

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA LALONG BERBASIS WEBSITE

Ruhamah, Akramunnisa, Agung Hardian

Ruhamah.uma@gmail.com, akramunnisa@uncp.ac.id, agunghardiansarira@gmail.com
Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi di Desa Lalong berbasis *website* sebagai solusi dari permasalahan pada lokasi penelitian. Metode dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode *Research and Development* mengacu pada model *waterfall*. Teknik Pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi. Adapun *software* yang digunakan adalah *sublime text* sebagai *text editor*, PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL untuk pengolahan basis data dan *xampp* sebagai *local servernya*. Metode pengujian sistem yang digunakan yaitu *black box testing* berfokus pada hasil eksekusi dan fungsionalitas *website*. Hasil pengujian ahli memberikan penilaian rata-rata sebesar 4,44 dengan kategori baik dan hasil respon pengguna memberikan penilaian rata-rata sebesar 4,90 dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi sistem informasi di Desa Lalong berbasis *website* telah layak digunakan dan sudah sesuai dengan fungsi yang dibutuhkan.

Kata kunci : Informasi, Website, PHP, MySQL, dan XAMPP.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi di jaman sekarang memicu terjadinya efisiensi di segala sektor masyarakat. Pengaruh dari kemajuan teknologi, tidak hanya dapat dirasakan pada bidang bisnis, namun juga pada bidang pemerintahan yang mengalami kemajuan dari segi teknologi. Pemanfaatan teknologi sangatlah penting, karena bisa membuat pekerjaan semakin efektif dan efisien. Khususnya pada bidang pemerintahan, kemajuan teknologi diharapkan bisa menjadikan sistem pemerintahan menjadi semakin transparan dan akuntabel. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat melahirkan model pelayanan publik yang dilakukan melalui *electronic system* (Mardiasmo, 2018).

Pemerintah desa adalah lembaga yang bertugas mengelola wilayah tingkat Desa atau Kelurahan. Lembaga ini diatur melalui peraturan pemerintah No.72 Tahun 2005 tentang pemerintah desa yang diterbitkan untuk melaksanakan ketentuan pasal 216 ayat (1) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang pemerintah daerah. Sistem informasi Desa Lalong adalah bagian tak terpisahkan dalam implementasi Undang-Undang Desa. UU desa pasal 36 tentang sistem informasi kantor Desa jelas disebutkan bahwa masyarakat berhak mendapatkan akses informasi melalui sistem informasi yang dikembangkan oleh pemerintah daerah kabupaten atau kota (Nimastuti, 2018).

Kantor Desa Lalong adalah salah satu kantor Desa yang ada di

Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu yang merupakan instansi pemerintahan. Desa Lalong mengalami kendala atau masalah dalam penyebaran informasi kepada masyarakat secara luas, dimana penyebaran informasi yang dilakukan masih bersifat manual, dalam hal ini masih dilakukan dengan cara menyampaikan lewat papan pengumuman atau datang ke kantor untuk bertanya sehingga pelayanan staf Kantor Desa menjadi kurang efektif. Selain itu, masyarakat Desa Lalong mengalami kesulitan dalam melakukan pelaporan keuangan dan kegiatan terkait hal-hal yang ada di Kantor Desa Lalong dan tidak adanya media yang mewadahi layanan informasi yang ada pada kantor Desa.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu dan mempercepat dalam pengolahan sistem informasi. Sistem yang akan diimplementasikan dapat memudahkan dalam penyediaan informasi agar lebih mudah dan efektif.

2. Metodologi

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dan studi literature dan dokumentasi data.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu keadaan maupun prosedur-prosedur yang digunakan pada suatu tempat atau lokasi. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung sistem informasi yang digunakan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung melalui tanya jawab terhadap narasumber sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara terhadap Kepala Desa dan Sekretaris dan operator untuk

mendapatkan informasi terkait masalah yang diangkat di dalam penelitian ini.

c. Studi Pustaka

Pada metode ini digunakan dengan mencari data atau materi tertulis baik buku-buku yang berkaitan dengan obyek penulisan seperti skripsi, bahan kuliah, artikel jurnal, dan sumber-sumber lainnya.

d. Dokumentasi Data

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui data tertulis maupun berupa file foto, peneliti mencari data berupa buku catatan, foto dan lain sebagainya mengenai objek yang akan diteliti dalam hal ini Kantor Desa Lalong, Kecamatan Walenrang, Kabupaten Luwu.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak waterfall yang menyediakan pendekatan perangkat lunak secara terurut dan sequensial dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean dan tahap pengujian. Adapun langkah-langkah pengembangan sistem dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis perangkat lunak dilakukan dengan mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak. Dimana dalam proses pengumpulan kebutuhannya dilakukan dengan melalui observasi dan wawancara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung. Informasi tersebut selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

b. Desain

Desain perangkat lunak merupakan proses perancangan sistem berdasarkan hasil analisis dari tahapan sebelumnya untuk menggambarkan mengenai arsitektur perangkat lunak, struktur data dan prosedur pengkodean. Tahapan ini fokus pada pembuatan desain yang akan diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan Kode Program (Implementasi)

Tahapan ini dilakukan setelah desain atau rancangan telah selesai dilakukan yaitu dengan menerapkan atau mengimplementasikan desain kedalam sebuah program/*coding* sesuai dengan analisis kebutuhan mengenai spesifikasi yang dibutuhkan oleh *user*.

d. Pengujian

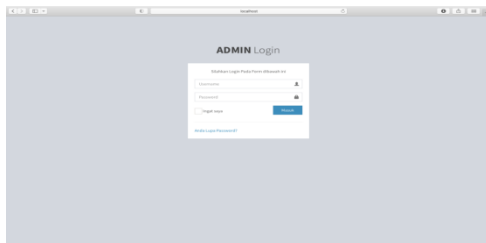
Tahap pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian telah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian perangkat lunak menggunakan pengujian *black box* yang dilakukan oleh pakar/ahli dalam bidang rekayasa perangkat lunak.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Tampilan Interface

1) Tampilan Menu Login Admin

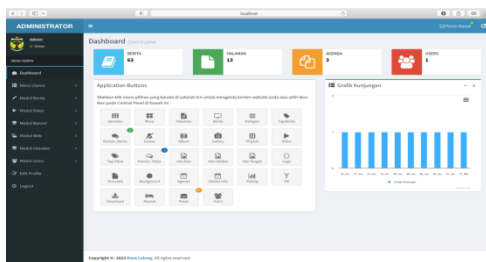
Tampilan halaman menu *login* admin untuk masuk ke sistem



Gambar 1. Tampilan Menu Login Admin

2) Tampilan Menu Dashboard Admin

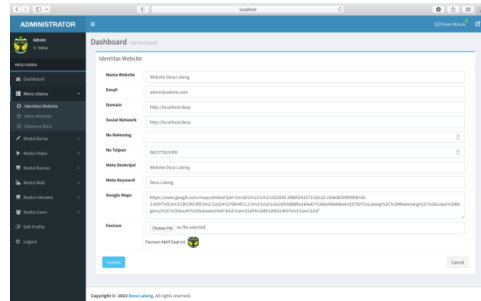
Berikut tampilan menu *dashboard* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam sistem.



Gambar 2. Tampilan Menu Dashboard Admin

3) Tampilan Menu Identitas Website Admin

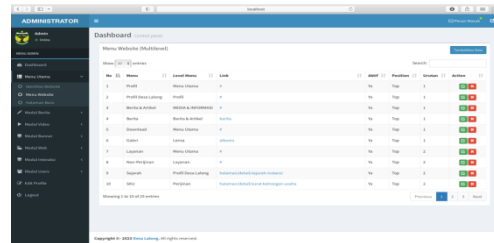
Berikut tampilan menu data admin admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu identitas *website*



Gambar 3. Tampilan Menu Data Admin

4) Tampilan Menu website Admin

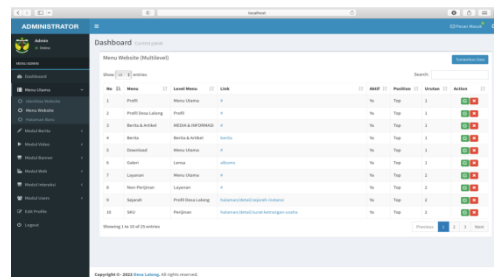
Berikut tampilan menu *website* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *website*.



Gambar 4. Tampilan Menu Website Admin

5) Tampilan Menu Halaman Baru Admin

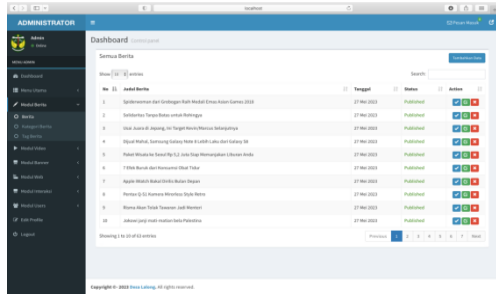
Berikut tampilan menu halaman baru admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu halaman baru.



Gambar 5. Tampilan Menu Halaman Baru Admin

6) Tampilan Menu Berita Admin

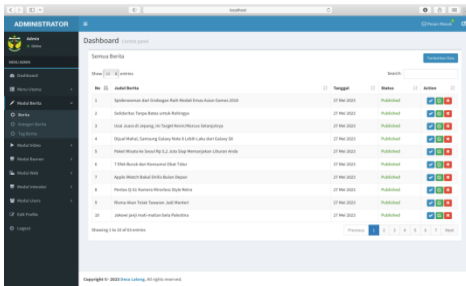
Berikut tampilan menu menu berita admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu berita.



Gambar 6. Tampilan Menu Berita Admin

7) Tampilan Menu Kategori Berita Admin

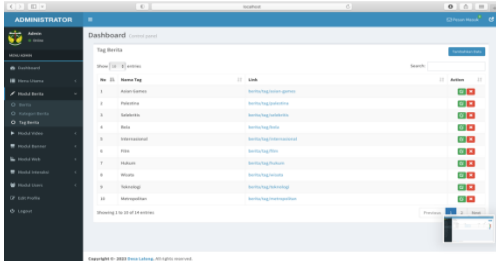
Berikut tampilan menu menu kategori berita admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu kategori berita.



Gambar 7. Tampilan Menu Kategori Berita Admin

8) Tampilan Menu Tag Berita Admin

Berikut tampilan menu *tag* berita admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *tag* berita.

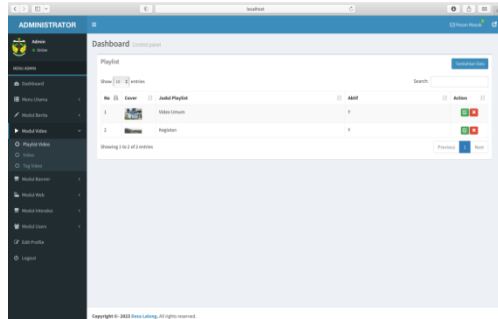


Gambar 8. Tampilan Menu Tag Berita Admin

9) Tampilan Menu Playlist Video

Admin

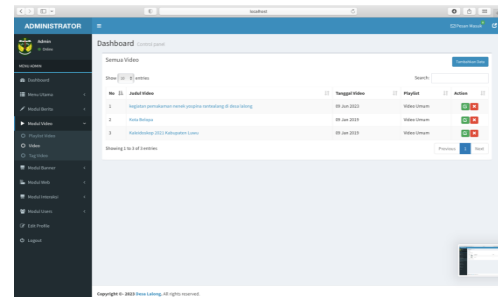
Berikut tampilan menu *playlist* video admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *playlist* video.



Gambar 9. Tampilan Menu Playlist Video Admin

10) Tampilan Menu Video Admin

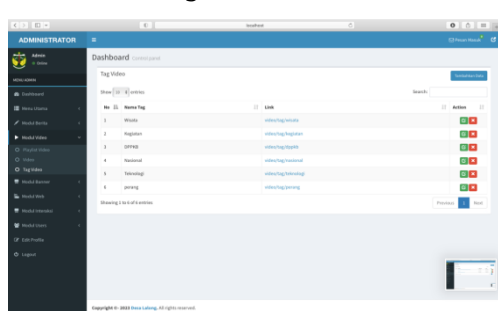
Berikut tampilan menu video admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu video, dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini.



Gambar 10. Tampilan Menu Video Admin

11) Tampilan Menu Tag Video Admin

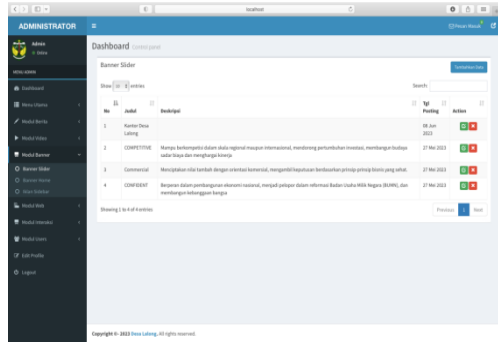
Berikut tampilan menu *tag* video admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *tag* video.



Gambar 11. Tampilan Menu Tag Video Admin

12) Tampilan Menu *Banner Slider* Admin

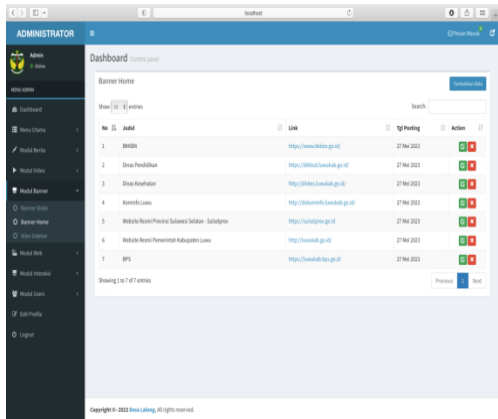
Berikut tampilan menu menu *banner slider* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *banner slider*.



Gambar 12. Tampilan Menu *Banner Slider* Admin

13) Tampilan Menu *Banner Home* Admin

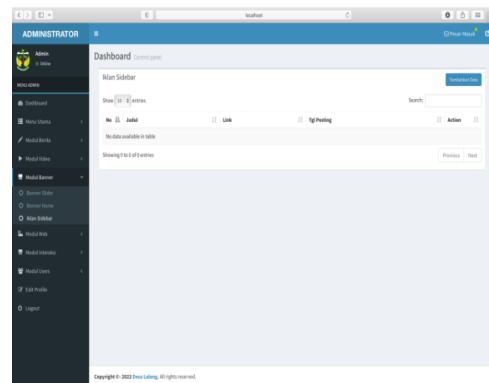
Berikut tampilan menu *banner home* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *banner home*.



Gambar 12. Tampilan Menu *Banner Home* Admin

14) Tampilan Menu *Iklan Sidebar* Admin

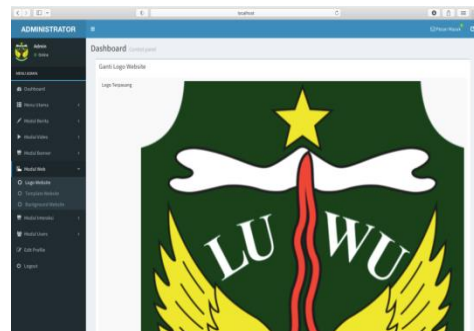
Berikut tampilan menu iklan *sidebar* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu iklan *sidebar*.



Gambar 14. Tampilan Menu *Iklan Sidebar* Admin

15) Tampilan Menu *Logo Website* Admin

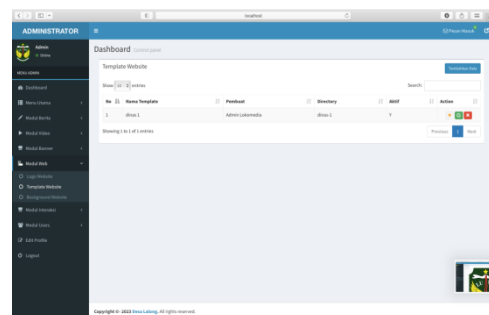
Berikut tampilan menu logo *website* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu logo *website*.



Gambar 15. Tampilan Menu *Logo Website* Admin

16) Tampilan Menu *Template Website* Admin

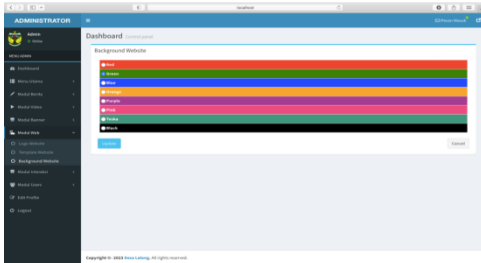
Berikut tampilan menu *template website* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *template website*.



Gambar 16. Tampilan Menu *Template Website* Admin

17) Tampilan Menu *Background Website Admin*

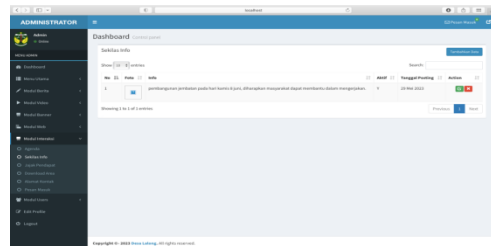
Berikut tampilan menu *background website* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *background website*.



Gambar 17. Tampilan Menu *Background Website Admin*

18) Tampilan Menu Sekilas Info Admin

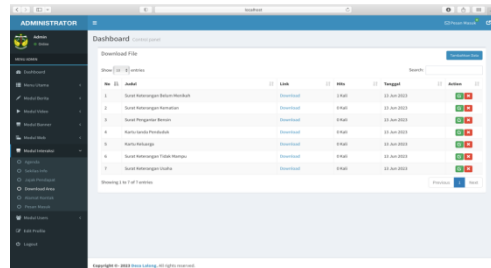
Berikut tampilan menu sekilas info admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu sekilas info.



Gambar 18. Tampilan Menu Sekilas Info Admin

19) Tampilan Menu *Download Area Admin*

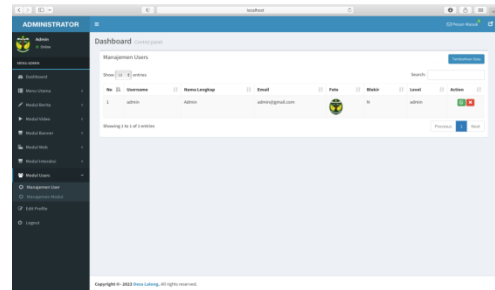
Berikut tampilan menu *download* area admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu *download* area.



Gambar 19. Tampilan Menu *Download Area Admin*

20) Tampilan Menu Manajemen *User Admin*

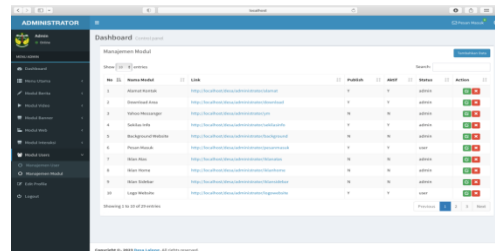
Berikut tampilan menu manajemen *user* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu manajemen *user*.



Gambar 20. Tampilan Menu Manajemen *User Admin*

21) Tampilan Menu Manajemen Modul Admin

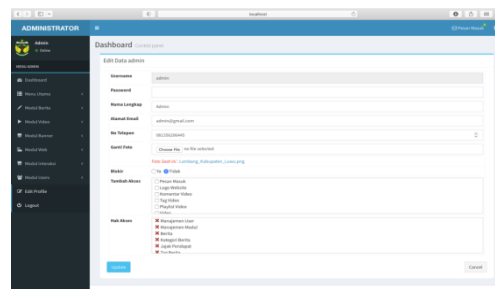
Berikut tampilan menu manajemen modul admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu manajemen modul.



Gambar 21. Tampilan Menu Manajemen Modul Admin

22) Tampilan Menu Edit *Profile Admin*

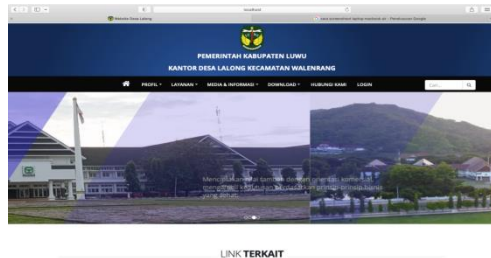
Berikut tampilan menu edit *profile* admin, dimana tampilan yang akan muncul setelah admin berhasil masuk dalam menu edit *profile*.



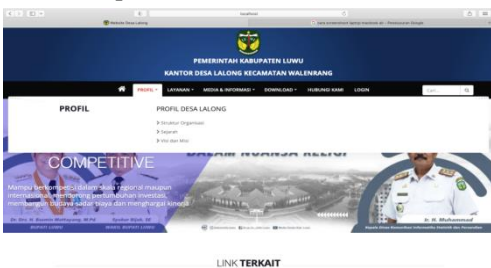
Gambar 22. Tampilan Menu *Banner Home Admin*

23) Tampilan Menu *Home User*

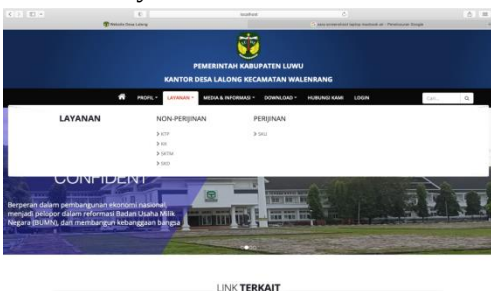
Berikut tampilan menu *home*, dimana tampilan yang akan muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman *website*.

Gambar 23. Tampilan Menu *Home User*24) Tampilan Halaman Profil *User*

Berikut tampilan halaman profil, dimana tampilan yang akan muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman profil.

Gambar 24. Tampilan Halaman Profil *User*25) Tampilan Halaman Layanan *User*

Berikut tampilan halaman layanan, dimana tampilan yang akan muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman layanan.

Gambar 25. Tampilan Halaman Layanan *User*26) Tampilan Halaman Media & Informasi *User*

Berikut tampilan halaman media & informasi, dimana tampilan yang akan

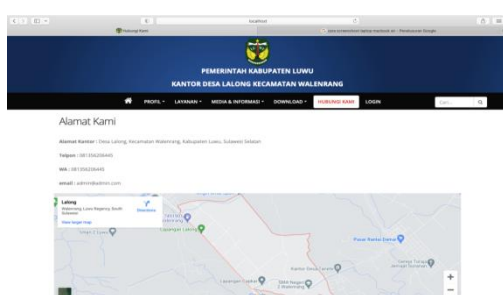
muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman media & informasi.

Gambar 26. Tampilan Halaman Media & Informasi *User*27) Tampilan Menu *Download User*

Berikut tampilan halaman menu *download*, dimana tampilan yang akan muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman menu *download*.

Gambar 27. Tampilan Menu *Download User*28) Tampilan Menu *Hubungi Kami User*

Berikut tampilan halaman menu *hubungi kami*, dimana tampilan yang akan muncul setelah *user* berhasil masuk kedalam halaman menu *hubungi kami*.

Gambar 28. Tampilan Menu *Hubungi Kami User*

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan

bahwa, sistem informasi berbasis *website* ini dapat memberikan informasi terkait Desa Lalong kepada masyarakat sehingga sistem informasi ini dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kinerja staf Kantor Desa Lalong khususnya dalam lingkup masyarakat di Desa Lalong, sehingga dapat bermanfaat bagi seluruh masyarakat untuk mengetahui informasi yang ada.

Sistem informasi ini menggunakan perancangan pendekatan UML meliputi *diagram usecase*, perancangan *diagram activity*, perancangan *diagram sequence*, perancangan *diagram class*, perancangan *interface* dan perancangan *database*. Metode pengembangan *website* ini menggunakan model *waterfall*. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sistem informasi ini telah diuji dengan menggunakan metode *blackbox*, divalidasi oleh ahli *web* dan

dinyatakan berhasil dan layak untuk digunakan.

4.2 Saran

1. Staf Kantor di Desa Lalong diharapkan dapat mengimplementasikan sistem informasi desa berbasis *website* dengan mempersiapkan fasilitas penunjang yang diperlukan.
2. Sistem informasi desa berbasis *website* yang tersedia saat ini dapat dikembangkan dengan menambah fitur-fitur dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan ke depannya.
3. Dilakukan pengenalan aplikasi pada saat sosialisasi sehingga nantinya masyarakat dapat menggunakan dengan baik.

Daftar Pustaka

- [1] Mardiasmo. 2018. Kemajuan, Tantangan dan Dampak Pemanfaatan Teknologi.
- [2] Nimastuti E. 2018. Peran Desa Dalam Penerapan Tata Kelola Pemerintahan. Bandar Lampung.