

**KEMENTERIAN, PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI PORTAL INFORMASI BERBASIS WEB  
PADA DESA KERTAMUKTI**



**Diajukan Oleh:**

**OKTA PITRIANI**

**011210005**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2024**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

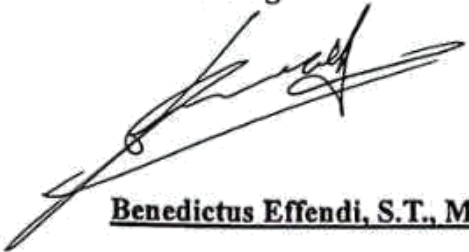
---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : OKTA PITRIANI  
**NOMOR POKOK** : 011210005  
**PROGRAM STUDI** : INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU  
**JUDUL** : APLIKASI PORTAL INFORMASI  
BERBASIS WEB PADA DESA  
KERTAMUKTI

**Tanggal : 24 Mei 2024**

**Pembimbing**



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIDN : 0221027002**

**Mengetahui,**

**Rektor**



**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP: 09.PCT.13**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH


---

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : OKTA PITRIANI  
NOMOR POKOK : 011210005  
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA  
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU  
JUDUL : APLIKASI PORTAL INFORMASI  
BERBASIS WEB PADADESA  
KERTAMUKTI

Tanggal : 11 Juni 2024

Penguji



Eko Setiawan, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0208098703



Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

**MOTTO:**

“La tahzan innallaha ma’ana”

(At-taubah : 40)

**Kupersembahkan**

1. Allahsubhanahu wata’ala
2. Kepada kedua orangtua
3. Kepada dosen penguji
4. Kepada kakak, adik perempuan  
dan kakak laki-laki
5. Kepada orang tercinta
6. Kepada teman dan sahabat seperjuangan
7. Kepada dosen pembimbing

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan rezeki serta memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “APLIKASI PORTAL INFORMASI BERBASIS *WEB* PADA DESA KERTAMUKTI” ini yang dapat diselesaikan dengan baik dan bertujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang pendidikan jurusan S1 Informatika Program Sarjana di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Pada kesempatan kali ini, sebagai rasa syukur dan hormat, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dan membimbing Penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) sampai dengan tersusunnya laporan ini, Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.,
2. Ketua Program Studi Informatika, Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.,
3. Dosen Pembimbing PKL, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.,
4. Dosen Pembimbing Akademik, Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.,
5. Dosen-dosen Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, serta seluruh Staf dan Karyawan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis tidak mampu menyelesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak baik dari Akademik,

pihak instansi dilokasi praktik kerja lapangan, keluarga, dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan dan dukungannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk dukungan dan semoga Allah SWT berikan balasan yang sebaik-baiknya.

Dengan tersusunnya kata pengantar ini, Penulis berharap laporan PKL ini dapat memberikan manfaat dan nilai guna bagi para pembacanya. Penulis juga menyadari bahwa laporan PKL ini masih jauh dari kata sempurna dan membutuhkan masukan berupa saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan hal yang lebih berkualitas di masa depan. Terima kasih.

Palembang, 15 Maret 2024

Okta Pitriani

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b>	
<b>PENGUJI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR</b>	
<b>GAMBAR.....</b>	
<b>.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR</b>	
<b>TABEL.....</b>	
<b>.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR</b>	
<b>LAMPIRAN.....</b>	
<b>.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	3

1.3.1	Tujuan Praktik Kerja Lapangan .....	3
1.3.2	Manfaat .....	3
1.4	Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.4.1	Tempat Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.4.2	Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.5	Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5.1	Metode Pengamatan (Observasi) .....	5
1.5.2	Wawancara .....	5
1.5.3	Studi Pustaka .....	5
1.5.4	Dokumentasi .....	5

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1	Landasan Teori .....	7
2.1.1	<i>Website</i> .....	7
2.1.2	<i>Database</i> .....	7
2.1.3	Aplikasi .....	7
2.1.4	<i>Flowchart</i> .....	8
2.1.5	UML (Unified Modelling Language ) .....	10
2.2	Gambaran Umum Kantor Desa .....	15
2.2.1	Sejarah Desa Kertamukti .....	15
2.2.2	Visi dan Misi .....	16
2.2.3	Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang .....	17

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1	Hasil Pengamatan .....	19
3.2	Pembahasan .....	23

## **BAB IV PENUTUP**



4.1	Kesimpulan.....	42
4.2	Saran.....	42

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
-----------------------------	-------------

<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
-----------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Pengumuman Berita .....	238
Gambar 3.2 Flowchart Usulan Untuk Admin .....	20
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram Tampilan <i>Website</i> Desa Kertamukti.....	23
Gambar 3.4 Activity Diagram Login.....	24
Gambar 3.5 Activity Diagram User.....	25
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Berita.....	26
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola Galeri.....	27
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Edit Profil .....	28
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i> pada Desa Kertamukti .....	29
Gambar 3.10 Sequence Diagram Login Admin .....	29
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Berita .....	30
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Galeri.....	31
Gambar 3.13 Sequence User Mengakses Website .....	31
Gambar 3.14 Desain halaman tampilan <i>user</i> .....	34
Gambar 3.15 Desain tampilan berita <i>user</i> .....	34
Gambar 3.16 Desain tampilan berita <i>user</i> .....	35
Gambar 3.17 Desain tampilan lokasi <i>user</i> .....	35
Gambar 3.18 Desain tampilan login <i>user</i> .....	36
Gambar 3.19 Desain tampilan beranda <i>admin</i> .....	36
Gambar 3.20 Desain tampilan profil <i>admin</i> .....	37
Gambar 3.21 Tampilan desain kelola visi misi <i>admin</i> .....	37
Gambar 3.22 Tampilan desain kelola berita <i>admin</i> .....	38

Gambar 3.23 Desain tampilan kelola galeri <i>admin</i> .....	38
Gambar 3.24 Tampilan halaman beranda <i>user</i> .....	39
Gambar 3.25 Tampilan halaman berita <i>user</i> .....	40
Gambar 3.26 Tampilan halaman galeri <i>user</i> .....	40
Gambar 3.27 Tampilan halaman lokasi <i>user</i> .....	41
Gambar 3.28 Tampilan halaman lokasi <i>user</i> .....	42
Gambar 3.29 Tampilan halaman beranda <i>admin</i> .....	42
Gambar 3.30 Tampilan halaman profil <i>admin</i> .....	43
Gambar 3.31 Halaman kelola visi misi admin .....	43
Gambar 3.32 Halaman kelola berita <i>admin</i> .....	44



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i> .....	7
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i> .....	10
Tabel 2.4 Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	11
Tabel 2.5 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i> .....	12



## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul. (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan. (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi. (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan. (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan . (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan. (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL. (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi. (Asli)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desa merupakan pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan dalam konteks otonomi daerah di Indonesia, desa dipimpin oleh seorang kepala desa yang berstatus sebagai Aparatur Sipil Negara. Desa mempunyai otonomi yang luas untuk mengelola wilayahnya sendiri dan menjalankan berbagai fungsi penting, seperti menyelenggarakan urusan pemerintahan, pemberdayaan, dan memberikan pelayanan kepada masyarakatnya.

Aplikasi portal informasi berbasis *web* pada Desa Kertamukti adalah sebuah situs *website* yang menyediakan informasi tentang Desa Kertamukti. Aplikasi portal informasi ini juga memiliki tujuan untuk memberikan pelayanan dengan kemudahan akses cepat bagi warga, pihak berwenang, atau siapa pun yang membutuhkan informasi terkait dengan Desa Kertamukti.

Desa Kertamukti terletak di Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan. Desa ini memiliki letak wilayah yang strategis karena terletak di tengah wilayah Kecamatan dan mudah dijangkau oleh masyarakat disekitar kecamatan mesuji raya, bagi warga desa yang memerlukan surat keterangan usaha, pindah, nikah pengantar SKCK, pengantar KK, keterangan KTP sementara dan lain-lain bisa langsung saja ke kantor Desa Kertamukti.



Desa Kertamukti telah menggunakan sistem komputerisasi, tetapi kantor tersebut masih belum memiliki sebuah web yang menjelaskan tentang Portal Informasi di Desa Kertamukti. Proses penyebaran informasi dan berita yang ada di Desa Kertamukti saat ini masih menggunakan sistem konvensional yang dilakukan oleh masyarakat sekitar yang telah lebih dulu mengetahui informasi tersebut, hal ini dirasa masih kurang mengingat penyebaran informasi masih terbatas dan belum merata bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang layanan apa saja yang tersedia di desa dan program apa saja yang akan atau sedang dijalankan. Maka dari itu dalam upaya membantu meningkatkan percepatan penyebaran informasi, dapat dibuat sebuah *website* yang digunakan untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi pada Desa Kertamukti yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka Penulis membuat Laporan PKL dengan judul “**APLIKASI PORTAL INFORMASI BERBASIS WEB PADA DESA KERTAMUKTI**”.

## **1.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pada aplikasi portal informasi ini akan membatasi beberapa hal dalam pembahasannya, mengingat agar tidak menimbulkan pandangan yang berbeda dengan apa yang di bahas pada laporan PKL kali ini dan sudah ditetapkan ruang lingkup yang akan dikaji dan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi Portal Informasi ini dibangun berbasis *website*.

2. Aplikasi ini ditujukan agar mempermudah *user* untuk mendapatkan informasi.
3. Admin dapat menggunakan *web* untuk mengelola data informasi.
4. Aplikasi ini diimplementasikan menggunakan *framework* Laravel 9 dan menggunakan sistem permodelan *UML (Unified Modelling Language)*.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan agar Penulis dapat menerapkan hasil pembelajaran yang sudah didapat melalui pembuatan aplikasi portal informasi untuk Desa Kertamukti dan dapat digunakan oleh masyarakat Desa Kertamukti.

#### **1.3.2 Manfaat**

##### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Mahasiswa mendapat wawasan, pengalaman, koneksi dan meningkatkan peluang kesempatan kerja.
2. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang di dapat selama perkuliahan.
3. Mengetahui ruang lingkup kerja dan gambaran sistem kerja kantor agar dapat mempersiapkan diri sebelum turun langsung ke lingkungan kerja.

### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Praktik Kerja Lapangan**

Dengan adanya *website* portal informasi ini dapat membantu proses dalam menyusun informasi di Desa Kertamukti agar lebih efektif dan efisien serta meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan pada saat melakukan rekap informasi di Desa Kertamukti.

### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Agar penelitian bisa di jadikan sebagai bahan evaluasi bagi mahasiswa akademik, serta dijadikan sebagai referensi bagi penulis seterusnya dalam pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya untuk mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

### **1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan**

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Desa Kertamukti, Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan.

### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Waktu kerja lapangan di laksanakan selama 1 bulan yang dimulai sejak 6 Februari 2024 dan berakhir pada 6 Maret 2024. Praktik Kerja Lapangan dari hari senin sampai hari Jumat. Waktu Praktik Kerja Lapangan dimulai dari jam 08:00 - 14:00 WIB.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1 Metode Pengamatan (Observasi)**

Observasi merupakan suatu penelitian yang dijalankan secara sistematis dan sengaja diadakan dengan menggunakan alat indra (terutama mata) atas kejadian-kejadian yang langsung dapat di tangkap pada waktu kejadian itu berlangsung, Yuhana & Aminy, (2019).

Observasi juga tidak hanya pada manusia, melainkan juga pada benda dan objek-objek lain. Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati proses pengambilan data secara manual oleh Staf Aparatur Sipil Negara di kantor Desa Kertamukti. Dari pengamatan tersebut penulis memperoleh informasi bahwa dalam pengolahan data Desa Kertamukti masih menggunakan cara manual.

### **1.5.2 Wawancara**

Pengertian wawancara atau interview dalam garis besar adalah suatu percakapan antar dua atau lebih orang yang dilaksanakan oleh pewawancara dan narasumber, Rien Reka, (2023).

Dalam melaksanakan wawancara ini, Penulis melakukan wawancara langsung dengan Sekertaris Desa Kertamukti yaitu bapak Dwi Budi Utomo.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Penelitian kepustakaan merupakan suatu metode pengumpulan data dengan memahami dan meneliti teori-teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian, Hamidah et al., (2022).

Data yang didapat adalah data yang spesifik terhadap permasalahan yang akan diteliti. Pada penulisan laporan ini Penulis mengambil sumber-sumber terdahulu dari jurnal, buku dan sumber referensi di internet untuk dapat mendukung laporan Praktik Kerja Lapangan.

#### **1.5.4 Dokumentasi**

Dokumen (dokumentasi) dalam pengertiannya yang lebih universal berupa setiap proses pembuktian yang berdasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis, Juliyanto, (2021).

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Website**

Situs *web* atau *website* merupakan sekumpulan informasi yang terdiri dari halaman *web* yang saling terhubung satu sama lain yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau pun organisasi. Situs *web* yang baik menampilkan visual yang menarik dan berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna, Rochmawati, (2019). (Amelia, 2023; Anggoro, 2021; Febriano & Sawaludin, 2019; Ilham, 2022; Pramada, 2023; Setriawati & Nurjulia, 2023; Sianturi, 2022; Subing, 2021; Utami & Indiarta, 2021; Zainuriani, 2024)

##### **2.1.2 Database**

Data merupakan representasi fakta yang mewakili suatu objek seperti, manusia dan benda. Yang direkam baik dalam bentuk angka, huruf, teks, gambar atau suara, dan memiliki arti secara eksplisit (jelas). Sedangkan *Base* atau Basis adalah tempat bersarang atau berkumpul sesuatu. (M. R. R. Akbar, 2023; Anggara & Wibowo, 2022; Apriansyah, 2023; Ayu, 2023; Ferdian, 2023; Kurniawan & Pratama, 2021; Qory & Pratama, 2021; Saleha, 2021; Sari, 2019; Yuliansyah, 2022)

Basis data adalah kumpulan data terkait yang disimpan bersama dengan redundansi terkontrol untuk melayani satu atau lebih aplikasi secara optimal, Riyan Dirgantara et al., (2023).

### 2.1.3 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur *windows* dan permainan (*game*), dan sebagainya, Rachmad Hakim S (2018) dalam Tri (2020). (M. K. Akbar & Erliansyah, 2024; Alfasyah, 2021; Astuti, 2023; Fadhil, 2022; Hutaneegara, 2021; Jutawan & Kuswira, 2024; Khan, 2019; Nurjulia, 2022; Putra, 2022; Wijaya, 2022)








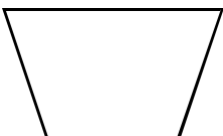

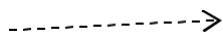
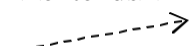
### 2.1.4 Flowchart

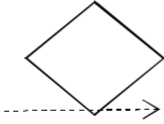
*Flowchart* atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem, Rosaly & Prasetyo, (2020).

Fungsi utama *flowchart* adalah untuk memberikan gambaran alur suatu program dari satu proses ke proses lainnya. Hal ini membuat alur program lebih mudah dipahami oleh semua orang. Selain itu, Peran diagram alur adalah untuk menyederhanakan serangkaian langkah dan membuat informasi lebih mudah dipahami. Adapun simbol-simbol dari *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart***

Simbol	Keterangan
	<i>Terminal</i> , Simbol untuk permulaan atau akhir dari suatu keadaan.
	<i>Display</i> , Digunakan untuk menyatakan keluaran dari layar proyektor.
	Proses, Simbol untuk menunjukkan pengolahan yang akan dilakukan.

Simbol	Keterangan
	<p>Garis Penghubung Alur, Digunakan untuk menyatakan arus suatu proses.</p>
	<p><i>Generalisasi</i>, Simbol yang menunjukkan spesialisasi untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>.</p>
	<p>Operasi Manual, Digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.</p>
	<p>Konektor S, Digunakan untuk menyatakan keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar yang sama.</p>
<p>&lt;include&gt;&gt;</p> 	<p><i>Include</i>, Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.</p>
<p>&lt;&lt;extends&gt;&gt;</p> 	<p><i>Extends</i>, Menunjukkan bahwa suatu use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

Simbol	Keterangan
	<p><i>Decision</i>, Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yaitu True dan False.</p>

(Sumber: Rosaly & Prasetyo, 2020)

### 2.1.5 UML (Unified Modelling Language )

*UML (Unified Modeling Language)* adalah sekumpulan alat yang biasanya digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek, Noviantoro et al., (2022). (M. Akbar, 2024; Anggita, 2021; Aulia, 2023; Firmansyah, 2021; Irawan, 2023; Muhaimin, 2022; Prasetya, 2023; A. Saputra, 2022; C. Saputra, 2023; Wulandari, 2022)

*UML* merupakan sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis *OO (Object Oriented)*. Dalam *UML*, ada beberapa jenis diagram yang sering digunakan, sebagai berikut. (Agustina & Putri, 2024; Agustini, 2021; Aprilya, 2023; Cahyo & Solana, 2023; Hermawan, 2023; Miftarudin & Melliawati, 2021; Prakoso & Nugraha, 2022; Prasetyo, 2021; Pratiwi, 2023; Yanti, 2023)

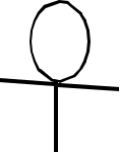



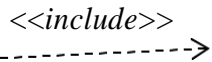
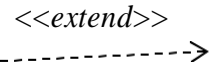
#### a. Use Case Diagram

*Use case* atau diagram *use case* adalah permodelan untuk perlakuan (*behavior*) sistem informasi yang direncanakan akan dibuat, Sulistiati et al., (2021).

Diagram *use case* menggambarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem dengan menceritakan cara penggunaan sistem itu. Simbol-simbol yang sering digunakan

dalam diagram *usecase* digunakan untuk merepresentasikan elemen-elemen dalam cerita interaksi tersebut. Berikut simbol yang sering digunakan pada *usecase diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Simbol-simbol *Use Case Diagram***





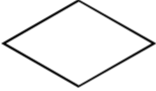
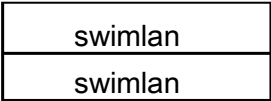
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menampilkan peran yang dimainkan oleh pengguna sistem saat berinteraksi dengan use case.
	<i>Association</i>	Mengilustrasikan hubungan antara aktor dan kasus penggunaan.
	<i>Generalization</i>	Menyatakan keterlibatan aktor yang sudah dispesialisasikan dalam kasus penggunaan.
	<i>Use Case</i>	Penggambaran dan hubungan antara sistem dan aktor dalam konteks yang lebih abstrak.
	<i>Include</i>	Menyatakan bahwa suatu <i>usecase</i> sepenuhnya terdiri dari fungsionalitas yang ada dalam <i>usecase</i> lain.
	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>usecase</i> menjadi tambahan fungsional dari <i>usecase</i> lainnya ketika suatu kondisi tertentu terpenuhi.

(Sumber: Noviantoro et al., 2022)

### b. Activity Diagram

*Activity Diagram* atau diagram aktivitas adalah diagram yang mewakili berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang dikembangkan dan bagaimana setiap aliran dimulai dengan kemungkinan keputusan dan bagaimana setiap aktivitas berakhir, Noviantoro et al., (2022) . Adapun simbol dari *diagram activity* dapat dilihat pada tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Simbol-simbol Activity Diagram**

Simbol	Keterangan
	<i>Activity</i> , Menampilkan interaksi antara setiap kelas antarmuka.
	<i>Action</i> , Kondisi sistem yang mencerminkan pelaksanaan suatu tindakan.
	<i>Initial Node</i> , Bagaimana objek dimulai atau diakhiri.
	<i>Activity Final Node</i> , Bagaimana objek dimulai dan di akhiri.
	<i>Decision</i> , Untuk menggambarkan keputusan atau tindakan yang harus diambil dalam kondisi tertentu.
	<i>Swimlane</i> , Sebuah entitas bisnis yang bertanggung jawab atas kegiatan tertentu.




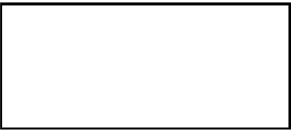

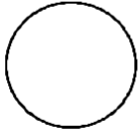

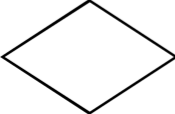
(Sumber: Noviantoro et al., 2022)


### c. Sequence Diagram

*Sequence Diagram* atau Diagram urutan menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem dalam

bentuk pesan terhadap waktu Tullah et al., (2022) . Simbol-simbol dari *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

**Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram***

<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Actor</i> , Mengilustrasikan entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Peserta bisa berupa pengguna, sistem, atau entitas eksternal lainnya.
	<i>Lifeline</i> , Garis vertikal yang memvisualisasikan aktor atau objek dalam sistem. Garis hidup ini menggambarkan masa aktif aktor atau objek tersebut.
	<i>Activity</i> , Merepresentasikan tugas dan fungsi spesifik yang dilakukan oleh pengguna objek atau sistem.
	<i>State</i> , Merepresentasikan keadaan atau kondisi objek atau pengguna saat melaksanakan tugas atau tindakan.
	<i>Object Flow</i> , Merepresentasikan alur objek dalam sistem atau pengguna.
	<i>Initial State</i> , Titik permulaan dari suatu tugas atau aktivitas.
	<i>Control Flow</i> , Merepresentasikan urutan logis dari tindakan atau tugas yang dilakukan dalam suatu sistem.
	<i>Decision Activity</i> , Merepresentasikan titik awal pengambilan keputusan..




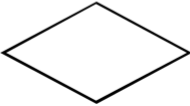
Simbol	Keterangan
	<i>Synchronous message</i> , Dipresentasikan sebagai garis yang tersambung sepenuhnya dengan panah berujung padat.

(Sumber: Noviantoro et al., 2022)





#### d. Class Diagram

*Class Diagram* adalah representasi hubungan antar kelas serta penjelasan rinci setiap kelas dalam desain model suatu sistem. Diagram ini juga menampilkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang membentuk perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan, Noviantoro et al., (2022).

**Tabel 2.5 Simbol-simbol Class Diagram**

Simbol	Keterangan
	<i>Generalization</i> , adalah hubungan di mana objek turunan (descendant) mewarisi perilaku dan struktur data dari objek induknya (ancestor).
	<i>Class</i> , Sekumpulan objek yang memiliki atribut dan operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i> , Penjelasan mengenai langkah-langkah yang diambil oleh sistem untuk mencapai hasil yang dapat diukur bagi seorang pengguna.
	<i>Navi Association</i> , Upaya untuk mencegah keterkaitan antara lebih dari dua objek.



Simbol	Keterangan
	<i>Life Line</i> , Menampilkan dimulainya dan berakhirnya suatu pesan.
	<i>Control Class</i> , Menerangkan koneksi antara batas dengan tabel.
	<i>Realization</i> , Tindakan yang secara nyata dijalankan oleh suatu objek.
	<i>Message</i> , Mendeskripsikan proses pengiriman pesan.

(Sumber: Noviantoro et al., 2022)

## 2.2 Gambaran Umum Kantor Desa

### 2.2.1 Sejarah Desa Kertamukti

Terbentuknya Desa Kertamukti, Desa Kertamukti adalah Mantan Transmigrasi penempatan pada tahun 1986, pada waktu itu pembinaan oleh Departemen Transmigrasi disebut UPTIII.SKPG3.

Pematang Panggang VI, pada tahun 1991 diserahkan ke Pemda Kabupaten Ogan Komering Ilir sehingga menjadi desa definitif dengan nama Desa Kertamukti, Kecamatan Mesuji yang saat ini dimekarkan menjadi Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Provinsi Sumatera Selatan.

Terletak di ujung perbatasan Palembang dan Wilayah Lampung, Desa Kertamukti memiliki jarak sekitar 130 KM dari pusat kota Palembang. Dengan penempatan pertama para

transmigran sebanyak 386 Kartu Keluarga dan penempatan kedua 149 Kartu Keluarga yang didominasi berasal dari pulau Jawa.

Desa Kertamukti merupakan salah satu dari 17 Desa di Wilayah Kecamatan Mesuji Raya, Kabupaten Ogan Komering Ilir dan memiliki luas wilayah sekitar 2.044 Hektar.

Berdasarkan sensus penduduk tahun 2015, Desa Kertamukti Memiliki jumlah penduduk 3026 Jiwa atau 732 Kepala Keluarga yang tersebar dalam 5 wilayah Dusun dan terdiri dari 11 RT. Karena Desa Kertamukti merupakan desa Perkebunan Kelapa Sawit dan Karet, Maka sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani sawit dan karet.

### **2.2.2 Visi dan Misi**

#### **a. Visi**

Mewujudkan Desa Kertamukti menjadi desa yang unggul, mandiri sejahtera dan agamis.

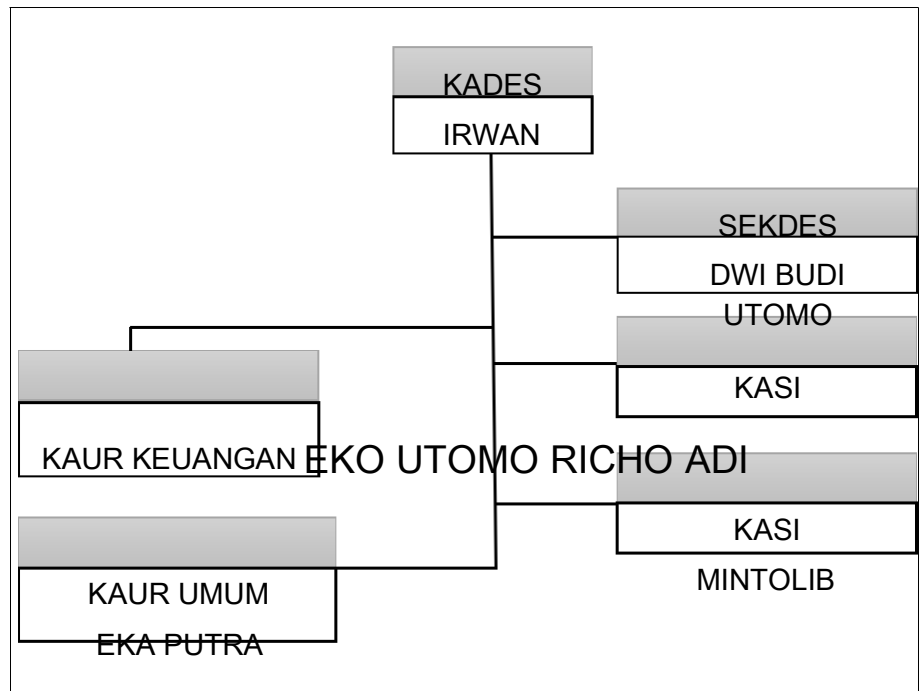
#### **b. Misi**

1. Meningkatkan pelayanan yang PRIMA pada masyarakat.
2. Menciptakan pemerintah desa yang cepat tanggap terhadap keadaan dan aspirasi masyarakat di seluruh wilayah Desa Kertamukti.
3. Meningkatkan pemberdayaan masyarakat agar berhasil guna dalam mendukung kesejahteraan masyarakat.

4. Meningkatkan sarana dan prasarana umum guna mendukung kelancaran perekonomian masyarakat.
5. Pemerataan pembangunan fisik dan non fisik, sehingga tidak akan terjadi kesenjangan sosial di seluruh masyarakat Desa Kertamukti.
6. Meningkatkan sarana, prasarana tempat ibadah dan peningkatan kegiatan keagamaan guna meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta dalam membentuk akhlakul karimah.
7. Meningkatkan kapasitas pengetahuan, pengalaman bagi perangkat desa melalui pendidikan dan pelatihan.
8. Koordinasi dan bekerja sama dengan semua unsur kelembagaan desa, lembaga keagamaan dan lembaga sosial politik supaya dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat yang meliputi bidang : Ekonomi, Sosial, Politik, Budaya, Olahraga, Ketertiban dan keamanan masyarakat.

### **2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang**

#### **a. Struktur Organisasi Desa Kertamukti**



## b. Uraian dan Tugas Wewenang

Tugas dan tanggung jawab setiap bagian yang ada di Kantor

Desa Kertamukti yaitu

### 1. Kepala Desa

Kepala Desa bertugas menyelenggarakan Pemerintahan Desa, melaksanakan pembangunan, pembinaan kemasyarakatan, dan pemberdayaan masyarakat.

### 2. Sekertaris Desa

Sekretaris Desa bertugas membantu Kepala Desa dalam bidang administrasi pemerintahan.

### 3. Kepala Urusan (Kaur)

Kepala urusan bertugas membantu Sekretaris Desa dalam urusan pelayanan administrasi pendukung pelaksanaan tugas-tugas pemerintahan.

#### **4. Kepala Seksi (Kasi)**

Kepala seksi bertugas membantu Kepala Desa sebagai pelaksana tugas operasional.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

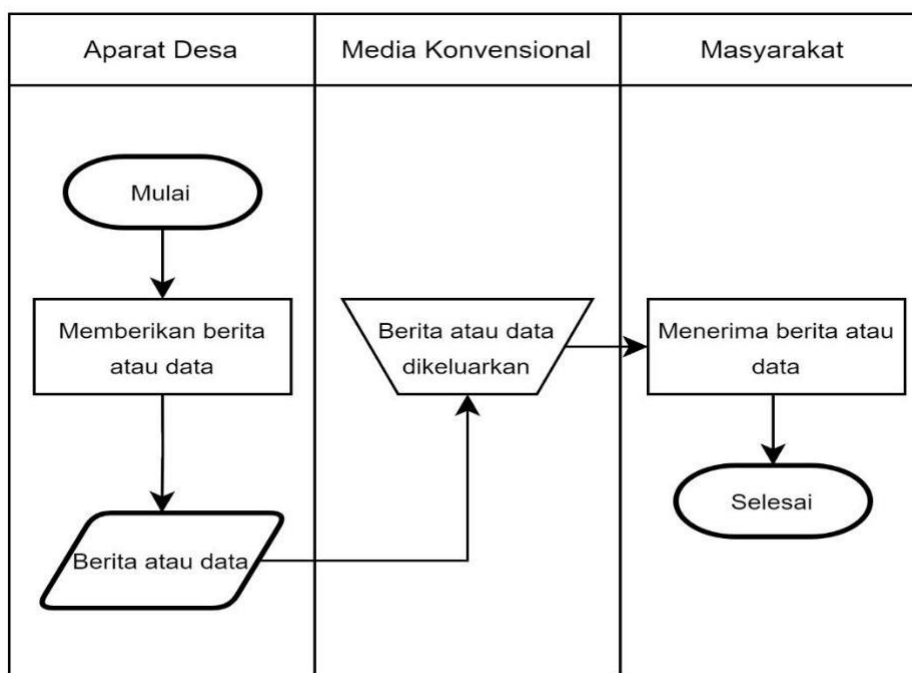
#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis selama melakukan praktik kerja lapangan, dapat di simpulkan bahwa proses penyebaran informasi yang dilakukan masih belum efektif. Oleh sebab itu, penulis memberikan solusi kepada pihak pemerintahan kantor Desa Kertamukti untuk membuat aplikasi portal informasi.

Sistem ini berisikan tentang publikasi informasi yang ada di desa. Kegiatan pemodelan sistem menggunakan diagram *use case* untuk memodelkan kebutuhan sistem, diikuti dengan implementasi, pengkodean dan pengujian antarmuka pengguna namun demikian, model- model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis dan dinamis. Perancangan sistem yang diusulkan dalam penelitian ini mencakup *use case* diagram sebagai acuan dalam pembuatan sistem nantinya.

Flowchart berita yang berjalan pada Desa Kertamukti dapat dijelaskan sebagai berikut pada gambar 3.1:

- a. Aparat desa memberikan berita atau data.
- b. Kemudian berita atau data dimuat dalam media konvensional.
- c. Lalu masyarakat melihat dan menerima informasi berita atau data.
- d. Selesai.



**Gambar 3.1 Flowchart Pengumuman Berita**

### 3.1.1 Flowchart Usulan Untuk Admin

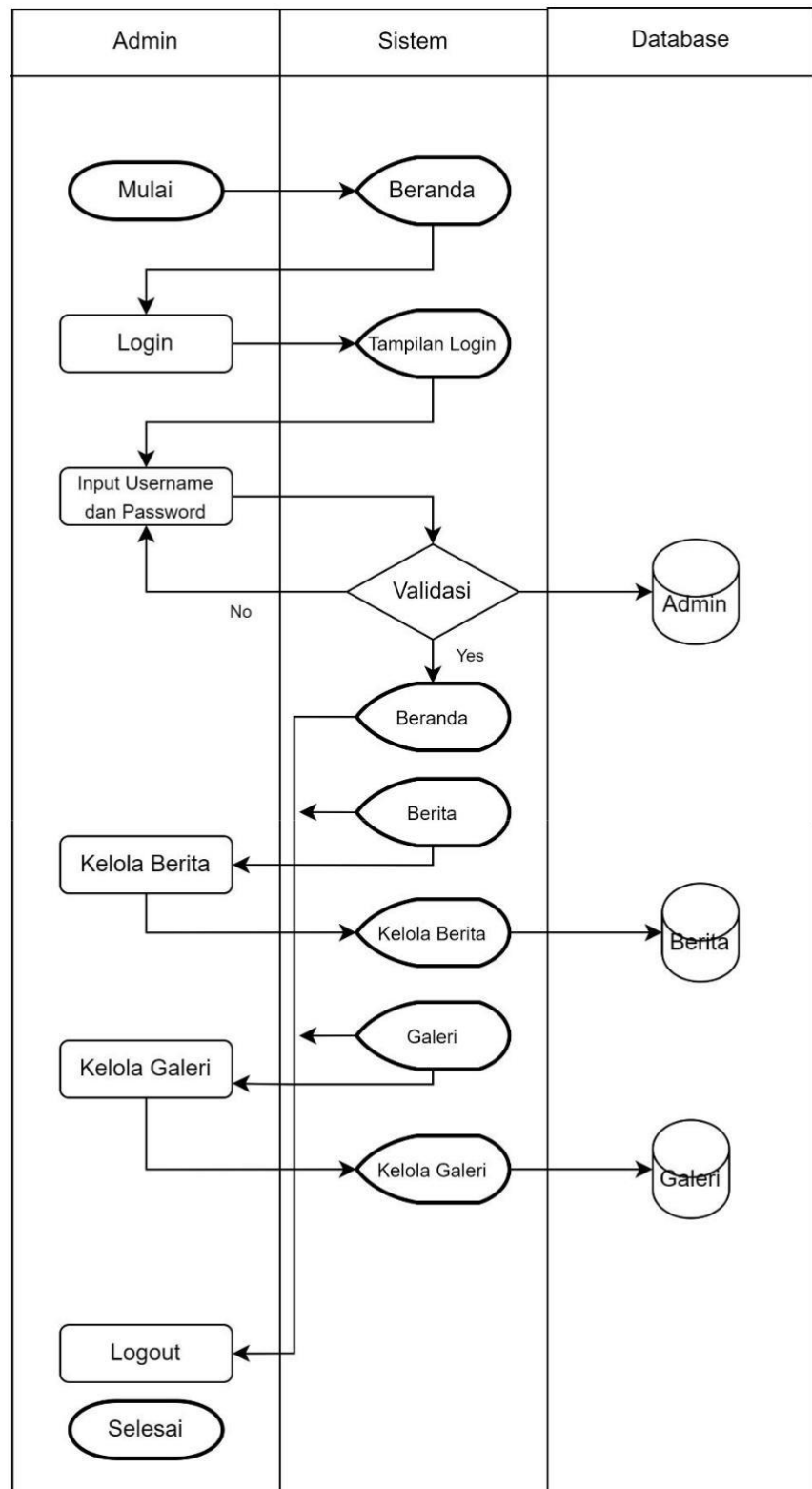
*Flowchart Usulan untuk admin pada Kantor Desa*

Kertamukti dapat dijelaskan sebagai berikut pada gambar 3.2.

- a. Pengguna membuka halaman *website*.
- b. Pada halaman dashboard terdapat menu berita, galeri, lokasi, *Login Admin*.
- c. *Admin Login*, lalu menginput *user* dan *password*. Setelah itu sistem akan memverifikasi *user* dan *password*, jika benar maka admin akan masuk ke halaman *dashboard* dan jika salah admin akan dikembalikan lagi ke tampilan input *user* dan *password*.

- d. Setelah *Admin* menginput *username* dan *password*, data akan disimpan ke table pengguna.
- e. Setelah login berhasil, *Admin* dapat melihat data berita yang sudah dimasukkan sebelumnya.
- f. Pada halaman *dashboard admin* terdapat menu kelola berita, kelola galeri yang akan di tambahkan ke database nantinya.
- g. *Logout* sistem dan selesai.

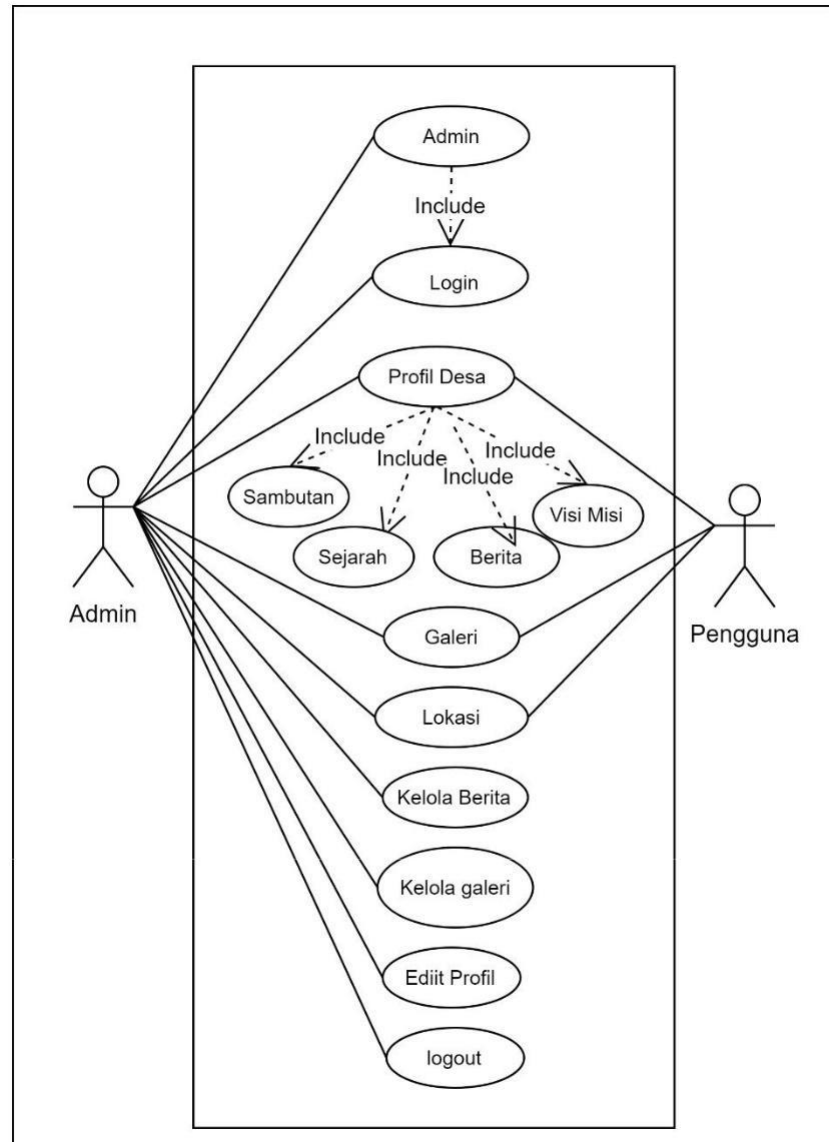




**Gambar 3.2** *Flowchart Usulan Untuk Admin*

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Use Case Diagram



**Gambar 3.3 Use Case Diagram Tampilan Website Desa Kertamukti**

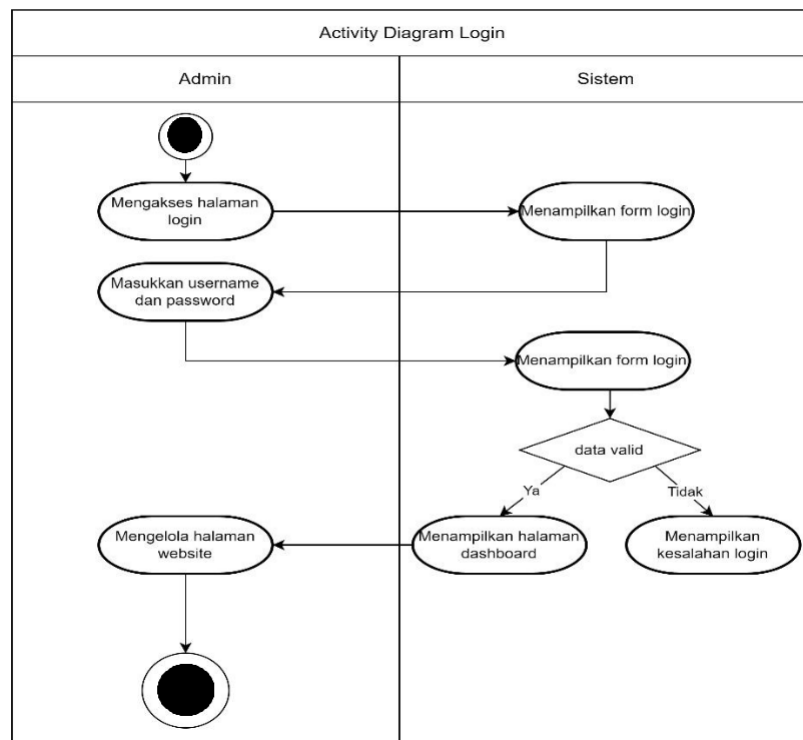
Pada diagram diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa terdapat 2 aktor yang terdiri dari Pengguna dan Admin. Pengguna hanya bisa melihat pusat informasi seperti profil

Kelurahan, sejarah, dan berita yang ada di Desa Kertamukti. Sedangkan Admin selain dari bisa melihat pusat informasi admin juga dapat melakukan CRUD (*Create, Read, Update, dan Delete*) pada profil dan berita.

### 3.2.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan aktivitas yang berjalan dari masing-masing aktor.

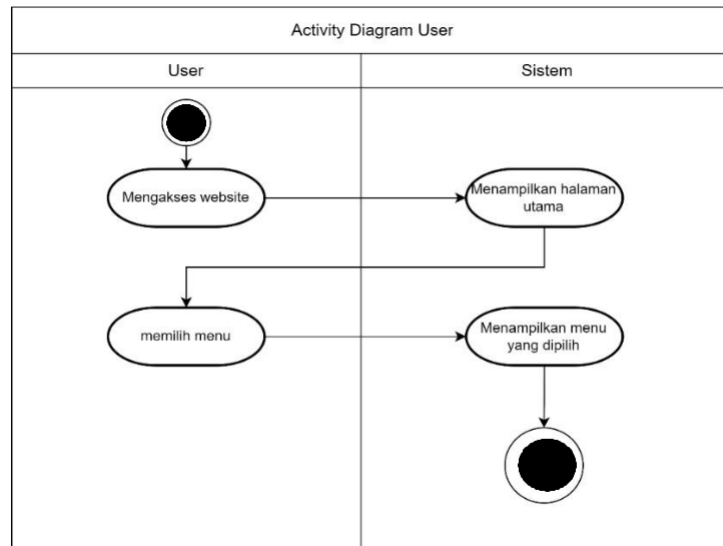
#### 1. Activity Diagram Login



**Gambar 3.4 Activity Diagram Login**

Gambar 3.4 menunjukkan cara memindahkan tindakan *login admin* ke halaman panel admin. Saat mengakses halaman login, administrator sistem memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Selanjutnya sistem akan memeriksa apakah username dan password sudah benar. Jika input salah, Anda akan diarahkan ke halaman login. Dan jika ya, Anda akan diarahkan ke halaman dasbor tempat administrator dapat mengelola situs.

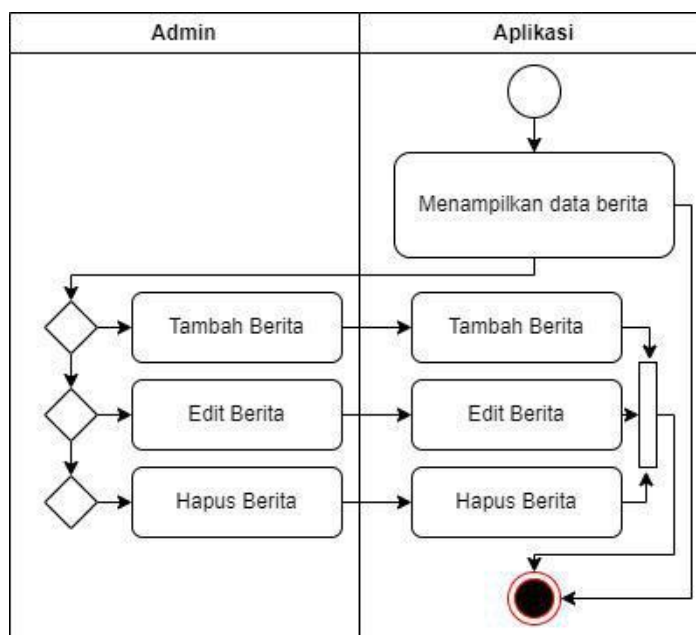
## 2. *Activity Diagram User*



**Gambar 3.5** *Activity Diagram User*

Gambar 3.5 Menunjukkan bahwa ketika pengguna mengunjungi *website*, mereka akan diarahkan ke halaman utama. Ketika pengguna memilih menu halaman pada *website*, sistem menampilkan konten halaman dari menu yang dipilih.

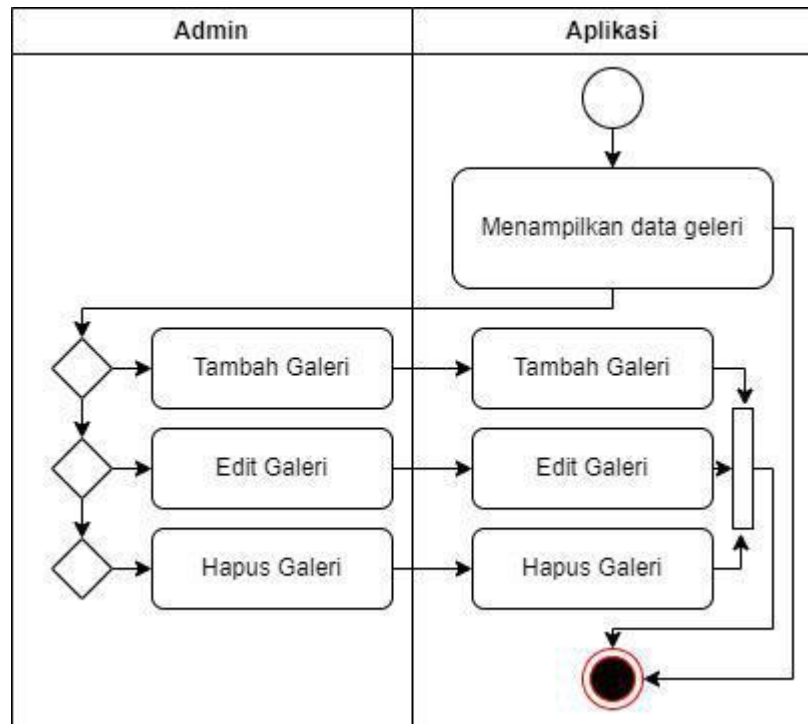
## 3. *Activity Diagram Kelola Berita*



**Gambar 3.6 Activity Diagram Kelola Berita**

Gambar 3.6 menggambarkan alur aktivitas *admin* pada saat menangani pengelolaan berita. Ketika *admin* memilih menu Berita, kemudian sistem akan menampilkan seluruh judul berita dan mengedit salah satu judul berita. Sistem menyimpan data halaman ke database dan memperbarui data halaman.

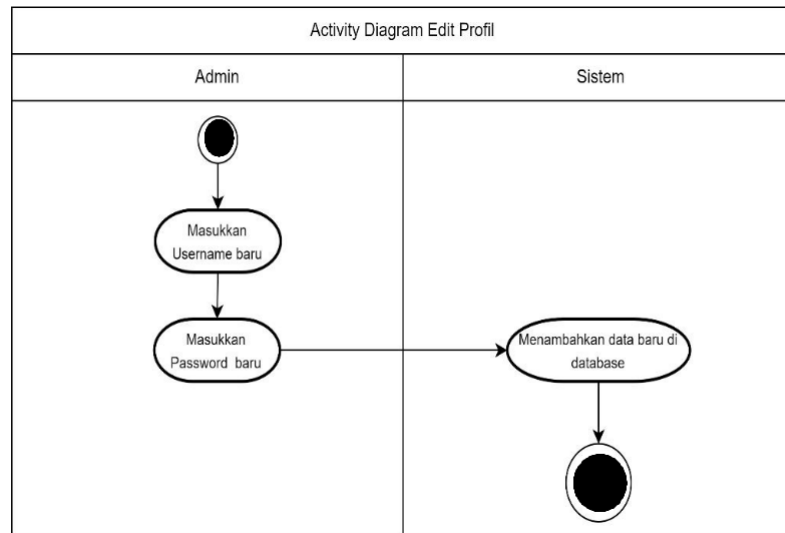
#### 4. Activity Diagram Kelola Galeri



**Gambar 3.7 Activity Diagram Kelola Galeri**

Gambar 3.7 menggambarkan alur aktivitas *admin* pada saat menangani pengelolaan galeri. Aplikasi menampilkan data galeri, kemudian admin bisa menambahkan, mengedit atau menghapus data. Kemudian sistem menyimpan data halaman ke database dan memperbarui data halaman.

## 5. Activity Diagram Edit Profil

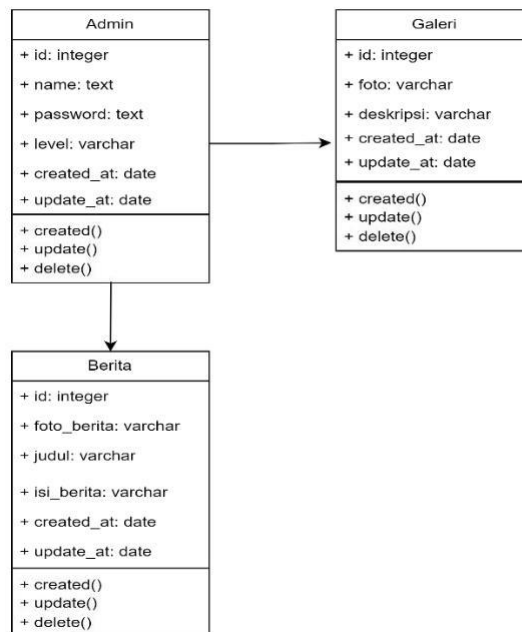


**Gambar 3.8 Activity Diagram Edit Profil**

Gambar 3.8 menggambarkan alur aktivitas *admin* pada saat mengganti *username* dan *password*. Sistem menampilkan form untuk mengisi *username* dan *password* baru, kemudian *admin* menambahkan *username* dan *password* baru. Kemudian sistem menyimpan data halaman ke database.

### 3.2.3 Class Diagram

Berikut ini adalah gambar *class diagram* yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut, dapat dilihat pada gambar 3.9.

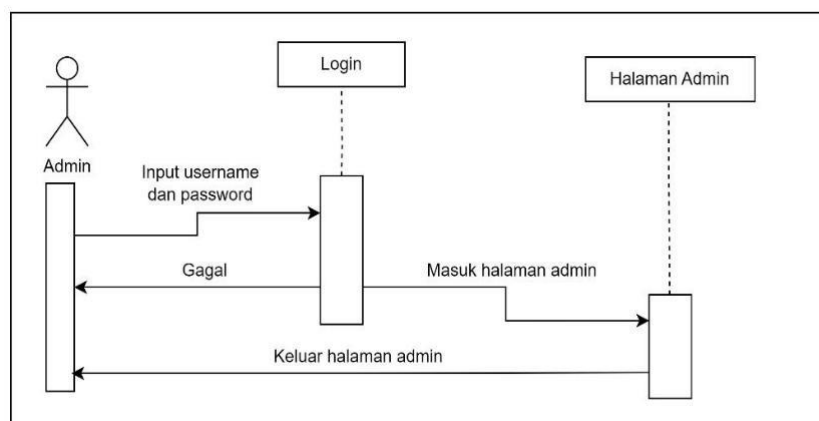


**Gambar 3.9 Class Diagram pada Desa Kertamukti**

### 3.2.4 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* menggambarkan aktivitas yang berjalan dari masing-masing aktor.

#### 1. *Sequence Diagram Login Admin*

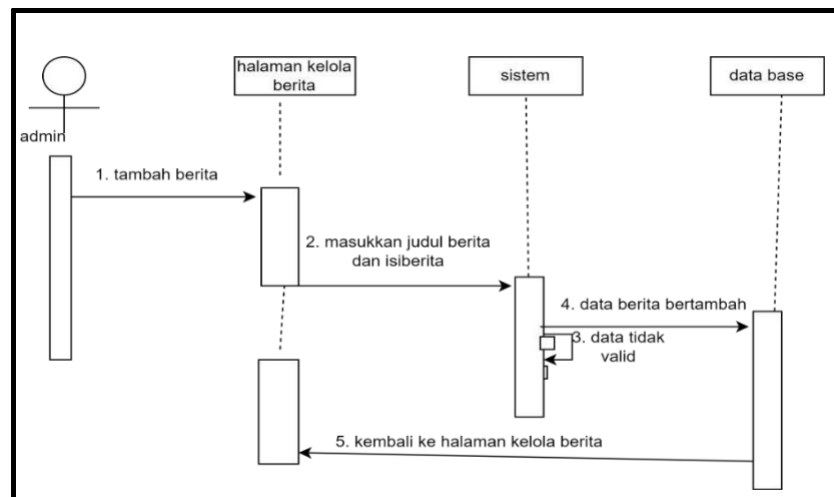


**Gambar 3.10 Sequence Diagram Login Admin**

Berdasarkan Gambar 3.10 di atas menjelaskan bagaimana seorang *admin* ingin *login* ke *website* Desa Kertamukti. Jika



*admin* memasukkan *username* dan *password* dengan benar, maka halaman *dashboard* akan ditampilkan. Dan jika *admin* salah memasukkan nama pengguna dan kata sandi, mereka tidak akan dapat masuk ke halaman *dashboard*.

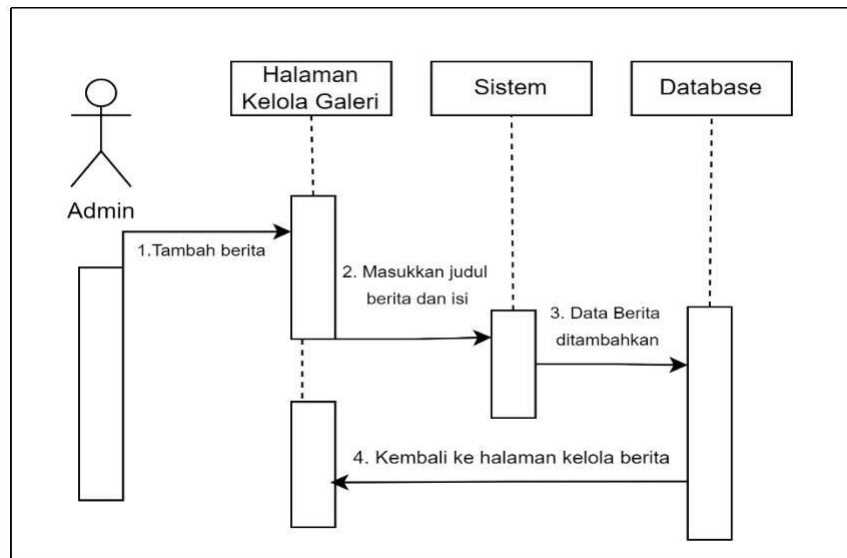


## 2. *Sequence Diagram Kelola Berita*

### Gambar 3.11 *Sequence Diagram Kelola Berita*

Berdasarkan Gambar 3.11 di atas menjelaskan bagaimana seorang *admin* menambahkan berita. *Admin* memasukkan judul beserta isi berita, maka data bertambah dihalaman berita.

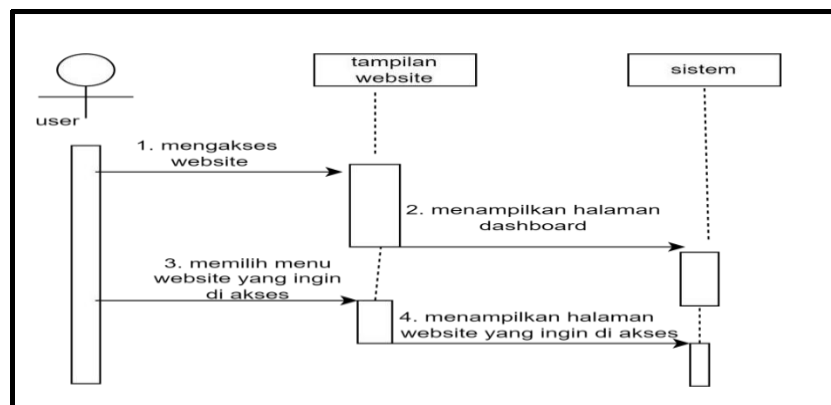
## 3. *Sequence Diagram Kelola Galeri*



**Gambar 3.12 Sequence Diagram Kelola Galeri**

Berdasarkan Gambar 3.1 di atas menjelaskan bagaimana seorang *admin* menambahkan galeri. *Admin* memasukkan deskripsi beserta file gambar, kemudian data bertambah dihalaman galeri.

#### 4. Sequence Diagram User Mengakses Website



**Gambar 3.13 Sequence User Mengakses Website**

Gambar 3.13 menjelaskan bagaimana proses *user* ingin mengakses *website* Desa Kertamukti. Jika *user* ingin mengakses *website* tersebut maka tampilan halaman *dashboard* pada Desa Kertamukti akan muncul.

### 3.2.5 Perancangan Database

Perancangan basis data (*database*) digunakan untuk konfigurasi, struktur tabel yang akan dibuat berisi nama-nama *field*, jenis dan batas pada tabel digunakan cocok dengan datanya. Tabel-tabel ini dapat digunakan untuk menampung data, berikut tabel yang akan digunakan.

#### 1. Tabel *Front Desk (User)*

Tabel ini digunakan untuk menampung data *Front Desk*.

Struktur tabel *Front Desk* dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Tabel User**

No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Ukuran
1	Id	bigint	20	Primary Key
2	Name	Varchar	255	Nama User
No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Ukuran
3	Password	Varchar	255	Password user
4	Remember_token	varchar	100	Password user

#### 2. Tabel Berita

Tabel ini digunakan untuk menampung Data Berita.

Struktur tabel *Font Desk* dapat dilihat pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Tabel berita**

No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Ukuran
1	Id	bigint	20	Primary Key
2	Foto_berita	Varchar	255	Foto berita
3	Judul	Varchar	255	Judul berita
4	Isi_berita	Varchar	10000	Isi berita

### 3. Tabel Galeri

Tabel ini digunakan untuk menampung Data Galeri. Struktur tabel *Font Desk* dapat dilihat pada Tabel 3.2.

**Tabel 3.2 Tabel Galeri**

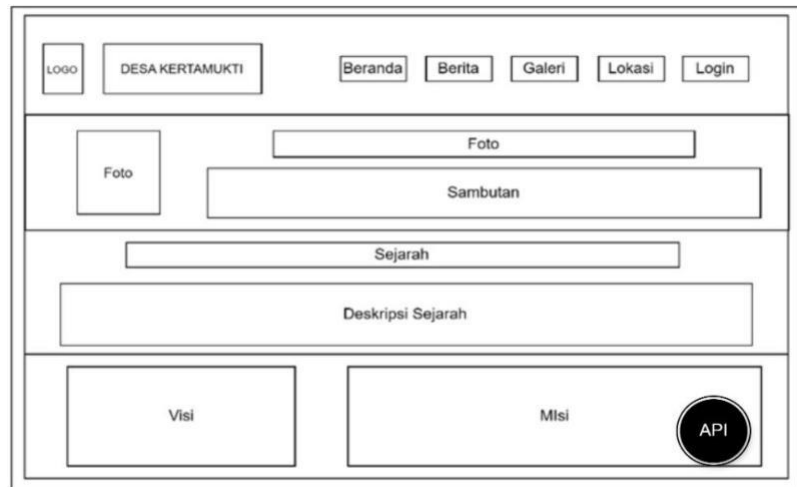
No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Ukuran
1	Id	bigint	20	Primary Key
2	Foto_berita	Varchar	255	Foto berita
3	Judul	Varchar	255	Judul berita
4	Isi_berita	Varchar	10000	Isi berita

#### 3.2.6 Tampilan Desain *Interface*

Rancangan Desain *Interface* ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan diharapkan sistem yang dibuat memberikan tampilan yang menarik dan mudah di mengerti, adapun sistem yang dibentuk.

##### 1. Desain Tampilan Beranda (*User*)

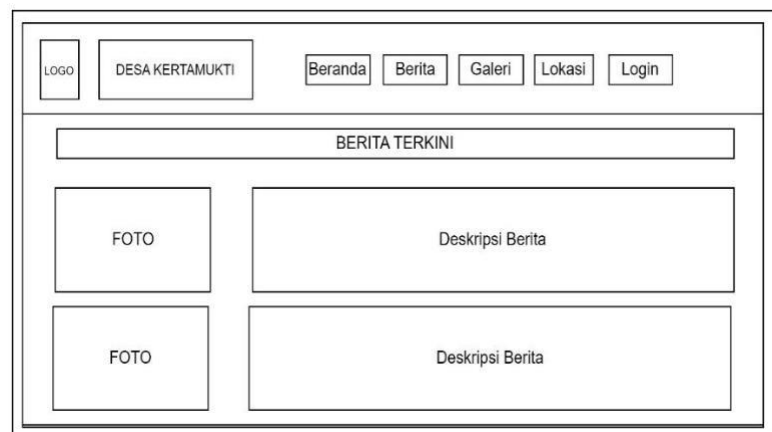
Desain tampilan bagi *user* yang merupakan halaman awal *website*. *User* dapat langsung mengakses halaman beranda dan mengakses menu-menu yang tersedia. *User* hanya bersifat sebagai pelihat, dapat dilihat pada Gambar 3.14.



**Gambar 3.14 Desain halaman tampilan *user***

## 2. Desain Halaman Berita (*User*)

Desain tampilan halaman bagi *user* yang merupakan halaman kedua *website*. *User* dapat mengakses halaman berita dan melihat informasi terkini, dapat dilihat pada Gambar 3.15.



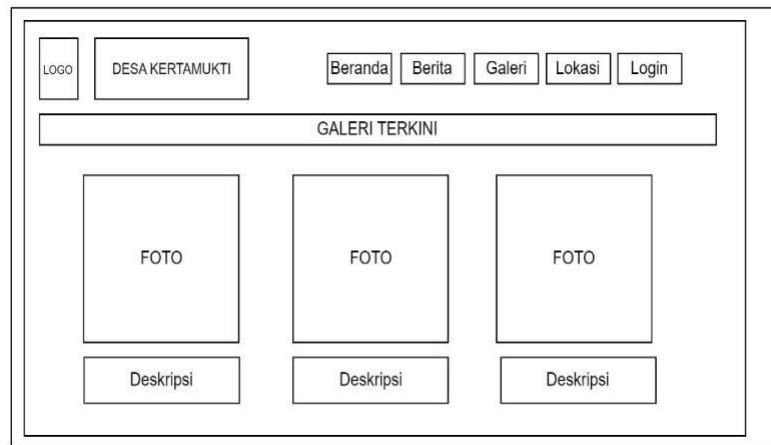
**Gambar 3.15 Desain tampilan berita *user***

## 3. Desain Tampilan Galeri (*User*)

Desain tampilan galeri bagi *user* yang merupakan halaman ketiga *website*. *User* dapat mengakses halaman

berita dan melihat informasi terkini, dapat dilihat pada

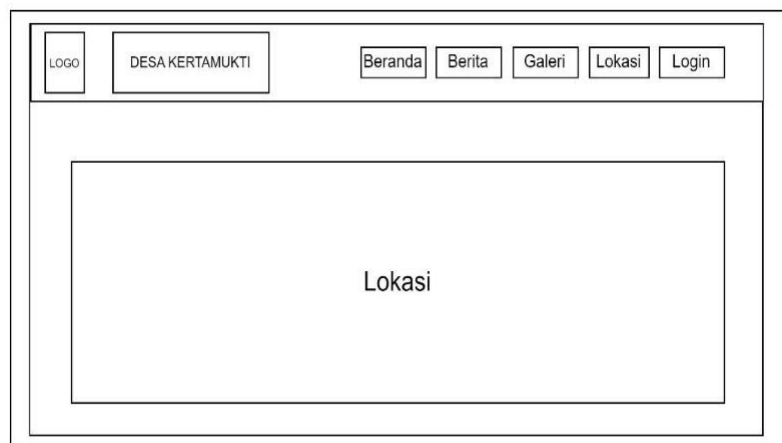
Gambar 3.16.



**Gambar 3.16 Desain tampilan galeri *user***

#### **4. Desain Tampilan Lokasi (*User*)**

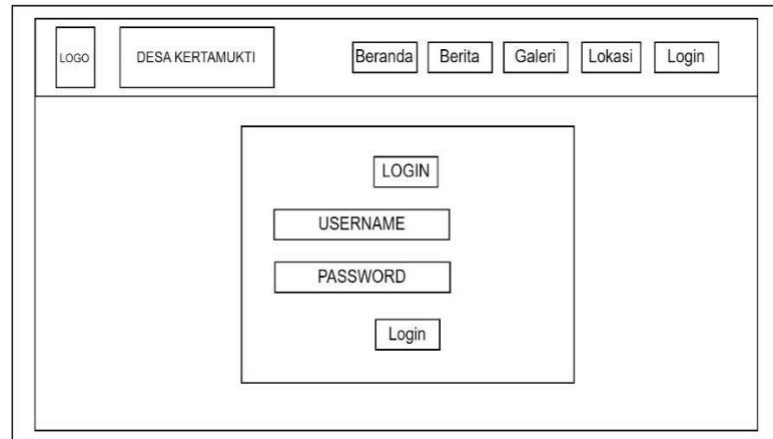
Desain tampilan halaman lokasi bagi *user* yang merupakan halaman kedua *website*. *User* dapat mengakses halaman lokasi dan melihat lokasi geografis Desa Kertamukti, dapat dilihat pada Gambar 3.17.



**Gambar 3.17 Desain tampilan lokasi *user***

#### **5. Desain Tampilan *Login* (*Admin*)**

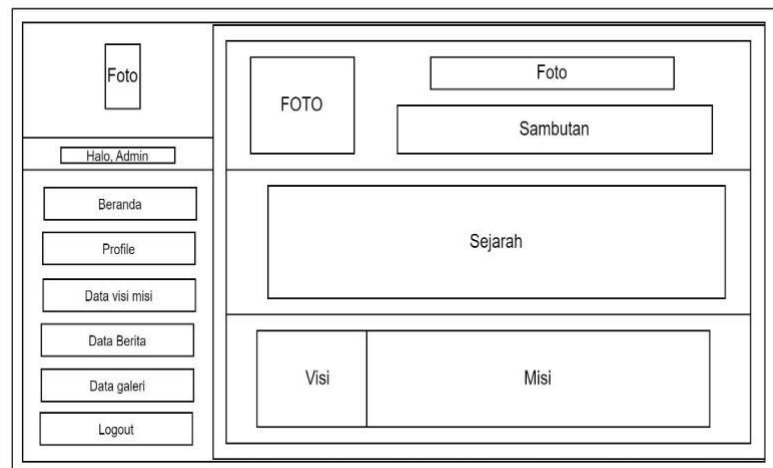
Desain tampilan halaman login bagi *admin* untuk akses tambah dan edit berita. *Admin* diharuskan login melalui halaman ini untuk mengakses dan mengelola data berita, dapat dilihat pada Gambar 3.18.



**Gambar 3.18** Desain tampilan login *user*

## 6. Desain Tampilan *Beranda (Admin)*

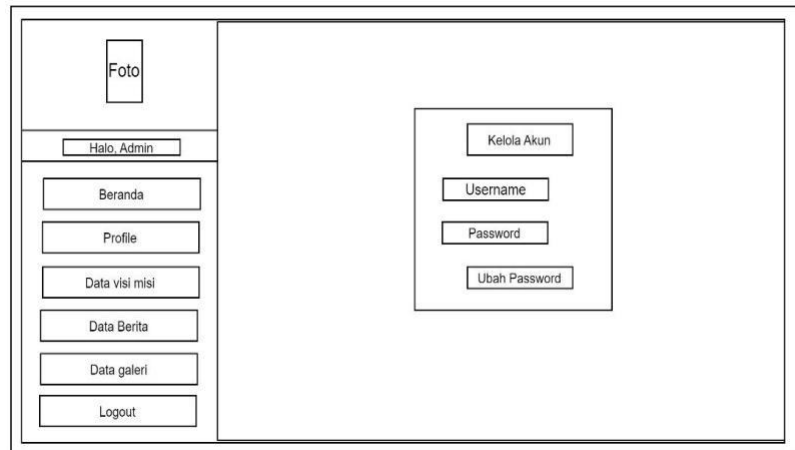
Desain tampilan halaman *beranda* bagi *admin* untuk melihat *update* data yang sudah ditambahkan atau di ubah tanpa harus *logout* terlebih dahulu, dapat dilihat pada Gambar 3.19.



**Gambar 3.19** Desain tampilan beranda *admin*

## 7. Desain Tampilan Profil (*Admin*)

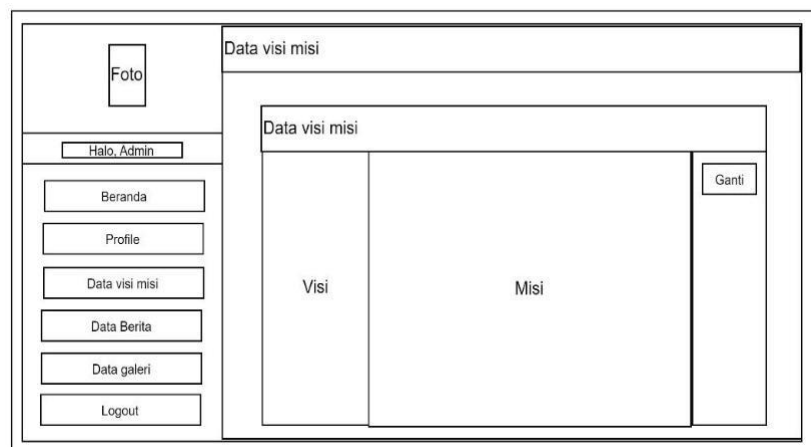
Desain tampilan profil untuk admin ini digunakan untuk mengganti username ataupun password akses admin, dapat dilihat pada Gambar 3.20.



**Gambar 3.20** Desain tampilan profil *admin*

## 8. Desain Tampilan kelola Visi Misi (*Admin*)

Desain tampilan halaman kelola visi misi bagi *admin* untuk menambahkan atau mengubah data, dapat dilihat pada Gambar 3.21.

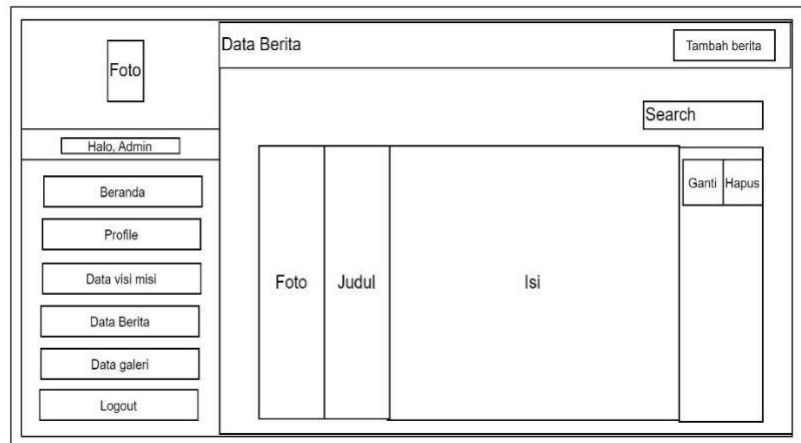


**Gambar 3.21** Tampilan desain kelola visi misi *admin*



### 9. Desain Tampilan Kelola Berita (*Admin*)

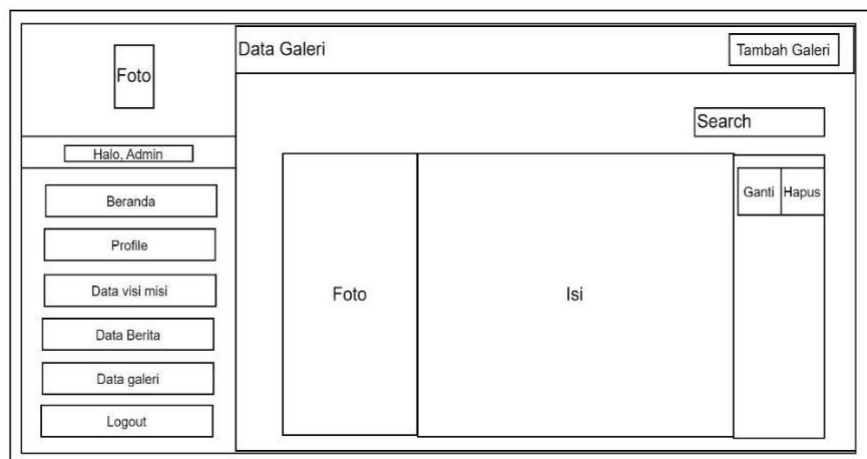
Desain tampilan halaman kelola berita bagi *admin* untuk menambahkan atau mengubah data, dapat dilihat pada Gambar 3.22.



**Gambar 3.22 Tampilan desain kelola berita**

### *admin* 10. Desain Tampilan Kelola Galeri (*Admin*)

Desain tampilan halaman kelola galeri bagi *admin* untuk menambahkan atau mengubah data, dapat dilihat pada Gambar 3.23.

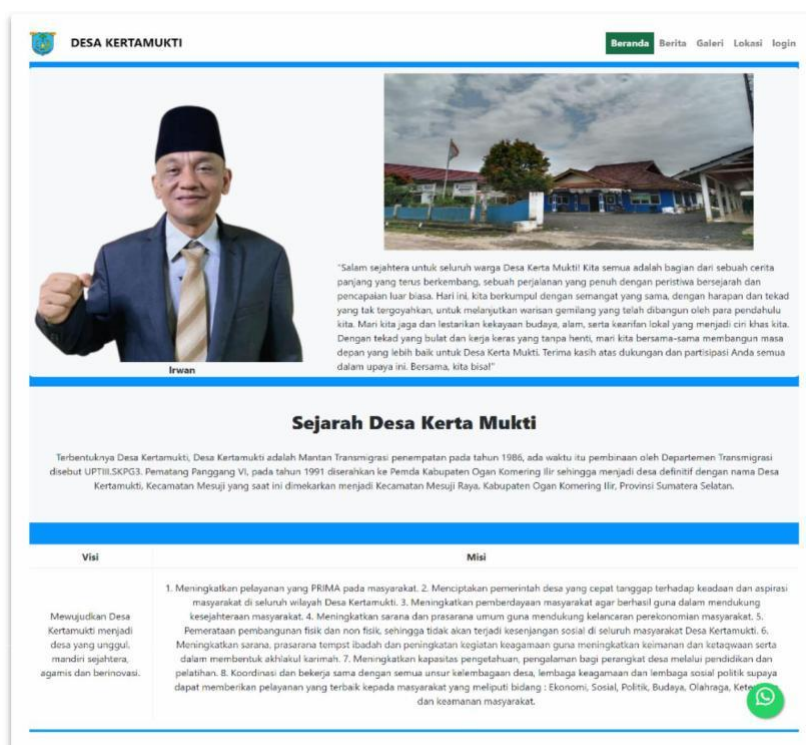


**Gambar 3.23 Desain tampilan kelola galeri *admin***

### 3.2.7 Hasil Implementasi Aplikasi *Front Desk*

#### A. Halaman Beranda (*User*)

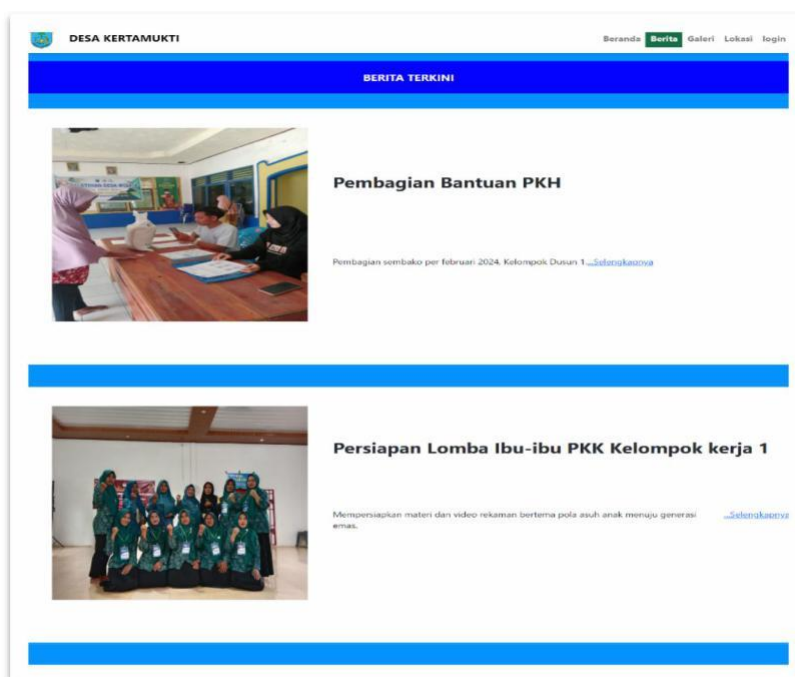
Didalam tampilan awal terdapat foto kepala desa. Dimana berisikan kata sambutan dari kepala desa dan sejarah terbentuknya Desa Kertamukti serta visi misi Desa Kertamukti.



**Gambar 3.24** Tampilan halaman *beranda user*

#### B. Halaman Berita (*User*)

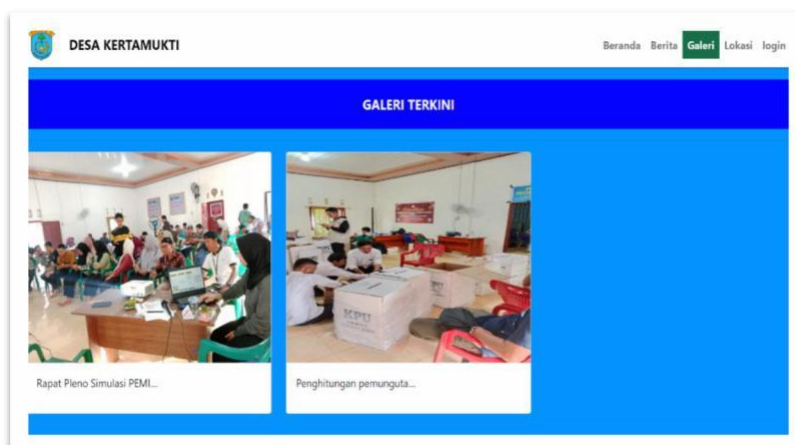
Pada halaman berita *user* menunjukkan tampilan berita dimana didalamnya terdapat informasi terkini dari Desa Kertamukti.



**Gambar 3.25** Tampilan halaman berita *user*

### C. Halaman Galeri (*User*)

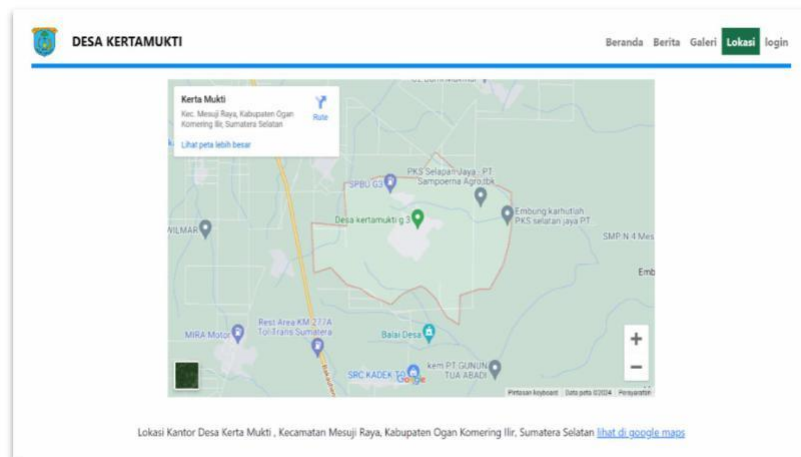
Pada halaman galeri *user* menunjukkan tampilan berita foto dimana didalamnya terdapat informasi kegiatan dari Desa Kertamukti.



**Gambar 3.26** Tampilan halaman galeri *user*

#### D. Halaman Lokasi (*User*)

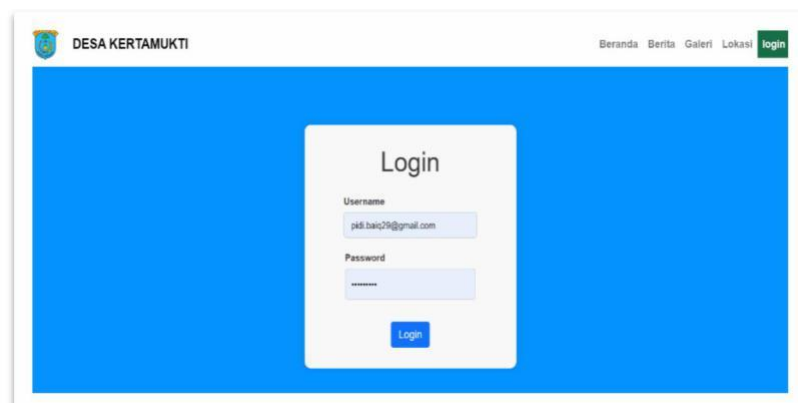
Pada halaman lokasi *user* menunjukkan tampilan lokasi geografis Desa Kertamukti.



**Gambar 3.27 Tampilan halaman lokasi**

#### *user* E. Halaman Login (*Admin*)

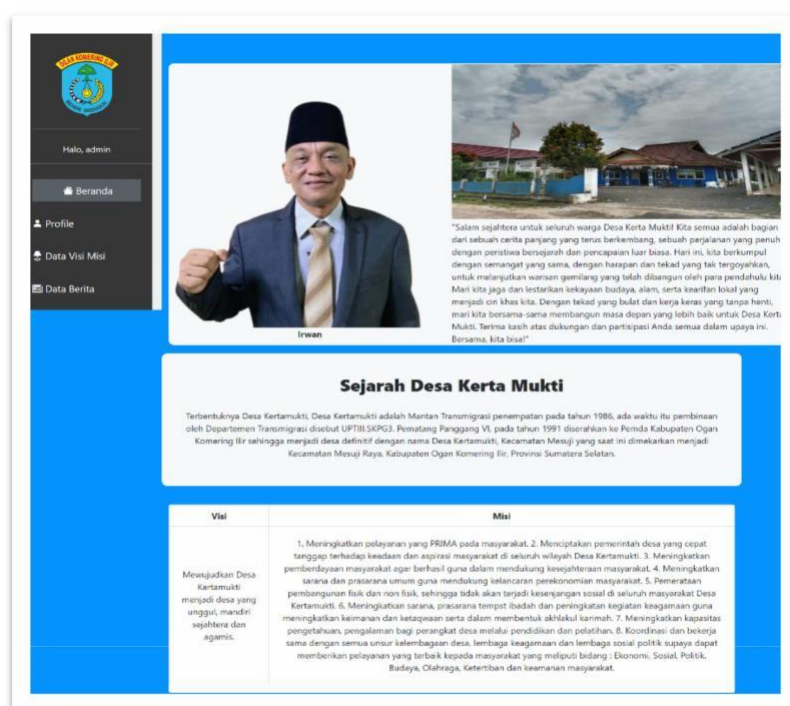
Halaman login dimana berisikan data *username* dan *password* yang telah diatur didalam *database MYSQL* sehingga dapat menggunakan *username* dan *password* yang ada didalam *database* tersebut untuk akses masuk kedalam pengelolaan *website* Desa Kertamukti.



**Gambar 3.28** Tampilan halaman login *user*

## F. Halaman Beranda (*Admin*)

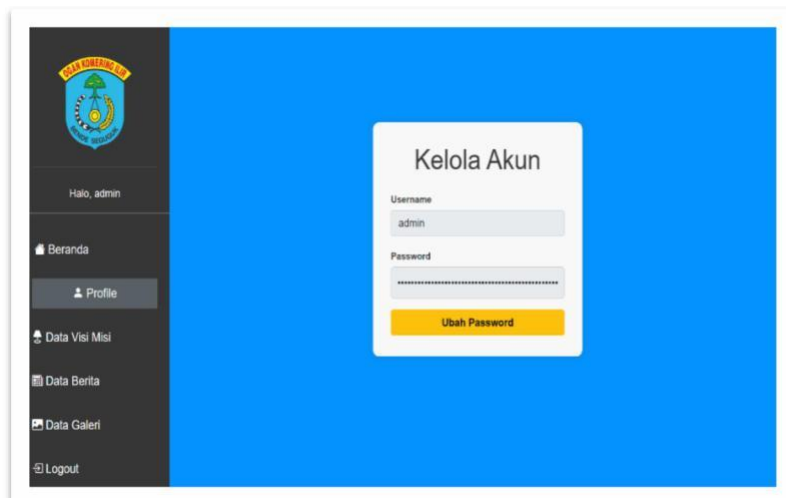
Halaman beranda bagi *admin* untuk mengelola data dan informasi. Terdapat beberapa menu yang dapat dipilih untuk kelola *website*.



**Gambar 3.29** Tampilan halaman beranda

## *admin* G. Halaman Profil (*Admin*)

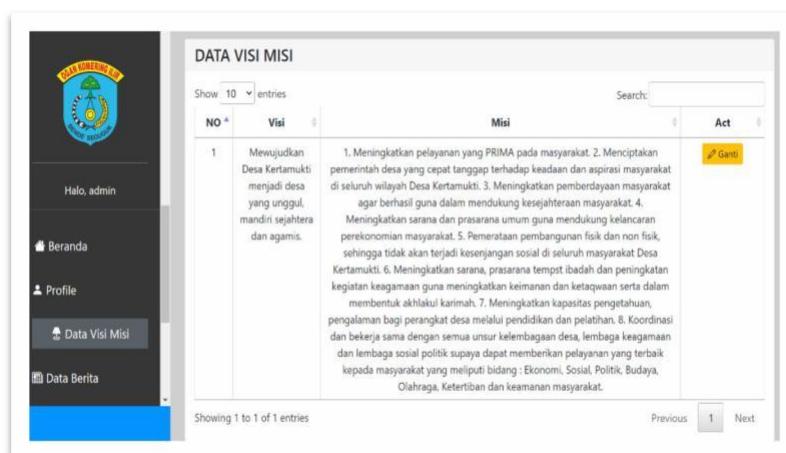
Halaman profil *admin* digunakan untuk mengganti data *username* dan *password* yang telah diatur sebelumnya didalam *database* MYSQL sehingga dapat menggunakan *username* dan *password* yang ada didalam *database* tersebut untuk akses masuk kedalam pengelolaan *website* Desa Kertamukti.



**Gambar 3.30** Tampilan halaman profil *admin*

## H. Halaman Kelola Visi Misi (*Admin*)

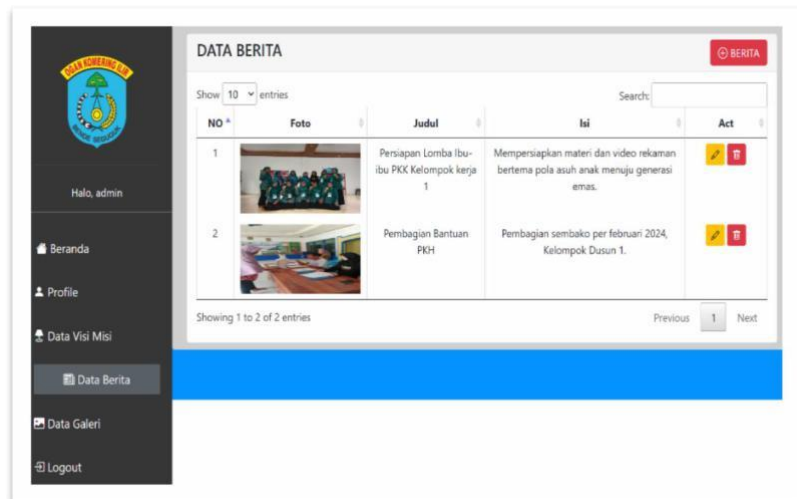
Halaman kelola visi misi berikut berisikan menu edit, untuk mengganti deskripsi visi misi yang sudah dimasukkan sebelumnya.



**Gambar 3.31** Halaman kelola visi misi admin

## I. Halaman Kelola Berita (*Admin*)

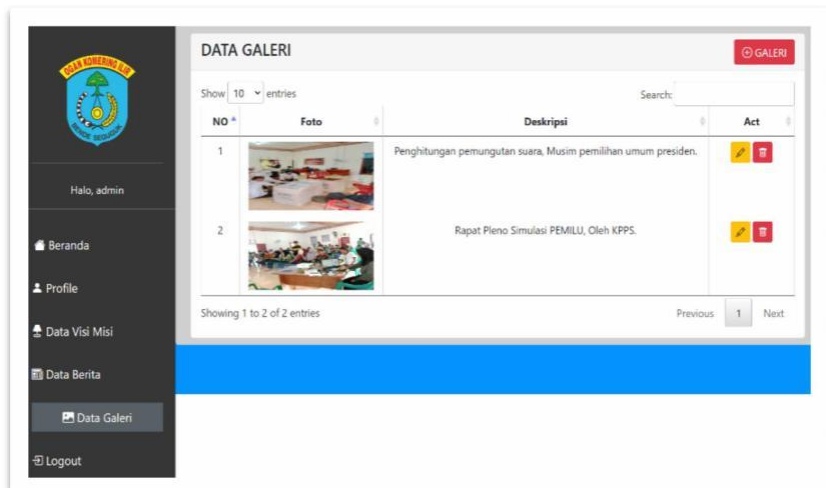
Halaman kelola berita data yang sudah pernah ditambahkan, kemudian ada beberapa *button* berisikan menu edit, hapus dan tambahkan berita.



**Gambar 3.32** Halaman kelola berita *admin*

#### J. Halaman Kelola Galeri (*Admin*)

Halaman kelola data galeri yang sudah pernah ditambahkan, kemudian ada beberapa *button* berisikan menu *edit*, hapus dan tambahkan galeri.



**Gambar 3.33** Halaman kelola galeri *admin*





## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya *website* ini, informasi dapat disebarakan dengan cepat dan efisien, sehingga mempermudah masyarakat dalam mencari dan mengetahui informasi berita Desa Kertamukti.

Melalui proses perancangan *flowchart*, *usecase*, tabel database dan *UI website*, perancangan dan pengembangan aplikasi portal informasi berbasis *website* ini telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Aplikasi portal informasi ini memiliki fitur berita yang memungkinkan masyarakat untuk melihat berita acara yang sedang berlangsung di desa. Selain itu, terdapat fitur Galeri yang berfungsi sebagai arsip kegiatan, sehingga masyarakat dapat melihat dokumentasi dari berbagai acara yang telah dilaksanakan. Serta fitur yang terhubung langsung ke kontak admin atau pengelola sebagai sarana feedback dari masyarakat ketika ada keperluan secara langsung. Manfaat utama dari portal informasi berbasis *website* ini bagi Desa Kertamukti adalah mempermudah akses informasi bagi masyarakat.

#### **4.2 Saran**

Praktik kerja lapangan ini hanya berfokus pada *website* publikasi informasi. Adapun pengembangan selanjutnya yang dapat dilakukan salah satunya menambahkan fitur-fitur lain yang lebih beragam. Hal itu bertujuan agar memaksimalkan kinerja masyarakat dalam mendapatkan informasi maupun layanan desa.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Y., & Putri, A. (2024). Usability Testing Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Pada Aplikasi PPDB Online Dinas Pendidikan Kota Palembang Studi Kasus (SD Negeri Palembang). *Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa PalComTech*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2016/>
- Agustini, H. E. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) Divisi Latbang(Pelatihan dan Pengembangan)* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/847/>
- Akbar, M. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bantuan Siswa Kurang Mampu Di SD Muhammadiyah 20 Palembang Menggunakan Metode Weighted Product (WP). *Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa PalComTech*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2034/>
- Akbar, M. K., & Erliansyah, R. (2024). Prototipe Sistem Monitoring Tingkat Kebisingan Ruang Kelas Pada SMP Muhammadiyah 7 Palembang Berbasis Internet Of Things. *Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa PalComTech*. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2035/>
- Akbar, M. R. R. (2023). *Penerapan Enkripsi File Menggunakan Advanced Encryption Standard (Aes-128) Pada PT. Indonesia Comnets Plus Sbu Sumbagsel* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1486/>
- Alfasyah, M. R. (2021). *Laporan Kegiatan Praktek Kerja Lapangan Di SMK Nurul Iman Palembang Pada Laboratorium Komputer* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/407/>
- Amelia, N. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pelayanan Akta dan Konsolidasi Di Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1479/>
- Anggara, A., & Wibowo, T. (2022). *Sistem Informasi Duta Mata Optical Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/988/>
- Anggoro, T. (2021). *Digitalisasi Pengarsipan Dokumen Surat Pada Dewan Perwakilan Daerah Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/718/>
- Anggita, D. (2021). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Pada Bagian Pengarsipan Nota CV. Bermakarya Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/419/>
- Apriansyah, A. (2023). *Aplikasi Dashboard Sales Dan Forecast Sales Berbasis Web Pada PT. Kimia Farma* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1916/>
- Aprilia, K. (2023). *Analisis Likuiditas Akibat Piutang Tak Tertagih Pada PT. Toyota Astra Financial Service* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1748/>
- Astuti, R. T. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Divisi Desain Grafis Di Bento Advertising* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1436/>
- Aulia, P. (2023). *Perancangan Aplikasi Kehadiran Guru Berbasis Website Pada MI Hijriyah 1 Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1510/>
- Ayu, D. S. (2023). *Laporan Kegiatan Harian Bagian Accounting Di Pabrik Kelapa Sawit PT. Tania Selatan PKS Burnai Timur* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech].

- <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1452/>
- Cahyo, M. E. D., & Solana, S. (2023). *Sistem Informasi Pemerintahan Desa Sejangung Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1829/>
- Fadhil, M. (2022). *Pengolahan Data E-Arsip Pengajuan Kredit Mobil Mandiri Tunas Finance Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1174/>
- Febriano, A., & Sawaludin, S. (2019). *Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Berbasis Komputer Pada SMK YP Gajah Mada Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/67/>
- Ferdian, F. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Klinik Praktik Dokter Winarno Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1803/>
- Firmansyah, A. (2021). *Perancangan Identitas Visual untuk Promosi Pariwisata Kabupaten Banyuasin* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/705/>
- Hermawan, R. (2023). *Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Berbasis Website Di CV. Imarah Promosindo* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1980/>
- Hutanegara, D. A. (2021). *Sistem Informasi Pengelolaan Data Magang Tribun Sumsel* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/768/>
- Ilham, I. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan Divisi Pelayanan dan Penyajian Bagian Desain Grafis di Museum Bala Putra Dewa* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/883/>
- Irawan, I. P. B. (2023). *Aplikasi Penjadwalan Mata Pelajaran Online Pada SMP Muhammadiyah 7 Palembang Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1465/>
- Jutawan, T., & Kuswira, E. D. (2024). *Penggunaan Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Untuk Evaluasi Jenis Tanah Dari Hasil Pengujian Laboratorium Pada PT. Hagen Amersa Veta. Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa PalComTech.* <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2043/>
- Khan, N. K. F. (2019). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode User Satisfaction Terhadap Website Panti Sosial Bina Daksa BudiPerkasa Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/171/>
- Kurniawan, B., & Pratama, A. P. (2021). *Sistem Informasi Perjalanan Dinas di PT. Sriwijaya Agro Industri Menggunakan Framework Laravel* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/729/>
- Miftarudin, I., & Melliawati, R. (2021). *Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Ongkos Kirim Pada Jasa Pengiriman Barang Menggunakan Metode Fuzzy (Studi Kasus Pada CV. Cendrawasih Utama)* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1836/>
- Muhaimin, F. (2022). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru MA Aisyiyah Palembang Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/889/>
- Nurjulia, R. P. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Bantuan Sosial Berbasis Web Pada Kantor Kecamatan Ilir Timur Tiga Palembang* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/945/>
- Prakoso, M. A., & Nugraha, W. (2022). *Pemodelan User Interface Dan User Experience Website Bsd (Buku Sekolah Digital) Pada SMA Islam Terpadu Izzuddin* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1656/>
- Pramada, G. (2023). *Laporan kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Operasi Pemeliharaan Dan Asset PT PLN Icon Plussburegional Sumbagsel* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1939/>
- Prasetya, M. T. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bidang Pemberdayaan Pemuda Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Selatan* [Institut Teknologi dan Bisnis

- Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1408/>
- Prasetyo, F. B. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada PT. Dua Putra Asuro* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/683/>
- Pratiwi, P. (2023). *Analisis Kinerja Keuangan Dengan Metode Vertikal Dan Growth Ratio Pada PT Bisi International Tbk* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1752/>
- Putra, A. P. (2022). *Aplikasi Peminjaman Buku Paket Pada SMA Negeri 1 Talang Kelapa Berbasis Website* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/865/>
- Qory, A., & Pratama, Y. A. (2021). *Analisis Pemanfaatan Sistem Pemantauan Pasar Kebutuhan Pokok (SP2KP) Pada Dinas Perdagangan Provinsi Sumatera Selatan* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1673/>
- Saleha, N. (2021). *Analisis Tax Planning Atas Pajak Penghasilan Pasal 21 Dalam Meningkatkan Efisiensi Beban Pajak Pada Yayasan Kesejahteraan Karyawan PT. Pusri (YKKP) Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/755/>
- Saputra, A. (2022). *Laporan Kegiatan Penghapusan Piutang Wajib Pajak Ddi Bidang Pengelolaan Piutang Badan Pengelola Pajak Daerah Kota Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/957/>
- Saputra, C. (2023). *Aplikasi Pengalokasian Dan Penjadwalan Supir Ayam Cv Unggas Prima Kho Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1414/>
- Sari, M. I. (2019). *Aplikasi Reservasi Pada Hotel Sentosa Palembang Berbasis Website* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/166/>
- Setriawati, A., & Nurjulia, R. P. (2023). *Sistem Pendukung Keputusan Siswa Berprestasi Berbasis Web Dengan Metode Weighted Product Pada Smp Kelas VII Ma?had Izzatuna Putri Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1718/>
- Sianturi, V. Y. N. (2022). *Laporan Kegiatan Sistem Informasi Akuntansi Pembelian PT. Sukses Jaya Indotama Cabang Palembang* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/921/>
- Subing, M. (2021). *Aplikasi Penggajian Guru Berbasis Web di SMK Nurul Iman* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/785/>
- Utami, N. G., & Indiartha, R. (2021). *Pembuatan Video Dokumenter Bertema Kesehatan Mental Sebagai Media Pengenalan Gangguan Bipolar Disorder* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/840/>
- Wijaya, T. S. (2022). *Rancang Bangun E-Arsip Pada Biro Kesejahteraan Rakyat Setda Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Web* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1261/>
- Wulandari, A. (2022). *Aplikasi Stok Barang Pada PT. Tedmon Indonesia Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1172/>
- Yanti, T. S. (2023). *Laporan Kegiatan Prosedur Penagihan Piutang Pajak Hotel Pada Badan Pengelola Pajak Daerah Kota Palembang* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1448/>
- Yuliansyah, D. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Kelurahan Keluang, Kecamatan Keluang, Kabupaten Musi Banyuasin Pada Bagian Pengarsipan* [Politeknik Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/873/>
- Zainuriani, A. (2024). *Sistem Customer Service Relationship (CSR) Pada Pt Cakrawala Citramega Multifinance Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/2002/>

