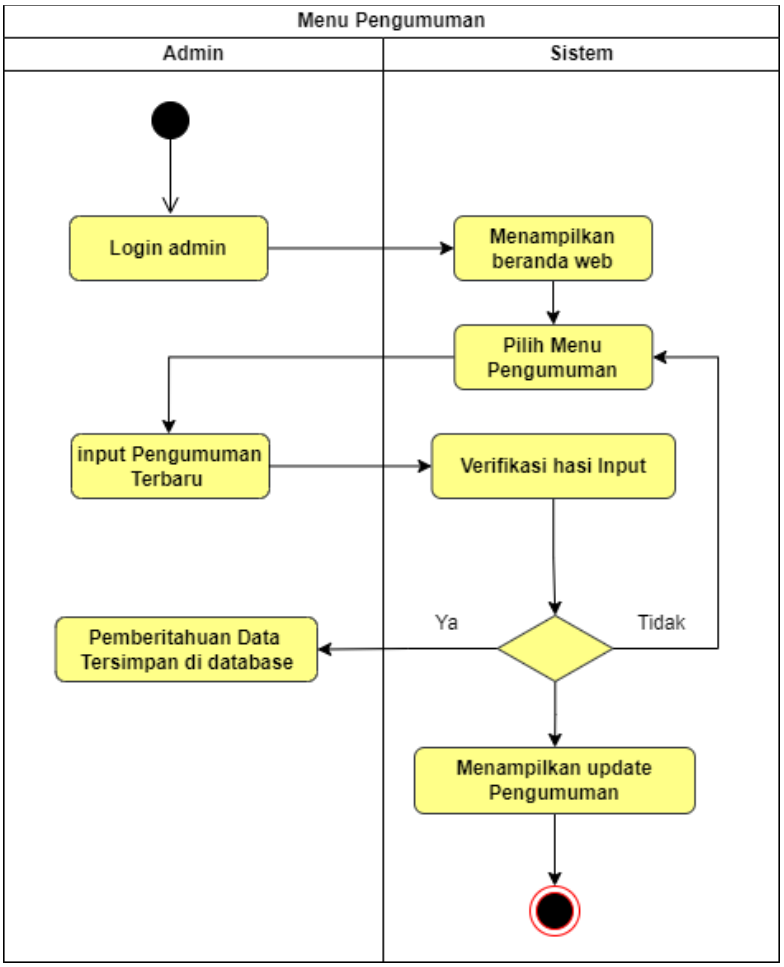
(b) *Sistem* akan menampilkan halaman Aspirasi masyarakat

(c) Admin dapat melakukan perekapan atau menampung hasil Aspirasi masyarakat

(d) Setelah berhasil melakukan perekapan mengunduh hasil Aspirasi masyarakat maka akan di proses oleh database *sistem*,

(e) Berhasil menyimpan data yang di simpan ke perangkat.

5) *Activity diagram* Pengumuman (Admin)



Gambar 3.8 *Activity Diagram* Pengumuman (Admin)

Keterangan :

(a) Admin memilih menu Pengumuman

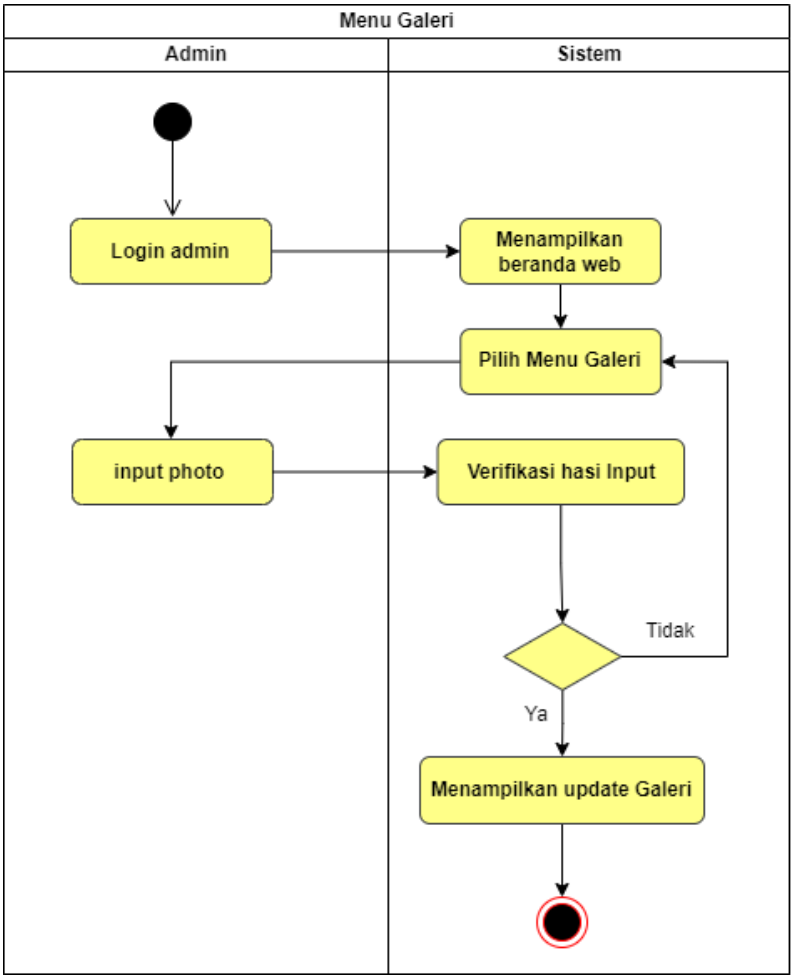
(b) *Sistem* akan menampilkan halaman Pengumuman

(c) Admin dapat melakukan penambahan pengumuman terbaru

(d) Setelah berhasil melakukan penambahan pengumuman maka akan di proses oleh database *sistem*,

(e) Berhasil menampilkan data yang di simpan dan diupdate.

6) *Activity diagram* Galeri (Admin)



Gambar 3.9 *Activity Diagram* Galeri (Admin)

Keterangan :

(a) Admin memilih menu Pengumuman

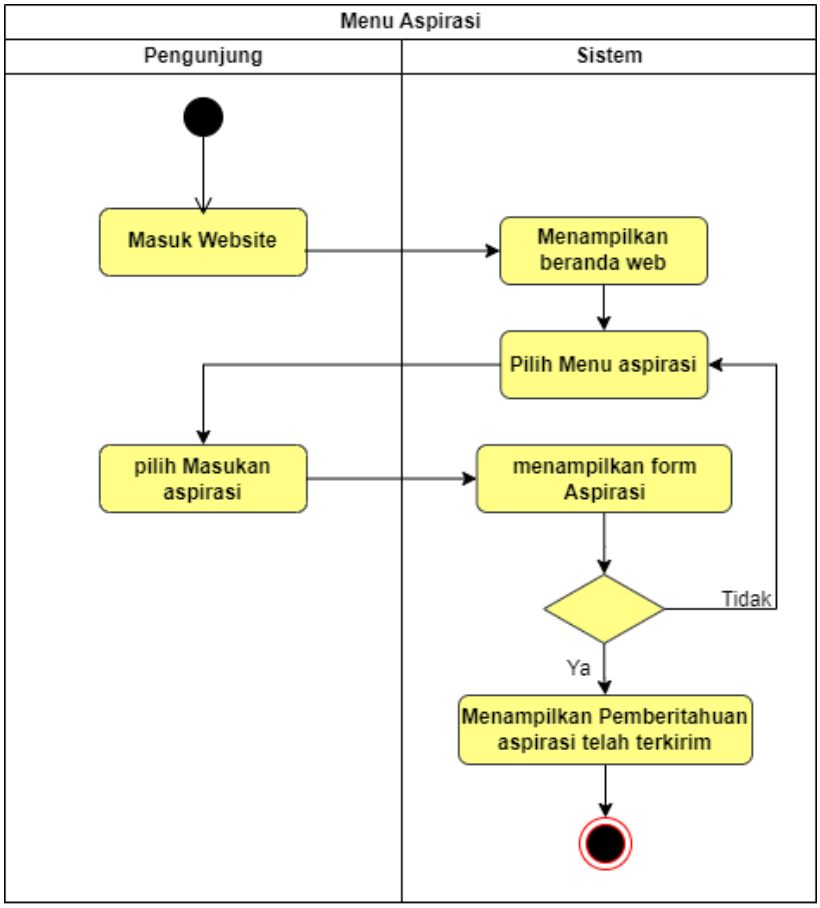
(b) *Sistem* akan menampilkan halaman Pengumuman

(c) Admin dapat melakukan penambahan pengumuman terbaru

(d) Setelah berhasil melakukan penambahan pengumuman maka akan di proses oleh database *sistem*,

(e) Berhasil menampilkan data yang di simpan dan di update.

7) *Activity diagram* Aspirasi Masyarakat (Pengunjung)



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Aspirasi Masyarakat (Pengunjung)

Keterangan :

(a) Pengunjung memilih menu Aspirasi masyarakat

(b) *Sistem* akan menampilkan halaman Aspirasi masyarakat

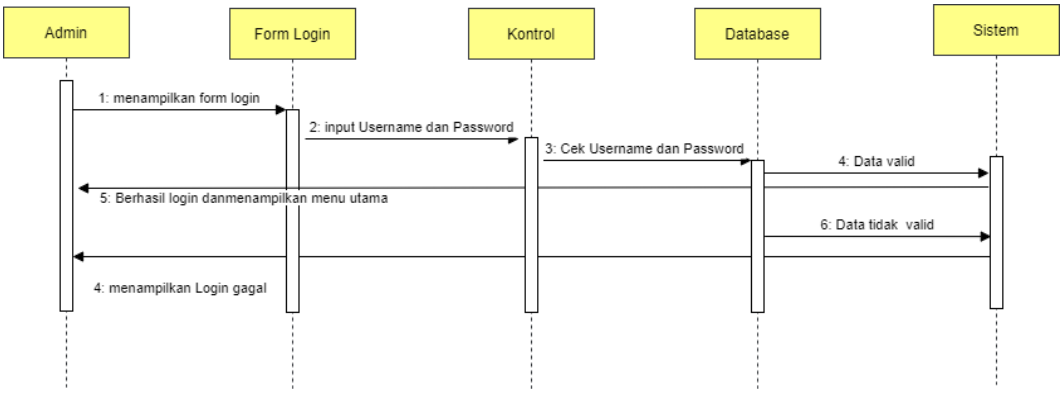
(c) Pengunjung melakukan penambahan usulan/ aspirasi pada form yang telah tersedia

(d) Setelah berhasil melakukan penambahan aspirasi maka akan di kirim dan di proses oleh database *sistem*,

(e) Tersimpan dan berhasil menambahkan aspirasi.

2) *Sequence Diagram*

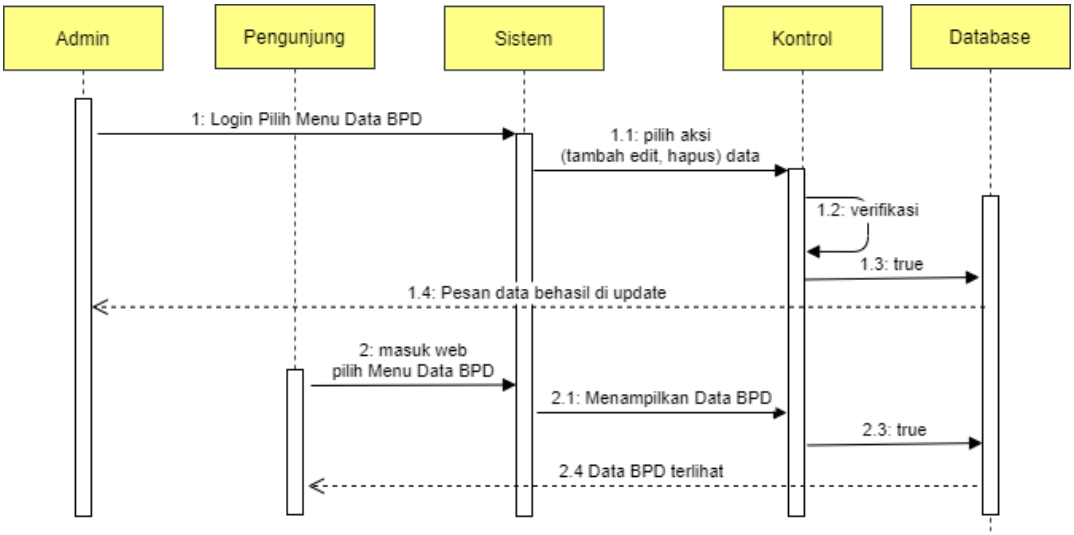
1) *Sequence Diagram* Login



Gambar 3.11 *Sequence Diagram* Login (Admin)

Admin mengakses *sistem* dan mengakses halaman login (admin) dan halaman login (admin) pun akan tampil Lalu admin mengisi username dan password-nya. *Sistem* akan melakukan pengecekan apakah username dan password terdaftar dalam database, jika benar maka akan tampil halaman beranda admin, jika tidak maka *sistem* akan menampilkan pesan login gagal.

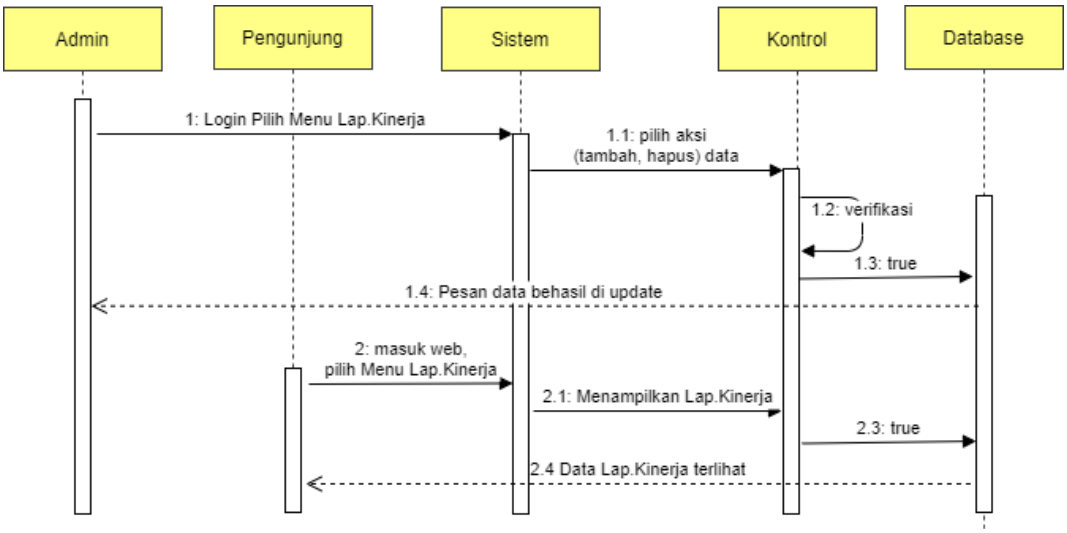
2) *Sequence Diagram* Menu Data BPD



Gambar 3.12 *Sequence Diagram* menu data BPD

Admin mengakses halaman menu data BPD dan akan tampil halaman informasi data BPD Pararapak, jika admin ingin menambah, menghapus dan merubah, maka admin tinggal mengklik tambah atau edit dan hapus pada bagian aksi. Pengunjung juga dapat melihat halaman menu data BPD Pararapak tetapi tidak memiliki akses untuk menambah, menghapus atau mengedit data.

3) *Sequence Diagram* Menu Laporan Kinerja

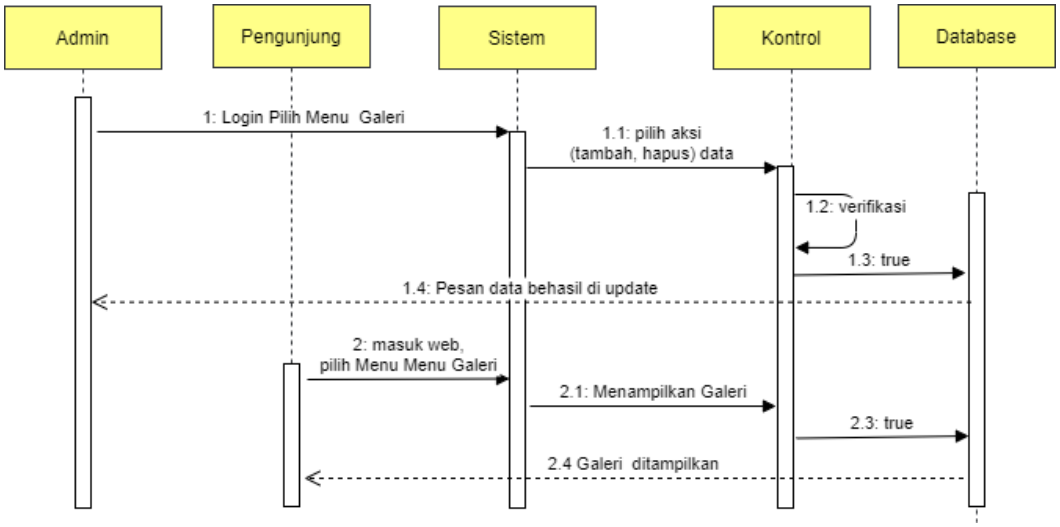


Gambar 3.13 *Sequence Diagram* menu Laporan Kinerja BPD

Admin mengakses halaman Laporan Kinerja BPD Pararapak dan akan tampill halaman informasi Laporan kinerja BPD, jika admin ingin menambah atau menghapus, maka admin tinggal mengklik tambah atau hapus pada bagian aksi.

Pengunjung juga dapat melihat halaman menu Laporan Kinerja BPD Pararapaktetapi tidak memiliki akses untuk menambah atau menghapus data.

4) *Sequence Diagram* Menu Galeri

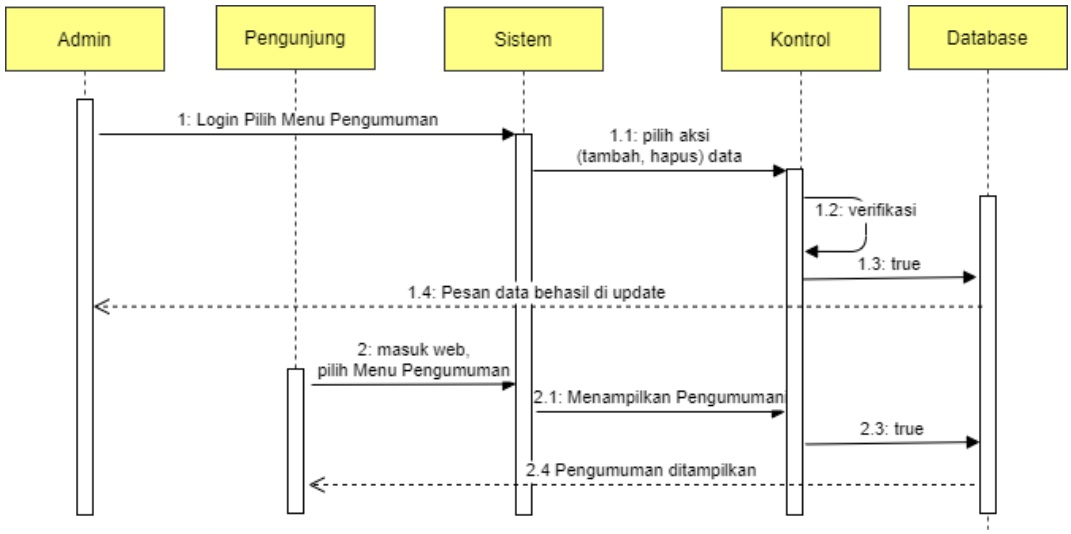


Gambar 3.14 *Sequence Diagram* menu Galeri BPD

Admin mengakses halaman Laporan Kinerja BPD Pararapak dan akan tampill halaman informasi menu Galeri, jika admin ingin menambah atau menghapus, maka admin tinggal mengklik tambah atau hapus pada bagian aksi.

Pengunjung juga dapat melihat halaman menu Galeri BPD Pararapak tetapi tidak memiliki akses untuk menambah atau menghapus data.

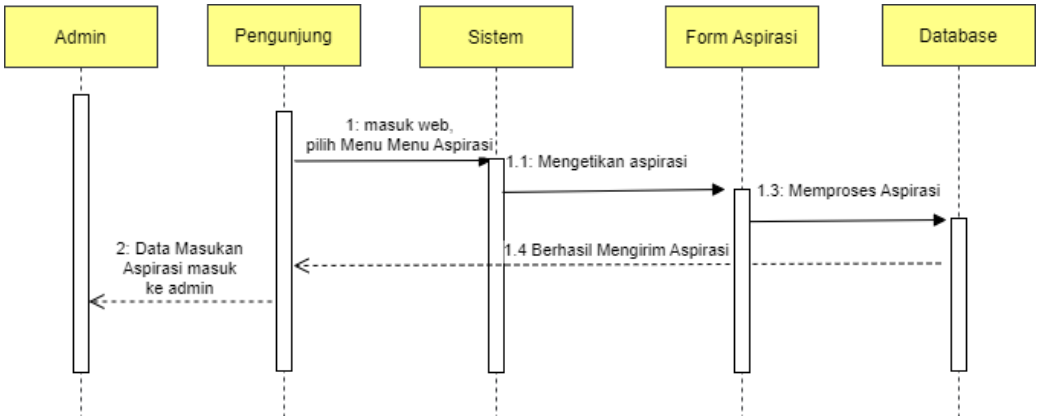
5) *Sequence Diagram* Menu Pengumuman



Gambar 3.15 *Sequence Diagram* menu Pengumuman BPD

Admin mengakses halaman Pengumuman pada BPD Pararapak dan akan tampill halaman informasi Pengumuman pada BPD Pararapak, jika admin ingin menambah atau menghapus, maka admin tinggal mengklik tambah atau hapus pada bagian aksi. Pengunjung juga dapat melihat halaman menu Pengumuman pada BPD Pararapaktetapi tidak memiliki akses untuk menambah atau menghapus data.

6) *Sequence Diagram* Menu Aspirasi



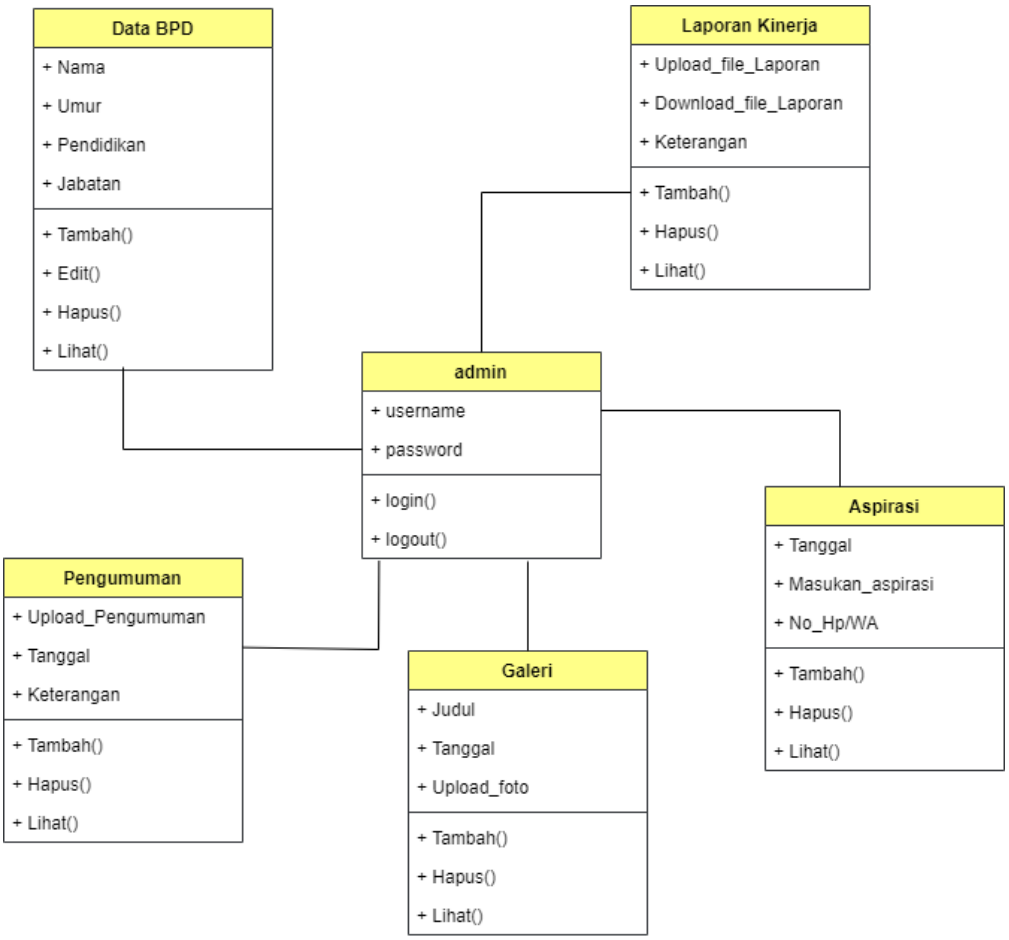
Gambar 3.16 *Sequence Diagram* menu aspirasi masyarakat

Pengunjung mengakses menu aspirasi masyarakat Pararapak,juga dapat memberikan masukan atau usulan yang dikirimkan melalui form aspirasi dan akan diproses oleh nantinya melalui BPD Pararapak.

Admin mengakses halaman menu aspirasi masyarakat Pararapak jika ada yang memberikan usulan maka akan ditampung dan akan diproses nantinya melalui Musyawarah yang dijadwalkan.

3) *Class Diagram*

Class diagram merupakan gambaran struktur *sistem* dari segi definisi kelas-kelas yang dibuat untuk membangun *sistem*. Berikut *class diagram* pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.



Gambar 3.17 *Class Diagram* Aplikasi yang diusulkan

4) Desain Tabel Basis Data *(Database)*

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

Nama database : db_bpdpararapak

Jumlah tabel : 6 tabel

Adapun rancangan tabel tersebut adalah sebagai berikut :

1) Tb_Admin

Tb_Admin merupakan tabel yang menyimpan data admin digunakan untuk login admin pada *sistem*. Berikut ini spesifikasi dari tabel admin:

Tabel 3.6 Tabel Admin

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Username	*Varchar*	*20*	Menyimpan data username
Password	*Varchar*	*25*	Menyimpan data password

2) Tb_ BPD

Tb_BPD merupakan tabel yang menyimpan data anggota BPD. Berikut ini spesifikasi dari tabel data anggota BPD:

Tabel 3.7 Tabel BPD

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Nama	*Varchar*	*20*	Menyimpan data nama
Umur	*Varchar*	*8*	Menyimpan data umur
Pendidikan	*Varchar*	*15*	Menyimpan data pendidikan
Jabatan	*Varchar*	*15*	Menyimpan data jabatan

3) Tb_Laporan Kinerja BPD

Tb_laporan kinerja BPD merupakan tabel yang menyimpan data laporan kinerja BPD. Berikut ini spesifikasi dari tabel laporan BPD:

Tabel 3.8 Tabel Laporan Kinerja

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Upload_file_laporan	*varchar*	-	Menyimpan data/*file* laporan kinerja
Download_file_laporan	*varchar*	-	Menyimpan data/*file* laporan kinerja
keterangan	*text*	-	Menyimpan data keterangan

4) Tb_Pengumuman

Tb_Pengumuman merupakan tabel yang menyimpan data pengumuman dari pihak BPD Pararapak dan ditampikan di website. Berikut spesifikasi dari tb_pengumuman :

Tabel 3.9 Tabel Pengumuman

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Upload_Pengumuman	*varchar*	*150*	Menyimpan data pengumuman
Tanggal	*varchar*	*15*	Menyimpan data tanggal
keterangan	*text*	-	Menyimpan data keterangan

5) Tb_Galeri

Tb_galeri merupakan tabel yang menyimpan data galeri dari pihak BPD Pararapak dan ditampikan di website.Berikut spesifikasi dari tb_galeri :

Tabel 3.10 Tabel Galeri

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
Judul	*Varchar*	*30*	Menyimpan data judul
Tanggal	*Varchar*	*15*	Menyimpan data tanggal
Upload_foto	*Blob*	-	Menyimpan data foto

6) Tb_Aspirasi

Tb_aspirasi merupakan tabel yang menyimpan data aspirasi dari pihak BPD Pararapak dan ditampikan di website.Berikut spesifikasi dari tb_aspirasi :

Tabel 3.11 Tabel Aspirasi

Field Name	***Data Type***	***Size***	**Keterangan**
Tanggal	*varchar*	*150*	Menyimpan data tanggal
Masukan_aspirasi	*text*	-	Menyimpan data aspirasi
No_Hp/WA	*varchar*	*15*	Menyimpan data No hp/WA

3.7.1 Desain Antarmuka

Masukan antarmuka merupakan rancangan yang menggambarkan dan menampilkan form-form input yang dibutuhkan untuk proses pengolahan data keluaran pada perancangan *sistem* informasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak.

a. Desain Masukan admin

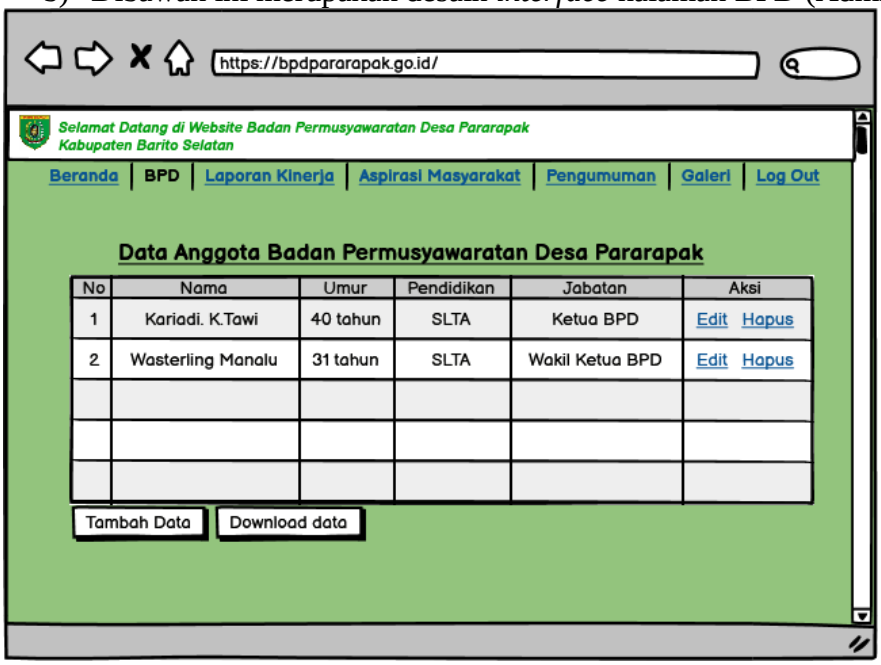
Desain Masukan Khusus Admin merupakan rancangan yang direncanakan untuk admin sebagai aktor yang melakukan pengelolaan data pada *sistem*.

a) Dibawah ini merupakan desain *interface* halaman masuk (admin).



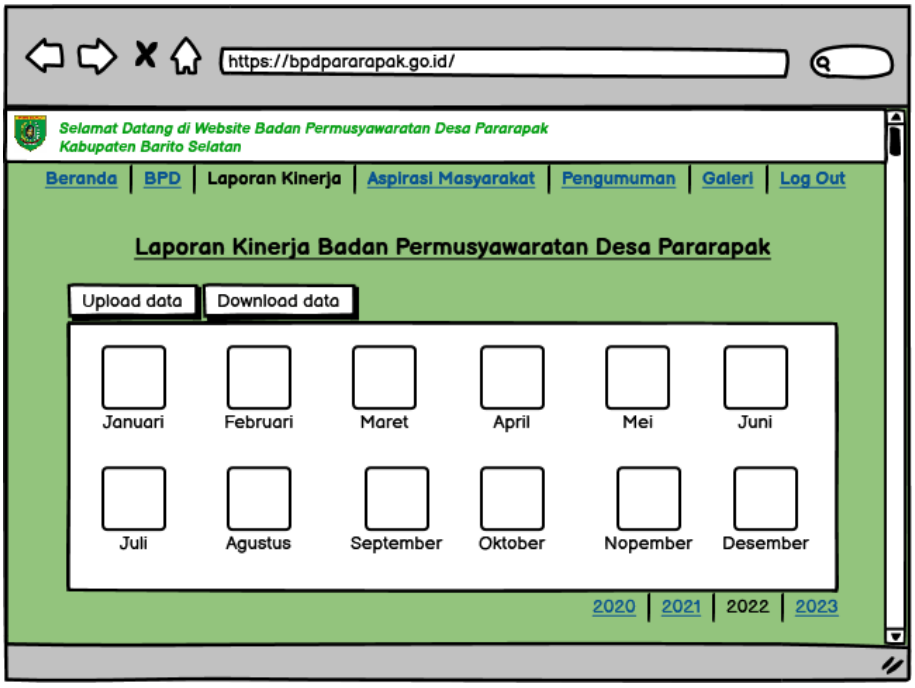
Gambar 3.18 Desain *interface* halaman masuk (Admin)

b) Dibawah ini merupakan desain *interface* halaman BPD (Admin).



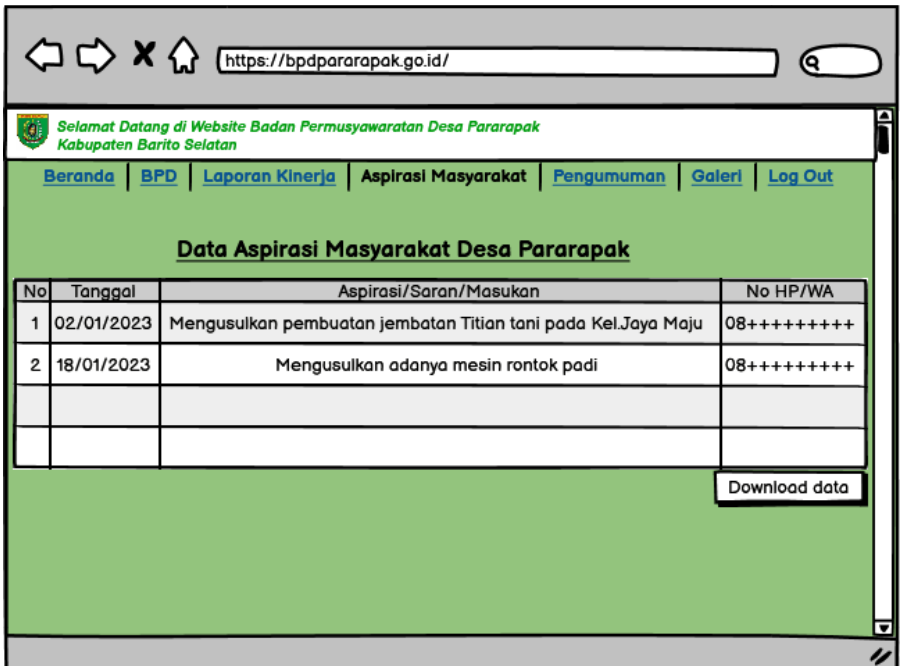
Gambar 3.19 Desain *interface* halaman BPD (Admin)

c) Dibawah ini merupakan desain *interface* halaman laporan kinerja (Admin).



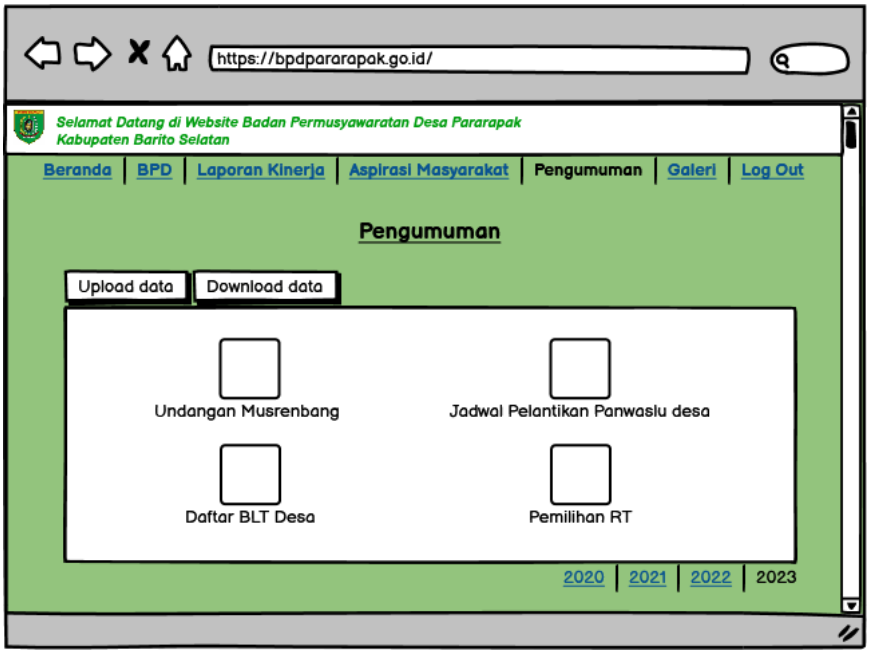
Gambar 3.20 Desain *interface* halaman laporan Kinerja (Admin)

d) Dibawah ini merupakan desain *interface* halaman aspirasi masyarakat (Admin).



Gambar 3.21 Desain halaman *interface* aspirasi Masyarakat (Admin)

e) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Pengumuman (Admin).



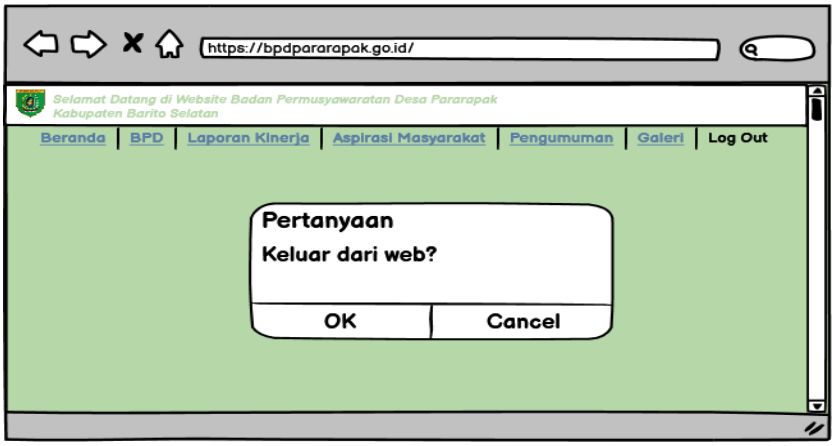
Gambar 3.22 Desain halaman *interface* pengumuman (Admin)

f) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Galeri (admin).



Gambar 3.23 Desain *interface* halaman galeri (Admin)

g) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman log out (admin).

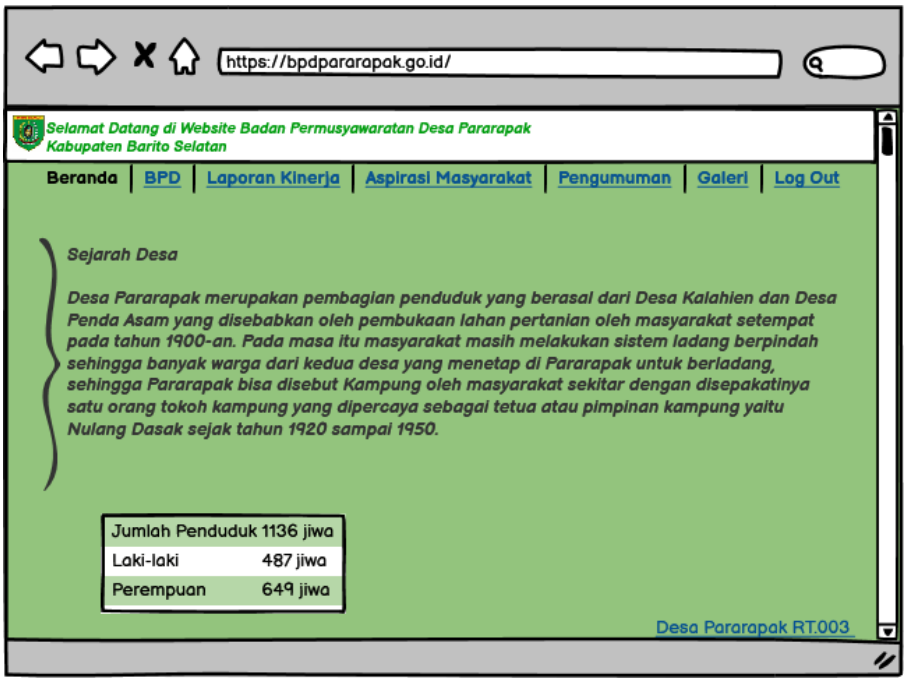


Gambar 3.24 Desain *interface* halaman log out (Admin)

b. Desain Masukan Pengunjung

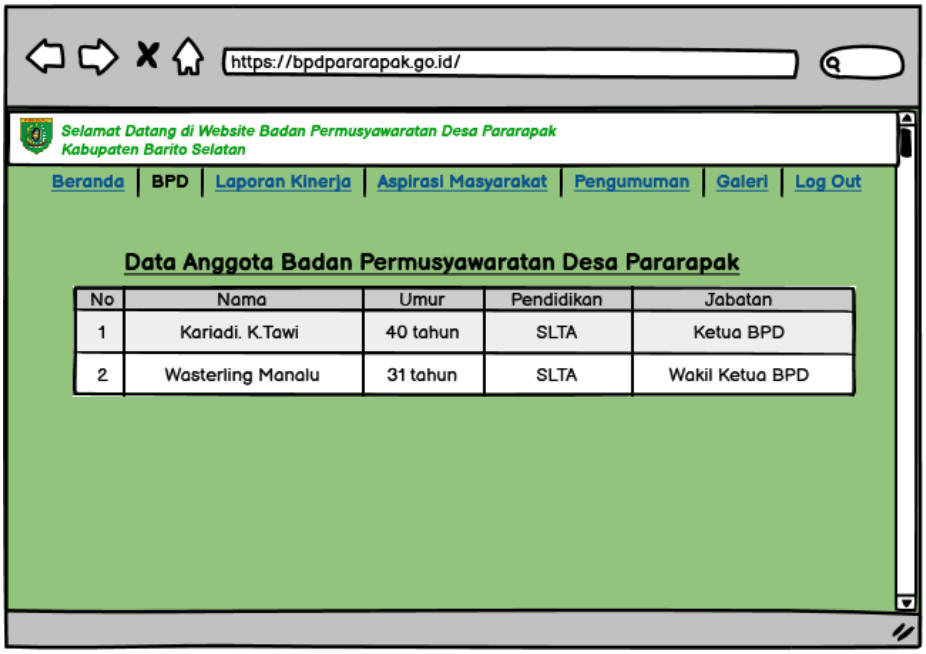
Desain masuk khusus untuk pengguna adalah desain yang dirancang untuk mengelola transaksi dan mengelola data barang dalam *sistem*.

1) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman beranda, tampilan awal pengunjung masuk web.



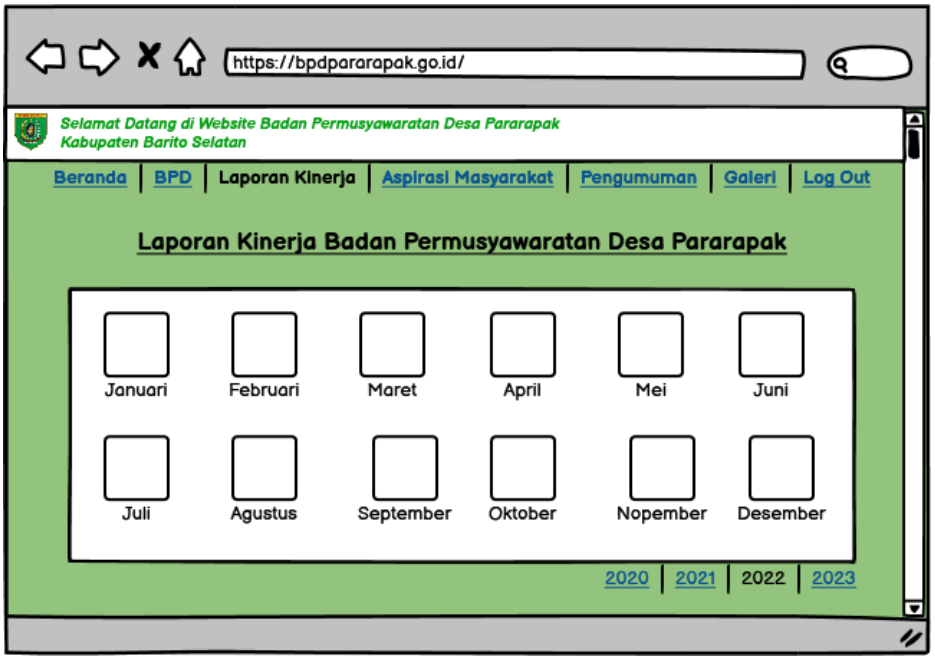
Gambar 3.25 Desain *interface* halaman beranda (Pengunjung)

2) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman BPD (pengunjung)



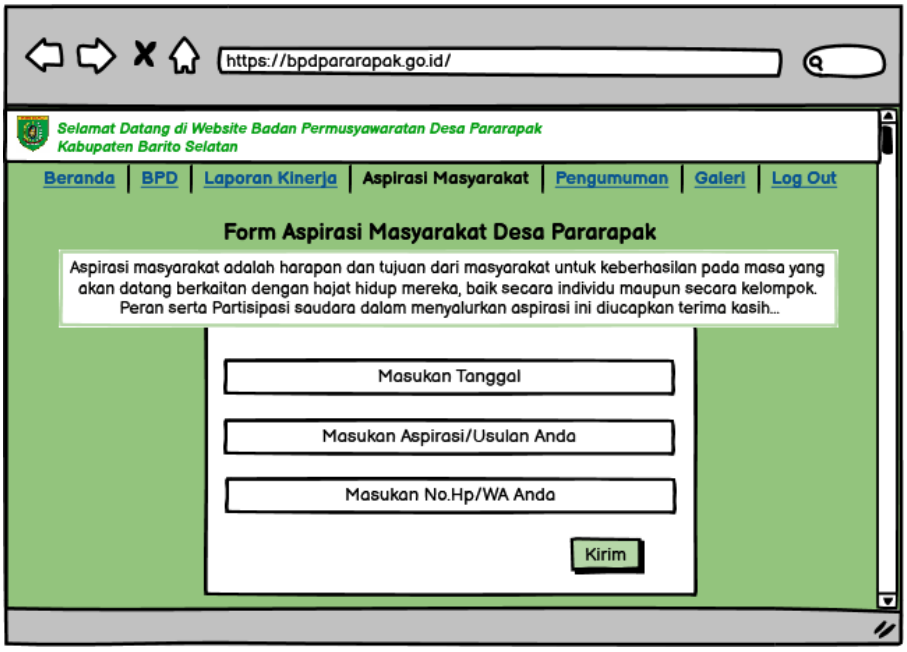
Gambar 3.26 Desain *interface* halaman BPD (Pengunjung)

3) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman Laporan kinerja (pengunjung)



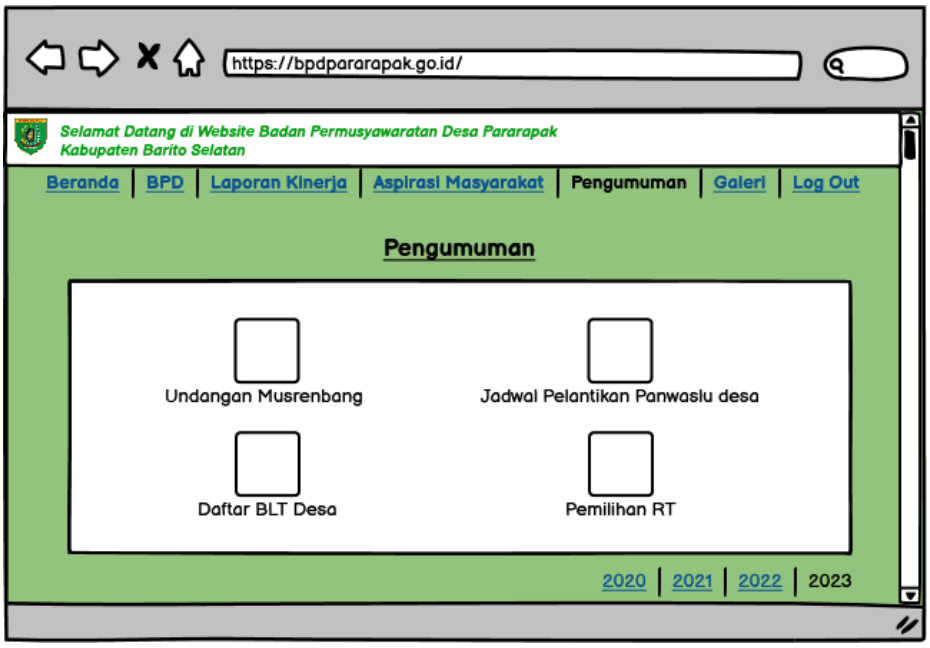
Gambar 3.27 Desain *interface* halaman laporan Kinerja (pengunjung)

4) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman aspirasi masyarakat (pengunjung)



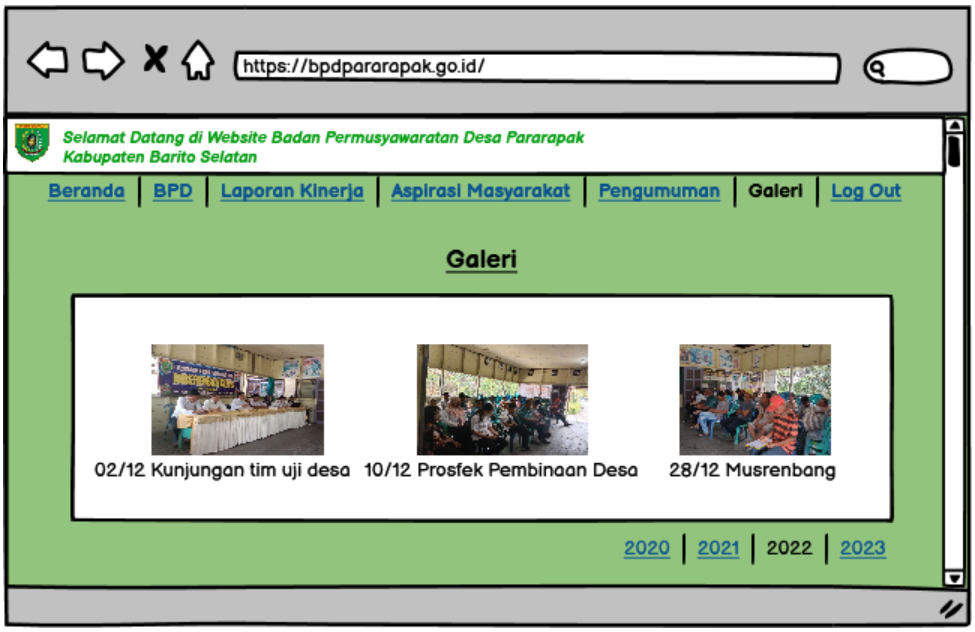
Gambar 3.28 Desain *interface* halaman aspirasi masyarakat

5) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman pengumuman (pengunjung)



Gambar 3.29 Desain *interface* halaman pengumuman

6) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman galeri (pengunjung)



Gambar 3.30 Desain *interface* halaman galeri (pengunjung)

3.8 Jadwal Penelitian

Tabel 3.12 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2022						2023				
		Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei
1	Pengajuan judul											
2	Pengajuan dan penyusunan Proposal											
3	Pengajuan izin penelitian											
4	Observasi indentifikasi masalah dan pengumpulan data											
5	Penyusunan Proposal											
6	Seminar proposal dan revisi											
7	Penulisan laporan tugas akhir											
8	Ujian tugas akhir dan revisi											
9	Laporan akhir tugas akhir											

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

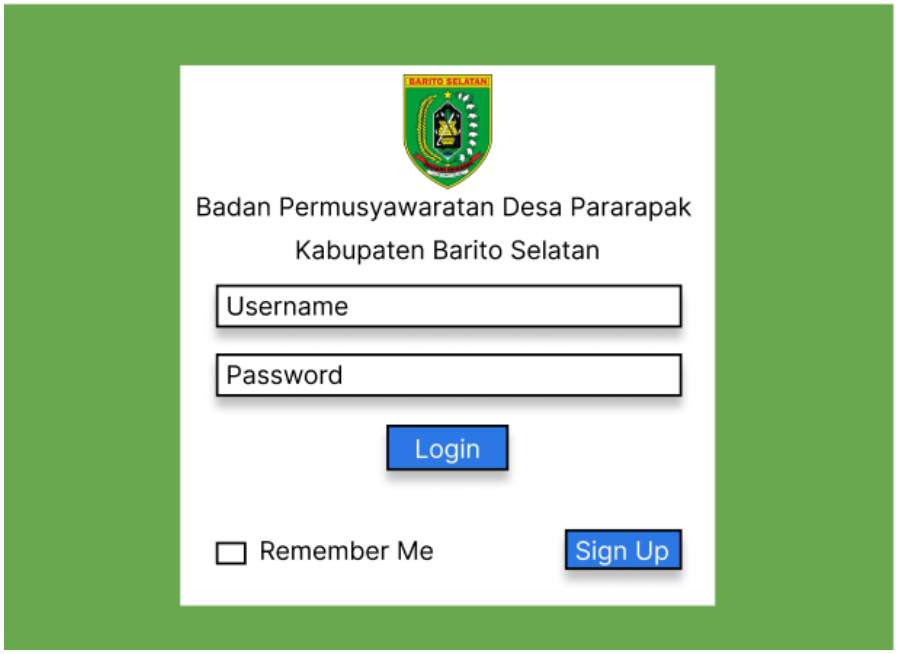
4.1 Hasil

Berdasarkan pembahasan pada Bab sebelumnya mengeai analisis *sistem* yang berjalan, analisis kelemahan *sistem* yang berjalan, dan analisis kebutuhan *sistem*. Dapat diambil hasil berupa sebuah analisis dan perancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak yang terdiri dari hasil analisis, hasil implementasi rancangan, hasil rancangan basis data, dan hasil responden pengguna (kuesioner).

4.1.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan penulis yaitu sebuah rancangan (desain) *sistem* informasi berbasis web, yang terbagi atas 2 (dua) jenis tampilan admin dan tampilan pengunjung.

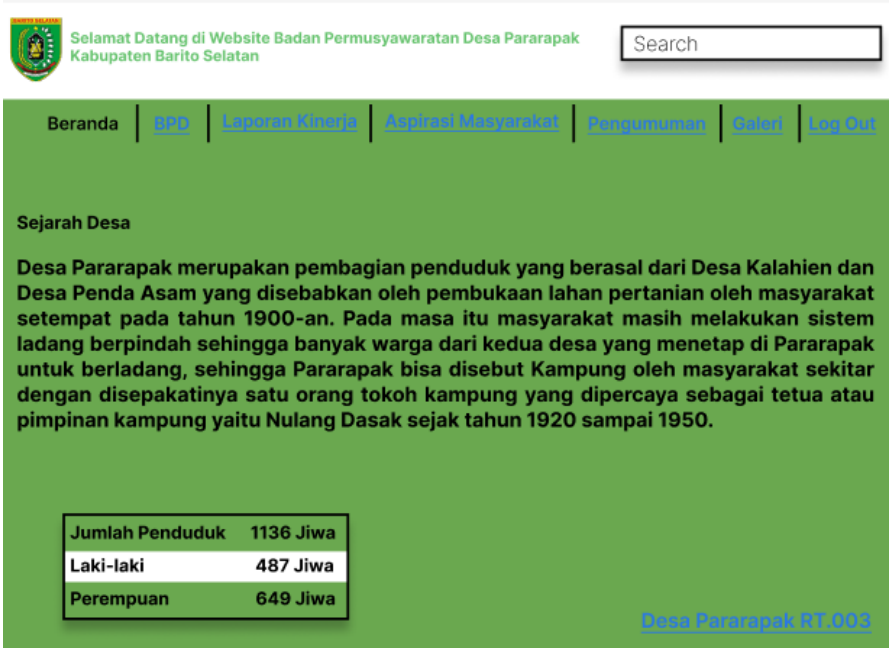
1. Desain Halaman Admin
   a) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman masuk (*admin*).



Gambar 4.1 Desain Halaman Masuk (*Admin*)

Pada gambar 4.1 halaman login, *admin* memasukan *username* dan *password* kemudian klik *login* maka *sistem* akan masuk ke halaman beranda.

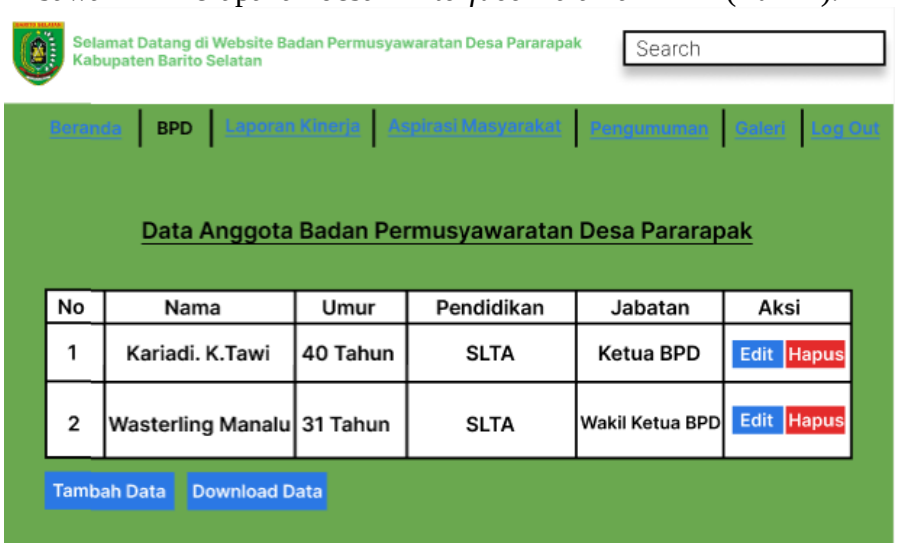
b) Dibawah ini merupakan desain *interface* halaman beranda, tampilan awal admin masuk *web*.



Gambar 4.2 Desain Halaman *Dashboard Admin*

Ketika *admin* berhasil *login*, maka *sistem* menampilkan halaman beranda, pada halaman beranda ini menampilkan informasi sejarah desa, dan jumlah penduduk yang tinggal di Desa Pararapak.

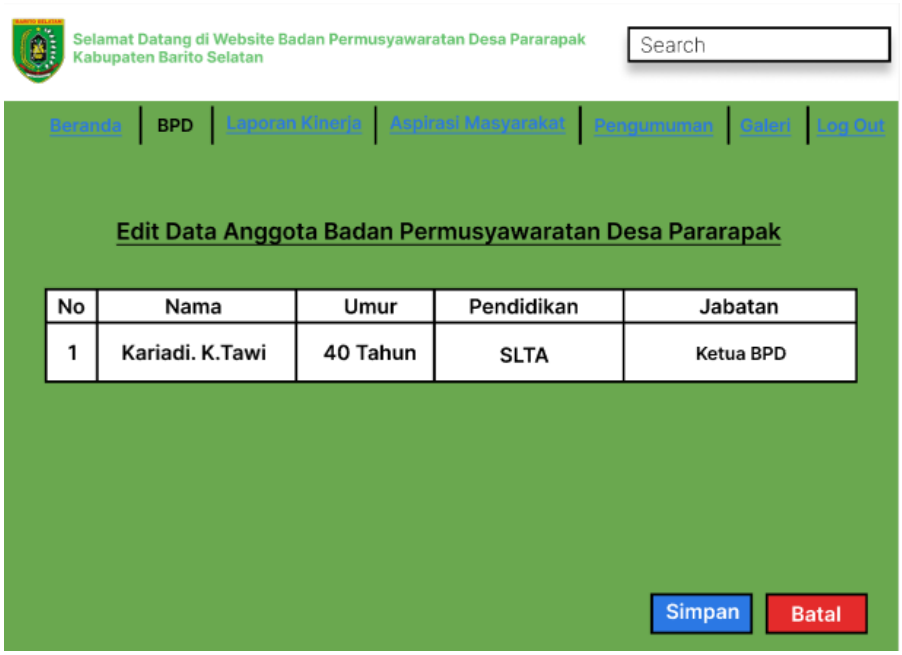
c) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman BPD (*Admin*).



Gambar 4.3 Desain Halaman BPD (*Admin*)

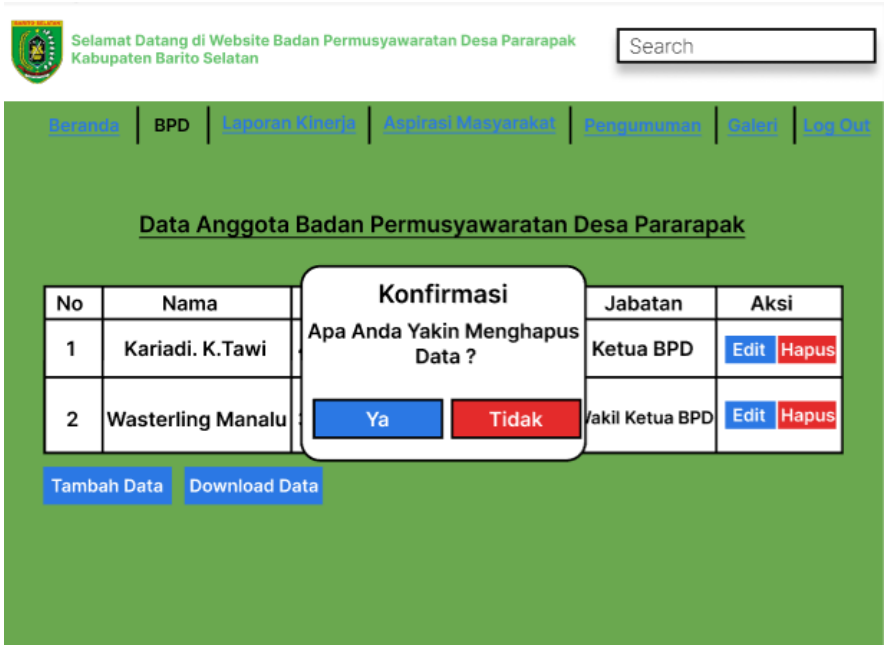
Pada halaman BPD, *admin* bisa menambah, mengedit dan menghapus data anggota BPD, dan *admin* juga bisa men*download* data.

Gambar 4.4 dibawah ini apabila *admin* klik pada aksi edit pada data yang tersedia, maka akan muncul halaman I data dan akan melakukan konfirmasi telah mengedit data/ menambahkan data dengan klik simpan atau batal.



Gambar 4.4 Desain Edit Data Anggota Halaman BPD (*Admin*)

Gambar 4.5 dibawah ini apabila *admin* klik pada aksi hapus, maka akan muncul konfirmasi apakah *admin* yakin ingin menghapus data atau tidak.



Gambar 4.5 Desain Hapus Data Anggota Halaman BPD (*Admin*)

Gambar 4.6 dibawah ini apabila *admin* klik *button* tambah data, maka akan muncul halaman *form* data yang akan di isikan dan jika telah selesai *admin* dapat mengklik simpan atau batal. Jika simpan maka akan langsung tersmpan pada halaman Anggota BPD.



Gambar 4.6 Desain Tambah Data Anggota Halaman BPD (*Admin*)

d) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Laporan Kinerja (*Admin*).



Gambar 4.7 Desain Halaman Laporan Kinerja (*Admin*)

Pada halaman laporan kinerja, *admin* bisa meng*upload* dan mendownload data laporan kinerja BPD setiap bulan dan tahun.



Gambar 4.8 Desain *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)

Pada Gambar 4.8 saat klik *upload* data, maka aka tampil halaman untuk *upload file* dengan jenis *PDF*, dan maksimal ukuran *file* 5 *mb.*

Selanjutnya Gambar 4.9 apabila a*dmin* klik *button* batal, maka akan muncul halaman konfirmasi apakah operator yakin ingin membatalkan meng*upload* data.



Gambar 4.9 Desain Batal *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)

Gambar 4.10 apabila *file* yang dikirim tidak menggunakan format *PDF*. dan ukuran *file* melebihi dari 5 mb, maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *upload* gagal karena *file* tersebut tidak sesuai format yang ada.



Gambar 4.10 Desain Gagal *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin)*

Gambar 4.11 apabila *file* yang di*upload* sudah sesuai dengan format yang ada, maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *file* berhasil di*upload*.



Gambar 4.11 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)



Gambar 4.12 Desain Konfirmasi *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)

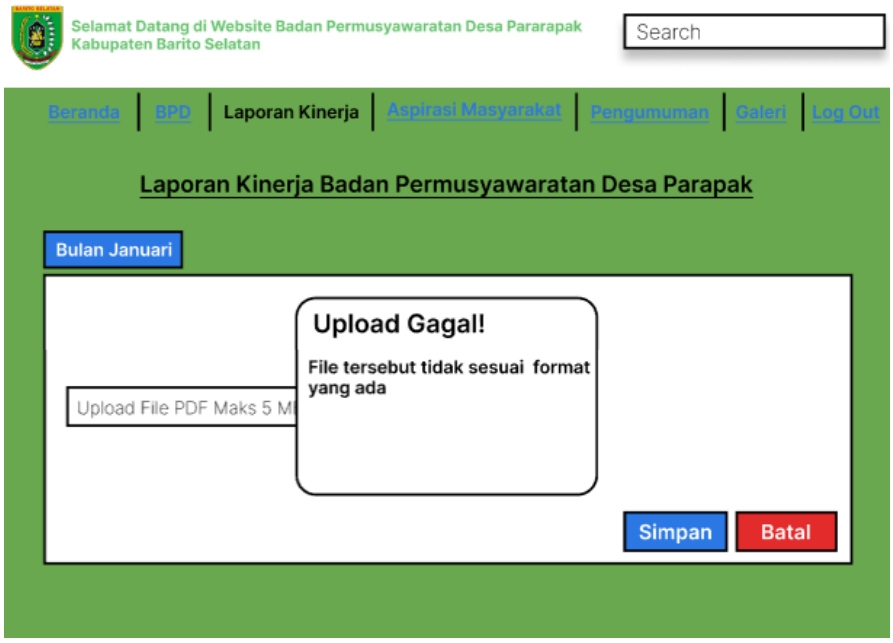
Setelah selesai *upload file* Operator akan menyelesaikan *upload* laporan dengan klik *button* selesai. Pada saat menekan *button* selesai maka akan muncul konfirmasi apakah sudah yakin ingin mengirim laporan. Jika Ya, maka akan muncul antara 2 notifikasi, yaitu gagal atau berhasil.

Gambar 4.13 Jika data sudah sesuai format maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *file* berhasil dikirim.



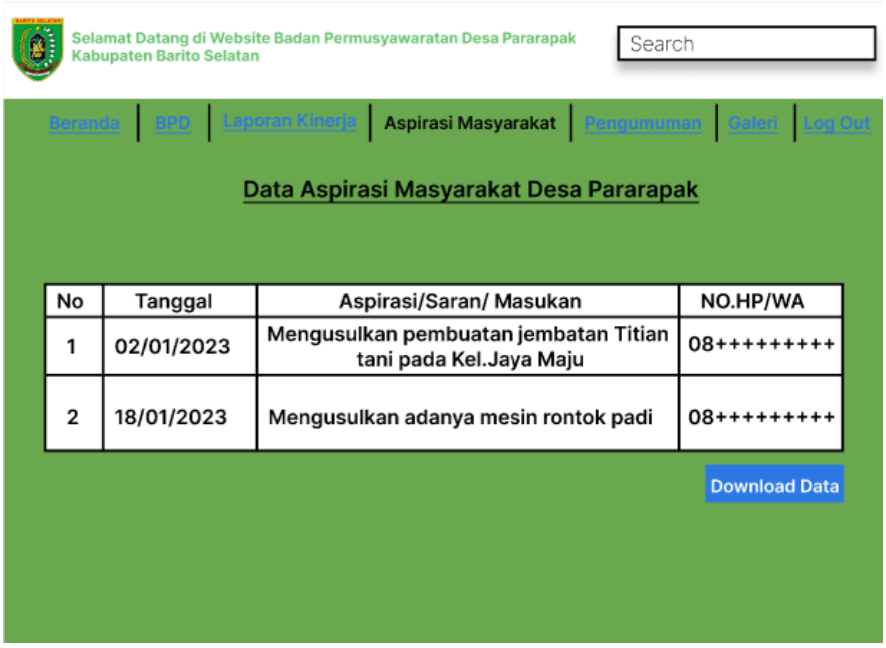
Gambar 4.13 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)

Gambar 4.14 Jika data tidak sesuai maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *upload* gagal.



Gambar 4.14 Desain Berhasil *Upload* Data Laporan Kinerja (*Admin*)

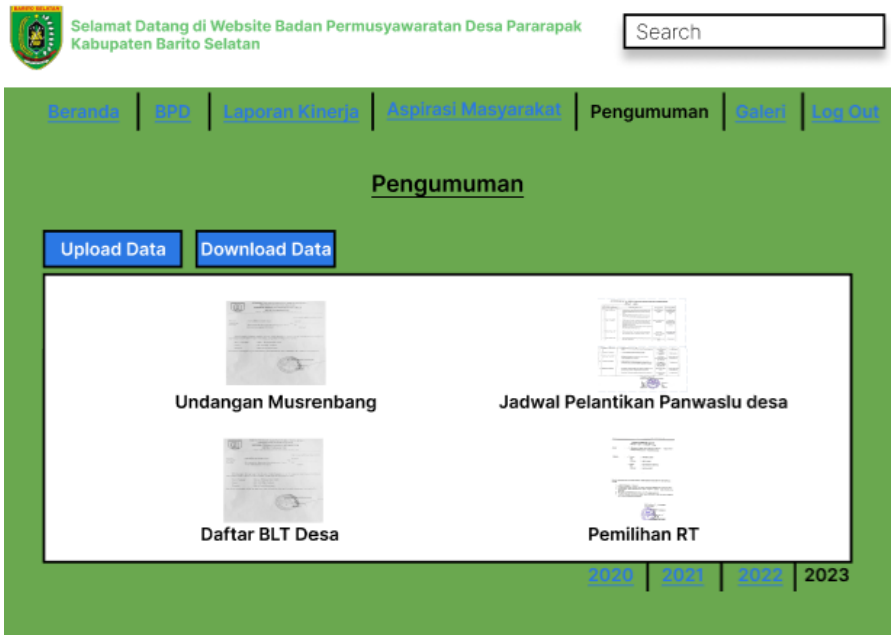
e) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Aspirasi Masyarakat (Admin).



Gambar 4.15 Desain Halaman Aspirasi Masyarakat (Admin)

Pada halaman aspirasi masyarakat menampilkan data aspirasi/saran/masukan masyarakat yang masuk pada website ini, admin bisa men*download* data aspirasi masyarakat.

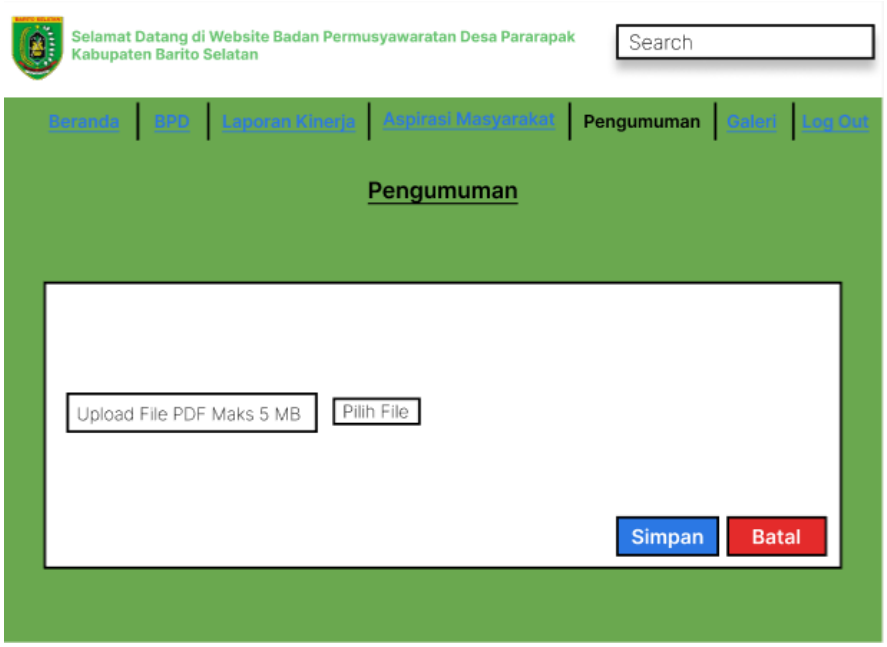
f) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Pengumuman (*Admin*).



Gambar 4.16 Desain Halaman Pengumuman (*Admin*)

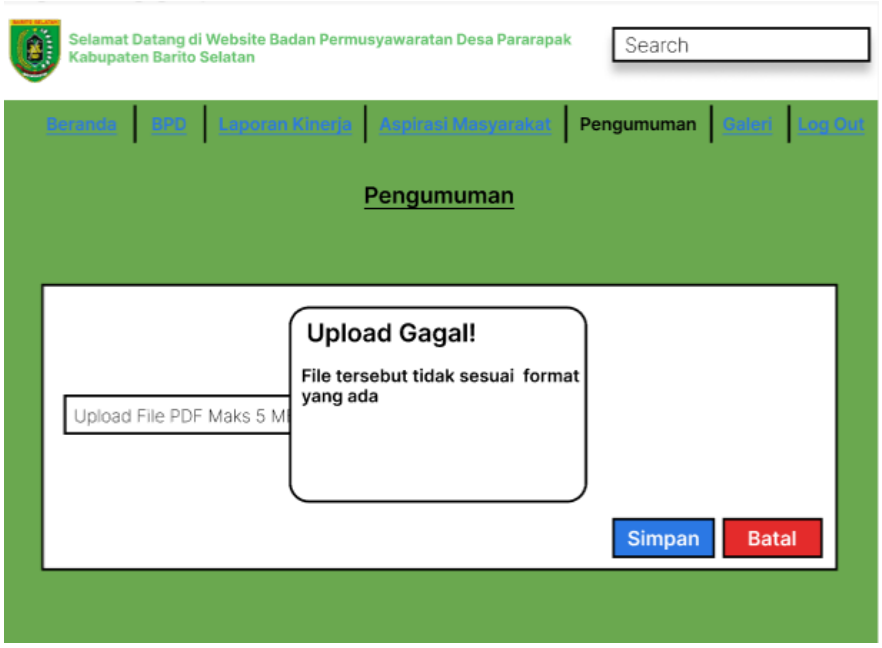
Pada gambar 4.16 halaman pengumuman menampilkan informasi/pengumuman berupa undangan musrenbang, daftar BLT desa, maupun jadwal rapat lainnya. Admin bisa melakukan upload data pada bagian pengumuman informasi dan *admin* juga dapat men*download* data.

Saat klik *upload* data , maka aka tampil halaman untuk *upload file* pada Gambar 4.17 dengan jenis *PDF*, dan maksimal ukuran *file* 5 mb.



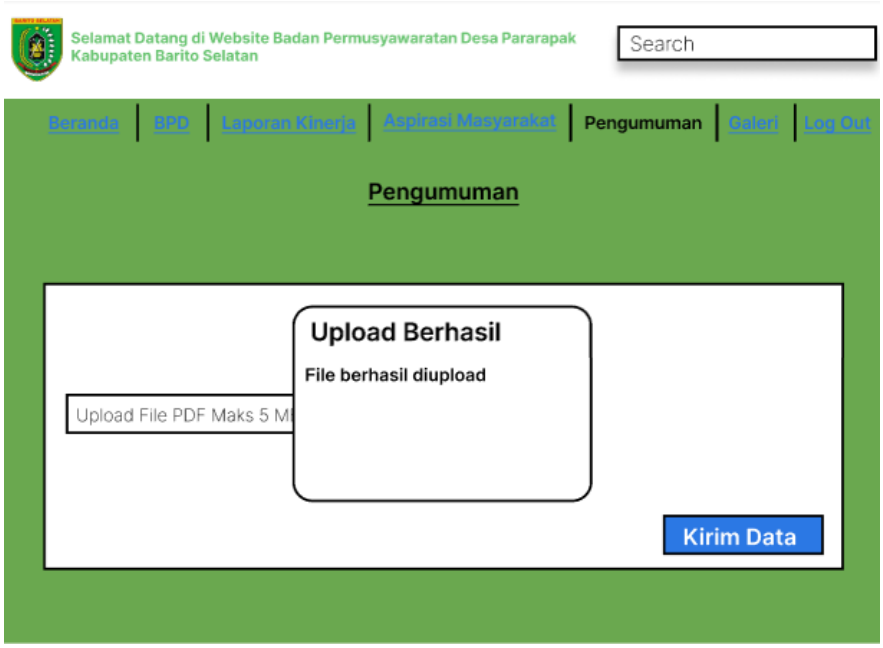
Gambar 4.17 Desain Halaman *Upload* Pengumuman (*Admin*)

Gambar 4.18 apabila *file* yang dikirim tidak menggunakan format *PDF* dan ukuran *file* melebihi dari 5 mb, maka *sistem* akan menampilkan notifikasi upload gagal karena *file* tersebut tidak sesuai format yang ada.



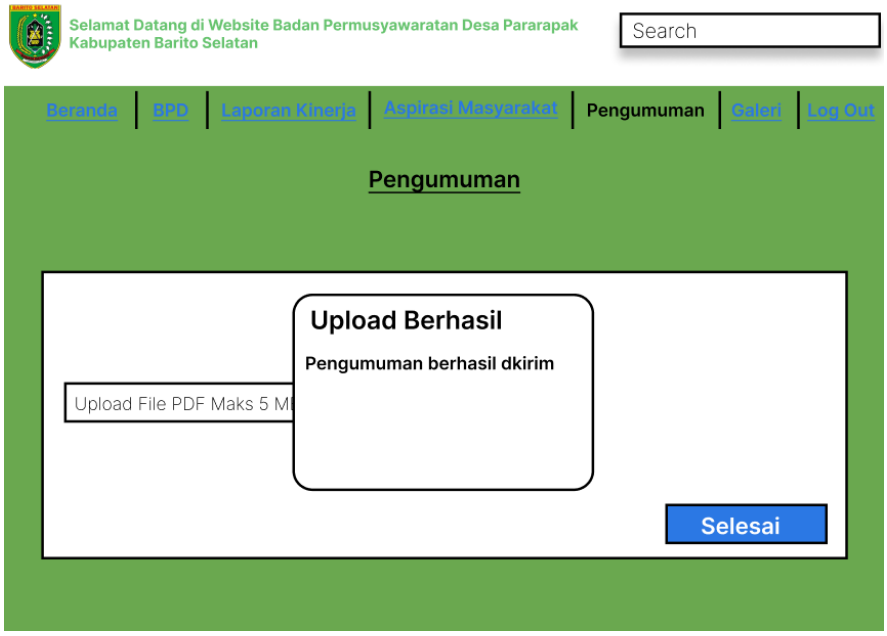
Gambar 4.18 Desain Halaman *Uplo*ad Pengumuman Gagal (*Admin*)

Gambar 4.19 dibawah ini apabila *file* yang di*upload* sudah sesuai dengan format yang ada, maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *file* berhasil diupload. Kemudian admin dapat mengklik Kirim Data.



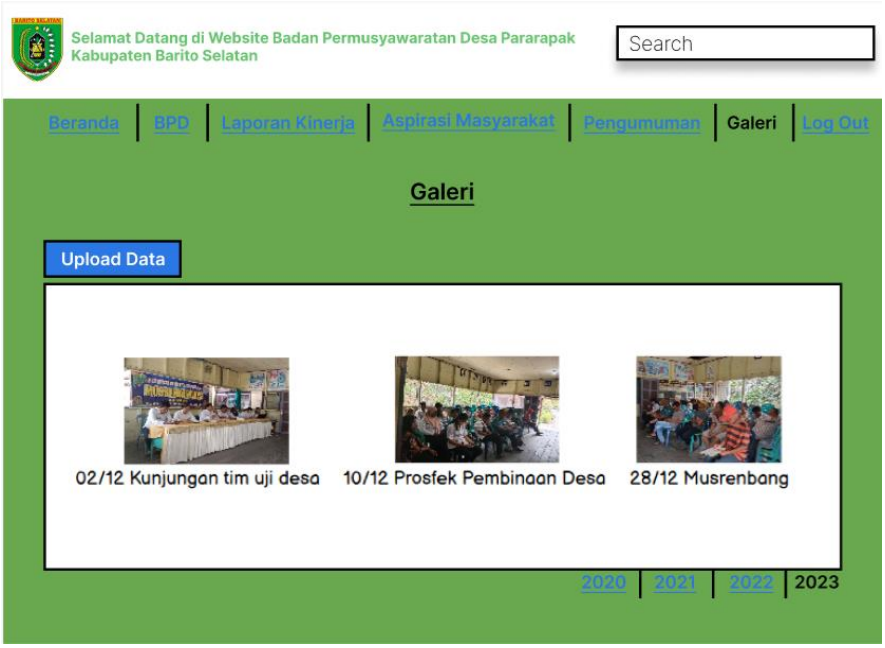
Gambar 4.19 Desain Halaman Konfirmasi *Upload* Pengumuman (*Admin*)

Gambar 4.20 Setelah Kirim data maka admin akan menerima Konfirmasi Pengumuman Berhasil dikirim, kemudian dapat klik selesai.



Gambar 4.20 Desain Halaman Konfirmasi *Upload* Pengumuman (*Admin*)

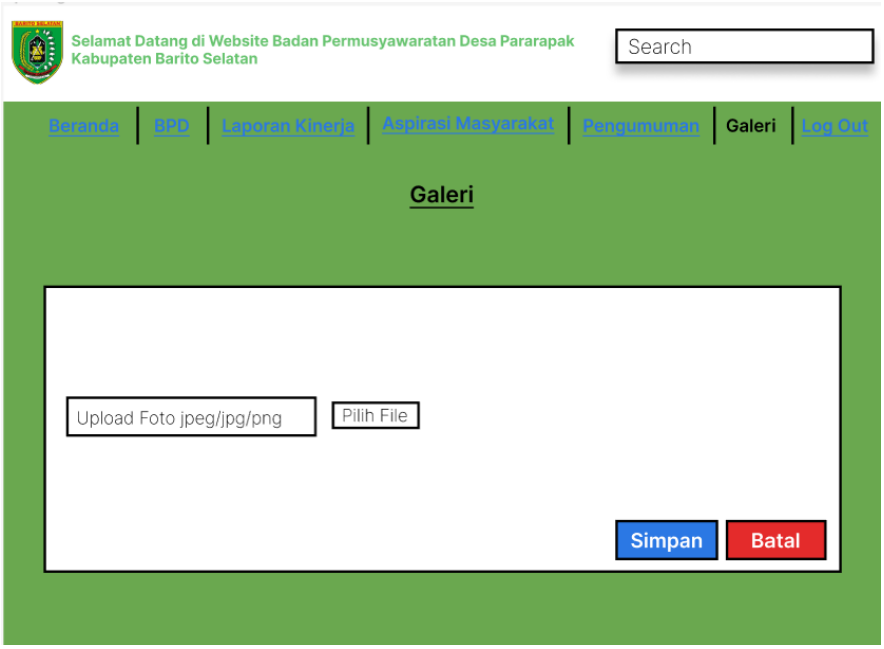
g) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman Galeri (*admin*).



Gambar 4.21 Desain Halaman Galeri (*Admin)*

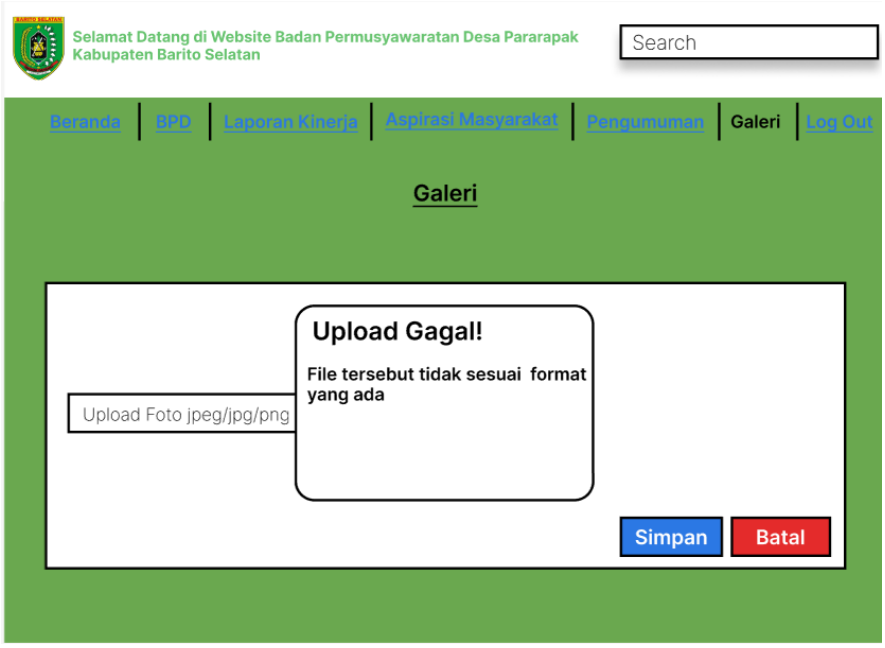
Pada gambar 4.21 halaman galeri, menampilkan dokumentasi kegiatan yang telah di laksanakan oleh BPD, admin bisa meng*upload* dokumentasi terbaru pada halaman galeri ini dengan cara klik tombol *upload* foto.

Saat klik *upload* foto , maka aka tampil halaman untuk *upload* foto dengan jenis format jpeg /jpg/ png.



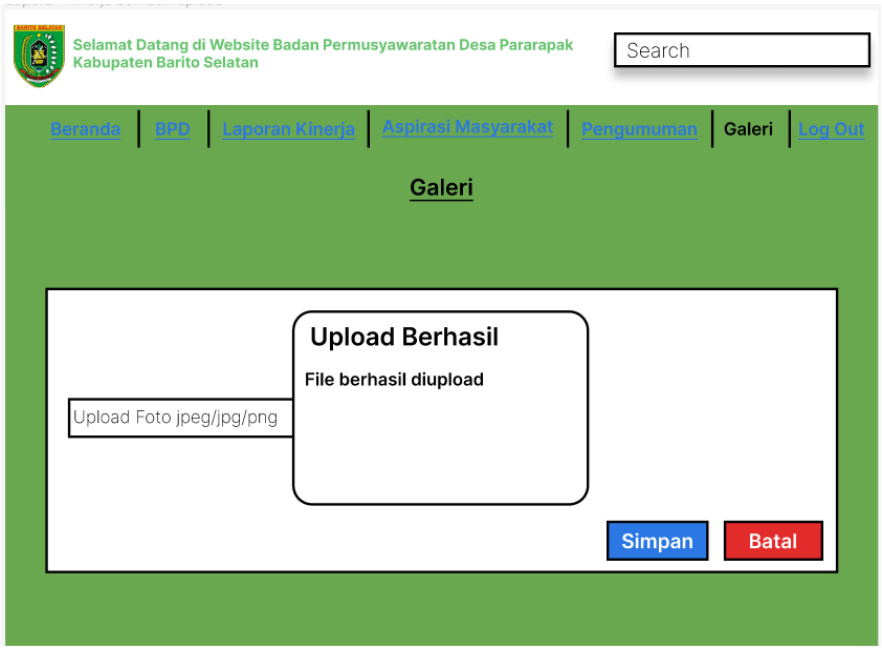
Gambar 4.22 Desain *Upload* Galeri (*Admin*)

Gambar 4.23 *file* foto yang dikirim tidak menggunakan jenis format jpeg /jpg/ png , maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *upload* gagal karena *file* tersebut tidak sesuai format yang ada.



Gambar 4.23 Desain Gagal Upload Galeri (*Admin*)

Gambar 4.24 jika *file* yang di*upload* sudah sesuai dengan format yang ada, maka *sistem* akan menampilkan notifikasi *file* berhasil di*upload*.



Gambar 4.24 Desain Berhasil *Upload* Galeri (*Admin*)

h) Dibawah ini merupakan desain *interface* Halaman log out (*admin*)



Gambar 4.25 Desain Halaman *Logout* (*Admin*)

Jika *admin* mengklik *log out* maka *website* akan menampilkan pilihan pertanyaan keluar dari *web*? Jika admin mengklik ok maka akan keluar dari halaman *website* ini, dan jika *admin* mengklik *cancel* maka *admin* tetap berada pada halaman ini.

2. Desain Halaman Pengunjung

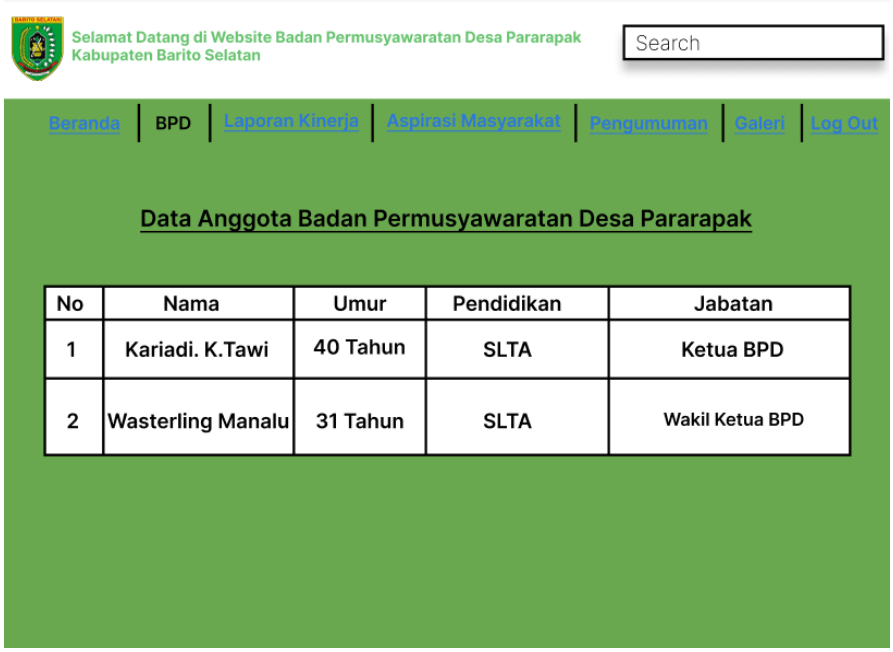
a) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman beranda, tampilan awal pengunjung masuk *web*.



Gambar 4.26 Desain Halaman *Dashboard* Pengunjung

Halaman beranda ini merupakan halaman pertama kali ketika pengunjung mengakses *website* ini, menampilkan sejarah desa dan jumlah penduduk.

b) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman BPD (pengunjung)



Gambar 4. 27 Desain Halaman BPD (Pengunjung)

Pada halaman BPD, pengunjung melihat informasi data pejabat BPD, data terdiri dari nama, umur, pendidikan dan jabatan.

c) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman Laporan kinerja (pengunjung)



Gambar 4.28 Desain Halaman Laporan Kinerja (Pengunjung)

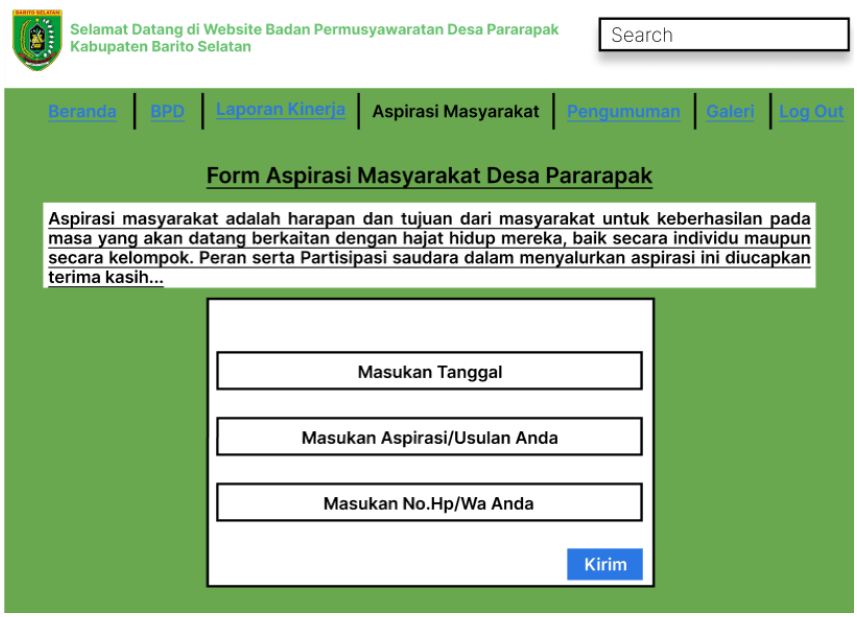
Pada halaman laporan kinerja. Pengunjung bisa melihat informasi laporan dari bulan januari sampai desember disetiap tahunnya.

Pada gambar dibawah ini pengunjung dapat mengklik pada button bulan untuk melihat laporan kinerja BPD maka akan menampilkan halaman laporan kinerja BPD.



Gambar 4.29 Desain Halaman Detail Laporan Kinerja (pengunjung)

d) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman aspirasi masyarakat (pengunjung)



Gambar 4.30 Desain Halaman Aspirasi Masyarakat (pengunjung)

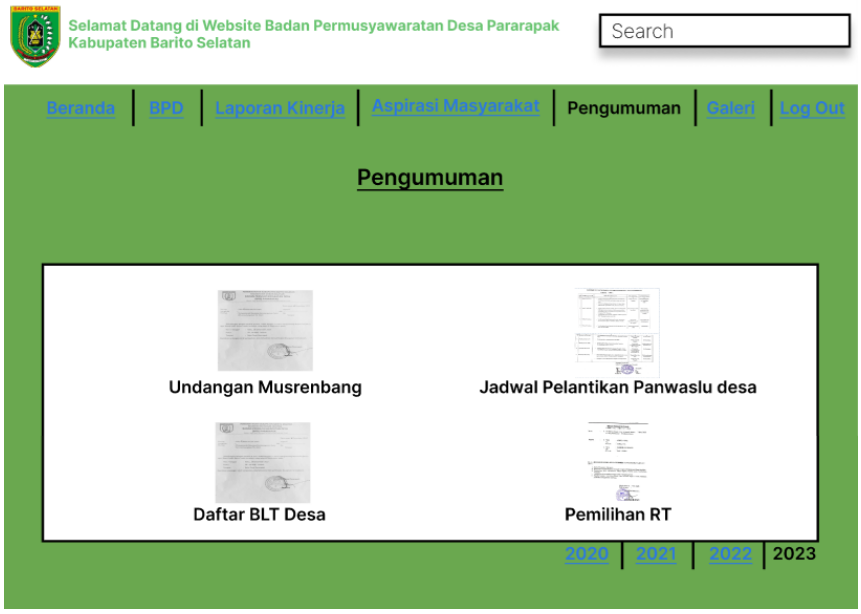
Pada halaman aspirasi masyarakat, pengunjung bisa memberikan aspirasi, masukan maupun saran pada form yang telah disediakan.

Jika telah selesai dapat klik Kirim maka akan muncul notifikasi, apakah anda yakin akan mengirim aspirasi. Jika Ya, maka selesai dan jika tidak maka akan kembali pada halaman sebelumnya.



Gambar 4.31 Desain Halaman Konfirmasi Aspirasi Masyarakat (Pengunjung)

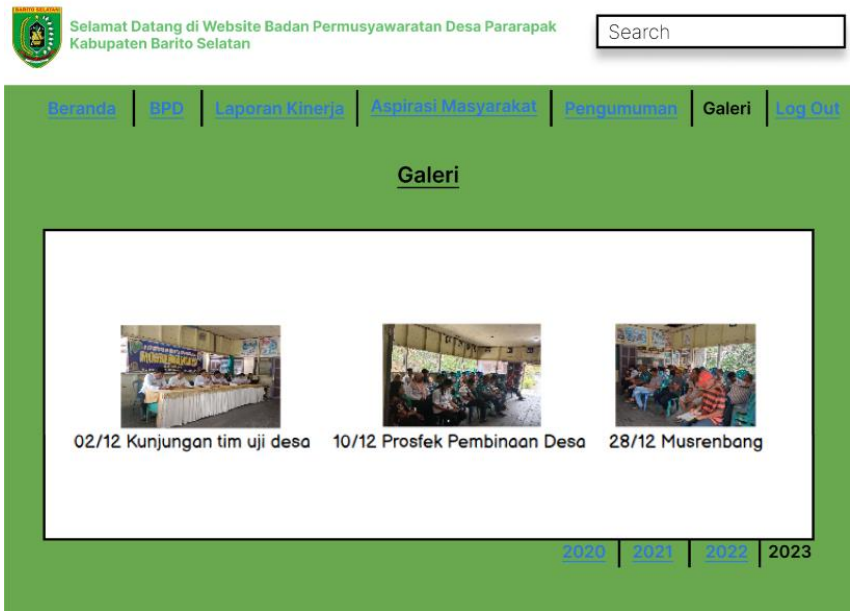
e) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman pengumuman (pengunjung)



Gambar 4. 32 Desain Halaman Pengumuman (Pengunjung)

Pada halaman pengumunan, pengunjung bisa membuka informasi yang telah tersedia di website ini.

f) Gambar dibawah ini merupakan desain *interface* halaman galeri (pengunjung)



Gambar 4.33 Desain Halaman Galeri (Pengunjung)

Pada halaman galeri, pengunjung melihat informasi dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan BPD desa Pararapak.

Pada gambar 4.34 pengunjung dapat mengklik pada button bulan untuk melihat laporan kinerja BPD maka akan menampilkan halaman laporan kinerja BPD.



Gambar 4.34 Desain Detail Halaman Galeri (Pengunjung)

4.2 Pembahasan

Pada sub bab ini dijelaskan mengenai pembahsan dari hasil penelitian, seperti solusi terkait hasil temuan dan pembahasan hasil kuesioner.

4.2.1 Solusi Terkait Hasil Temuan

Terkait hasil temuan yang didapatkan oleh penulis, maka penulis mengambil pemikiran atau solusi yaitu dengan merancang aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi pada *sistem* yang sedang berjalan, adapun rancangan tersebut telah penulis tuang pada bab III dan bab IV. Secara keseluruhan rancangan yang penulis rancang tersebut dapat meminimalisir permasalahan yang terjadi pada *sistem* yang sedang berjalan, dengan dimanfaatkannya rancangan tersebut penulis mengharapkan terbantunya pemerintah Desa Pararapak khususnya pada Badan Permusyawaratan Desa Paararapak di Barito Selatan dalam pengumpulan/pengarsipan aspirasi masyarakat serta laporan bulanan BPD Pararapak.

4.2.2 Pembahasan Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap rancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web, berdasarkan jawaban dari responden atas keputusan terhadap rancangan dapat diukur dengan menggunakan Skala Likert.

Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 4.1 Skala *Likert*

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

Berikut adalah daftar poin-poin pernyataan yang diberikan kepada responden.

Tabel 4.2 Poin Pernyataan

No	Pernyataan
1	Desain *sistem* mudah ini mudah dipahami
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan
4	Desain *sistem* ini sudah sesuai dalam segi warna
5	Informasi yang ditampilkan pada desain *sistem* ini sesuai dengan kebutuhan

Selanjutnya hasil tersebut diolah dan dihitung dengan kriteria yang telah ditetapkan.

a. Hasil Perhitungan Skala Likert Pernyataan Pertama

Tabel 4.3 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Pertama

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	4	20
Setuju	4	3	12
Ragu-Ragu	3	3	9
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		10	41
Total			41

Perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$\frac{41}{100}x100 = 41\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa 41% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju jika desain *sistem* mudah ini mudah dipahami.

b. Hasil Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kedua

Tabel 4.4 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kedua

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	3	15
Setuju	4	4	16
Ragu-Ragu	3	3	9
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		10	40
Total			40

Perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$\frac{40}{100}x100 = 40\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa 40% responden menyatakan bahwa mereka setuju jika pengelolaan data mudah utuk dipahami.

c. Hasil Perhitungan Skala Likert Pernyataan Ketiga

Tabel 4.5 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Ketiga

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	3	12
Ragu-Ragu	3	3	9
Tidak Setuju	2	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		10	32
Total			32

Perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$\frac{32}{100}x100 = 32\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa 30% responden menyatakan bahwa mereka setuju jika desain tampilan sesuai dengan kebutuhan.

d. Hasil Perhitungan Skala Likert Pernyataan Keempat

Tabel 4.6 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Keempat

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	4	20
Setuju	4	3	12
Ragu-Ragu	3	3	9
Tidak Setuju	2	0	0
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		10	41
Total			41

Perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$\frac{41}{100}x100 = 41\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa 41% responden menyatakan bahwa mereka sangat setuju desain *sistem* ini sudah sesuai dalam segi warna informasi yang ditampilkan pada desain ini.

e. Hasil Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kelima

Tabel 4.7 Perhitungan Skala Likert Pernyataan Kelima

Kriteria Jawaban	Bobot	Responden	Jumlah
Sangat Setuju	5	1	5
Setuju	4	3	12
Ragu-Ragu	3	4	12
Tidak Setuju	2	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	0	0
Jumlah Responden		10	33
Total			33

Perhitungan persentasi sebagai berikut :

$$\frac{33}{100}x100 = 33\%$$

Berdasarkan data dari tabel diatas maka dapat diketahui bahwa 33% responden menyatakan bahwa mereka ragu-ragu jika desain *sistem* ini sesuai dengan kebutuhan.

f. Rekap Hasil Perhitungan Skala Likert

Berikut adalah rekap hasil responden dari 10 orang dari pejabat, pegawai BPD, dan masyarakat desa Pararapak, berdasarkan rekap hasil responden inilah dapat disimpulkan bahwa dihasilkan yaitu analisis dan perancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web.

Tabel 4.8 Rekap Hasil Kuesioner

No	Pernyataan	Responden										Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Desain *sistem* mudah ini mudah dipahami	4	5	3	4	5	5	4	3	5	3	41
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami	4	3	4	5	5	3	4	5	4	3	40
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan	3	2	3	4	2	3	2	4	4	5	32
4	Desain *sistem* ini sudah sesuai dalam segi warna	3	5	4	5	5	3	5	4	3	4	41
5	Informasi yang ditampilkan pada desain *sistem* ini sesuai dengan kebutuhan	4	3	5	3	3	4	2	3	2	4	33
Total Skor Semua Responden												187
Rata-rata Semua Responden = (Total keselurahan skor : jumlah responden)/jumlah materi = $\frac{187:10}{5}$												3,74

Perhitungan persentasi sebagai berikut

$$\frac{3,74}{5}x100 = 74,8\%$$

Berdasarkan perhitungan dari tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa 74,8% responden menyatakan bahwa mereka setuju jika yang dihasilkan yaitu analisis dan perancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web tergolong sangat baik (Sangat Setuju).

BAB V
PENUTUP

1.1 Kesimpulan

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

Dalam penelitian ini penulis telah menganalisis dan perancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web Analisis yang digunakan penulis pada penelitian ini menggunakan metode analisis PIECES. Perancangan desain interface analisis dan perancangan aplikasi pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Balsamiq Mockup 3. Analisis dan perancangan *sistem* informasi penjualan ini merupakan gambaran dari *sistem* yang nantinya akan dibangun oleh peneliti selanjutnya dimana akan memudahkan pegawai Badan Permusyawaratan Desa (BPD) di kantor Desa Pararapak dalam proses perancangan *sistem* informasi berbasis web. Berdasarkan hasil perhitungan kuesioner dengan skala likert yang di nilai dari 10 responden dan 5 kriteria uji maka di dapat hasil interprestasi sebesar 74,8% atau dengan nilai 3,74.

1.2 Saran

Adapun saran kepada peneliti yang ingin mengimplementasikan analisis dan perancangan yang telah dibuat oleh penulis, yaitu :

Untuk peneliti selanjutnya, analisis dan perancangan *sistem* ini diharapkan akan dapat dikembangkan lagi dan dapat diimplementasikan kedalam sebuah *sistem* berbasis web, sehingga menjadi bahan pertimbangan dan masukan untuk pengembangan aplikasi pada badan permusyawaratan desa pararapak Berbasis web.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulghani, T., & Gozali, M. M. H. (2020). Sistem Konsultasi dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Suryakancana). *Media Jurnal Informatika*, *11*(2), 42. https://doi.org/10.35194/mji.v11i2.1037

Dr. Rukin, S.Pd., M.Si. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.

F Handayani. (2022). Aplikasi Data Mining Menggunakan Algoritma K-Means Clustering untuk Mengelompokkan Mahasiswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, *12*(1).

Fanesyah Musvina, Sri Rahmawati, & Harkamsyah Andrianof. (2022). Implementasi Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada Smpn 22 Padang. *Jurnal ilmiah Sistem Informasi dan Ilmu Komputer*, *2*(2), 74–90. https://doi.org/10.55606/juisik.v2i2.226

Fernando, R., Assegaf, S., & Rohaini, E. (2021a). Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pelayanan Publik Di Sungai Bahar Utara Berbasis Android.

Firmansah, D. A., Rohman, R. S., & Farlina, Y. (2020). *A*plikasi Website Pengajuan Cuti Karyawan Rumah Sakit Islam Assyifa Sukabumi Berbasis Whatsapp Blast. *Jurnal Teknologi dan Informasi*, *10*(2), 129–143. https://doi.org/10.34010/jati.v10i2.2854

Huda, B., & Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. *1*(2).

Lestari, A., & Sylviana, F. (2022). Perancangan Aplikasi Surat Keterangan

Pendamping Ijazah (Skpi) Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Bidang Teknik Informatika*, *16*(2), 201–208. https://doi.org/10.47111/jti.v16i2.5419

Londa, G. O., Witi, F. L., & Bhae, B. Y. (2022). Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Baratkecamatan Detusoko Kabupaten Endeberbasis Web. *JURNAL JITEK*, *2*(2), 122–135.

Mahbub, A. R., Hantoro, K., & Suyanih, Y. (2020). Analisa Dan Perancangan Layanan Pengaduan Masyarakat Desa Berbasis Web Dengan Pendekatan UML. *Faktor Exacta*, *13*(1), 26. https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v13i1.4866

Ma'Mur, M., Lia, L., & Hafiz, A. (2019). Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan ui/ux aplikasi my cic layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi figma. *Jurnal Digit*, *10*(2), 208. https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171

Nora, V., Nugroho, A., & Toscany, A. N. (2020). Perancangan Aplikasi Ujian Sekolah (Usbk) Studi Kasus : Smk Negeri 1 Muaro.

Norhayati. (2022). Rancangan Aplikasi Reading Comprehension Berbasis Web. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, *3*(3), 331–340. https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i3.4308

Nugroho, A. (2022). Analisis dan perancangan Sistem Informasi Keuangan Pada Desa Kauman Berbasis Website. *Journal of Information System Management (JOISM)*, *4*(1), 27–35. https://doi.org/10.24076/joism.2022v4i1.769

Nurmansyah, F., & Sandra, D. (2022). Perancangan Aplikasi E-Government Pengolah Data Kependudukan Berbasis Web Pada Kantor Desa Sumber Harum. *1*.

Permana, H. D., Hapsari, A. A., Nugraha, D., & Jaenul, A. (2021). Evaluasi Kinerja Sistem Aplikasi E-commerce Shopee menggunakan Metode PIECES Framework. *Jurnal ICT : Information Communication & Technology*, *20*(2), 202–209. https://doi.org/10.36054/jict-ikmi.v20i2.358

Purnamasari, G. C. (2019). Pergeseran Fungsi Dan Kedudukan Badan Permusyawaratan Desa Menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa (Studi Bpd Desa Kunjang). *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, *3*(2), 161–174. https://doi.org/10.24246/jrh.2019.v3.i2.p161-174

Rahayu, S., Alfeno, S., & Wahyono, K. N. (2019). Rancang bangun aplikasi sistem pengolahan data pembuatan akta tanah pada kantor desa cangkudu tangerang. *Icit Journal*, *5*(1), 1–11. https://doi.org/10.33050/icit.v5i1.97

Roihan, A., Rahayu, N., & Aji, D. S. (2020). Perancangan Sistem Kehadiran Face Recognition Menggunakan Mikrokomputer Berbasis Internet of Things. *Technomedia Journal*, *5*(2), 155–166. https://doi.org/10.33050/tmj.v5i2.1373

Rosyadah, A. K., Yulantias, A., Herawati, A. R., & . K. (2022). Analisis Kepuasan Masyarakat Jenangan Terhadap Kebijakan Subsidi Listrik Di Masa Pandemi. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 39–45. https://doi.org/10.33701/jkp.v5i1.2140

Rully Pramudita, Rita Wahyuni Arifin, Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, & Shilka Dina Anwariya. (2021). Penggunaan Aplikasi Figma Dalam Membangun Ui/Ux Yang Interaktif Pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Tasikmalaya. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, *3*(1), 149–154. https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v3i1.1542

Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrab Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru). *JURNAL TEKNOLOGI DAN OPEN SOURCE*, *3*(1), 131–143. https://doi.org/10.36378/jtos.v3i1.560

Simatupang, E. R., Ritonga, T., Siregar, E. Y., & Ipsb, F. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Sirandorung. *5*(2).

Siregar, I. N. S. (2021). *Perancangan Sistem Registrasi Pasien Berobat Umum Berbasis Web Pada Bidan Praktek Mandiri Sri Oktaviyani Am.Keb*.

Suharyanto, E. (2022). Perancangan Aplikasi Pengenalan Budaya Nusantara Berbasis Android Dengan Metode RAD. *Jurnal Ilmu Komputer: Program studi Sistem Informasi*, *5*(1), 3--39.

Suherman, S., Villa Waru, M., & Nurnaningsih, N. (2022). Perancangan Aplikasi Pendataan Bantuan Langsung Tunai (BLT) Berbasis Web Pada Kantor Desa Maccile Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, *5*(2), 117–124. https://doi.org/10.57093/jisti.v5i2.136

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing

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

SURAT TUGAS

No. 388/STMIK-3.C.1/AK/VIII/2022

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

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

2. Nama : Lili Rusdiana, M. Kom
   NIK : 198707282011007
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Wulandari Eka Cahyani
NIM : C1957201047
Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web

Berlaku sampai dengan: 27 Agustus 2023

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

Palangka Raya, 27 Agustus 2022
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nurnawati, M.Pd.
NIK. 198305222011004

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

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

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

Nomor : 801/STMIK-C1/AK/XII/2022
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak**
-di
Desa Pararapak, Kabupaten Barito Selatan

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	:	WULANDARI EKA CAHYANI
NIM	:	C1957201047
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2022/2023 (7)
Lama Penelitian	:	16 Desember 2022 s.d 16 Januari 2023
Tempat Penelitian	:	Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, Kabupaten Barito Selatan

Dengan judul Tugas Akhir:

Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak 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, 16 Desember 2022
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Lampiran 3 Surat Pemberian Ijin Penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN
KECAMATAN DUSUN SELATAN
BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
Alamat: Desa Pararapak RT.003 Kode Pos 73711

Pararapak, 19 Desember 2022

Nomor : 140/10/BPD-DP/ XII /2022
Lampiran : -
Perihal : Balasan Surat Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. Ketua Prodi Sistem Informasi
-di
Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti Surat dari STMIK Palangka Raya Nomor: 807/STMIK-C1/Ak/XII/2022 perihal permohonan izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan Penelitian dan Pengumpulan Data pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, Kecamatan Dusun Selatan, Kabupaten Barito Selatan kepada :

Nama	**: WULANDARI EKA CAHYANI**
NIM	**: C1957201047**
Prodi(Jenjang)	**: Sistem Informasi (S1)**
Thn.Akad.(Semester)	**: 2022/2023 (8)**
Lama Penelitian	**: 16 Desember 2022 s.d 16 Januari 2023**
Tempat Penelitian	**: Badan Permusyawaratan Desa Pararapak, Kab. Barito Selatan**
Judul Tugas Akhir	**: Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Berbasis Web**

Demikian surat ini disampaikan, dan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Ketua Badan Permusyawaratan Desa Pararapak

BPD PARARAPAK

Kariadi K.Tawi

Lampiran 4 Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

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

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 050/STMIK-3.C.1/AK/II/2023

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

1. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Ketua
2. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Catharina Elmayantie, M.Pd.
   NIK : 197610252015003
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	WULANDARI EKA CAHYANI
NIM	:	C1957201047
Hari/ Tanggal	:	Sabtu, 4 Maret 2023
Waktu	:	13:00 sd 14:30 WIB
Judul Proposal	:	Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web

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

Palangka Raya, 28 Februari 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Normayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

Lampiran 5 Surat Tugas Penguji Sidang Tugas Akhir

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

SURAT TUGAS
PENGUJI TUGAS AKHIR
No.199/STMIK-3.C.1/AK/VI/2023

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

1. Nama : Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.
   NIK : 197603272016107
   Sebagai Ketua
2. Nama : Susi Hendartie, M.Kom.
   NIK : 197803202008001
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota
4. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Anggota
5. Nama : Lili Rusdiana, M.Kom.
   NIK : 198707282011007
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Tugas Akhir mahasiswa :

Nama	:	WULANDARI EKA CAHYANI
NIM	:	C1957201047
Hari/ Tanggal	:	Kamis,06 Juli 2023
Waktu	:	07.30 sd 09.00
Judul Tugas Akhir	:	Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web

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

Palangka Raya, 17 Juni 2023
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Rosmiati, M.Pd.
NIK. 197810102005003

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

*) Harap Diberitahukan 3 (Satu) Hari Sebelumnya Setiap Dosen Penguji Melalui SMS/WA

Lampiran 6 Lembar Observasi

Lembar Kegiatan Observasi

Nama	: Wulandari Eka Cahyani
NIM	: C1957201047
Program Studi/jenjang	: Sistem Informasi/ S-1
Judul Tugas Akhir	: Analisis dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web

Dalam peneliitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data mengenai:

a. Situasi dan kondisi lingkungan pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak
b. Informasi proses pengelolaan data yang sedang berjalan pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak
c. Informasi mengenai proses pengumpulan aspirasi masyarakat

Ketua Badan Permusyawaratan Desa
Pararapak

BPD PARARAPAK
BADAN PERMUSYAWARATAN DESA
KAB. BARITO SELATAN

Kariadi K.Tawi

Lampiran 7 Lembar Wawancara

Lembar Wawancara

Narasumber : Kariadi K.Tawi

Pewawancara : Wulandari Eka Cahyani

1. Data diri anggota BPD Pararapak (nama, umur, pendidikan dan jabatan)?

No	Nama	Umur	Pendidikan	Jabatan
1	Kariadi .K.Tawi	48 tahun	SLTA	Ketua BPD Pararapak
2	Wasterling Manalu	31 tahun	SLTA	Wakil Ketua BPD Pararapak
3	Herni	33 tahun	SLTA	Sekretaris BPD Pararapak
4	Letri	51 tahun	SLTA	Ketua bidang penyelenggaraan pemerintah desa dan pembinaan kemasyarakatan merangkap sebagai anggota
5	Ongatdi	58 tahun	SLTP	Ketua bidang pembangunan desa dan pemberdayaan masyarakat merangkap sebagai anggota

2. Bagaimana Peran BPD saat ini?

   Jawaban : Badan Permusyawaratan Desa apa yang disingkat BPD sangat berperan aktif dalam tata kelola pemerintah Desa khususnya di Desa Pararapak mengingat segala sesuatu Keputusan Kepala Desa selalu dimusyawarahkan bersama BPD sebagaimana yang diatur pada Permendagri nomor 110 tahun 2016 tentang BPD bahwa tugas dan fungsi BPD adalah :

   a. Membahas dan menyepakati Rancangan peraturan bersama kepala desa
   b. Menampung dan menyalurkan aspirasi masyarakat desa
   c. Mengawasi kinerja kepala desa

3. Bagaimana proses pengumpulan Aspirasi masyarakat yang ada di desa Pararapak yang sedang berjalan pada saat ini?

   Jawaban : proses pengumpulan aspirasi masyarakat diambil melalui kunjungan lapangan oleh anggota BPD, masyarakat menyampaikan langsung ke kantor BPD atau penyampaian aspirasi melalui musyawarah desa yang diselenggarakan oleh BPD.

4. Apakah ada kendala dalam melakukan penyimpanan dan pengelolaan data dengan *sistem* yang sedang berjalan saat ini?

   Jawaban : dalam penyimpanan dan pengelolaan data BPD masih manual yaitu dengan diwajibkan memiliki 16 buku (jurnal) yang harus diisi oleh BPD dan akan diperiksa oleh pemerintah melalui inspektorat setiap 1 sampai dengan 2 tahun sekali mengingat keterbatasan SDM BPD sendiri maka sering sekali buku-buku tersebut tidak diisi atau pada saat pemeriksaan masih kosong. Atau parahnya lagi pada saat telah dimuat salah satu buku tersebut hilang atau tercecer.

5. Keinginan dan masukan apa saja yang ingin diberikan pada perancangan *sistem* ini?

   Jawaban: BPD Pararapak sangat berkeinginan untuk merubah kebiasaan buruk masa lalu BPD dalam pengelolaan data. Selain ingin meningkatkan SDM BPD melalui pengetahuan bidang IPTEK pengelolaan data berbasis web, untuk mempermudah pengelolaan data BPD yaitu membutuhkan tenaga kerja yang mampu di bidangnya dalam pembuatan *sistem* informasi yang memadai, dengan mempermudah pelaporan dan gambaran kinerja BPD memerlukan *sistem* informasi yang akurat dan jelas untuk diketahui semua kalangan sejauh mana pelaporan BPD.

6. Bagaimana penyampaian Pengumuman maupun hasil Laporan kinerja kepada masyarakat saat ini?

   Jawaban : penyampaian Pengumuman musyawarah perencanaan pembangunan desa saat ini dilakukan melalui media cetak tertulis (surat undangan) yang disampaikan kepada tokoh-tokoh masyarakat dan semua kalangan profesi, dilaksanakan oleh BPD yaitu untuk menampung dan menyerap aspirasi masyarakat dan akan disampaikan kepada kepala desa dan pemerintah daerah pada umumnya melalui perwakilan desa untuk penyampaian usulan musyawarah tingkat kecamatan dan Kabupaten.



Lampiran 8 Dokumentasi







Laporan Kinerja BPD Pararapak

LAPORAN KINERJA
BADAN PERMUSYAWARATAN DESA
BPD
TAHUN ANGGARAN 2022



BADAN PERMUSYAWARATAN DESA
BPD
DESA PARARAPAK
KECAMATAN DUSUN SELATAN
KABUPATEN BARITO SELATAN
TAHUN 2022

BADAN PERMUSYAWARATAN DESA (BPD)
DESA PARARAPAK KECAMATAN DUSUN SELATAN
KABUPATEN BARITO SELATAN
Desa Pararapak RT. 03 DUSUN SELATAN BARITO SELATAN Kode Pos 73751

KEPUTUSAN BADAN PERMUSYAWARATAN DESA (BPD)
DESA PARARAPAK KECAMATAN DUSUN SELATAN
NOMOR 2 TAHUN 2022

TENTANG

LAPORAN KINERJA
BADAN PERMUSYWARATAN DESA (BPD)
DESA PARARAPAK
KECAMATAN DUSUN SELATAN
KABUPATEN BARITO SELATAN
TAHUN ANGGARAN 2022

Menimbang : a. bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 61 ayat (3) Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 110 Tahun 2016 tentang Badan Permusyawaratan Desa, Laporan kinerja BPD sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaporkan secara tertulis kepada Bupati/Wali kota melalui Camat, serta disampaikan kepada Kepala Desa, dan forum musyawarah Desa secara tertulis dan atau lisan;

b. bahwa untuk melaksanakan fungsi Badan Permusyawaratan Desa sebagaimana dimaksud huruf a, maka perlu menetapkan Keputusan Badan Permusyawaratan Desa tentang Laporan Kinerja BPD tahun anggaran 2021;

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang Bersih dan Bebas dan Korupsi dan Nepotisme (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 75, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3851) sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2019 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2002 tentang Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2019 Nomor 197, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6409);

2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 7, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5495);

3. Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 2014 tentang tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 123, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5539) sebagaimana telah beberapa kali diubah, terakhir dengan Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2019 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 2014

tentang tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 123, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5539);

4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 168, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5558) *sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan* Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 57, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5864);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 21, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6623);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 tentang Dana Desa yang *bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara. Lembaran* Negara Republik Indonesia tahun 2014 Nomor 168; Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5558; sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara; Lembaran Negara Rebpublik Indonesia Tahun 2015 Nomor 88;. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5694; sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 8 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 *tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan* Belanja Negara; Lembaran Negara Rebpublik Indonesia Tahun 2016 Nomor 57;.Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5864;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 114 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembangunan Desa (Berita Negara Republik Indonesia *Tahun 2014 Nomor 2094)*;
8. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 111 Tahun 2014 tentang Pedoman Teknis Peraturan Di Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 2091);
9. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 84 Tahun 2015 tentang Susunan Organisasi Dan Tata Kerja Pemerintah Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 6);
10. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2016 tentang Pengelolaan Aset Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 53);
11. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 44 Tahun 2016 tentang *Kewenangan Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016* Nomor 1037);

tentang tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 123, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5539);

4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 168, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5558) *sebagaimana telah diubah beberapa kali terakhir dengan* Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 57, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5864);
5. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2021 tentang Badan Usaha Milik Desa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2021 Nomor 21, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6623);
6. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 tentang Dana Desa yang *bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara. Lembaran* Negara Republik Indonesia tahun 2014 Nomor 168; Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5558; sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Memeri Dalam Negeri Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara; Lembaran Negara Rebpublik Indonesia Tahun 2015 Nomor 88;. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5694; sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 8 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2014 *tentang Dana Desa yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan* Belanja Negara; Lembaran Negara Rebpublik Indonesia Tahun 2016 Nomor 57;.Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5864;
7. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 114 Tahun 2014 tentang Pedoman Pembangunan Desa (Berita Negara Republik Indonesia *Tahun 2014 Nomor 2094)*;
8. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 111 Tahun 2014 tentang Pedoman Teknis Peraturan Di Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 2091);
9. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 84 Tahun 2015 tentang Susunan Organisasi Dan Tata Kerja Pemerintah Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 6);
10. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2016 tentang Pengelolaan Aset Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 53);
11. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 44 Tahun 2016 tentang *Kewenangan Desa (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2016* Nomor 1037);

LAPORAN KEGIATAN BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK

BULAN : JUNI

NO	HARI/ TANGGAL	URAIAN KEGIATAN	PELAKSANA	KETERANGAN
1	2	3	4	5
1	Kamis, 2 Juni 2022	- Melaksanakan Pembersihan ruang BPD,merapikan dan memasang tenda/horden kantor,penyusunan korsi meja kerja - Menerima kunjungan Kepala Sekolah TK Tunas Muda terkait usulan penambahan ruang kelas dan Teras TK.	Ketua BPD dan Anggota	Ditindaklanjutkan ke Pemerintah Desa
2	Jumat, 3 Juni 2022	- Melaksanakan konsultasi dengan Panitia Pemilihan BPD terkait penyusunan penetapan struktur organisasi BPD Pararapak periode 2022-2028 dan musyawarah bersama penetapan BPD Pararapak - Membuat dan menyusun SK Penetapan struktur organisasi BPD Pararapak periode 2022-2023	Seluruh anggota BPD Pararapak	Dilaksanakan berdasarkan azas musyawarah dan mufakat
3	Kamis, 9 Juni 2022	- Melaksanakan Rapat Kunjungan kegiatan penanganan akses Reporma Agraria Kab.Barito Selatan TA.2022	Pemerintah Desa,BPD Ketua Rt dan anggota	Dilaksanakan dan ditindaklanjuti
4	Jumat,10 Juni 2022	- Melaksanakan Gotong Royong dilingkungan Kantor dan Balai Desa Pararapak	Pemerintah Desa dan BPD	Dilaksanakan

1	2	3	4	5
5	Kamis, 16 Juni 2022	- Melaksanakan Pembuatan buku-buku Data dan kegiatan BPD	Ketua BPD dan anggota	Dilaksanakan
6	Jumat,17 Juni 2022	- Melaksanakan Pengisian buku-buku BPD	Ketua BPD dan anggota	Dilaksanakan
7	Kamis,23 Juni 2022	- Melaksanakan Rapat Pemutahiran Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS)	Pemerintah Desa,BPD,Ketua RT dan Anggota	Dilaksanakan dan ditindaklanjuti
8	Jumat,24 Juni 2022	- Melaksanakan Pertemuan/kunjungan Anggota Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) Kab.Barito Selatan	Pemerintah Desa,BPD,tokoh Agama,Tokoh Masyarakat dll	Dilaksanakan
9	Kamis,30 Juni 2022	- Koordinasi dengan Kepala desa Terkait Pembuatan surat permohonan Jadwal Pembekalan BPD Pararapak	Kepala Desa dan BPD	Dilaksanakan dan ditindaklanjuti
		- Pengisian buku-buku panduan kegiatan BPD pararapak	Ketua BPD dan Anggota	Dilaksanakan

Pararapak, 30 Juni 2022

Badan Permusyawaratan Desa Pararapak

Ketua

KARIADI

BADAN PERMUSYAWARATAN DESA BPD PARARAPAK KAB. BARITO SELATAN

Sekertaris

HERNI

PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN
KECAMATAN DUSUN SELATAN
DESA PARARAPAK
Alamat : Desa Pararapak Rt.03/Rw.01 Kode Pos : 73751

ABSENSI BADAN PERMUSYAWATAN DESA
BULAN JUNI

No	NAMA/NIP	JABATAN	BULAN APRIL																											KET
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	KARIADI	KETUA BPD							TL															TL						TL		
2	WESTERLING MANALU	WAKIL BPD							TL															TL						TL		
3	HERNI	SEKRETARIS BPD							TL															TL						TL		
4	LETRI	ANGGOTA							TL																							
5	ONGATDI	ANGGOTA							TL																							

Keterangan:
A : Alpa
I : Ijin
S : sakit
TL : Tugas Luar

Pararapak, 30 Juni 2022
Mengetahui :
KETUA BPD PARARAPAK

BADAN PERMUSYAWARATAN DESA BPD PARARAPAK KAB. BARITO SELATAN

KARIADI

Surat Perintah Tugas

PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN
KECAMATAN DUSUN SELATAN
BADAN PERMUSYAWRATAN DESA (BPD)
KANTOR BPD DESA PARARAPAK
Jln. Desa Pararapak No RT.03 / RW.01 Kode POS 73751

SURAT PERINTAH TUGAS

NOMOR : 140 / / BPD-DP/ – 2023

Dasar : 1. Keputusan Kepala Desa Pararapak Nomor : Tahun 2023 tentang Pelaksanaan Perjalanan Dinas.

Kepada :

1. Nama : KARIADI K TAWI
   Nip :
   Jabatan : KETUA BPD
2. Nama : WESTERLING MANALU
   Nip : -
   Jabatan : WAKIL KETUA

-

Untuk : MENGANTAR LAPORAN BULAN DESEMBER KE KECAMATAN,SEBANYAK 2 ORANG

1. Lama Penugasan 1 (Satu)
2. Melaporkan kepada Pejabat setempat mengenai Pelaksanaan Tugas tersebut.
3. Melaporkan hasil Pelaksanaan Tugas kepada Pejabat yang memberikan Perintah.
4. Perintah itu dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.
5. Apabila terdapat Kekeliruan dalam Surat Perintah Tugas ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Pararapak
Pada tanggal :

Ketua BPD Pararapak

BADAN PERMUSYAWARATAN DESA BPD PARARAPAK KAB. BARITO S...

KARIADI K.TAWI

I. Tiba di : Desa Pararapak Pada tanggal :	Berangkat dari : Buntok (Tempat Kedudukan) : Desa Pararapak Pada Tanggal : Kepala Desa Pararapak **HERIYANTO**
II. Tiba di : Desa Pararapak Pada Tanggal : PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN KECAMATAN DUSUN SELATAN (TULAWANISIATI)	Berangkat dari : Buntok (Tempat kedudukan) : Desa Pararapak Pada Tanggal Ke PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN KECAMATAN DUSUN SELATAN (TULAWANISIATI)
III. Tiba di : Desa pararapak Pada Tanggal : ----------	Berangkat dari : Buntok (Tempat kedudukan) : Desa Pararapak Pada Tanggal : Ke ----------
IV. Tiba di : Desa pararapak Pada Tanggal :	Berangkat dari : Buntok (Tempat Kedudukan) : Desa Pararapak Pada Tanggal : Ke
V. Tiba di : Desa Pararapak Pada Tanggal : Kepala Desa Pararapak **HERIYANTO**	Telah di periksa dengan ketentuan Perjalanantersebut di atas benar dilakukan perintahnya dan semata-mata untuk kepentingan jabatan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya. Kepala Desa Pararapak **HERIYANTO**
VI. Catatan lain-lain	

VII. PERHATIAN : Penjabat yanb berwenang menerbitkan SPPD Aparat Pemerintah Desa yang Melakukan perjalanan Dinas, para Pejabat yang mengesahkan Tanggal Berangkat /Tiba serta Bendaharawan bertanggung Jawab berdasarkan peraturan – peraturan keuangan Negara, apabila Negera menderita rugi akibat kesalahan ,kelalaian dan kealpaan (Angka 8), Lampiran Surat Edaran Menteri KeuanganTanggal 30 April 1974, Nomor : B.296/MK/I/4/1974

Surat Undangan Musyawarah Pembangunan Desa

PEMERINTAHAN KABUPATEN BARITO SELATAN
KECAMATAN DUSUN SELATAN
BADAN PERMUSYAWARATAN DESA
(BPD) PARARAPAK
Alamat : Jalan Desa Pararapak RT.003/RW.000 Kode Pos 73711

Pararapak, 21 Desember 2022

Nomor : 140/.9/BPD-DP/XII-2022
Lampiran : -
Perihal : Musyawarah Rencana Pembangunan Desa (Musrenbangdes) TA. 2022

Kepada
Yth. .....
Di-
Tempat

Sehubungan dengan perihal di atas, maka dengan ini kami mengundang Bapak/ibu/Sdr(i) agar dapat hadir dalam rapat tersebut, yang akan di laksanakan pada:

Hari / Tanggal : Rabu, 28 Desember 2022
Pukul : 09 : 00 WIB - Selesai
Tempat : Balai Desa Pararapak

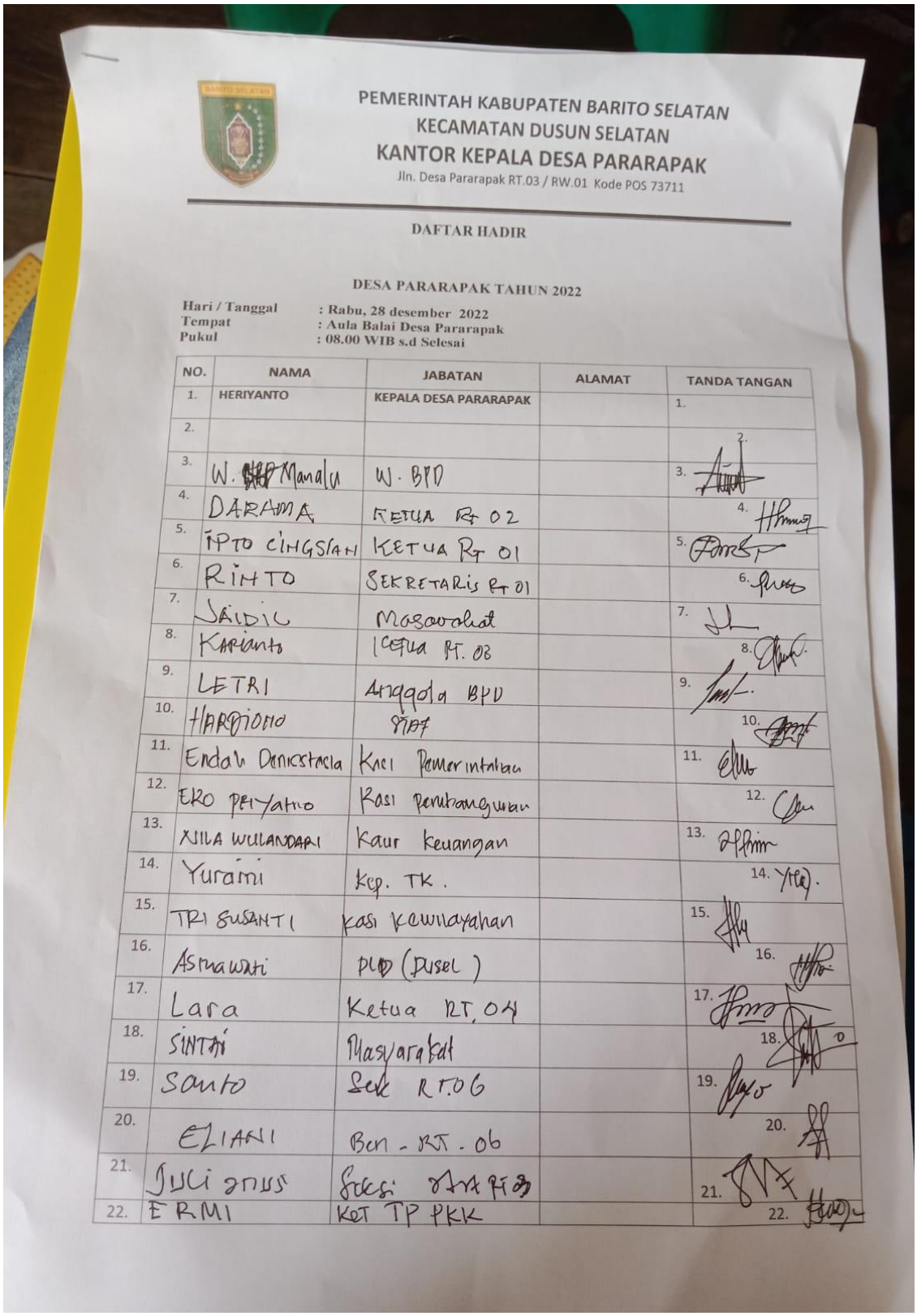
Demikian undangan ini di sampaikan, atas kehadiran dan partisipasi diucapkan terimakasih.

Ketua BPD Desa Pararapak

BADAN PERMUSYAWARATAN BPD PARARAPAK KAB. BARITO SELATAN

KARIADI

Absensi Musrenbang



PEMERINTAH KABUPATEN BARITO SELATAN
KECAMATAN DUSUN SELATAN
KANTOR KEPALA DESA PARARAPAK
Jln. Desa Pararapak RT.03 / RW.01 Kode POS 73711

DAFTAR HADIR

DESA PARARAPAK TAHUN 2022

Hari / Tanggal : Rabu, 28 desember 2022
Tempat : Aula Balai Desa Pararapak
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai

NO.	NAMA	JABATAN	ALAMAT	TANDA TANGAN
1.	HERIYANTO	KEPALA DESA PARARAPAK		1.
2.				2.
3.	W. Manalu	W. BPD		3.
4.	DARAMA	KETUA RT 02		4.
5.	IPTO CINGSIAN	KETUA RT 01		5.
6.	RINTO	SEKRETARIS RT 01		6.
7.	JAIDIC	Masyarakat		7.
8.	Kariantо	KETUA RT. 08		8.
9.	LETRI	Anggota BPD		9.
10.	HARDIONO	STAF		10.
11.	Endah Dewistacia	Kaur Pemerintahan		11.
12.	ERO PERYATNO	Kasi Pembangunan		12.
13.	NILA WULANDARI	Kaur keuangan		13.
14.	Yurami	Kep. TK.		14.
15.	TRI SUSANTI	Kasi kewilayahan		15.
16.	Asmawati	PLD (DUSEL)		16.
17.	Lara	Ketua RT. 04		17.
18.	SINTAI	Masyarakat		18.
19.	Santo	Sek RT.06		19.
20.	ELIANI	Ben - RT - 06		20.
21.	JULI ANUS	Kasi PMK RT 03		21.
22.	ERMI	KET TP PKK		22.

23.	Delina Pasaribu	Kader KPMD	Pararapak	
24.	ARI ICUS NATANAEL	Kader PT. 06	Dana Jaya	
25.	IWAN	"	"	
26.	WULANDARI EKA.C	Masyarakat	Pararapak	
27.				
28.				
29.				
30.				
31.				
32.				
33.				
34.				
35.				
36.				
37.				
38.				
39.				
40.				

Kepala Desa Pararapak

HERIYANTO

Dokumentasi Musyawarah





Kuesioner penilaian

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

Nama : KARIADI K TAWI

Jabatan : KETUA BPD Pararapak

Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)

*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami		✓			
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami		✓			
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan			✓		
4	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna			✓		
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan		✓			

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak Mei 2023

KARIADI K TAWI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : HERIYANTO
Jabatan : KEPALA DESA
Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)
*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami	✓				
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami			✓		
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan				✓	
4.	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna	✓				
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan			✓		

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

HERIYANTO

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : LARA
Jabatan : KETUA RT. 04
Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)

*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami			✓		
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami		✓			
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan			✓		
4.	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna		✓			
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan	✓				

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

LARA

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : Ongatdi
Jabatan : Anggota BPD
Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)

*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami		✓			
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami	✓				
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan		✓			
4.	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna	✓				
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan			✓		

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

ONGATDI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : RETNO SUSANTO
Jabatan : MASYARAKAT
Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] Perempuan *)
*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami	✓				
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami	✓				
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan				✓	
4.	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna	✓				
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan			✓		

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

RETNO SUSANTO

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : RANGKAHADI
Jabatan : KET MJ GKE PARARAPAK
Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)
*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami	✓				
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami			✓		
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan			✓		
4.	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna			✓		
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan		✓			

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

RANGKAHADI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK BERBASIS WEB

Nama : Ben Yettan

Jabatan : Petugas PIK

Jenis Kelamin : [1] Laki-laki [2] ~~Perempuan~~ *)

*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami		✓			
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami		✓			
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan				✓	
4	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna	✓				
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan				✓	

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

Ben Yettan.

.....

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : Riska Dwiyani.....
Jabatan : Masyarakat.....
Jenis Kelamin : [1] ~~Laki-laki~~ [2] Perempuan *)
*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami			✓		
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami	✓				
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan		✓			
4	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna		✓			
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan			✓		

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

Riska Dwiyani.....

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : HERNI
Jabatan : Sekertaris BPD
Jenis Kelamin : [1] ~~Laki-laki~~ [2] Perempuan *)

*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami	✓				
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami		✓			
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan		✓	..		
4	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna			✓		
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan				✓	

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

HERNI

ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI PADA BADAN
PERMUSYAWARATAN DESA PARARAPAK
BERBASIS WEB

Nama : YUSLINA
Jabatan : Staf Desa
Jenis Kelamin : [1] ~~Laki-laki~~ [2] Perempuan *)
*coret yang tidak perlu

Petunjuk

Pertimbangkan baik-baik setiap pertanyaan, berilah tanda check list (✓) pada salah satu pilihan yang sesuai dengan pilihan anda. Terima Kasih.

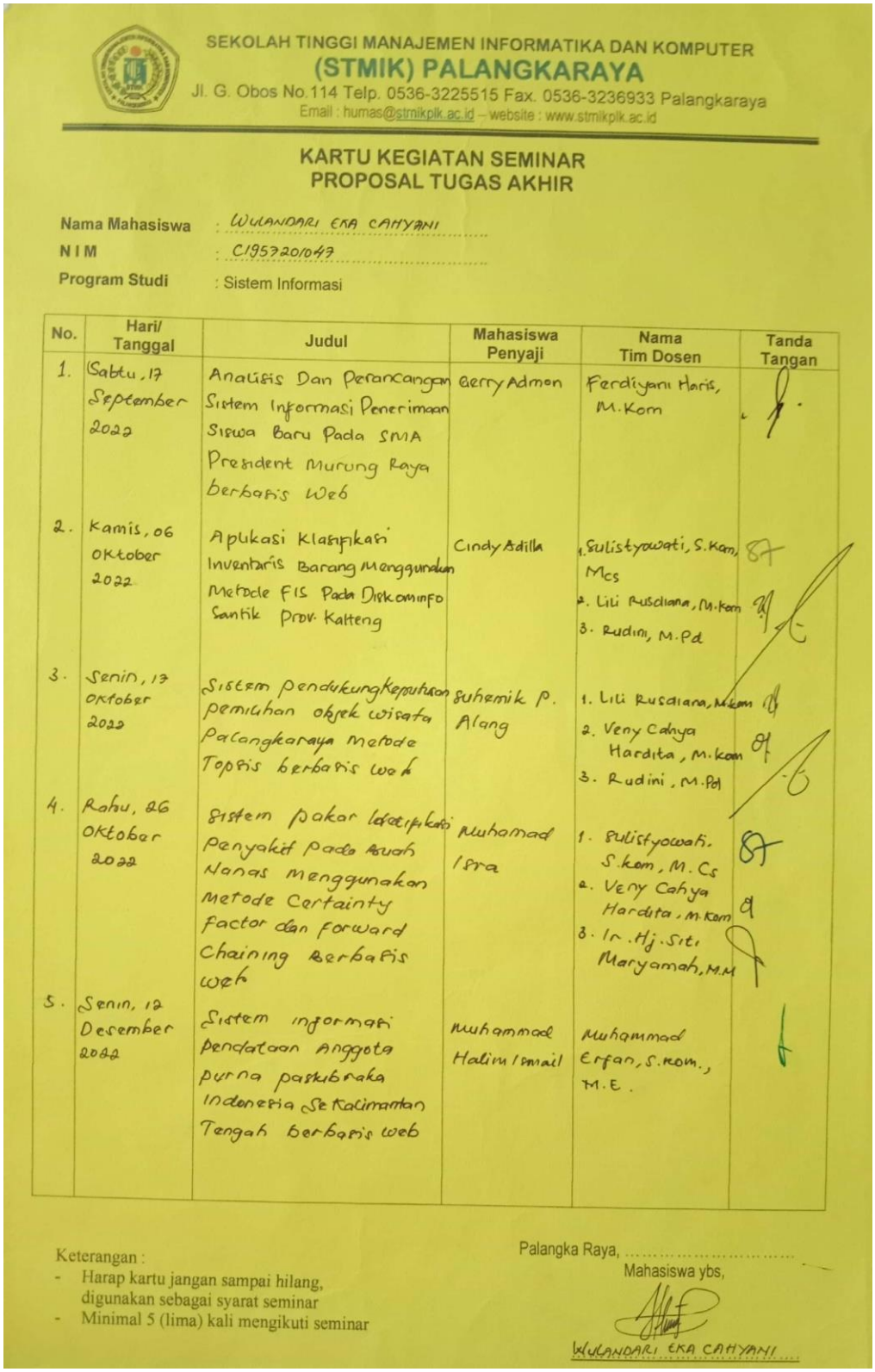
No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
		5	4	3	2	1
1	Desain sistem mudah ini mudah dipahami			✓		
2	Desain halaman pengelolaan data mudah untuk dipahami			✓		
3	Desain tampilan sesuai dengan kebutuhan	✓				
4	Desain sistem ini sudah sesuai dalam segi warna		✓			
5	Informasi yang ditampilkan pada desain sistem ini sesuai dengan kebutuhan		✓			

Keterangan	Jawaban	Bobot
Sangat setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral/ ragu-ragu	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pararapak, Mei 2023

YUSLINA

Lampiran 9 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : WULANDARI EKA CAHYANI
NIM : C1957201047
Program Studi : Sistem Informasi

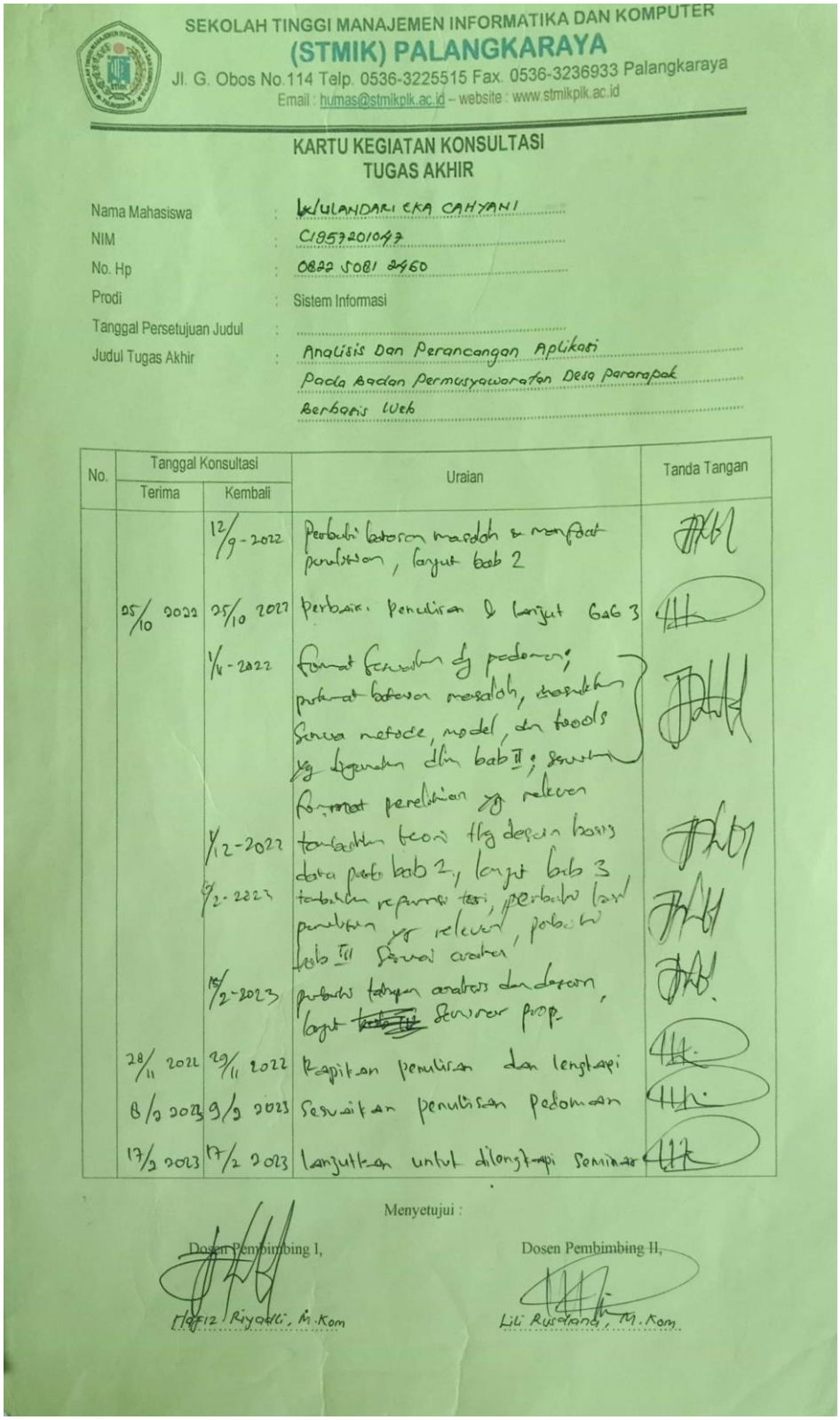
No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	Sabtu, 17 September 2022	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Pada SMA President Murung Raya berbasis Web	Gerry Admon	Ferdiyani Haris, M.Kom	
2.	Kamis, 06 Oktober 2022	Aplikasi Klasifikasi Inventaris Barang Menggunakan Metode FIS Pada Diskominfo Santik Prov. Kalteng	Cindy Adilla	1. Sulistyowati, S.Kom, Mcs 2. Lili Rusdiana, M.Kom 3. Rudini, M.Pd	
3.	Senin, 17 Oktober 2022	Sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata Palangkaraya Metode Topsis berbasis web	Suhemik P. Alang	1. Lili Rusdiana, M.Kom 2. Veny Cahya Hardita, M.Kom 3. Rudini, M.Pd	
4.	Rabu, 26 Oktober 2022	Sistem pakar identifikasi penyakit pada buah Nanas menggunakan Metode Certainty factor dan forward Chaining berbasis web	Muhamad Isra	1. Sulistyowati, S.Kom, M.Cs 2. Veny Cahya Hardita, M.Kom 3. Ir. Hj. Siti Maryamah, M.M	
5.	Senin, 12 Desember 2022	Sistem informasi pendataan Anggota purna paskibraka Indonesia Se Kalimantan Tengah berbasis web	Muhammad Halim Ismail	Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.	

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

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

WULANDARI EKA CAHYANI

Lampiran 10 Kartu Konsultasi bimbingan Tugas Akhir



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

KARTU KEGIATAN KONSULTASI
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Wulandari Eka Cahyani
NIM : C1957201047
No. Hp : 0822 5081 2460
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pada Badan Permusyawaratan Desa Pararapak Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
		12/9-2022	perbaiki batasan masalah & manfaat penulisan, lanjut bab 2	
	25/10 2022	25/10 2022	perbaiki penulisan & lanjut bab 3	
		1/11-2022	format penulisan sdh pedoman; perbaiki batasan masalah, tambahkan semua metode, model, dan tools yg digunakan dlm bab II; sesuaikan format penelitian yg relevan	
		1/12-2022	tambahkan teori yg dipakai baru data pada bab 2, lanjut bab 3	
		9/2-2023	tambahkan referensi teori, perbaiki hasil penelitian yg relevan, perbaiki bab III sesuai arahan	
		15/2-2023	perbaiki tampilan arahan dan lanjut ~~bab III~~ seminar prop.	
	28/11 2022	29/11 2022	kapitan penulisan dan lengkapi	
	8/2 2023	9/2 2023	sesuaikan penulisan pedoman	
	17/2 2023	17/2 2023	lanjutkan untuk dilengkapi seminar	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,
Hafiz Riyadi, M.Kom

Dosen Pembimbing II,
Lili Rusdiana, M.Kom

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 : WULANDARI EKA CAHYANI
NIM : C1953201047
No. Hp : 0822 5081 2460
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Analisis Dan Perancangan Aplikasi Pada Badan permusyawaratan Desa Parangkah Berbasis Web

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
	20/2 2023	20/2 2023	lengkapi hingga lampiran Acc seminar proposal	
		22/8-23	perbaiki kuesioner, kembali rata2 pada bagi Gambar di bab IV	
		30/8-23	lengkapi dan perjelas rancang bangun Gambar pada bab IV.. Selanjutnya lengkapi ke bab V	
		5/6-23	konsultasikan kembali naskah TA lengkap dari hal. sampul s/d lampiran	
		9/6-23	perbaiki lampiran, daftar pustaka, lembar pernyataan di ttd fabulin ujian	
	7/6 2023	7/6 2023	Perbaikan penulisan sesuai pedoman sesuai catatan yg diberikan	
	8/6 2023	8/6 2023	perbaiki penomoran saran, jarak penulisan	
		9/6-2023	Acc Sidang	
	10/6 2023	10/6 2023	ACC Sidang	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Hafiz Rahadi, M.Kom

Dosen Pembimbing II,

Lili Rusdiana, M.Kom