

## SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB DESA SINAR BANTEN KECAMATAN BEKRI

Fatkholil Darus Kurniawan<sup>1</sup>, Amalyanda Azhari<sup>2</sup>, Diyah Trinovita<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STMIK Kalirejo Lampung, Indonesia

Email: [2amalyandaazhari@gmail.com](mailto:2amalyandaazhari@gmail.com)

[3diyahtrinovita@stmikkalirejo.ac.id](mailto:3diyahtrinovita@stmikkalirejo.ac.id)

### Abstrak

Informasi berkenaan dengan segala informasi yang berkaitan dengan Desa Sinar Banten dalam beberapa aspek masih menggunakan media sederhana. Sistem yang sedang berjalan juga menjadikan lambannya proses penyampaian informasi oleh pihak Desa kepada para penduduk. Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang cepat memberikan dampak yang luar biasa dalam pola kehidupan masyarakat yang dinamis dan cepat. Pemerintah Desa belum memiliki alamat website, hal ini menyebabkan informasi yang dimiliki Desa belum bisa diakses masyarakat luas. Di era teknologi yang semakin maju ini sebuah sistem informasi berbasis website diterapkan di Desa Sinar Banten untuk mengatasi kendala-kendala diatas, dengan adanya sistem informasi Desa berbasis website di Desa Sinar Banten masyarakat bisa secara langsung mengakses berbagai macam informasi yang disajikan.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Website, Sinar Banten

### Abstract

*Decision making in an institution/school is very important. The school principal should make a decision based Sinar Banten is a village in Bekri Sub-District, Central Lampung Regency. Information regarding all information related to the Village in several aspects still uses simple media. The current system also slows down the process of conveying information by the Village to residents. The rapid development of the world of information and communication technology has had a tremendous impact on the dynamic and fast pattern of people's lives. The Village Government does not yet have a website address, this causes information owned by the Village to be inaccessible to the wider community. In this era of advanced technology, a website-based information system has been implemented in Sinar Banten Village to overcome the above constraints, with the existence of a website-based Village information system in Sinar Banten Village, the community can directly access various kinds of information presented.*

**Keywords:** Information System, Website, Sinar Banten

### 1. PENDAHULUAN

Menjadi siswa berprestasi adalah impian setiap Teknologi dan informasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan saat ini. Hal ini terlihat dari proses untuk mendapatkan informasi yang dapat diperoleh secara cepat, tepat dan akurat dengan didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Kemajuan teknologi ini membuat banyak organisasi dan lembaga pendidikan menggunakan teknologi berbasis website untuk membantu menyebarkan informasi.

Kelurahan adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia dibawah Kecamatan. Dalam konteks otonomi daerah di Indonesia, Kelurahan merupakan wilayah kerja lurah sebagai perangkat daerah Kota atau Kabupaten. Kelurahan merupakan unit pemerintahan terkecil setingkat dengan Desa. Berbeda dengan desa, Kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas dalam perkembangannya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 12 Tahun 2007 Tentang Pedoman Penyusunan dan Penerapan Data Profil Desa Kelurahan, Profil Desa dan Kelurahan adalah gambaran menyeluruh tentang karakter Desa dan Kelurahan yang meliputi data dasar keluarga, potensi sumber daya alam, sumber daya manusia, kelembagaan, prasarana dan sarana serta perkembangan kemajuan dan permasalahan yang dihadapi Desa dan Kelurahan. Sinar Banten merupakan salah satu Kelurahan yang ada di Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah dalam pelayanan informasi seperti kegiatan terhadap masyarakat, banyak masyarakat belum mengetahui tentang informasi-informasi yang diberikan karena Kelurahan masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana seperti papan pengumuman, sehingga masyarakat harus datang ke Kelurahan untuk mengetahui informasi tersebut. Oleh sebab itu diperlukan adanya fasilitas media informasi

internet seperti *website* untuk menginformasikan segala pelayanan dan aktifitas Desa pada masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Berbasis Web Desa Sinar Banten Kecamatan Bekri” agar masyarakat mengetahui informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain Sistem Informasi Berbasis Web Profil Desa Sinar Banten yang dinamis dan mudah dipahami oleh masyarakat.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah satu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian mendukung operasi (Jogiyanto H.M, 1998). Menurut Gordon B. Davis dalam Zakiyudin (2012) “Sistem merupakan seperangkat unsur-unsur yang terdiri dari manusia, alat, konsep dan prosedur yang dihimpun menjadi satu untuk maksud dan tujuan bersama”. Sedangkan menurut Raymond McLeod Jr dalam Zakiyudin (2012) “Sistem adalah sekolompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan”. Menurut Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013) Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut. Dari pengertian sistem dan informasi diatas maka dapat kita simpulkan bahwa sistem informasi adalah seperangkat unsur-unsur yang berisi data yang telah diolah sehingga memiliki arti dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan bersama.

### 2.2 Konsep Dasar Perancangan Website.

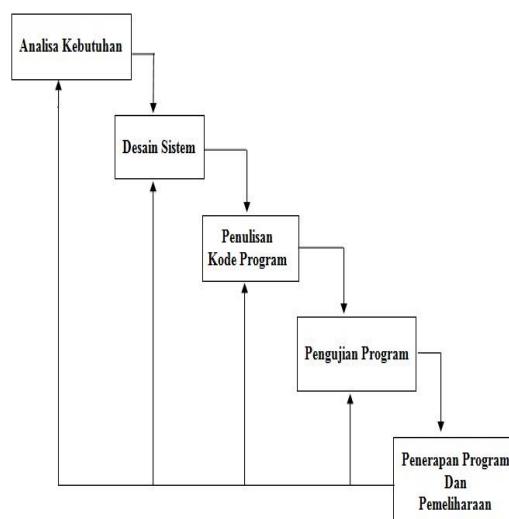
Menurut Alfatta dan Robert (dalam Setiawati, 2018:6) Perancangan sistem mulanya diawali dengan menentukan segala keperluan yang akan memenuhi apa yang dibutuhkan oleh sistem, siapa yang mengambil lengkah dan bagaimana cara menyesuaikannya. Pada dasarnya perancangan sistem bergerak dari input menuju ke *output* sistem, yang terdiri dari *reports* dan *file* untuk memenuhi kebutuhan organisasi.

Menurut Prayitno dkk. (2015), pengertian *website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah *domain* yang mengandung informasi. *Website* ini dibuka melalui sebuah program penjelajahan (*Browser*) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajahan yang bisa digunakan dalam 5 komputer diantaranya: IE

(*Internet Explorer*), Mozilla, Firefox, Netscape, Opera dan yang terbaru adalah Google Chrome (Harminingtyas, 2014:42).

### 3. METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu metode *waterfall* yang mana pada pendekatan ini adalah proses pembuatan sistem melalui tahapan-tahapan yang runtut yaitu dimulai dari proses Analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program kemudian diimplementasikan. langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Waterfall

#### a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini pengembang harus mengatahui seluruh informasi mengenai kebutuhan *software* seperti kegunaan *software* yang diinginkan oleh pengguna dan batasan *software*. Informasi tersebut diperoleh melalui wawancara, *survey* ataupun diskusi. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dibuat.

#### b. Desain Sistem

Desain sistem dilakukan sebelum proses penulisan program dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa saja yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.

#### c. Penulisan Program

Proses penulisan program ini akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang sudah dibuat apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

#### d. Pengujian Program

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk

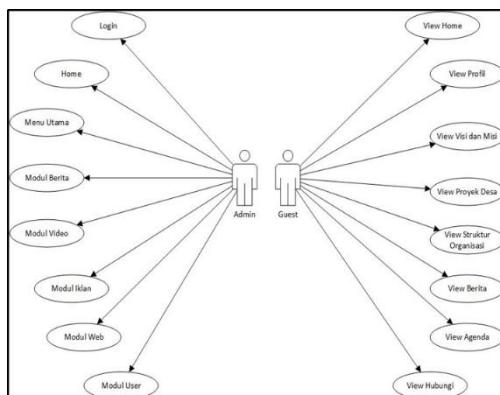
mengetahui apakah *software* sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

e. Implementasi Program

Pada tahap ini akan *software* yang sudah dibuat akan dijalankan atau dioperasikan oleh pengguna. Disamping itu dilakukan pula pemeliharaan yang termasuk perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, peningkatan sistem sesuai kebutuhan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi, wawancara dan studi pustaka yang dilakukan pada tahap sebelumnya, maka penulis dapat menganalisis bahwa belum efektifnya pemanfaatan teknologi informasi dalam proses penyebaran informasi pada Desa Sinar Banten, maka rancangan sistem yang dibuat adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram Berbasis Web

Dari gambar 2 *use case* diagram diatas terdapat dua aktor yang terlibat didalam sistem. Kedua aktor tersebut masing-masing berperan sebagai admin dan *guest*. *guest* bertindak sebagai orang yang dapat melakukan aktifitas seperti melihat informasi dari *website* Desa Sinar Banten. Sedangkan admin adalah pihak yang bertanggung jawab atas *maintenance* data *master* pada sistem.

#### Tampilan Interface Website

Tampilan *interface website* dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini:

1) Tampilan Menu *Login Admin*

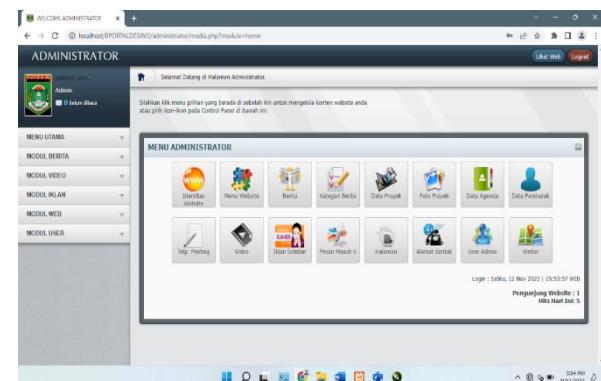
Halaman ini merupakan halaman *login* untuk admin. Halaman ini menampilkan *input username*, *password*, kode *captcha* dan *button login*, agar admin bisa masuk ke halaman administrator.



Gambar 3. Halaman Login Admin

2) Tampilan *Control Panel Dashboard Admin*

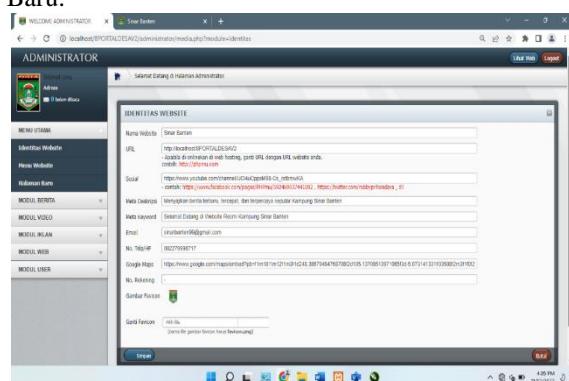
Halaman ini merupakan halaman *dashboard Admin* setelah melakukan *login*.



Gambar 4. Tampilan Menu Home

3) Tampilan Menu Utama

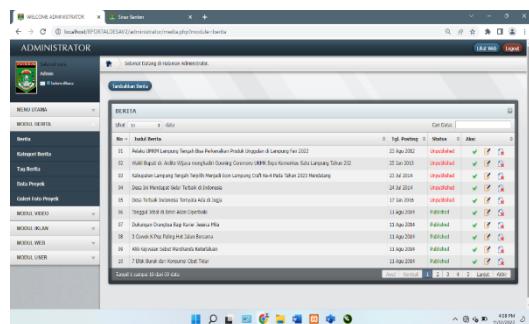
Halaman ini merupakan halaman Menu Utama yang menampilkan beberapa submenu diantaranya menu Identitas Website, Menu Website, dan Halaman Baru.



Gambar 5. Tampilan Menu Utama

4) Tampilan Modul Berita

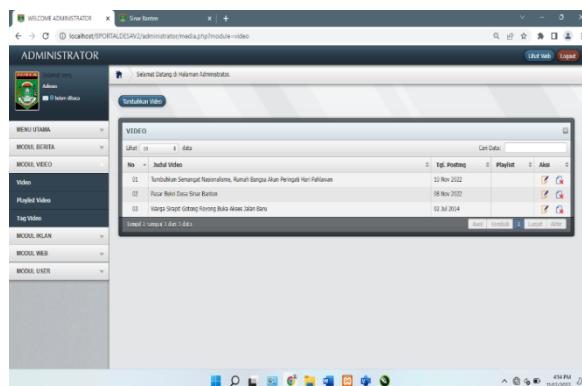
Halaman ini merupakan halaman Modul Berita yang menampilkan beberapa submenu diantaranya menu Berita, Kategori Berita, Tag Berita, Data Proyek, dan Galeri Foto Proyek.



Gambar 6. Tampilan Modul Berita

#### 5) Tampilan Modul Video

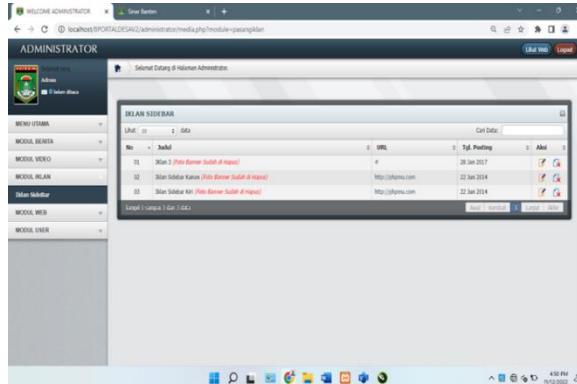
Halaman ini merupakan halaman Modul Video yang menampilkan beberapa submenu diantaranya menu Video, *Playlist* Video, Tag Video



Gambar 7. Tampilan Modul Video

#### 6) Tampilan Modul Iklan

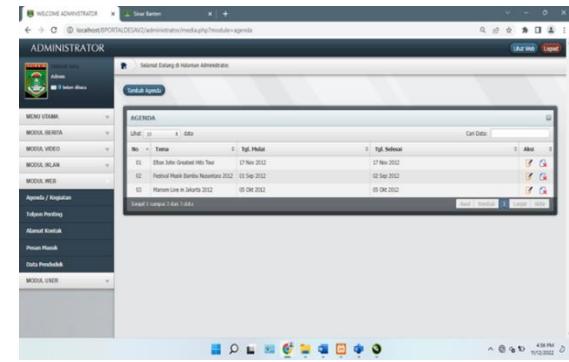
Halaman ini merupakan halaman Modul Iklan yang menampilkan submenu *Sidebar*. Submenu tersebut memiliki fungsi untuk menambahkan iklan.



Gambar 8.1 Tampilan Modul Iklan

#### 7) Tampilan Modul Web

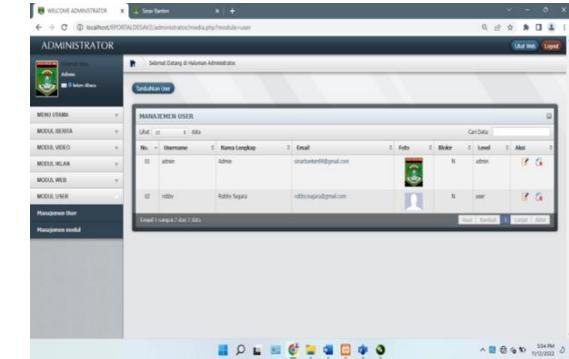
Halaman ini merupakan halaman Modul Web yang menampilkan beberapa submenu diantaranya menu Agenda/Kegiatan, Telepon Penting, Alamat Kontak, Pesan Masuk, dan Data Penduduk.



Gambar 9. Tampilan Modul Web

#### 8) Tampilan Menu Modul User

Halaman ini merupakan halaman Modul User yang menampilkan beberapa submenu diantaranya menu Manajemen User dan Manajemen Modul



Gambar 10. Tampilan Modul User

#### 9) Tampilan Home

Tampilan halaman menu *home* merupakan tampilan awal dari website Desa Sinar Banten yang dimana pada menu ini dapat menuju ke halaman selanjutnya dengan menggunakan tombol yang telah tersedia, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Gambar 11. Tampilan Home

#### 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu Sistem Informasi Berbasis Web Desa Sinar Banten dapat diterapkan sehingga akan memberikan

informasi yang cepat dan akurat kepada publik secara optimal. Sistem Informasi Berbasis *Web* Desa Sinar Banten memberikan informasi tentang Desa Sinar Banten. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam pendistribusian informasi kepada warga Desa Sinar Banten. Terwujudnya sistem informasi berbasis IT (*information Technology*) di Desa Sinar Banten.

Adapun saran dalam penelitian ini agar Sistem Informasi Desa Berbasis *Web* Desa Sinar Banten agar lebih baik diantaranya: Secara berkala informasi yang dmuat dalam program aplikasi *web* Desa Sinar Banten harus selalu diperbarahui sesuai kebutuhan sistem supaya setiap pengunjung tidak mengalami rasa jemu. Disarankan untuk dikembangkan sehingga tidak hanya informasi Profil Desa saja melainkan dapat dibuatkan sistem yang memuat informasi tentang pelayanan surat, APBDES dan lain sebagainya. Pengguna di Kantor Desa Sinar Banten memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengoperasikan sistem informasi berbasis *web* yang diusulkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aziz, A., & Tampati, T. 2015. *Analisis Web Server untuk Pengembangan Hosting Server Institusi: Pembandingan Kinerja Web Server Apache dengan Nginx*, 1(2), 9.
- Christian, A., Hesinto, S., & No, J. P. 2018. *Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap*, 07, 6.
- Darmawan, Deni., & Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendy & Nuqoba. 2016. *Penerapan Framework Bootstrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai*. *Jurnal Informatika Mulawarman*. Vol.11 No.1.
- Jogiyanto, HM. 1991. *Analisis & Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur*. Yogyakarta: Andi Offset
- Madcoms. 2016. *Pemrograman PHP dan MySQL untuk Pemula*. andi. Yogyakarta.
- Munir, S., Adidaya, W., Riansyah, E., & Sasmita, H. 2016. *Perancangan Sistem INformasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework MVC Pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri*, 2, 8.
- Prayitno, A.Y.S. 2015. Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Website Untuk Para Penulis. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1), 1–10.
- Putri, E. M. 2016. *Sistem Informasi Berbasis Website di Lingkungan Pemerintahan Kota Yogyakarta*, 15.
- Putri, S. I. 2016 *Perancangan Sistem Perpustakaan Online Menggunakan Metode Model View Controller (MVC) Studi Kasus STMIK Asia Malang*, 7.
- Raymond McLeod. Jr, dan George P. Schell. 2012. “*Sistem Informasi Manajemen*”, 10th ed, Jakarta: Salemba Empat.
- Setiadi, dkk. (2010). *Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Persediaan Barang (Studi Kasus: PT. Banten Tirta Kharisma)*. Program Studi Komputerisasi Akuntansi Politeknik Telkom Bandung.
- Suharmawan. (2018). *Modul Materi Corel Draw X7*. Academia.