

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM PELAYANAN MASYARAKAT
KECAMATAN KALIDONI PALEMBANG DI ERA NEW
NORMAL BERBASIS WEBSITE**



Diajukan oleh:

NANDA SAPUTRA

031180004

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN SISTEM PELAYANAN MASYARAKAT
KECAMATAN KALIDONI PALEMBANG DI ERA NEW
NORMAL BERBASIS WEBSITE**



**Diajukan oleh:
NANDA SAPUTRA
031180004**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG
2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : NANDA SAPUTRA
NOMOR POKOK : 031180004
PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : RANCANGAN BANGUN SISTEM
PELAYANAN MASYARAKAT
KECAMATAN KALIDONI PALEMBANG
DI ERA NEW NORMAL BERBASIS
WEBSITE

Tanggal: 21 Juli 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0220079201

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA : NANDA SAPUTRA
NOMOR POKOK : 031180004
PROGRAM STUDI : D3 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : RANCANGAN BANGUN SISTEM
PELAYANAN MASYARAKAT
KECAMATAN KALIDONI PALEMBANG
DI ERA NEW NORMAL BERBASIS
WEBSITE

Tanggal: 4 Agustus 2021
Penguji 1

Tanggal: 4 Agustus 2021
Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN: 0215028002

M. Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0208088801

Menyetujui,
Direktur

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO

**“HIDUPLAH SEPERTI ENKAU AKAN MATI BESOK DAN
BELAJAR LAH SEPERTI ENKAU AKAN HIDUP SELAMANYA”**

Kupersembahkan Kepada :

- Allah SWT
- Kedua orang tua
- Keluarga
- Saudara – saudaraku
- Dosen pembimbing

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “**Rancangan Bangun Sistem Pelayanan masyarakat Kecamatan Kalidoni Palembang di Era New Normal Berbasis Website**”. Tujuan penulisan LTA ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat mencapai gelar ahli madya.

Adapun selama penulisan dan penyusunan LTA ini, Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak, yaitu kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi D3 Sistem Informasi, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., **kepada Dosen Pembimbing LTA**, .., kepada Kantor Kecamatan Kalidoni Palembang, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset dan penelitian, kepada Orang Tua penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian Kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa laporan ini masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima Kasih.

Palembang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Manfaat Bagi Kecamatan.....	6
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 <i>Sistem informasi Pelayanan Publik</i>	8
2.1.2 <i>E-Government</i>	9
2.1.3 <i>Object Oriented Analysis Design(OOAD)</i>	10
2.1.4 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	10
2.1.5 <i>Metode Pengembangan Sistem</i>	16
2.1.6 <i>Hypertext Preprocessing (PHP)</i>	16
2.1.7 <i>Database</i>	18
2.1.8 <i>Penelitian Terdahulu</i>	18
2.1.9 <i>Kerangka Penelitian</i>	21
2.2 Objek Penelitian	22
2.2.1 <i>Sejarah</i>	22
2.2.2 <i>Visi dan Misi</i>	24
2.2.3 <i>Struktur Organisasi</i>	24
2.2.4 <i>Tugas Wewenang</i>	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.1.1 <i>Lokasi</i>	29
3.1.2 <i>Waktu Penelitian</i>	29
3.2 Jenis Data	30
3.2.1 <i>Data Primer</i>	30

3.2.2 Data Sekunder.....	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data	31
3.3.1 Wawancara	31
3.3.2 Dokumentasi.....	31
3.3.3 Studi Pustaka	32
3.4 Metode Pengembangan Sistem	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	34
4.1.1 Flowchart Sistem Berjalan.....	34
4.1.2 Permasalahan dan Kendala.....	36
4.1.3 Pemecahan Masalah	37
4.1.4 Desain	38
4.1.2.1 Desain Proses	38
4.1.2.2 Desain Data	68
4.1.2.3 Desain Input Output	79
4.1.2.4 Desain Menu.....	81
4.1.5 Implementasi Desain.....	83
4.1.5.1 Tampilan Input	83
4.1.5.2 Tampilan Output.....	85
4.1.5.3 Tampilan Menu	86
4.2 Pembahasan	88
4.2.1 Pengumpulan Kebutuhan	89

4.2.2 Spesifikasi Hardware	91
4.3 Penguji Sistem.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	xvii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Penelitian	21
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kecamatan Kalidoni Palembang	24
Gambar 4.1 Flowchart Prodesur	35
Gambar 4.2 Use Case Diagram.....	39
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Login.....	44
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram</i> Kelola Kategori.....	45
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram</i> Kelola Post.....	46
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Kelola Halaman	47
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Kelola Syarat	48
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram</i> Kelola Layanan.....	49
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram</i> Permohonan.....	50
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram</i> Kelola Prestasi	51
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram</i> Kelola Penduduk.....	52
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram</i> Kelola Pengguna.....	53
Gambar 4.13. <i>Activity Diagram</i> Kelola Pegawai	54
Gambar 4.14. <i>Sequence Diagram</i> Login.....	55
Gambar 4.15. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Kategori.....	56
Gambar 4.16. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Post.....	57
Gambar 4.17. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Halaman	58

Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Syarat	59
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Layanan	60
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram</i> Permohonan	61
Gambar 4.21. <i>Sequence Diagram</i> Prestasi	62
Gambar 4.22. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Penduduk.....	63
Gambar 4.23. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pengguna.....	64
Gambar 4.24. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Pegawai	65
Gambar 4.25 Class Diagram	67
Gambar 4.26 Desain Halaman Pilihan Layanan 4.8	79
Gambar 4.27 Desain Halaman Input 4.9	80
Gambar 4.28 Desain Halaman Input 4.10.....	81
Gambar 4.29 Desain Halaman LogIn Admin 4.11	82
Gambar 4.30 Desain Halaman Menu Admin 4.12.....	83
Gambar 4.31 Tampilan Halaman 4.13	84
Gambar 4.32 Tampilan Input 4.14	84
Gambar 4.33 Tampilan Input 4.15	85
Gambar 4.34 Tampilan Output 4.16	86
Gambar 4.35 Tampilan LogIn Admin 4.17.....	86
Gambar 4.36 Tampilan Menu Admin 4.18	87
Gambar 4.37 Tampilan Menu 4.19	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol – Simbol <i>Use Case Diagram</i>	12
Tabel 2.2 Simbol – Simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 2.3 Simbol – Simbol <i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 2.4 Simbol – Simbol <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	29
Tabel 4.1 Keterangan Use Case Diagram	40
Tabel 4.2 Tabel Album	68
Tabel 4.3 Tabel Galeri	69
Tabel 4.4 Tabel Accordion	70
Tabel 4.5 Tabel Download	70
Tabel 4.6 Tabel Halaman	71
Tabel 4.7 Tabel Kategori	71
Tabel 4.8 Tabel Layanan	72
Tabel 4.9 Tabel Layanan Syarat	73
Tabel 4.10 Tabel Pegawai	73
Tabel 4.11 Tabel Penduduk	74
Tabel 4.12 Tabel Prestasi	74
Tabel 4.13 Tabel Syarat	75

Tabel 4.14 Tabel Tautan	75
Tabel 4.15 Tabel Video	76
Tabel 4.16 Tabel Permohonan	76
Tabel 4.17 Tabel Permohonan Syarat	77
Tabel 4.18 Tabel User	77
Tabel 4.19 Tabel Menu	78
Tabel 4.20 Pengujian Sistem.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)
7. Lampiran 7. *Listing Code*

ABSTRACT

NANDA SAPUTRA. *Design the community service system of kalidoni Palembang subdistrict in the new normal era based on the website.*

In the current pandemic era where all activities are limited and full of health protocols many of us find it quite difficult to undergo activities and also access to some community services, for example, services in Kalidoni District are the expansion of the eastern ilir district ii which was inaugurated by the mayor of Palembang in 2001. Kalidoni District office is one of the subdistrict regional devices that carry out some of the government authority that Implement some of the government authority devolved by the Mayor of Palembang. Kalidoni subdistrict office as a place for service process and information to the community where at the time kalidoni subdistrict still perform services manually. Examples of services in the current Subdistrict such as SIUP licensing letters, TDP, heirs, marriage dispensation and self-clean certificates. In order to maintain the order of the current health protocol where the rate of covid 19 sufferers in Indonesia is very high, it is necessary for a trobosan or an idea that aims to minimize the level of direct physical contact in vital sectors such as kalidoni district which in the hope that Indonesia can be free from the covid 19 outbreak in the future. to facilitate existing activities, built a website-based application that aims to Making it easier for people to obtain services in Kalidoni Subdistrict, namely with the Type of Government Services in general without using direct physical contact in order to maintain stability in the service sectors without reducing their services, especially in community services using prototype methods with system development tools in the form of flowchart, usecase, class diagram, sequence diagram.

Keyword : Prototype, Information Systems, pandemic, service

ABSTRAK

NANDA SAPUTRA. Rancang bangun sistem pelayanan masyarakat kecamatan kalidoni Palembang di era new normal berbasis website.

Pada era pandemic saat ini dimana semua kegiatan aktivitas di batasi dan penuh dengan protocol kesehatan banyak dari kita merasa cukup sulit dalam menjalani aktivitas dan juga akses ke beberapa layanan masyarakat contohnya pelayanan pada Kecamatan Kalidoni merupakan pemekaran dari wilayah kecamatan ilir timur II yang diresmikan oleh walikota Palembang tahun 2001. Kantor Kecamatan Kalidoni merupakan salah satu perangkat daerah kecamatan yang melaksanakan sebagian kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan oleh Walikota Palembang. Kantor kecamatan kalidoni sebagai tempat terjadinya proses pelayanan dan pemberian informasi kepada masyarakat yang dimana pada saat pihak Kecamatan Kalidoni masih melakukan pelayanan secara manual. Contoh pelayanan pada Kecamatan saat ini seperti surat perizinan SIUP, TDP, ahli waris, dispensasi nikah dan surat keterangan bersih diri. demi menjaga agar ketertiban protocol kesehatan saat ini yang di mana tingkat penderita covid 19 pada Indonesia sangat tinggi maka di perlukanya sebuah trobosan ataupun gagasan yang dimana bertujuan untuk meminimalisir tingkat kontak fisik secara langsung pada sector- sector vital seperti pada Kecamatan Kalidoni yang dimana dengan harapan Indonesia dapat terbebas dari wabah covid 19 kedepanya. untuk mempermudah kegiatan yang ada, dibangun aplikasi berbasis website yang dimana bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh pelayanan pada Kecamatan Kalidoni yaitu dengan Jenis Pelayanan pemerintahan secara umum tanpa menggunakan kontak fisik secara langsung agar terjaganya kesetabilan pada sektor – sektor pelayanan dengan tanpa mengurangi pelayanan khususnya pada pelayanan masyarakat menggunakan metode prototype dengan alat pengembangan sistem berupa flowchart, usecase, class diagram, sequence diagram.

Kata Kunci: Prototype, Sistem Informasi , pandemic, pelayanan .

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada *era new normal* semua aktivitas di batasi dengan upaya pencegahan penularan wabah covid 19 di Indonesia yang dimana tingkat penderitanya cukup tinggi, tentunya membuat kegiatan aktivitas kita menjadi terbatas saat akan melakukan kegiatan apapun salah satunya dalam sentral pelayanan pemerintah yang di batasi dalam *social distancing* dan juga protokol kesehatan demi menjaga menyebarnya wabah.

Berbagai layanan pemerintah berupa layanan masyarakat yang biasanya dilakukan secara manual di kantor pemerintahan kini mulai beralih ke arah jalur pelayanan *online* untuk menghindari interaksi langsung pada saat di tempat pelayanan publik dan juga mempersingkat waktu dalam administrasi pada pelayanan publik dengan harapan Indonesia dapat terbebas dari covid 19 dan juga dapat membangun kembali kehidupan yang lebih baik.

Kegiatan penelitian di lakukan pada kantor Kecamatan Kalidoni, Kalidoni adalah salah satu kecamatan di kota Palembang yang memiliki 5 kecamatan yang berlokasi Jl. Talang Gading No. 68 Rt. 07 Palembang, sebagai induk dari 5 kecamatan pastinya setiap harinya surat perizinan yang di keluarkan oleh pihak kecamatan cukup banyak melihat dari 5 kecamatan yang

di bawah nya, pada saat melakukan penelitian penulis di bimbing 2 oleh Ibu Meylinda selaku Kasubag bagian humas pada pelayanan masyarakat.

Pada saat penulis melakukan kegiatan penelitian pada Kecamatan Kalidoni penulis mengamati dalam kegiatan pembuatan surat perizinan, dimana Jenis-jenis pelayanan yang ada pada kecamatan kalidoni diantaranya pembuatan ahli waris kecamatan, pembuatan dispensasi nikah, pembuatan Tanda Daftar Perusahaan (TDP), pembuatan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP), pembuatan pengajuan permohonan surat pindah, pembuatan perizinan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM), pembuatan Izin Mendirikan Bangunan (IMB) pada Kecamatan Kalidoni, dengan jam kerja mulai dari (08.00-15.30) dengan hari kerja Senin-Jumat. Sistem pelayanan pada Kecamatan Kalidoni masih terbilang cukup lambat di karenakan pengerjaan surat masih harus di ketik secara manual setiap harinya yang membutuhkan waktu 30 menit sampai 1 jam berdasarkan situasi dan kondisi dari surat perizinan nya dan juga harus menunggu beberapa hari apabila terjadinya penumpukan pada antrian, masyarakat juga cukup sulit untuk memperoleh informasi terkait surat perizinan di karenakan belum adanya media informasi tata cara pembuatan perizinan yang membuat masyarakat harus datang terlebih dahulu ke kantor Kecamatan untuk memperoleh informasi yang di berikan oleh pegawai Kecamatan agar bisa mempersiapkan persyaratan yang menyebabkan tingkat interaksi antara masyarakat dan pegawai di kantor Kecamatan cukup tinggi, dalam media informasi Kecamatan Kalidoni belum

memiliki *website* sebagai wadah 3 informasi terhadap masyarakat dan juga wadah kegiatan Kecamatan di karenakan belum adanya pengembangan oleh pihak Kecamatan yang membuat Kecamatan sudah lebih 2 tahun belum memiliki website resmi.

Pada saat penulis melakukan penelitian pada Kecamatan Kalidoni, di mana penulis menemukan beberapa masalah pada sistem pelayanan kecamatan kalidoni diantaranya, sistem perizinan pada Kecamatan Kalidoni masih menggunakan metode manual, kurang nya media informasi dalam sistem pelayanan pada kecamatan kalidoni, belum adanya website resmi pada kecamatan kalidoni sebagai portal media, sering nya terjadi keterlambatan kegiatan di perkantoran akibat pengurangan jam kerja di masa pandemik saat ini membuat masyarakat sangat merasa kurang puas dalam pelayanan.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pada Kecamatan Kalidoni membutuhkan wadah media informasi dan juga sistem pelayanan berbasis *online* agar dapat mengurangi interaksi secara langsung kepada masyarakat dan juga berbagai masalah pada pelayanan masyarakat, sehingga dapat memudahkan dalam pembuatan perizinan dan surat pada kecamatan dan juga memudahkan masyarakat untuk melihat informasi serta persyaratan yang dibutuhkan, sehingga masyarakat tidak terlalu sulit dalam mencari informasi dalam pembuatan perizinan, ikut serta membantu pemerintah dalam memberantas wabah covid 19 di Indonesia dengan melakukan protokol kesehatan. Maka dengan ini penulis mengambil judul Laporan Tugas Akhir

(LTA) yang berjudul “**Rancang Bangun Sistem 4 Pelayanan Masyarakat Kecamatan Kalidoni Palembang di Era New Normal Berbasis Website**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mendapatkan beberapa permasalahan yang terdapat pada kecamatan Kalidoni, yaitu “Bagaimana membangun sistem pelayanan masyarakat berbasis *website* pada kecamatan kalidoni?”

1.3. Batasan Masalah

Agar penulisan riset lebih terencana dan tidak menyimpang dari kasus yang ada, dan analisis lebih terfokus. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada studi kasus ini yang digunakan pada Penelitian ini pembangunan sistem informasi pelayanan di era *new normal* berbasis objek *menggunakan frame work code igniter 4*.
2. Pengguna yang bisa mengakses sistem informasi ini adalah *admin* dan masyarakat umum.
3. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP dengan *frame work code igniter 4*.
4. Data yang digunakan yaitu data informasi surat perizinan, data karyawan Kecamatan, Substansi terkait, pengelolaan data permohonan perizinan, data

kegiatan Kecamatan, data pemberitaan terkait perizinan dan data hasil rekap dari surat perizinan.

5. Metode yang digunakan yaitu metode *Prototype*, dengan tahapan : Pengumpulan kebutuhan, Membangun *prototyping*, Evaluasi *prototyping*, Mengkodekan sistem, dan Menguji sistem.
6. Alat pengembangan sistem yang digunakan. Pada perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik ini dimodelkan dengan *Unified Modelling Language* (UML) meliputi *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*.
7. Output yang di hasilkan berupa, website Kecamatan kalidoni, layanan informasi dan surat perizinan pada kecamatan kalidoni

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan di Kecamatan Kalidoni adalah untuk membuat sistem pelayanan masyarakat berbasis *website* pada Kecamatan Kalidoni Palembang.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun terdapat manfaat dari penelitian yang dilakukan di kecamatan Kalidoni adalah sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Bagi Penulis

Setelah penulis melakukan penelitian maka di peroleh beberapa manfaat bagi penulis:

- a. Mendapatkan pengetahuan dalam mencari referensi selama penyusunan Laporan Tugas Akhir.
- b. Menambah pengalaman dalam pembuatan karya ilmiah (tugas akhir) di Kantor Kecamatan Kalidoni.

1.5.2. Manfaat Bagi Kecamatan

Dengan mempertimbangkan hasil dari penelitian maka di peroleh manfaat bagi kecamatan sebagai berikut.

- a. Mendapatkan *website* yang di tujukan kepada masyarakat sebagai media pelayanan masyarakat.
- b. Memberikan sebuah inovasi dalam penerapan teknologi di kecamatan kalidoni khususnya pada surat perizinan.

1.5.3. Manfaat Bagi Akademik

Dengan menilai segala aspek dari penelitian maka di peroleh manfaat bagi akademik sebagai berikut:

Manfaat bagi universitas palcomtech dapat di deskripsikan, yaitu Laporan LTA dapat di peruntuhkan selaku arsip ataupun dokumen yang di harapkan akan berguna untuk proses aktivitas perkuliahan mahasiswa nantinya, ataupun selaku rujukan untuk penelitian berikutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini meguraikan megnenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel, definisi operasional penelitian.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dibahas mengenai data penelitian (data perusahaan/organisasi) hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

2.1.1 Sistem Informasi Pelayanan Publik.

Sistem informasi pelayanan publik yang selanjutnya disebut Sistem Informasi merupakan serangkaian aktivitas yang mencakup penyimpanan dan pengelolaan informasi dan prosedur penyampaian informasi berdasarkan penyelenggara kepada masyarakat dan sebaliknya pada bentuk verbal dan tersaji secara manual ataupun elektronik (Hardiyansyah. 2011).

Menurut Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, salah satu hak konstitusional warga negara adalah memperoleh pelayanan publik dari negara untuk memenuhi kebutuhan dasarnya. Dalam hal ini, pemerintah berkewajiban memberikan pelayanan publik kepada warga negara untuk meningkatkan kepercayaan publik, memenuhi harapan dan persyaratan seluruh warga negara dan penduduk, serta meningkatkan kualitas pelayanan publik. Prinsip pelayanan publik digunakan sebagai upaya untuk

meningkatkan kualitas pelayanan sektor publik, dan dalam hal ini juga menjadi dasar pengembangan e-government (Pritama et al., 2012).

2.1.2 *E- government*

E-government adalah sistem informasi dan manajemen pelayanan publik berbasis internet. Pemerintah memberikan layanan ini kepada pemerintah kota. Penggunaan internet akan sangat meningkatkan pelayanan publik kepada masyarakat dan memungkinkan masyarakat untuk berperan aktif, sekaligus masyarakat diharapkan dapat secara mandiri mendaftarkan izin, mengawasi proses likuidasi, dan melakukan tindakan langsung. dan publisitas untuk setiap persetujuan dan layanan lainnya. Semua ini dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dengan bantuan teknologi internet (Hardiyansyah. 2011) dalam (Wahyu, et al., 2017).

E-government juga dapat dipahami sebagai penggunaan teknologi berdasarkan pada web (jaringan), komunikasi internet, dan dalam beberapa kasus aplikasi yang saling berhubungan, untuk mempromosikan komunikasi dan memperluas kesempatan untuk menyediakan layanan public dan informasi pemerintah kepada penduduk. Lembaga dan perusahaan multinasional, pencari kerja, dan pemerintah lainnya. (Waspodo, dkk, 2015).

2.1.3 Object Oriented Analysis Design (OOAD)

Metode berorientasi objek atau object-oriented merupakan paradigma baru dalam pengembangan perangkat lunak, yang memperlakukan sistem sebagai kumpulan objek-objek diskrit yang saling berinteraksi. Berorientasi objek yang mengacu pada organisasi perangkat lunak sebagai kumpulan objek diskrit yang bekerja bersama antara informasi atau struktur data dan perilaku yang mengendalikannya. (Hidayat Ibrahim et al., 2017).

Object Oriented Programming (OOP) atau pemrograman berorientasi objek adalah cara berpikir baru dan metode logis yang diserlesaikan computer. Filosofi OOP menciptakan sinergi yang luar biasa sepanjang siklus pengembangan perangkat lunak (perencanaan, analisis, perancangan, dan implementasi) sehingga dapat diterapkan pada perancangan sistem secara umum pada perangkat lunak, perangkat keras, dan sistem informasi secara keseluruhan (Nugroho, 2010) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

2.1.4 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak dengan paradigma "berorientasi objek". Akan tetapi, pemodelan digunakan untuk

menyederhanakan masalah yang kompleks sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami (Wahyu, dkk, 2017) (Nugroho, 2010).

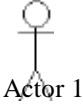
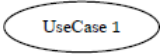


UML adalah seperangkat praktik terbaik yang telah terbukti efektif dalam memodelkan sistem besar yang kompleks. UML tidak hanya digunakan dalam proses pemodelan perangkat lunak, tetapi juga di hampir semua area yang membutuhkan pemodelan (Nurkhadiyan et al., 2014).

Mamed Rofendy Manalu (2015), dalam jurnal Yunahar Heriyanto (2018) berpendapat bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa visualisasi berbasis grafik/gambar yang mendefinisikan sistem pengembangan perangkat lunak berorientasi object oriented.

a. *Use case*

Menurut Al Faruq (2015) dalam Heriyanto (2018) Diagram *use case* merupakan model perilaku dari sistem informasi yang dibangun. Use case menggambarkan interaksi antara satu atau lebih partisipan dan sistem informasi yang dihasilkan. Biasanya use case digunakan untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case:

Tabel 2.1 simbol-simbol *Use Case Diagram*

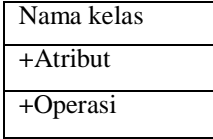



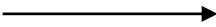
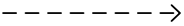

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor 1	Aktor	Merupakan sistem penamaan subjek yang menggunakan kata benda.
 UseCase 1	<i>Use Case</i>	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Menggunakan kata kerja untuk penamaan <i>usecase</i> .
-End1 –End2 * _____	Asosiasi	Hubungan antara aktor dengan <i>use case</i>
<<use>> 	<i>Include</i>	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> , <i>include</i> menyatakan bahwa pekerjaan lain harus diselesaikan sebelum pekerjaan selesai.
<<extends>> 	Extends	Hubungan antara <i>use case</i> dengan <i>use case</i> , <i>extends</i> menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

Sumber: Heriyanto, Y. (2018)

b. Class Diagram

Class Diagram terbuat setelah diagram *use case* terbuat lebih dahulu. Untuk diagram ini wajib memberikan keterangan ikatan mana saja yang terjalin diantara sesuatu objek pada objek yang lain sehingga suatu sistem terbentuk.

Tabel 2.2 simbol-simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka/Interface 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasiobjek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.



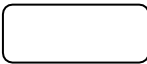
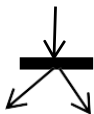
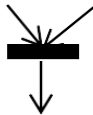


Sumber: Heriyanto, Y. (2018)

a. *Activity Diagram*

Menurut Heriyanto (2018) *Activity Diagram* mendeskripsikan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Dapat diperhatikan disini merupakan bahwa diagram aktivitas mendeskripsikan aktivitas

sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas bisa dilakukan oleh sistem.” Simbol-simbol yang perlu digunakan pada *activity diagram* sebagai berikut :

Tabel 2.3. Activity Diagram

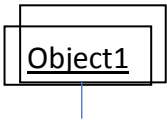
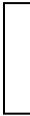

Gambar	Keterangan
	Simbol <i>start</i> untuk menyatakan awal dari suatu proses.
	Simbol <i>stop</i> untuk menyatakan akhir dari suatu proses.
	Simbol <i>action</i> menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem.
	<i>Fork</i> /percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya Dekomposisi
	Simbol <i>desicion</i> digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses.
	<i>Swimline</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

Sumber: Heriyanto, Y. (2018)

a. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah pengembangan tool sistem informasi yang berorientasi objek untuk mewakili interaksi antara objek, dan tool ini sangat populer dalam pengembangan sistem informasi. Jurdam (2014) dalam Heriyanto (2018). Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Sequence Diagram* merupakan tool yang digunakan untuk mengembangkan sistem. Heriyanto (2018). Berikut simbol-simbol dari *Sequence diagram* pada tabel 2.4.

Tabel 2.4. *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masalah hidup pada objek.
Message 1 	Pesan	Interaksi antara objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan objek lain. Interaksi antara objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.

Simbol	Nama	Keterangan
Message 2 ----->	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

Sumber: Heriyanto, Y. (2018)

2.1.5 Metode Pengembangan Sistem Prototype

Prototype merupakan metode pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan pada pembuatan suatu program secara cepat dan bertahap sehingga pengguna dapat segera mengevaluasinya. (Afrina, dkk, 2012) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

Prototype adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika serta fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan prototype dan memberikan umpan balik kepada tim pengembang sebelum pengembangan berskala besar dimulai. Dengan pendekatan ini, konsumen dan tim pengembang dapat menyempurnakan kebutuhan dan interpretasi mereka (Simarmata, dkk, 2010) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

2.1.6 Hypertext Preprocessing (PHP)

PHP dikembangkan khusus untuk pemrograman WEB, sehingga program ini tertanam pada HTML. Bagian yang berisi

HTML tag dikirimkan langsung ke *client*. Sedangkan program PHP pertama kali diproses oleh PHP engine terlebih dahulu. Hasil proses ini dikirim ke *client* dalam bentuk dan format yang dikenal oleh *browser*, yaitu HTML (Munaiseche, dkk, 2010) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

PHP bersifat *server-site*, yang berarti bahwa proses pembuatan skript dilakukan di *server*, bukan di *browser/client*. Dengan kata lain ketika menggunakan browser untuk memanggil sebuah file PHP, maka *browser* tersebut mengirimkan permintaan ke web *server*, kemudian *server* tersebut menjaankan setiap *skript* yang ada dan hasilnya dikirimkan kembali ke browser anda. Karena berbasis *server-site*, maka pada sebuah PC biasa yang berbasis Windows dapat dijalankan. Pada PC tersebut perlu disimulasikan menjadi sebuah web *server* dengan Apache atau *Microsoft Internet Information Services (IIS)* (Munaiseche, dkk, 2010) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

PHP dapat berjalan pada sistem operasi yang beragam. Lahir di lingkungan Linux, namun sekarang dapat dijalankan pada sistem operasi windows atau yang lainnya. PHP cukup cepat berkembang dan banyak digunakan karena sintaksnya relatif mudah dan bersifat open source (Munaiseche, dkk, 2010) dalam (Wahyu,dkk, 2017).

2.1.7 Database

Database adalah kumpulan data yang saling terkait (*interrelated data*) yang disimpan secara bersamaan dalam suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (*controlled redundancy*). Sutabri (2016) dalam Ayu dkk(2018).

2.1.8 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian sebelumnya, sebelum melakukan penelitian penulis menggunakan penelitian sebelumnya sebagai referensi untuk penulisan laporan, maupun perbandingan bagi penelitian terbaru yang sejenis. Adapun terdapat penelitian terdahulu yang penulis gunakan seperti pada table 2.2.1.

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
1	Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kampar 2017 e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181	- Wahyu Hidayat Ibrahim -Idria Maita	perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik untuk memudahkan masyarakat dalam menyampaikan keluhan terkait kondisi jalan dan jembatan di Kabupaten Kampar

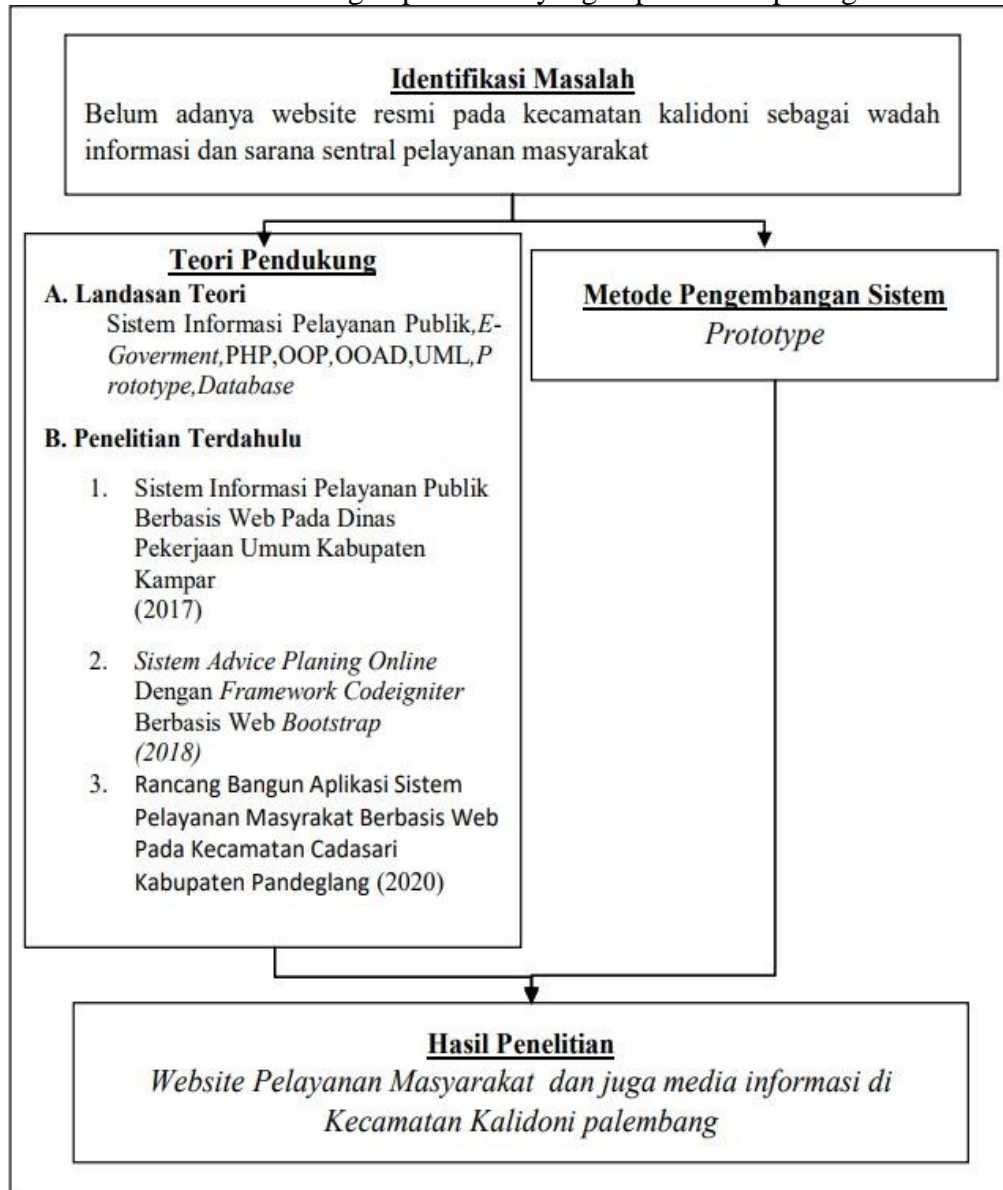
No	Judul	Penulis	Hasil Penelitian
2	<i>Sistem Advice Planing Online Dengan Framework Codeigniter Berbasis Web Bootstrap</i> 2018 ISSN: 2477-5126 e-ISSN: 2548-9356	- Moh. Ainol Yaqin - Abdullah Al Anis	Pelayanan Advice Planning bertujuan untuk mengoptimalisasi pelayanan publik dalam sektor perijinan dan optimalisasi manajemen instansi.
3	Rancang Bagun Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Berbasis Web Pada Kecamatan Cadasari Kabupaten Pandeglang ISBN 978-623-93343-1-4	- Gabriel Ryfan K - Drs. Ati Zaidiah, S.Kom., MTI	Dengan aplikasi ini masyarakat tidak perlu mengunjungi kantor Kecamatan Cadasari untuk mendapatkan pelayanan.

- Pada penelitian pertama kesimpulan yang didapat : hasil kesimpulan pada penulisan penelitian ini, adalah: pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Publik untuk memberikan kemudahan masyarakat dalam menyampaikan pengaduan terkait kondisi jalan dan jembatan di Kabupaten Kampar. Pada penelitian pertama dan penelitian penulis sama-sama menggunakan metode prototype dan terdapat perbedaanya adalah penelitian penulis bertujuan sebagai media informasi pelayanan bukan sebagai pusat pengaduan.

- Pada penelitian kedua kesimpulan yang didapat: hasil kesimpulan dari penelitian pada sistem *Advice Planing Online* dengan menggunakan *Framework Codeigniter* berbasis web Bootstrap adalah sistem *Advice Planning* merupakan layanan jasa sebagai salah satu solusi e-government. Untuk mengoptimalisasi pelayanan publik dalam sektor perijinan dan optimalisasi manajemen instansi, Pelayanan perijinan berwujud konsultasi desain dan letak bangunan yang sesuai dengan rencana tata ruang dan wilayah di dalam suatu pemerintah daerah khusus Kabupaten Probolinggo ini merupakan tujuan Pelayanan *Advice Planning*. Penelitian kedua dan penelitian penulis sama – sama bertujuan untuk layanan public dalam sektor perizinan dan perbedaanya adalah penelitian penulis tidak menggunakan pelayanan dalam wujud konsultasi desain.
- Pada penelitian ketiga kesimpulan yang didapat: hasil kesimpulan dari penelitian adalah memberi informasi kepada masyarakat secara maksimal dan mewujudkan Pandeglang Satu Data dan memberikan pelayanan yang terbaik untuk masyarakat. Penelitian ketiga dan penulis sama – sama bertujuan untuk memberikan layanan public bagi masyarakat dan perbedaanya adalah penelitian penulis hanya memberikan media informasi untuk belum adanya sistem pelayanan yang komprehensif antar desa.

2.1.9 Kerangka Penelitian

Berikut ini kerangka penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2.3.1



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

Berdasarkan gambar 2.3.1 menjelaskan pada penelitian ini dilakukan terdahulu dengan mengidentifikasi masalah terlebih dahulu, setelah masalah diidentifikasi, dapat disimpulkan bahwa sistem

pembuatan perizinan pada kecamatan kalidoni masih manual dan juga belum memiliki media informasi identifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai pertimbangan dalam membangun sebuah sistem informasi Layanan public pada Kecamatan Kalidoni.

Untuk membuat sistem informasi layanan public pada Kecamatan Kalidoni, pengumpulan teori pendukung dan metode ini yang digunakan pada pembuatan sistem tersebut oleh penulis. Teori pendukung yang digunakan meliputi landasan teori dan penelitian terdahulu yang penulis rangkum. Sedangkan sistem yang digunakan pada metode pengembangan menggunakan metode protoype. Hasil dari penelitian ini akan menghasilkan sistem informasi berupa website penyedia layanan public dan juga media informasi pada Kecamatan Kalidoni.

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Sejarah

Kantor Kecamatan Kalidoni terbentuk beredasarkan Perda Nomor 23 Tahun 2000 dan Surat Keputusan Walikota Nomor 9 Tahun 2000. Kecamatan Kalidoni merupakan pemekaran dari wilayah kecamatan ilir timur II yang diresmikan oleh walikota Palembang tahun 2001.

Pemerintah Kecamatan adalah perangkat wilayah administrasi yang menyelenggarakan pemerintahan pusat, tentang pemerintahan daerah UU Nomor 32 Tahun 2004, Kecamatan merupakan perangkat daerah dan sebagai perangkat daerah kecamatan hanya melakukan tugas sebagian kewenangan pemerintahan yang diberikan oleh Walikota Kota Palembang berdasarkan pada Surat Keputusan Walikota Nomor 31 Tahun 2007.

Pemerintah kecamatan juga merupakan salah satu perangkat kerja daerah pemerintah kota Palembang yang banyak berhubungan langsung dengan masyarakat dalam memberikan pelayanan publik. UU Nomor 32 Tahun 2004 Pasal 126 menyebutkan:

1. Kecamatan di bentuk di wilayah Kabupaten/Kota dengan Perda berpedoman kepada Peraturan Pemerintah.
2. Kecamatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipimpin oleh Camat yang dalam pelaksanaan tugasnya memperoleh pelimpahan Sebagian wewenang Bupati atau Walikota untuk menangani sebagian urusan.
3. Otonommi Daerah. Selain tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (2) Camat juga menyelenggarakan tugas umum pemerintahan.

2.2.2 Visi dan Misi

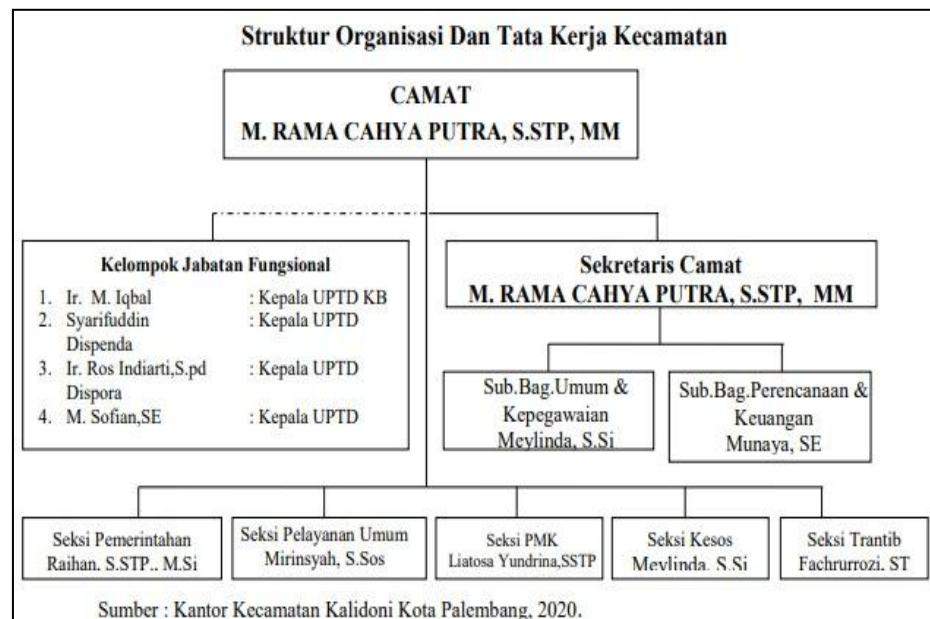
Visi

“Terselenggarakannya kecamatan yang berkualitas dengan memberdayakan masyarakat demi terwujudnya pelayanan prima menuju Palembang emas 2023”.

Misi

”Mewujudkan masyarakat yang religious, berbudaya, beretika, melalui pembangunan budaya integritas yang di dukung oleh Pemerintahan yang bersih, berwibawa dan professional”.

2.2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Kecamatan Kalidoni Palembang

2.2.4 Tugas Wewenang

Berdasarkan Peraturan Walikota Palembang Nomor 25 Tahun 2010 tentang Tugas Pokok, Fungsi dan Uraian Tugas Kantor Kecamatan Kalidoni Palembang adalah sebagai berikut:

1. Camat

Camat mempunyai tugas pokok melaksanakan tugas umum pemerintahan dan sebagian kewenangan pemerintahan yang dilimpahkan oleh Walikota untuk menangani sebagian urusan otonomi daerah berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2. Sekretaris Camat

Sekretaris mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan administrasi umum yang meliputi urusan rumah tangga, administrasi kepegawaian, keuangan dan perlengkapan, mengkoordinasikan penyusunan rencana program kerja dan anggaran kegiatan kecamatan, membagi tugas dan memberkan petunjuk kepada Sub bagian- Sub bagan yang dibawaginya sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya, dan mengkoordinasikan pelaksanaan program kerja dan kegiatan masing-masing seksi.

3. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas pokok melaksanakan administrasi surat menyurat, kearsipan dan

kepastakaan, kepertokolan, hubungan masyarakat, urusan perlengkapan dan rumah tangga dan kegiatan administrasi kepegawaian.

4. Sub Bagian Perencanaan dan Keuangan

Sub Bagian Perencanaan dan Keuangan mempunyai tugas pokok menyiapkan bahan penyusunan rencana program dan kegiatan kecamatan, menyusun rencana anggaran dan mengelola administrasi keuangan.

5. Seksi Pemerintahan

Seksi Pemerintahan mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Camat dibidang pemerintahan. Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimasud, seksi pemerintahan mempunyai fungsi:

Penyusunan rencana program dan petunjuk teknis dibidang pemerintahan, melaksanakan koordinasi dan kerja sama dengan Lembaga dan instansi lain dibidang pemerintahan, melaksanakan pengawasan dan pengendalian dibidang pemerintahan, melaksanakan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberika oleh Camat sesuai dengan tugas dan fungsinya.

6. Seksi Ketentraman dan Ketertiban

Seksi Ketentraman dan Ketertiban mempunyai tugas menyusun rencana dan program kerja Seksi Ketentraman dan Ketertiban

menyiapkan bahan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis koordinasi penyelenggaraan di bidang ketentraman dan ketertiban, melakukan koordinasi dengan Kepolisian Negara Republik Indonesia dan Tentara Nasional Indonesia mengenai program dan kegiatan penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum di wilayah kecamatan, dan melakukan koordinasi dengan pemuka agama yang ada di wilayah kecamatan untuk mewujudkan ketentraman dan ketertiba umum.

7. Seksi Pemberdayaan Masyarakat Kecamatan

Seksi Pemberdayaan Masyarakat Kecamatan mempunyai tugas mendorong partisipasi masyarakat untuk ikut serta dalam perencanaan pembangunan lingkup kecamatan dalam forum musyawarah perencanaan pembangunan di kecamatan, dan melakukan evaluasi terhadap berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat di wilayah kecamatan.

8. Seksi Kesejahteraan Sosial

Seksi Kesejahteraan Sosial mempunyai tugas menyusun rencana dan program kerja Seksi Kesejahteraan Sosial, memfasilitasi bantuan social terhadap masyarakat, menyelenggarakan pembinaan kegiatan kepemudaan, karang taruna dan olahraga, dan

menyelenggarakan kegiatan pembinaan kehidupan keagamaan di wilayah kecamatan.

9. Seksi Pelayanan Umum

Seksi Pelayanan Umum mempunyai tugas menyusun rencana dan program kerja Seksi Pelayanan Umum, mengelola administrasi pelayanan umum, dan menyelenggarakan monitoring dan evaluasi kegiatan dibidang pelayanan umum.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 Lokasi

Kegiatan LTA dilaksanakan pada Kantor Kecamatan Kalidoni yang berlokasi di Jalan Talang Gading No. 68 Palembang Provinsi Sumatera Selatan.

3.1.2 Waktu Penelitian

Adapun jadwal penelitian berdasarkan metode *prototype* dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

No.	Tahapan	2021																				
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Wawancara																					
2.	Observasi																					
3.	Pengumpulan kebutuhan																					
4.	Membangun <i>Prototyping</i>																					
5.	Evaluasi <i>Prototyping</i>																					
6.	Ujian Proposal																					
7.	Pengkodean Sistem																					
8.	Pengujian Sistem																					
9.	Evaluasi Sistem																					
10.	Menggunakan Sistem																					
11.	Ujian Kompre																					

Tabel 3.1. Jadwal Penelitian

3.2 Jenis Data

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2015, h. 145) teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi dapat digunakan jika, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar.

Pada metode pengamatan secara langsung dapat dilakukan oleh penulis dengan mengenai sistem pelayanan publik pada kecamatan kalidoni, selama penulis melakukan penelitian penulis menemukan beberapa informasi terkait sistem pelayanan yang dimana penulis mendapatkan beberapa kesimpulan yaitu, sistem pelayanan perizinan pada kantor kecamatan kalidoni masih manual, belum adanya pengembangan lebih lanjut oleh pihak Kalidoni.

3.2.1 Data Sekunder

Menurut Irwan Gani dan Amalia Siti (2018:2), data sekunder yaitu pengumpulan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan dibeikan kepada pihak pengumpulan data primer atau oleh pihak lain. Melalui majalah, jurnal, koran, atau publikasi lainnya merupakan data sekunder yang sudah diterbitkan dan digunakan oleh pihak lain.

Untuk memperoleh data sekunder dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai literatur sebelumnya dan dokumentasi yang termasuk sejarah, profil, visi dan misi, struktur organisasi, serta

tugas wewenang.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Wawancara

Wawancara menurut Siyoto (2015) merupakan suatu pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya mencakup garis besar yang ditanyakan.

Pada metode ini penulis melakukan wawancara langsung kepada Meylinda Pusrianita Sari F, S.Si selaku Sub. Bag. Umum dan Kepegawaian pada Kecamatan Untuk pengumpulan informasi yang bertema “Pelayanan Publik di *era new normal*” data yang didapatkan dari hasil wawancara tersebut yaitu berupa penjelasan kegiatan dan juga sistem pelayanan public pada kecamatan kalidoni.

3.3.2 Dokumentasi

Menurut Sudaryono (2015:92), Data mekanik, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian merupakan dokumentasi yang diperoleh data langsung dari tempat penelitian. Dokumentasi yang didapat penulis berupa laporan dalam proses dokumentasi penulis mendapatkan data yaitu berupa dokumentasi foto berbagai kegiatan pelayanan pada kecamatan kalidoni dan juga SOP dari procedure dalam perizinan.

3.3.3 Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan menjadi serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan menggunakan pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat beserta mengolah bahan penelitian Supriyadi (2016). Penulis menggunakan metode ini dengan harapan mendapatkan referensi dengan peninjauan teori dari jurnal yang terkait dengan penelitian.

3.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis adalah metode *ptotype*, Menurut Wibowo, dkk (2016) dalam Salkiawati, dkk (2019) *Prototyping* model merupakan suatu proses pengembangan aplikasi yang diawali menggunakan pengumpulan kebutuhan- kebutuhan berdasarkan sistem, yang dilanjutkan pembuatan dengan *prototype* dan di evaluasi dari pengguna. Tahapan pada metode ini antara lain, Hikmawati (2019) :

1. Pengumpulan Kebutuhan: Pengguna dan *developer* bersaman mendefinisikan format semua perangkat lunak, mengidentifikasi seluruh kebutuhan, dan gambaran sistem yang akan dibuat. Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi kebutuhan data *primer* maupun *sekunder*. Data primer penulis di dapatkan melalui wawancara dan observasi sedangkan dokumentasi dan studi pustaka dari data sekunder.

2. Membangun *Prototyping*: Merancang *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. Evaluasi *Prototyping*: jika *prototyping* yang dihasilkan memenuhi keinginan pengguna, maka evaluasi dapat dilakukan oleh pengguna. Jika sudah memenuhi keinginan pengguna maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak memenuhi maka *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.
4. Mengkodekan Sistem: Pada tahap ini, *prototyping* yang telah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji Sistem: Setelah sistem sudah diubah menjadi perangkat lunak siap pakai, dilakukan pengujian lebih dahulu sebelum digunakan dengan Black Box.
6. Evaluasi sistem, pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi telah sesuai dengan yang diharapkan.
7. Menggunakan sistem, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

BAB IV

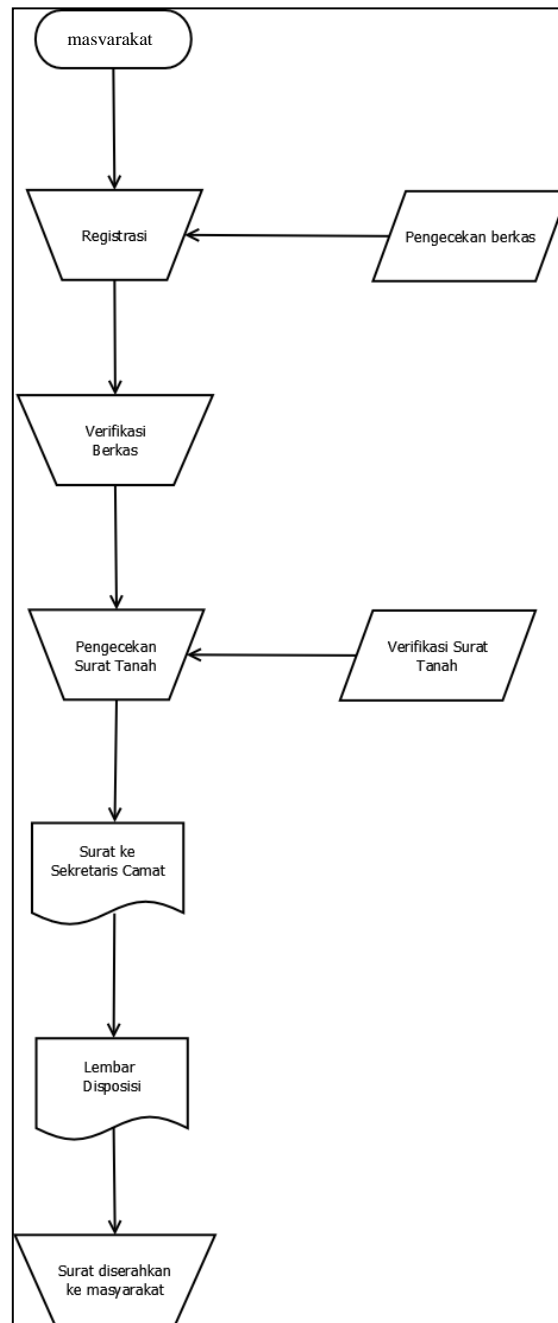
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dikembangkan system informasi pelayanan public yang akan mempermudah Kecamatan Kalidoni untuk memberikan system pelayanan secara *online*. Dengan adanya website ini, dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan sehingga masyarakat tidak sulit untuk mencari informasi dalam pembuatan perizinan yang mereka butuhkan. Teknik pengembangan sistem ini menggunakan metode Prototype yang memiliki tahapan yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun prototyping, evaluasi prototyping, mengkodekan sistem, dan menguji sistem.

4.1.1 Flowchart sistem manual yang berjalan saat ini

Flowchart system ini merupakan mendeskripsikan bagaimana alur berdasarkan sistem prosedur yang dipakai untuk melakukan kegiatan pengadministrasian dari kecamatan kalidoni. Alur penjelasan dari sistem prosedur yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Flowchart Prosedur

Dari gambar 4.1, dapat dijelaskan Flowchart prosedur yang berjalan sebagai berikut:

1. Pemohon membawa/melengkapi berkas. Berkas permohonan yang dibawa oleh masyarakat yaitu; pengantar RT/RW, pengantar lurah. Untuk lama waktunya berlangsung selama 5 menit.
2. Registrasi berkas masuk. Setelah memberikan berkas, masyarakat akan melengkapi dengan lembar disposisi yang di dapatkan dari kecamatan.
3. Verifikasi data. Dokumen permohonan lengkap maka untuk membutuhkan waktu selama satu hari untuk menyelesaikan data yang sudah teregister.
4. Surat (yang telah memenuhi ketentuan) diserahkan Operator Komputer dan Pengetikan Surat Keterangan Ahli Waris. Pembuatan surat keterangan tersebut dilakukan oleh staf kecamatan dan data tersebut disimpan pada file komputer.
5. Pencetakan surat keterangan ahli waris. Pencetakan dilakukan oleh staf kecamatan setelah itu staf memberikan surat tersebut kepada Kasi.
6. Surat diserahkan kepada Sekcam untuk diparaf, dan ditandatangani Camat kemudian distampel.
7. Surat selesai dan diserahkan kepada masyarakat.

4.1.2 Permasalahan dan Kendala

Pada permasalahan dan hambatan ini yang dilakukan pada tahap ini adalah dilakukannya tahap menganalisa data dengan mengidentifikasi hambatan dan permasalahan yang terjadi. Sistem pelayanan pada kecamatan kalidoni dapat memakan waktu yang cukup lama dan masih tergolong dengan

pelayanan yang lambat bahkan untuk mendapatkan informasi terkait surat perizinan masyarakat harus mendatangi kantor kecamatan dahulu. Pada masa pandemi seperti ini alangkah baiknya jika kantor kecamatan kalidoni memberikan pelayanan yang tidak mengharuskan masyarakat mengunjungi kantor untuk menghindari adanya penularan covid-19. Permasalahan dan hambatan yang dapat terjadi pada Kecamatan Kalidoni dapat kita ketahui yaitu belum memiliki *website* sebagai wadah informasi dan pelayanan terhadap masyarakat dan juga sebagai wadah kegiatan Kecamatan Kalidoni sehingga dengan adanya aplikasi website ini dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam membuat permohonan surat perizinan.

4.1.3 Pemecahan Masalah

Dari studi hasil penelitian, didapatkan solusi dari rumusan masalah adalah membuat aplikasi berbasis objek menggunakan *frame work code igniter 4*. Metode yang digunakan pada pembuatan aplikasi ini yaitu metode prototype dengan tahapan; pengumpulan kebutuhan, membangun protoyping, evaluasi protoyping, mengkodekan sistem, dan menguji sistem. Pengguna yang dapat mengakses aplikasi ini adalah admin dan masyarakat umum pada Kecamatan Kalidoni. Pada aplikasi tersebut masyarakat Kecamatan Kalidoni bisa mengakses informasi dan layanan yang diberikan seperti pembuatan ahli waris kecamatan, pembuatan dispensasi nikah, pembuatan Tanda Daftar Perusahaan (TDP), pembuatan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP), pembuatan pengajuan permohonan surat pindah, pembuatan perizinan Usaha

Mikro Kecil Menengah (UMKM), pembuatan Izin Mendirikan Bangunan (IMB) pada Kecamatan Kalidoni. Dengan diberlakukannya sistem pelayanan online ini akan mengurangi terjadinya penumpukan pada antrian yang berlangsung di kantor kecamatan kalidoni sehingga masyarakat dapat mengurangi kegiatan yang dapat memicu menularnya covid-19 dan masyarakat kalidoni tidak memerlukan waktu yang lama untuk mendapatkan pelayanan pembuatan surat perizinan dan mendapatkan informasi dari kantor kecamatan kalidoni.

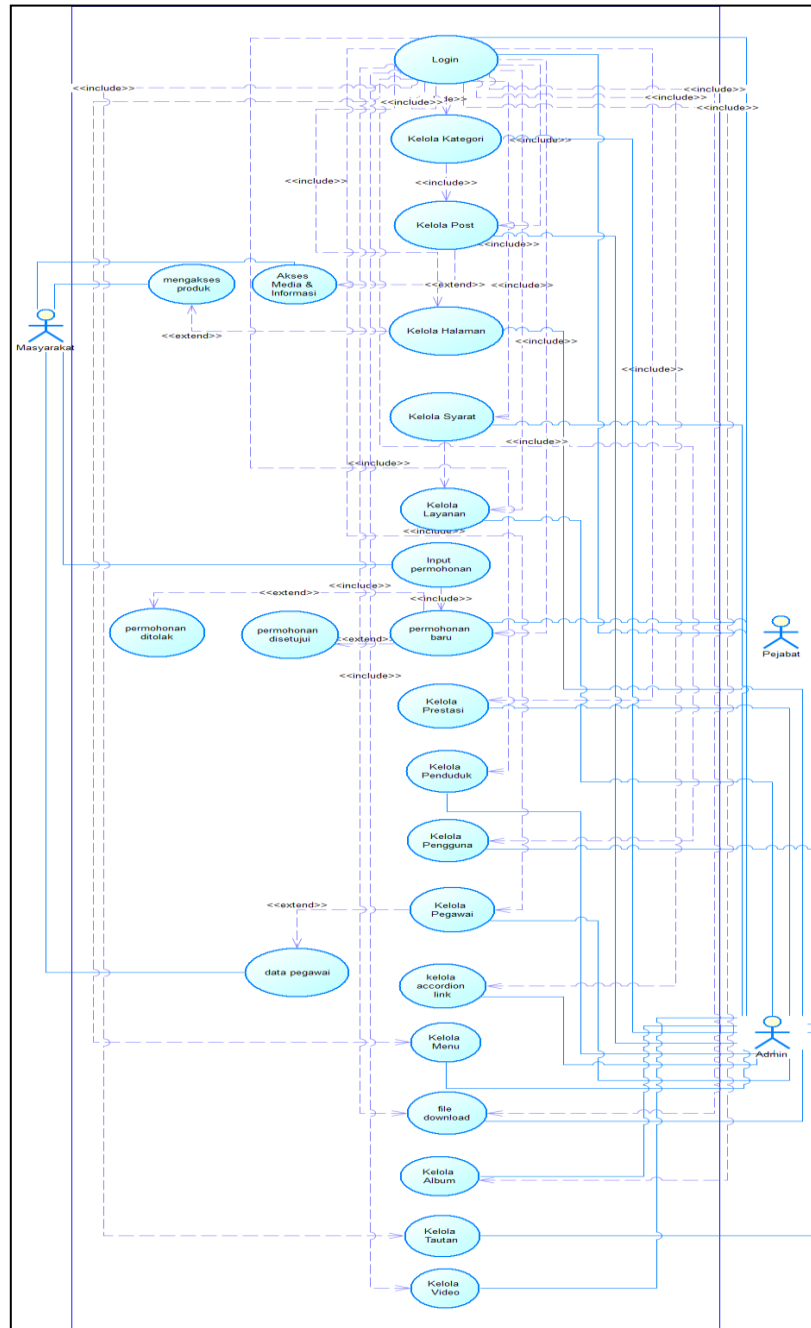
4.1.4 Desain

4.1.2.1 Desain Proses

1. Usecase Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara aktor, dengan sistem yang ada. Dengan demikian, use case dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan mudah dipahami oleh para konsumen. Manfaat dari use case sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan

domain expert dan juga end user, memberikan kepastian pemahaman yang pas tentang requirement atau juga kebutuhan sebuah sistem.



Gambar 4.2. Diagram Usecase

Use case diagram dilakukan oleh pengguna sistem yang sedang beroperasi dan digunakan untuk menjelaskan kegiatannya. Berdasarkan gambar 4.4, Use case diagram yang sedang berjalan dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Keterangan Use Case Diagram

Aktor	Hak Akses	Persyaratan
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Login 2. Kelola Kategori <ul style="list-style-type: none"> - Tambah Kategori - Edit Kategori - Hapus Kategori 3. Kelola Post <ul style="list-style-type: none"> - Tambah Post -Edit Post - Hapus Post 4. Kelola Halaman <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Halaman -Edit Halaman -Hapus Halaman 5. Kelola Syarat <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Syarat -Edit Syarat -Hapus Syarat 6. Kelola Layanan <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Layanan -Edit Layanan 	Harus melakukan login

Aktor	Hak Akses	Persyaratan
	<ul style="list-style-type: none"> -Hapus Layanan 7. Kelola Prestasi <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Prestasi -Edit Prestasi -Hapus Prestasi 8. Kelola Penduduk <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Penduduk -Edit Penduduk -Hapus Penduduk 9. Kelola Pengguna <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Pengguna -Edit Pengguna -Hapus Pengguna 10. Kelola Pegawai <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Pegawai -Edit Pegawai -Hapus Pegawai 11. Kelola Video <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Video -Edit Video -Hapus Video 12. Kelola Tautan <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Tautan -Edit Tautan -Hapus Tautan 13. Kelola Album <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Album 	

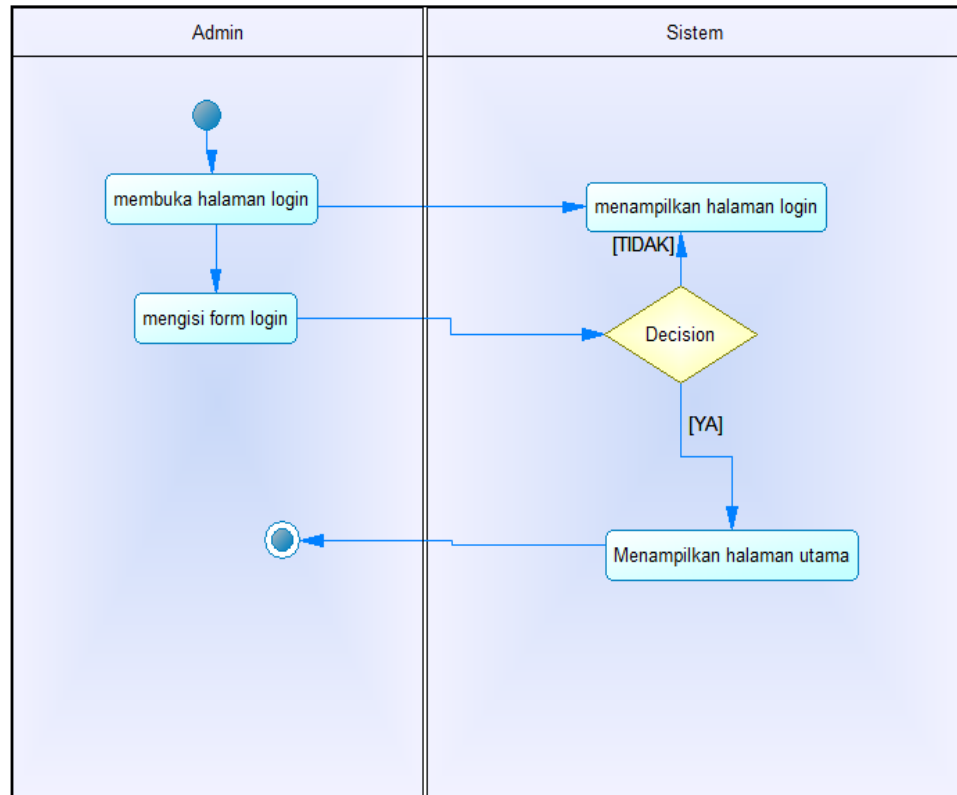
Aktor	Hak Akses	Persyaratan
	<ul style="list-style-type: none"> -Edit Album -Hapus Album 14. Kelola Accordion Link <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Accordion -Edit Accordion -Hapus Accordion 15. Kelola File Download <ul style="list-style-type: none"> -Tambah File -Edit File -Hapus File 16. Kelola Menu <ul style="list-style-type: none"> -Tambah Menu -Edit Menu -Hapus Menu 	
User	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Pegawai 2. Input Permohonan 3. Mengakses Produk Instansi 4. Mengakses Informasi dan Media 	Tidak perlu melakukan login
Pejabat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengakses Informasi dan Media 2. Proses Permohonan 	

Pada akses yang di dapatkan oleh masyarakat, tidak perlu lagi melakukan login sehingga dapat mempermudah masyarakat dalam

melakukan proses pembuatan surat izin dan mengakses informasi dengan mudah. Pada aplikasi ini masyarakat dapat langsung melakukan membuat permohonan atau surat perizinan langsung melalui website tanpa harus mendatangi kantor kecamatan. Mengakses informasi dan media yang diberikan kecamatan kalidoni kepada masyarakat dapat langsung muncul pada halaman utama, sehingga masyarakat dapat langsung melihat informasi yang diberikan langsung. Untuk mengakses produk layanan instansi ini juga masyarakat tidak perlu melakukan login, cukup langsung memasukkan data diri secara lengkap seperti memasukkan nama, nomor telepon, nomor NIK, nomor NIK Keluarga dan alamat email.

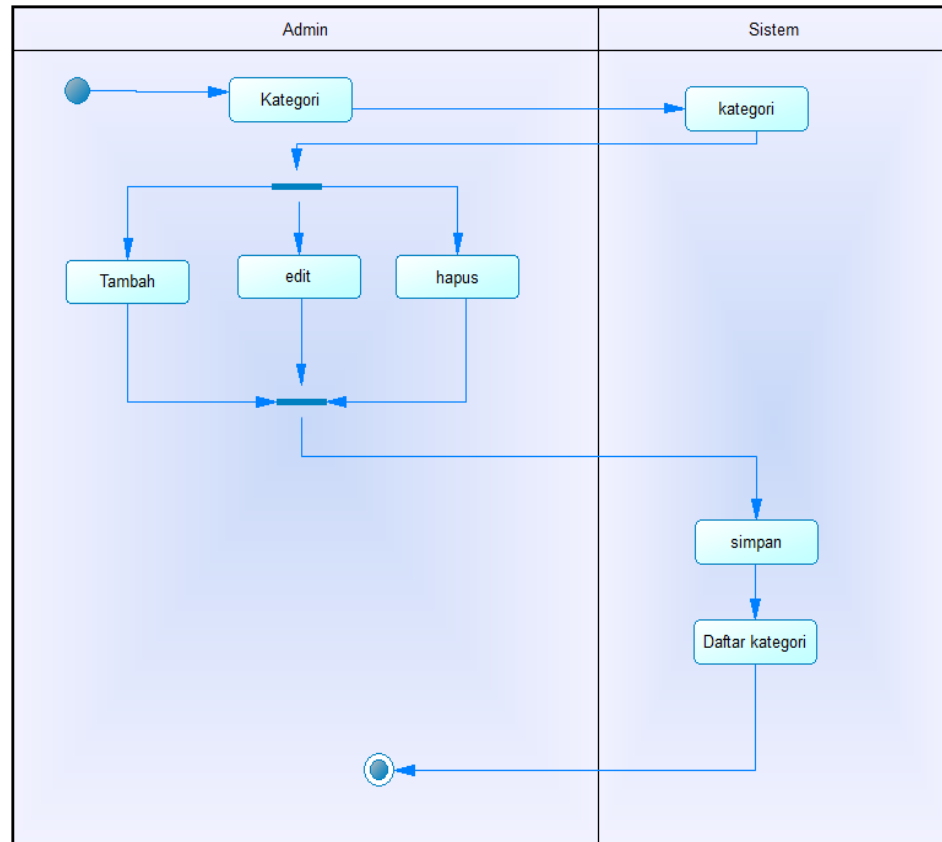
2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aliran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir. Berikut ini adalah *activity diagram* pada desain proses sistem yang dibangun.



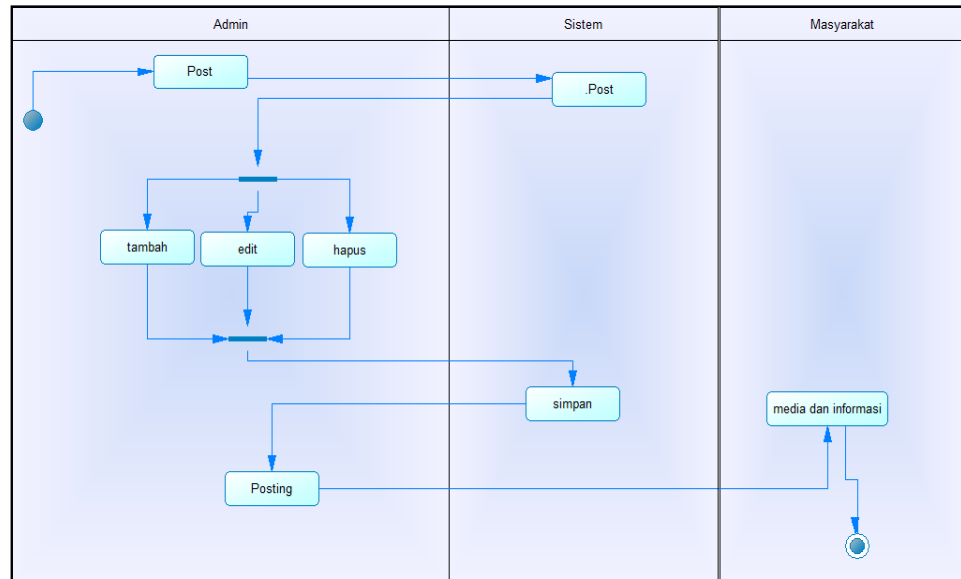
Gambar 4.3. *Activity Diagram Login*

Activity diagram login adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses login yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman login kemudian mengisi password dan username lalu menekan tombol login, sistem akan memproses data masukan lalu apabila login berhasil maka sistem akan mengarahkan admin ke halaman utama.



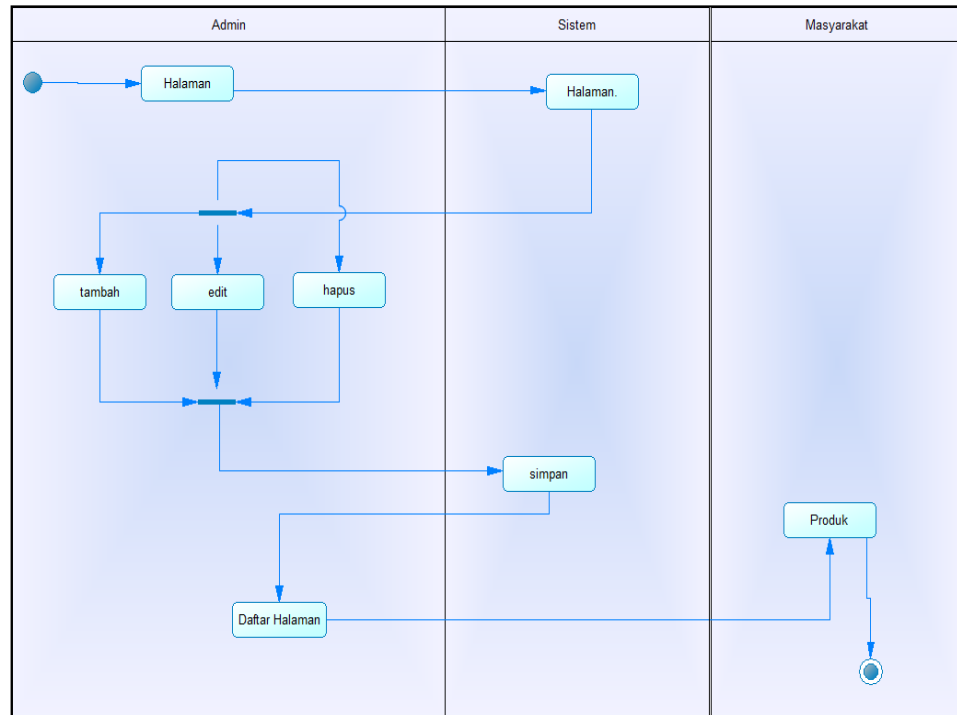
Gambar 4.4. *Activity Diagram Kelola Kategori*

Activity diagram kategori adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola kategori yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman kategori kemudian melakukan proses olah data kategori seperti tambah kategori, ubah data kategori, dan hapus data kategori.



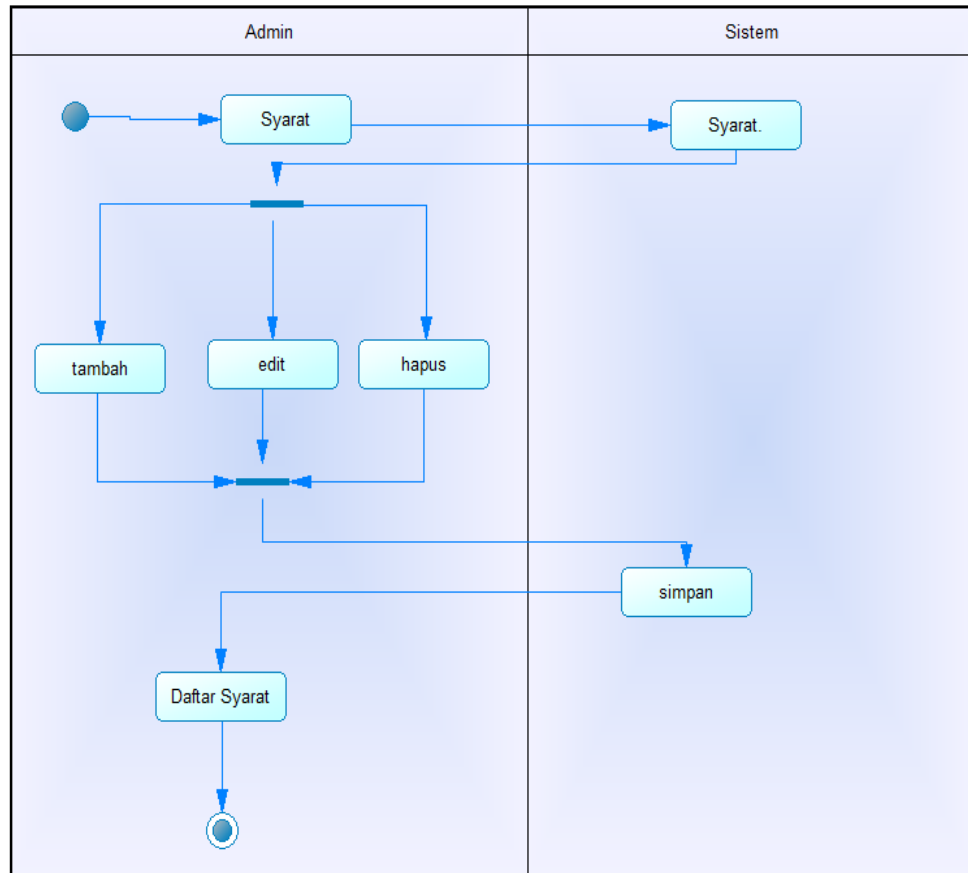
Gambar 4.5. *Activity Diagram Kelola Post*

Activity diagram kelola post adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola postingan yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman postingan yang berisi daftar postingan website, kemudian melakukan proses olah data kategori seperti tambah post, ubah data post, dan hapus data post.



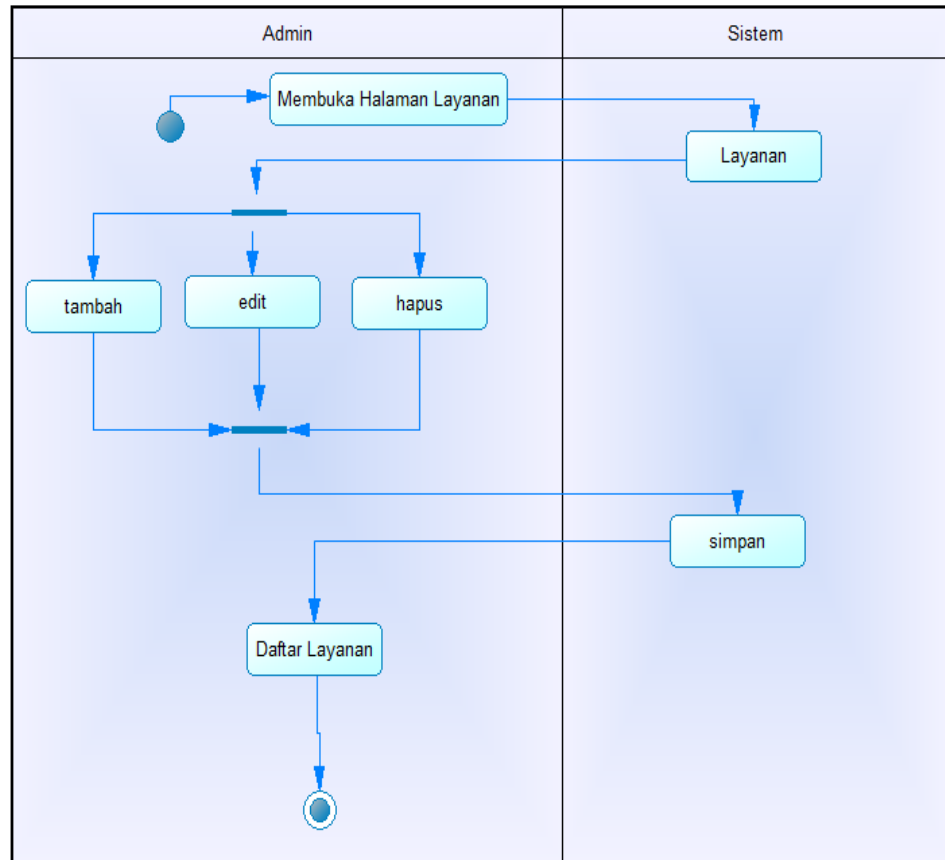
Gambar 4.6. *Activity Diagram Kelola Halaman*

Activity diagram kelola halaman adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola postingan yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman pages yang berisi daftar halaman yang ada pada website, kemudian melakukan proses olah data pages seperti tambah pages, ubah data pages, dan hapus data pages.



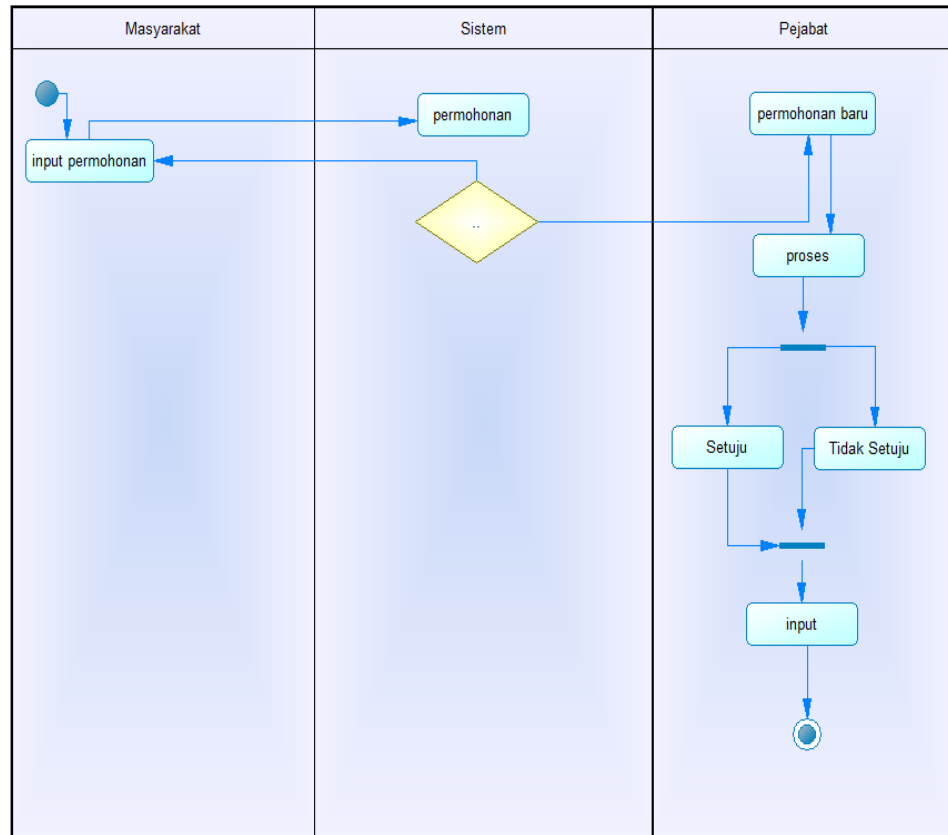
Gambar 4.7. *Activity Diagram Kelola Syarat*

Activity diagram kelola post adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola persyaratan pelayanan yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman persyaratan layanan yang berisi daftar persyaratan, kemudian melakukan proses olah data syarat seperti tambah syarat, ubah data syarat, dan hapus data syarat.



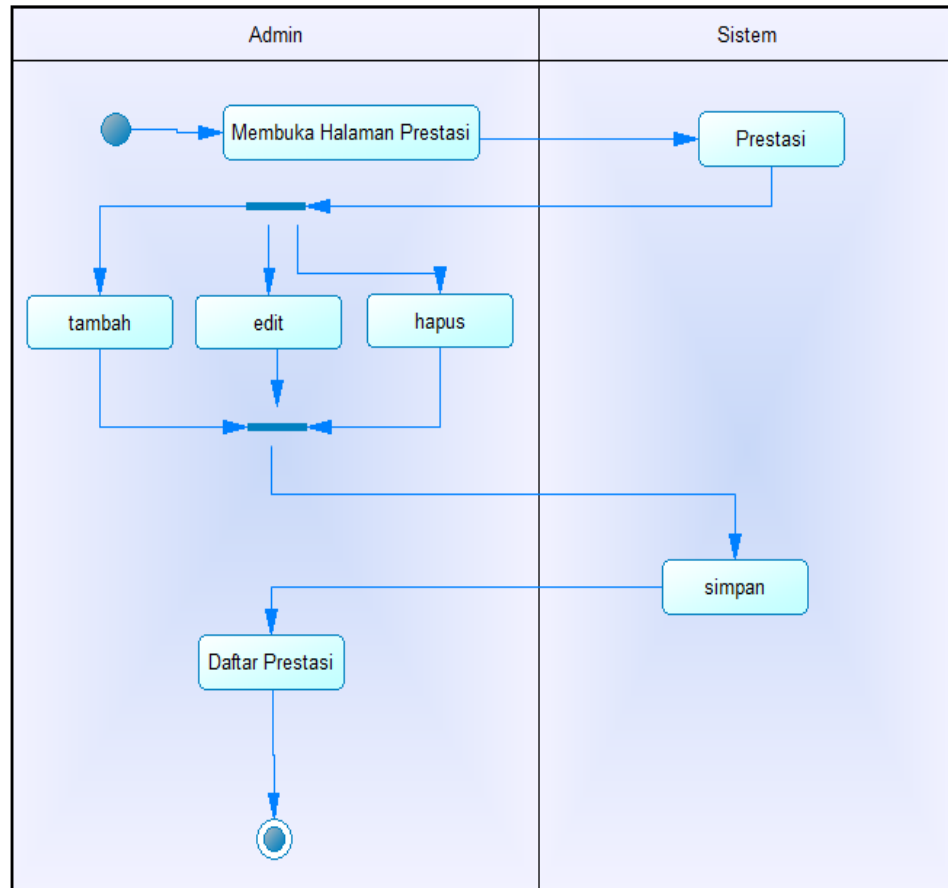
Gambar 4.8. *Activity Diagram* Kelola Layanan

Activity diagram kelola layanan adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola layanan yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman layanan yang berisi daftar layanan masyarakat, kemudian melakukan proses olah data layanan seperti tambah layanan, ubah data layanan, dan hapus data layanan.



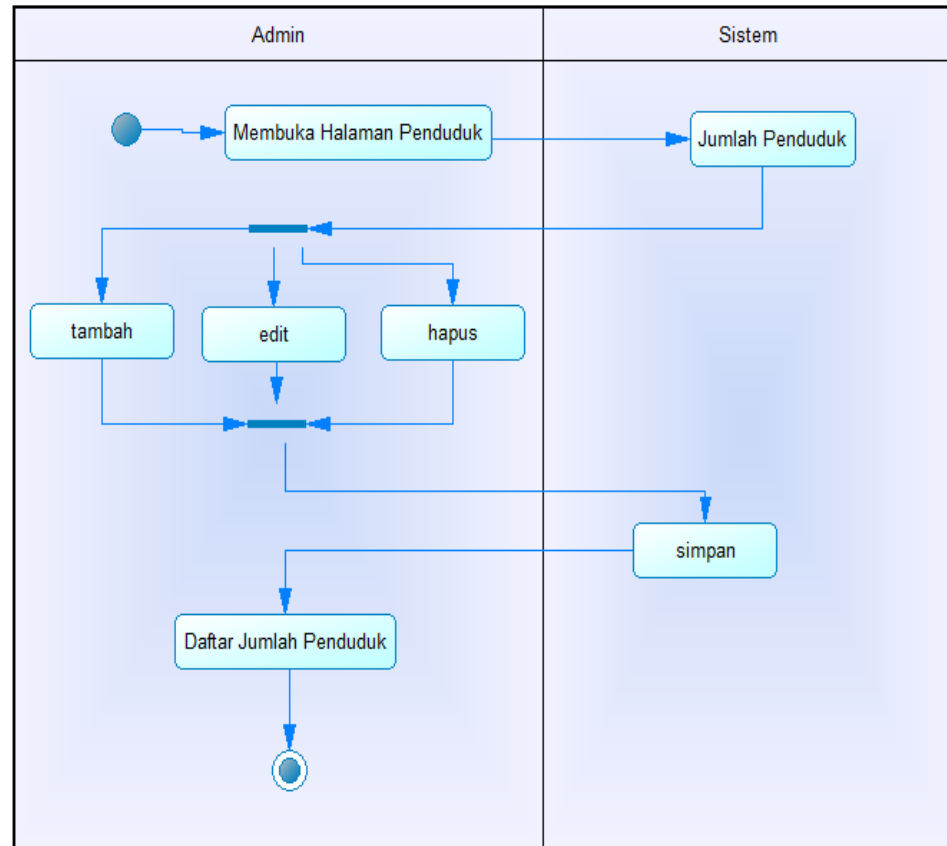
Gambar 4.9. *Activity Diagram Permohonan*

Activity diagram permohonan adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses permohonan pelayanan masyarakat. Terdapat tiga entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu masyarakat, sistem, dan pejabat. Masyarakat dapat melakukan proses input data permohonan yang kemudian akan disimpan ke dalam sistem dan dilakukan proses persetujuan oleh pejabat setempat pada halaman persetujuan.



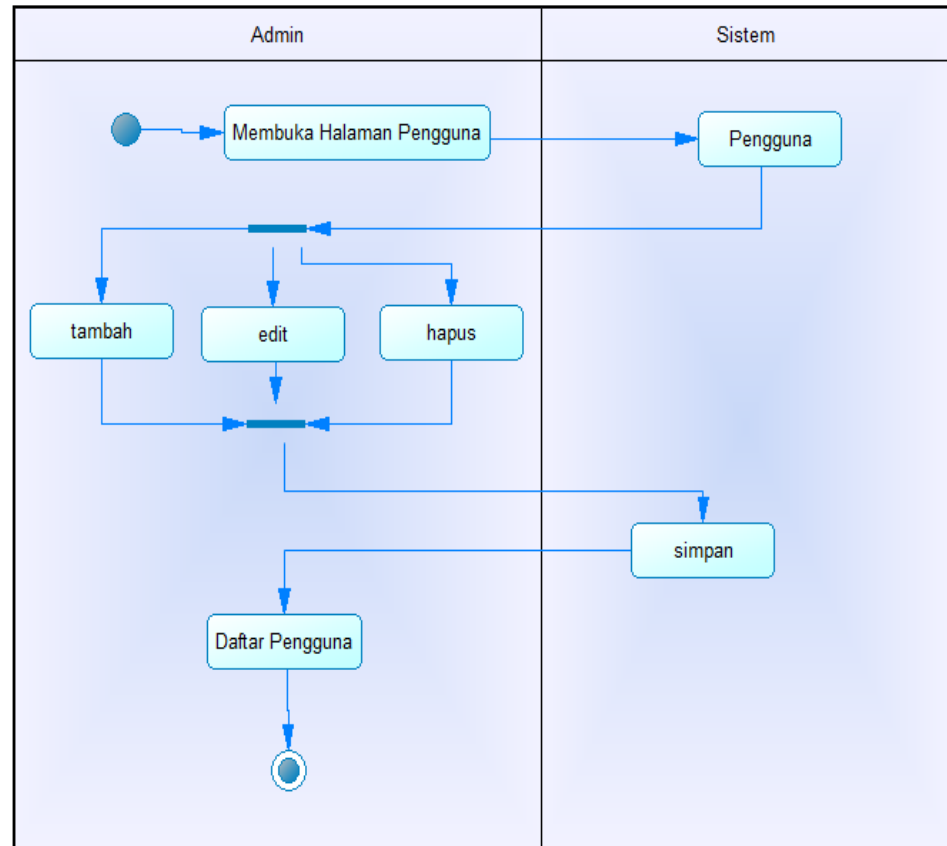
Gambar 4.10. *Activity Diagram* Kelola Prestasi

Activity diagram kelola prestasi adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola prestasi yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman postingan yang berisi daftar prestasi kecamatan, kemudian melakukan proses olah data prestasi seperti tambah prestasi, ubah data prestasi, dan hapus data prestasi.



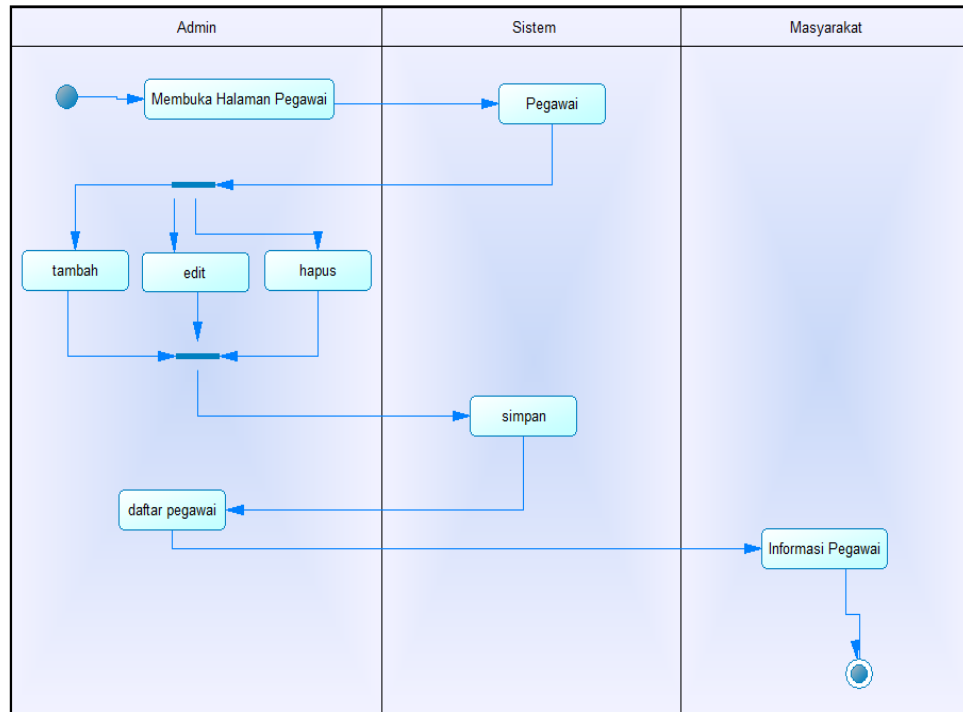
Gambar 4.11. *Activity Diagram Kelola Penduduk*

Activity diagram kelola jumlah penduduk adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola jumlah penduduk yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman postingan yang berisi daftar postingan website, kemudian melakukan proses olah data kategori seperti tambah post, ubah data post, dan hapus data post.



Gambar 4.12. Activity Diagram Kelola Pengguna

Activity diagram kelola pengguna adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola pengguna sistem yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman pengguna yang berisi daftar pengguna sistem, kemudian melakukan proses olah data pengguna seperti tambah pengguna, ubah data pengguna, dan hapus data pengguna.



Gambar 4.13. *Activity Diagram* Kelola Pegawai

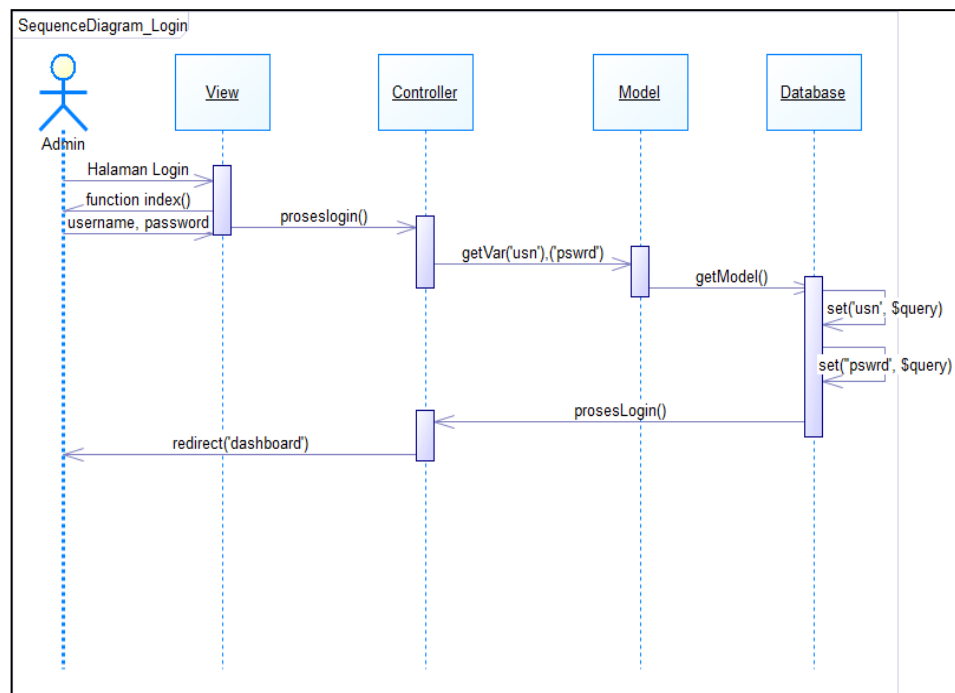
Activity diagram kelola pegawai adalah diagram aktivitas yang menjelaskan proses kelola data pegawai yang terjadi pada sistem. Terdapat dua entitas yang berperan pada diagram aktivitas ini yaitu admin dan sistem. Admin membuka halaman data pegawai yang berisi daftar pegawai, kemudian melakukan proses olah data pegawai seperti tambah pegawai, ubah data pegawai, dan hapus data pegawai. Masyarakat dapat melihat data pegawai pada halaman website.

3. Sequence Diagram

Diagram *sequence* merupakan salah satu yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; *message* (pesan) apa yang dikirim

dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Objek-objek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut.

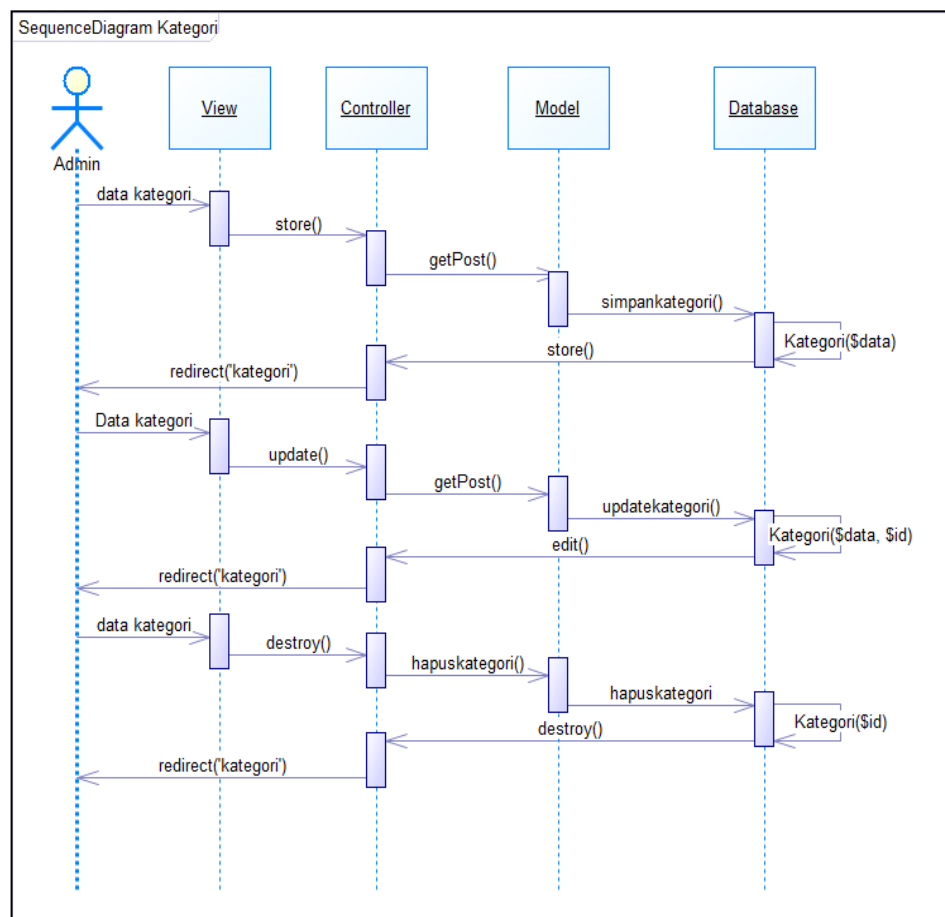
Diagram *sequence* menampilkan interaksi antar objek dalam dua dimensi. Dimensi vertikal adalah poros waktu, dimana waktu berjalan ke arah bawah. Sedangkan dimei horizontal merepresentasikan objek-objek individual. Berikut ini merupakan desain proses dari sequence diagram sistem yang dibangun.



Gambar 4.14. *Sequence Diagram Login*

Sequence diagram login merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan login pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek

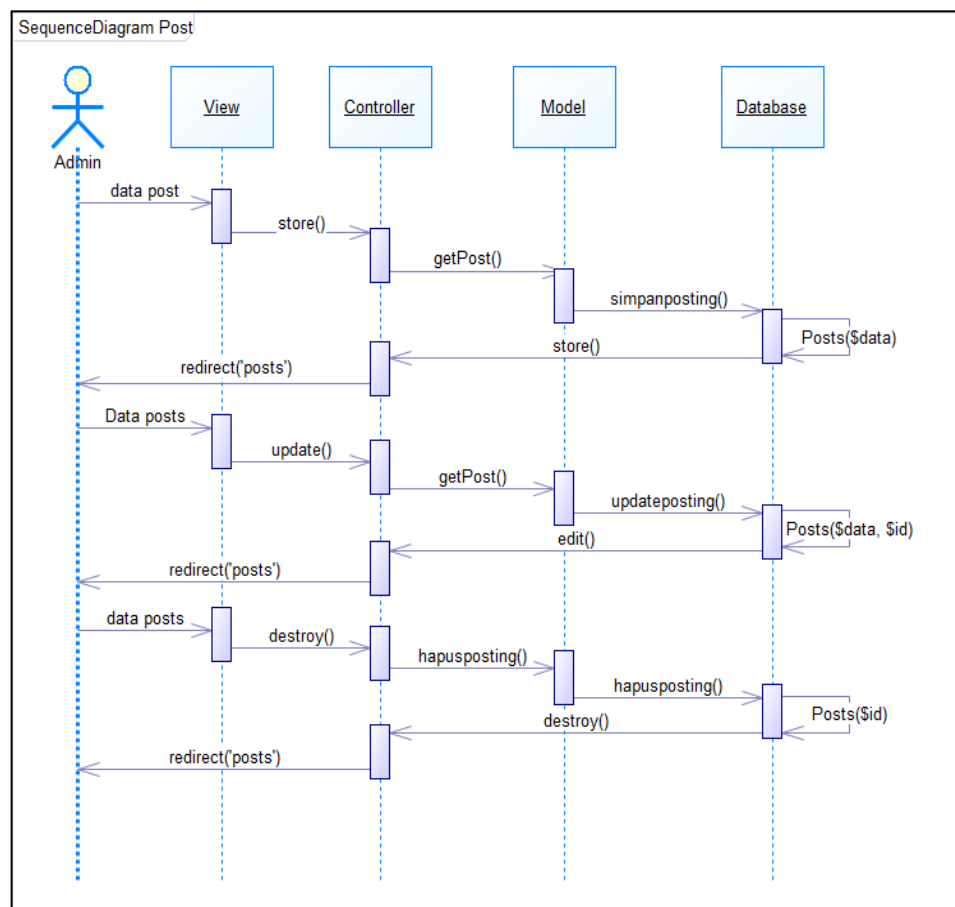
diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan memasukkan data login lalu controller akan membawa data tersebut untuk dicek ke database melalui model. Apabila data benar maka data akan dibawa lagi ke controller untuk diarahkan menuju dashboard atau halaman utama pada sistem.



Gambar 4.15. *Sequence Diagram Kelola Kategori*

Sequence diagram Kelola Kategori merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola kategori pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki

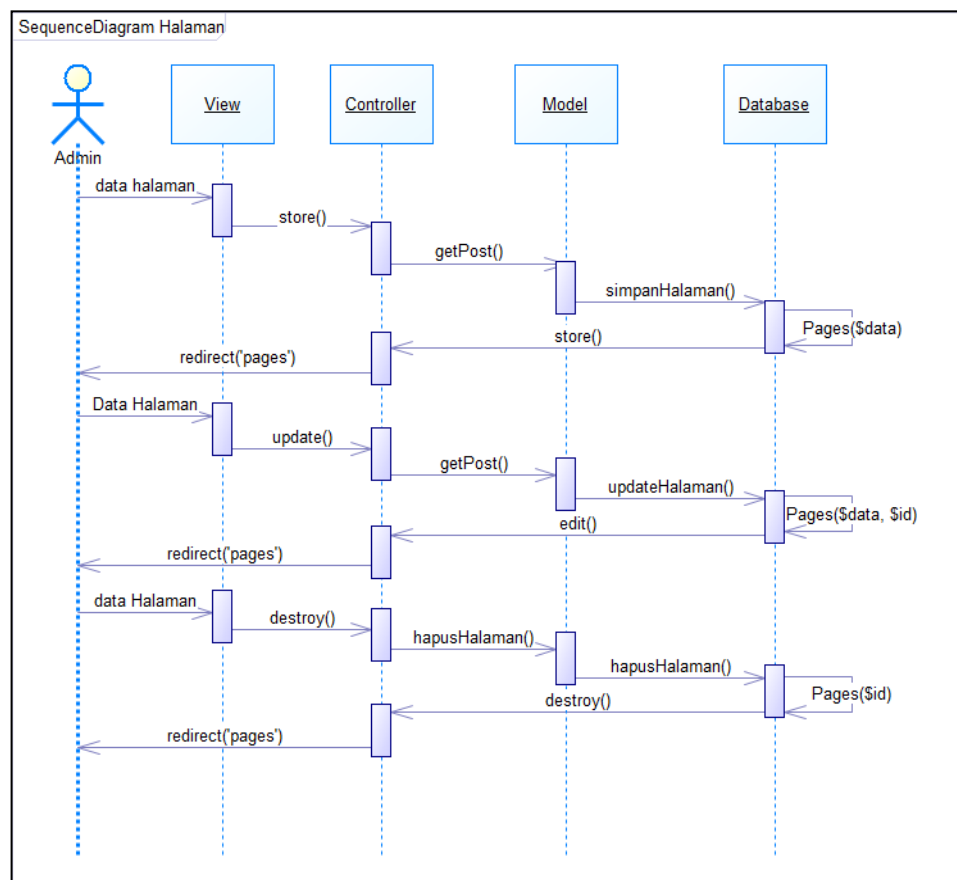
4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data kategori melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.16. *Sequence Diagram Kelola Post*

Sequence diagram kelola post merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola post pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek

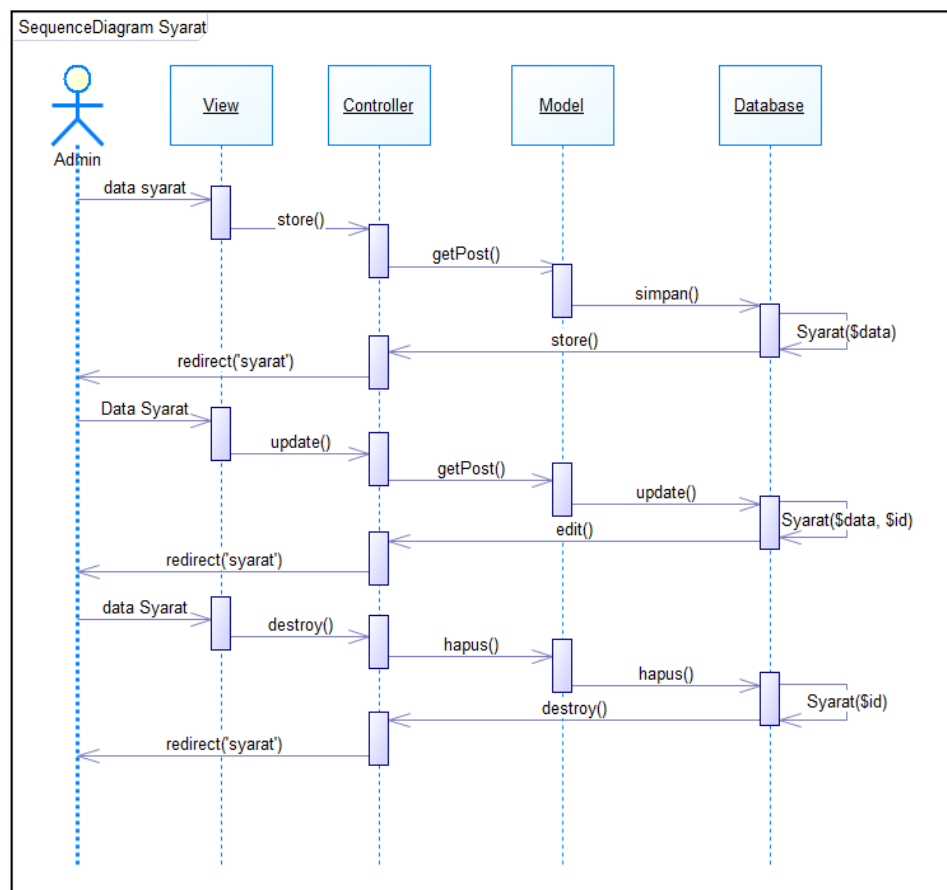
diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data post melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.17. *Sequence Diagram Kelola Halaman*

Sequence diagram Kelola Halaman merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola pages pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki

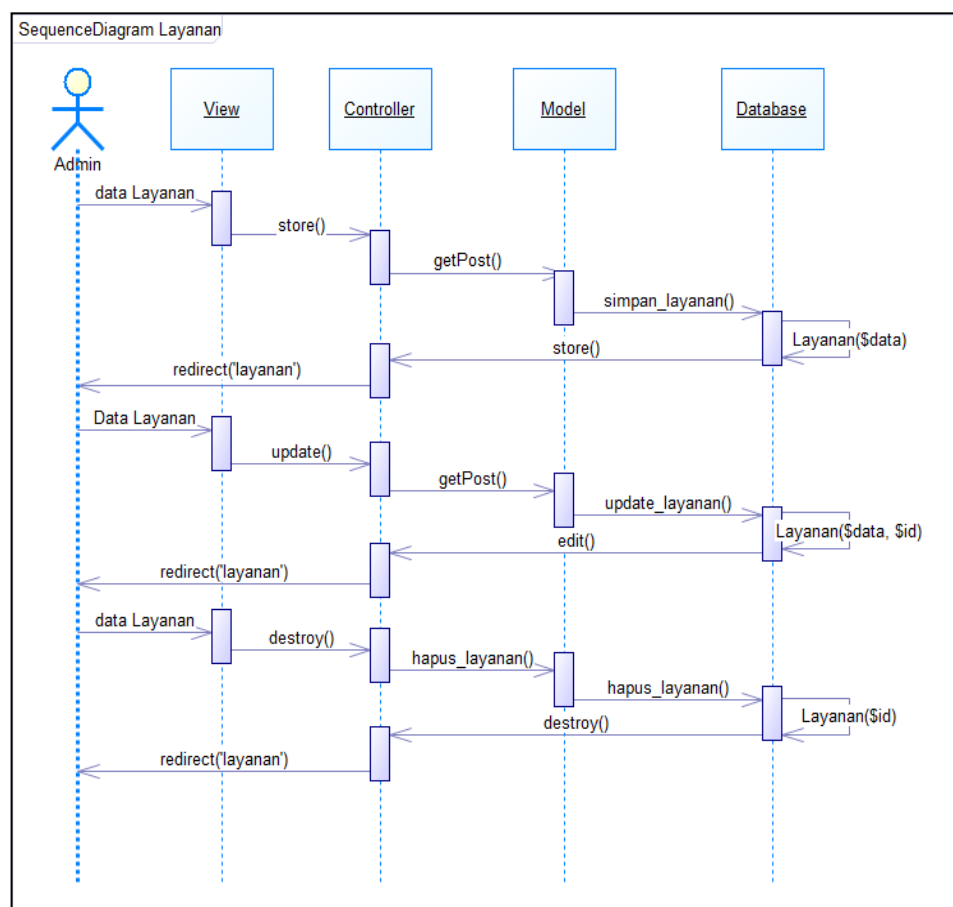
4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data pages melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.18. *Sequence Diagram* Kelola Syarat

Sequence diagram syarat merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola syarat pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek

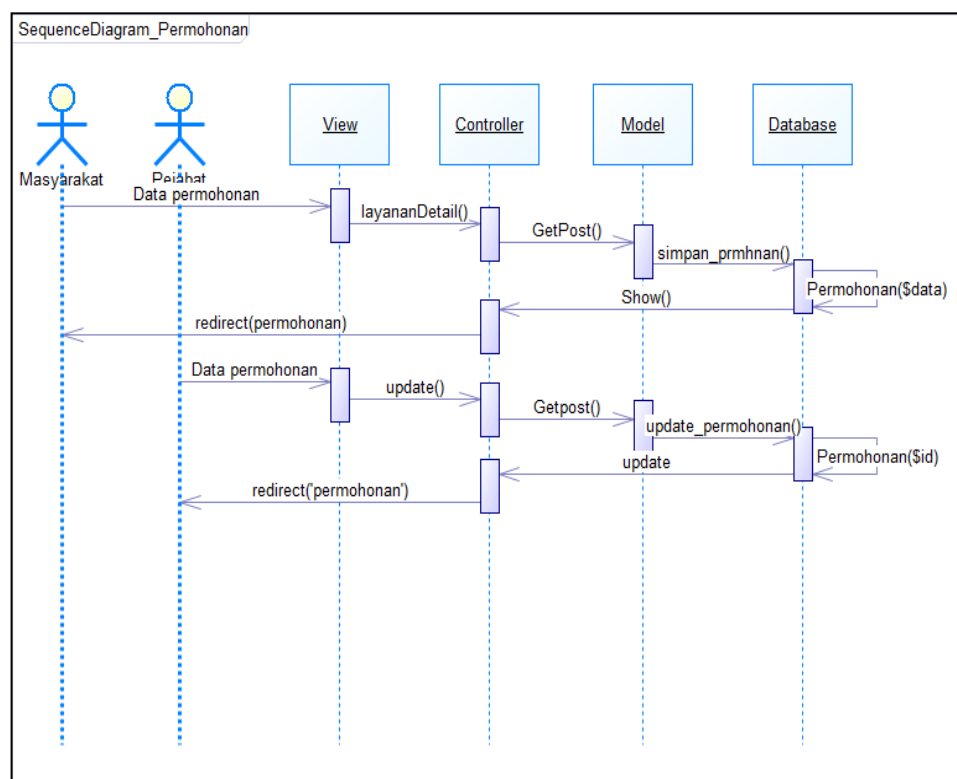
diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data persyaratan melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.19. *Sequence Diagram* Kelola Layanan

Sequence diagram layanan merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola layanan pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki

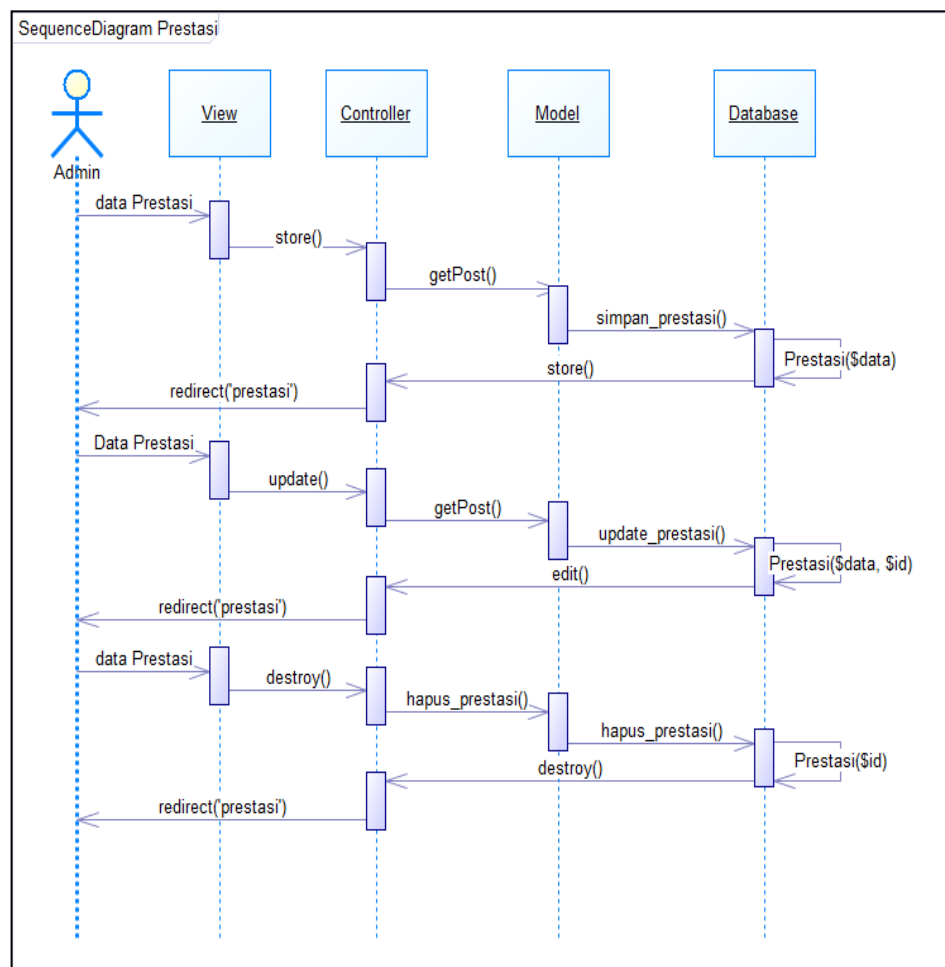
4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data layanan melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.20. *Sequence Diagram Permohonan*

Sequence diagram Permohonan merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses pengguna (masyarakat) melakukan proses memasukkan data permohonan pada masing-masing kategori pelayanan masyarakat. Data masukan akan dibawa oleh controller menuju model

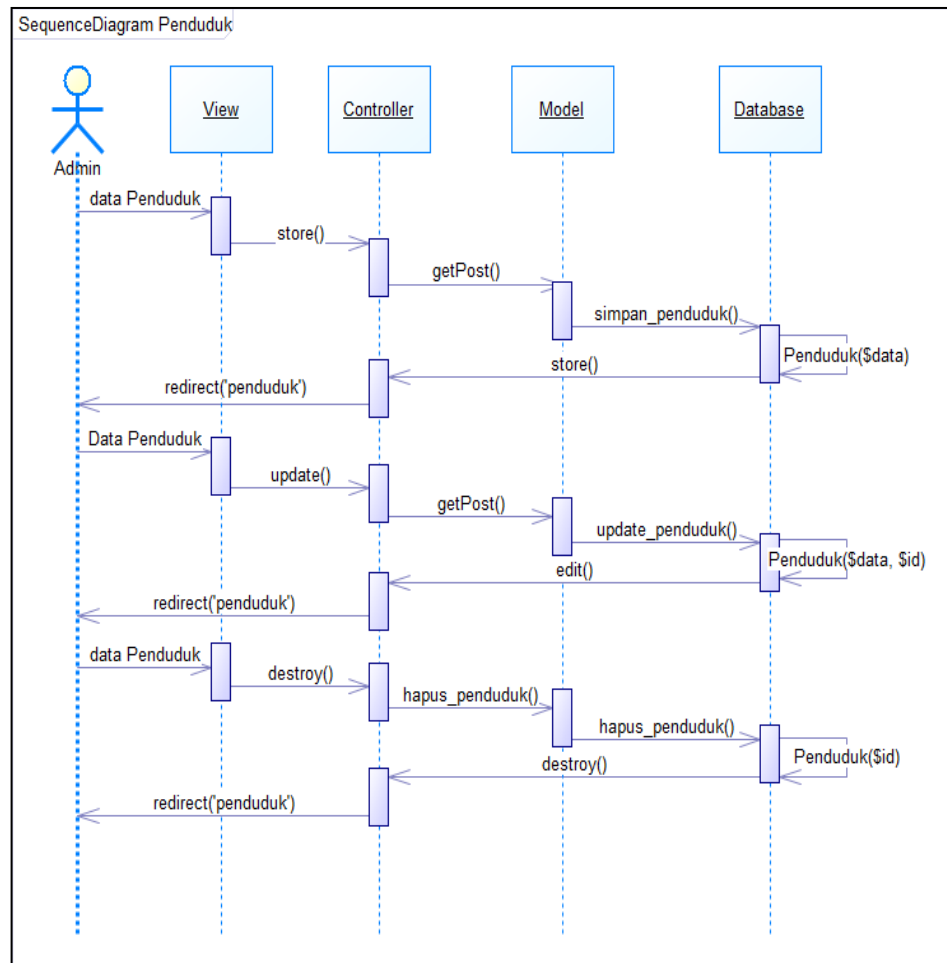
kemudian dilakukan input ke database. Selanjutnya pejabat dapat melakukan pengecekan dan persetujuan permohonan. Data status permohonan akan dibawa oleh controller menuju model lalu kemudian di update di database. Hasil update status permohonan akan dikembalikan ke controller untuk ditampilkan ke halaman antarmuka sistem.,



Gambar 4.21. *Sequence Diagram Prestasi*

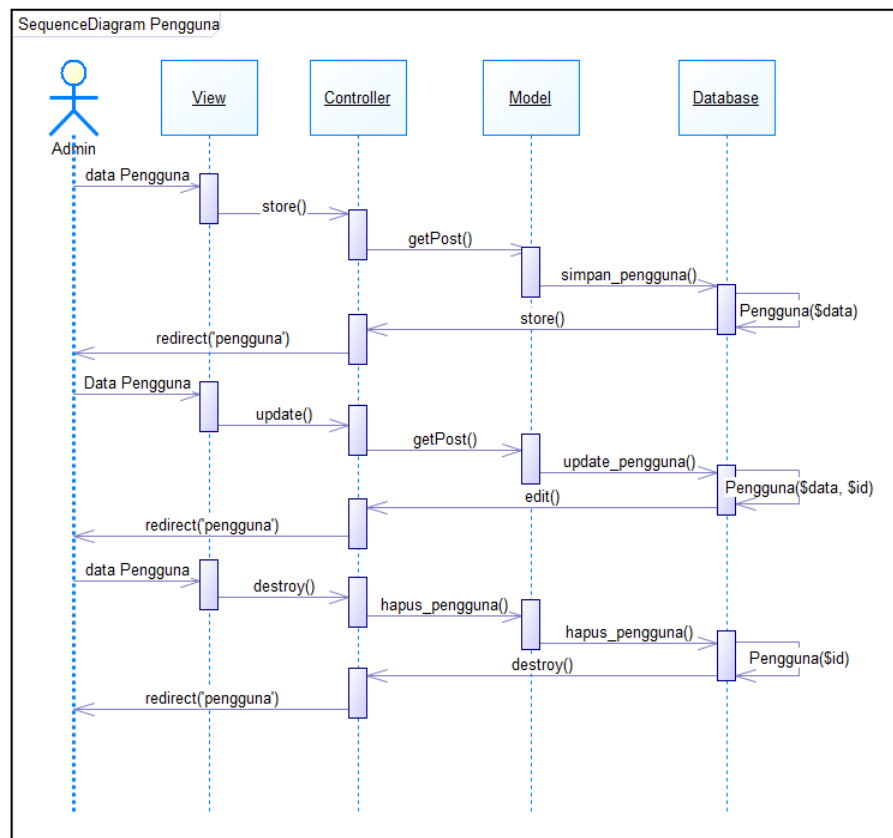
Sequence diagram kelola prestasi merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola prestasi

kecamatan pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data prestasi melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



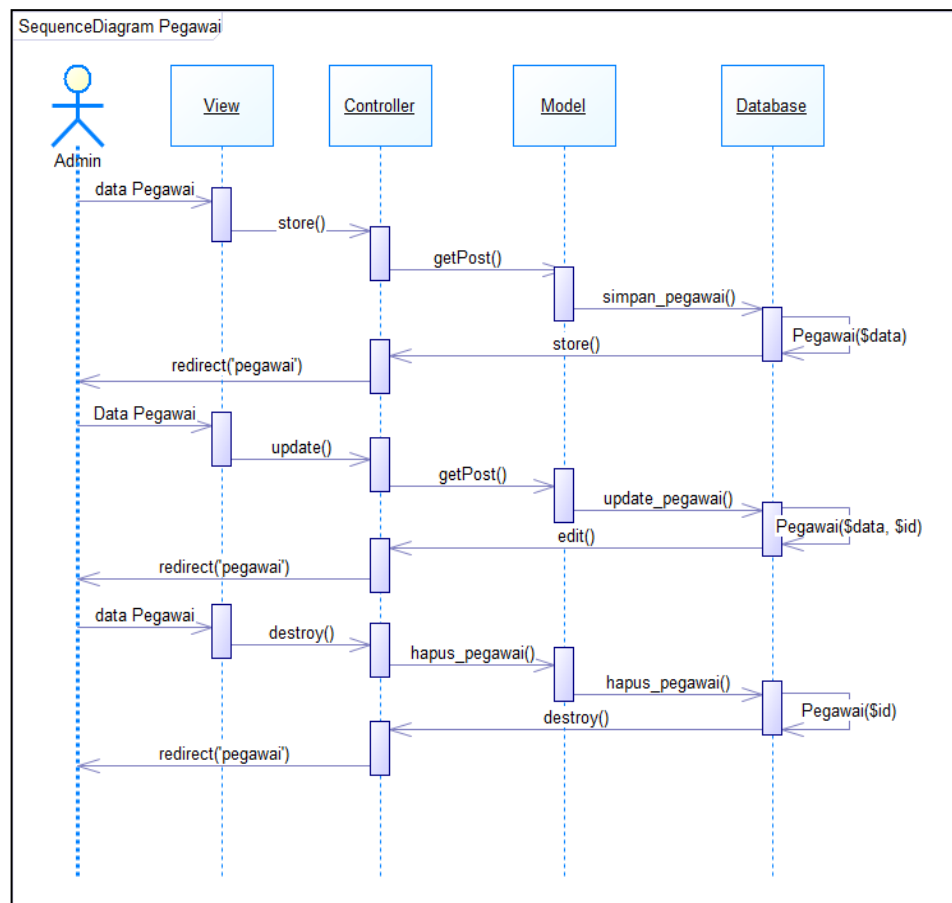
Gambar 4.22. *Sequence Diagram* Kelola Penduduk

Sequence diagram kelola jumlah penduduk merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola data jumlah penduduk kecamatan pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data jumlah penduduk melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



Gambar 4.23. *Sequence Diagram* Kelola Pengguna

Sequence diagram kelola pengguna merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola pengguna sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data pengguna sistem melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.



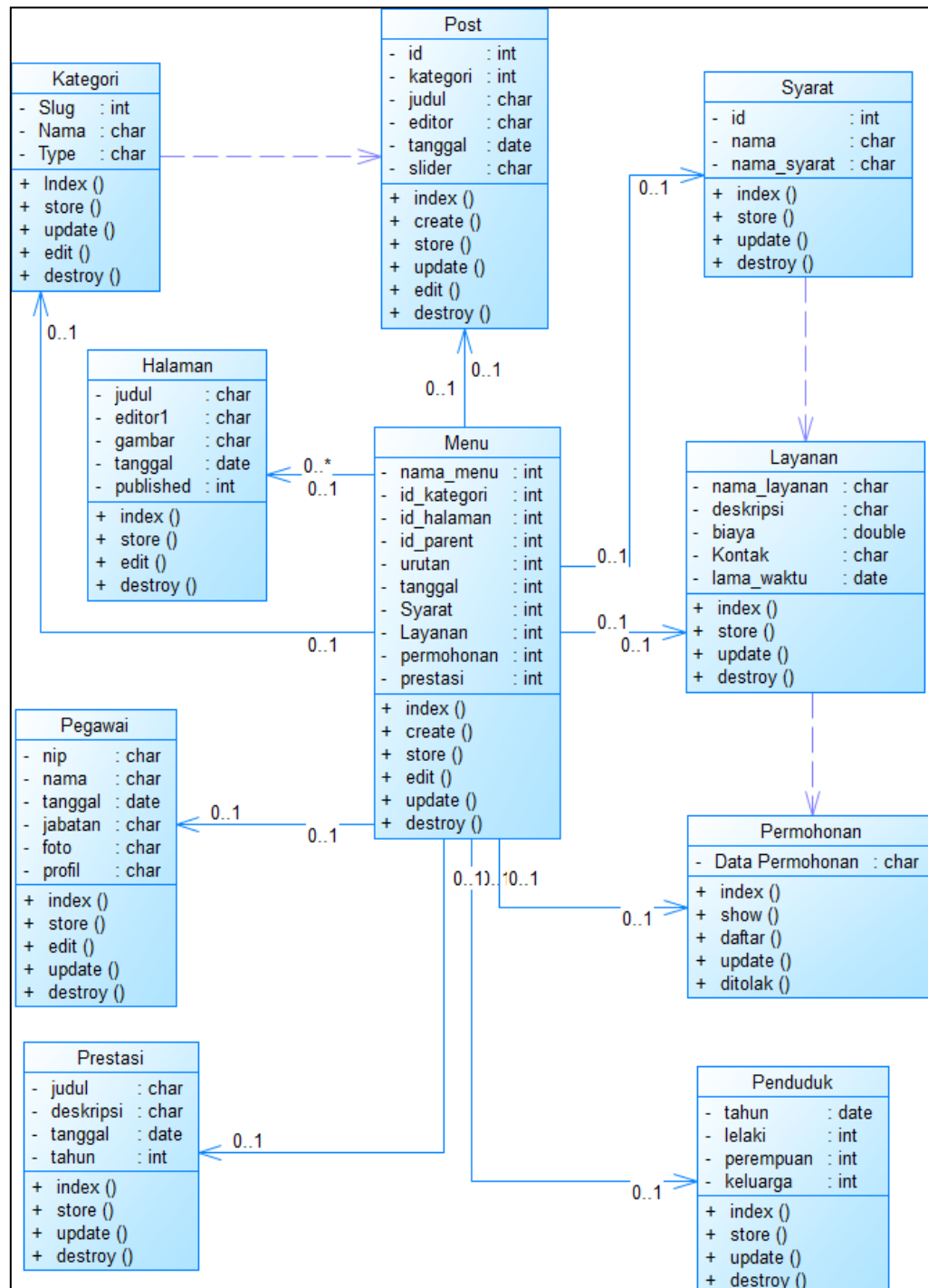
Gambar 4.24. *Sequence Diagram* Kelola Pegawai

Sequence diagram kelola pegawai merupakan diagram interaksi yang menggambarkan proses user admin melakukan kelola data pegawai pada sistem. Pada diagram ini digambarkan admin sebagai aktor dan memiliki 4 objek diantaranya view, controller, model, dan database. Aktor akan melakukan proses input, edit, dan hapus data pegawai melalui controller lalu sistem akan membawa data masukkan, edit, dan hapus ke database untuk diproses kemudian memperbarui data melalui controller dan ditampilkan pada interface melalui fungsi redirect.

4. Class Diagram

Class diagram merupakan deskripsi dari struktur kelas-kelas dalam sistem, dan merupakan salah satu diagram yang umum digunakan. Adanya class diagram ini, diharapkan pembangunan sistem bisa membantu pada pembangunan sistem di tahapan implementasi. Terdapat view, model dan controller pada class diagram.

Kelas ini juga menjelaskan perlengkapan dari masing-masing kelas beserta fungsinya yang terkandung di dalamnya. Fungsi-fungsi di setiap kelas mempunyai tugas tersendiri berdasarkan dengan kebutuhan sistem. Sistem informasi realisasi anggaran ini dibangun dengan menggunakan framework, sehingga rancangan class yang digunakan dalam aplikasi harus mengikuti aturan framework yang digunakan. Berikut ini merupakan desain proses dari *class diagram*.



Gambar 4. Class Diagram

Pada class diagram gambar 4.3. memiliki 10 Class yang dimana masing-masing class mempunyai hubungan relasi asosiasi antar kelas. Dan hubungan ketergantungan atau dependency antar kelas. Kelas Post memiliki hubungan ketergantungan dengan kelas kategori karena untuk memproses data suatu posting pada sistem diperlukan data kategori yang dihasilkan dari kelas kategori. Layanan memiliki hubungan ketergantungan dengan kelas syarat. Hal ini dikarenakan untuk memproses suatu layanan dibutuhkan berbagai persyaratan yang didapatkan pada kelas syarat. Kelas permohonan memiliki hubungan ketergantungan dengan kelas layanan. Karena untuk memproses data permohonan diperlukan data persyaratan sebagai data masukan.

4.1.2.2 Desain Data

1. Tabel Album

Tabel admin digunakan untuk menampilkan data diri dari pengguna. Dapat dilihat struktur tabel setting web pada tabel 4.3.

*Primary key : album_id**

*Primary Key : album_pengguna_id***

Tabel Album 4.2

NO	Field	Type	Keterangan
1	album_id	int(11)	Id album
2	album_nama	varchar(50)	Nama album

NO	Field	Type	Keterangan
3	album_tanggal	timestamp	Tanggal album di buat
4	album_pengguna_id	int(11)	Album pengguna
5	album_author	varchar(60)	Album author
NO	Field	Type	Keterangan
6	album_count	Int(11)	Jumlah album
7	album_cover	varchar(40)	Cover album

1. Tabel Galeri

Tabel galeri dapat dilihat struktur tabel setting web pada tabel 4.4.

*Primary key : galeri_id**

*Primary key : galeri_album_id***

*Primary key : galeri_pengguna_id***

Tabel Galeri 4.3

NO	Field	Type	Keterangan
1	galeri_id	int(11)	Id galeri
2	galeri_judul	varchar(60)	Judul galeri
3	galeri_tanggal	timestamp	Tanggal upload galeri
4	galeri_gambar	varchar(40)	Nama gambar di galeri
5	galeri_album_id	int(11)	Id album galeri
6	galeri_pengguna_id	Int(11)	Id geleri pengguna
7	galeri_author	varchar(60)	Galeri author

2. Tabel Accordion

Tabel accordion dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.5.

*Primary Key : Id**

Tabel Accordion 4.4

NO	Field	Type	Keterangan
1	id	int(11)	Atribut kunci dari tabel
2	judul	varchar(100)	Judul accordion
3	icon_name	varchar(100)	Nama ikon
4	isi	Text	Isi dari accordion
5	created_at	datetime	Tanggal dibuat

1. Tabel Download

Tabel download dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.7.

*Primary Key : id_download**

Tabel Download 4.5

No	Field	Type	Keterangan
1	Id_download	Int(11)	Atribut kunci
2	Judul_download	Varchar(150)	Judul file download
3	Tanggal	Datetime	Tanggal publish
4	Deskripsi	Varchar(200)	Deskripsi file download
5	Id_kategori	Int(11)	Atribut kunci tamu dari tabel kategori
6	Filedownload	Varchar(150)	Berkas unggahan
7	publish	Int(11)	Kode publikasi

2. Tabel Halaman

Tabel halaman dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.8.

*Primary Key : id_halaman**

Tabel Halaman 4.6

No	Field	Type	Keterangan
1	Id_halaman	Int(11)	Atribut kunci
2	Judul_halaman	Varchar(100)	Judul pages web
3	Publish	Tinyint(1)	Kode
4	Isi_halaman	Text	Isi pages
5	Gambar	Varchar(150)	Gambar pages
6	Created_at	Datetime	tanggal
7	Created_by	Int(11)	Kode user

3. Tabel Kategori

Tabel kategori dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.9.

*Primary key : id_kategori**

Tabel Kategori 4.7

No	Field	Type	Keterangan
1	Id_kategori	Int(11)	Atribut kunci
2	Nama_kategori	Varchar(150)	Nama kategori
3	Slug	Varchar(100)	slug
4	tipe	Enum('artikel', 'download')	Tipe kategori

4. Tabel layanan

Tabel layanan dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.10.

*Primary key: id**

Tabel Layanan 4.8

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Atribut kunci
2	Nama_layanan	Varchar(200)	Nama layanan
3	Deskripsi	Text	Deskripsi layanan
4	Prosedur	Varchar(250)	Deskripsi prosedur pelayanan
5	Biaya	Varchar(150)	Rincian biaya
6	Kontak	Text	narahubung
7	Lama	Varchar(150)	Lama pelayanan
8	Waktu	text	Waktu pelayanan
9	Info	Text	Informasi terkait
10	Created_at	datetime	Tanggal dibuat

5. Tabel Layanan Syarat

Tabel layanan syarat dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.11.

*Primary Key : id**

Tabel Layanan Syarat 4.9

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Atribut kunci
2	Id_layanan	Int(11)	Kunci tamu
3	Id_syarat	Int(11)	Kunci tamu

6. Tabel Pegawai

Tabel pegawai dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.12.

*Primary key: id_pegawai**

Tabel Pegawai 4.10

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id_pegawai	Int(11)	Id tabel pegawai (kunci)
2	Nip	Varchar(50)	Nomor Induk pegawai
3	Nama_lengkap	Varchar(150)	Nama pegawai
4	Jabatan	Varchar(100)	jabatan
5	Profile	Text	Profil singkat
6	Foto	Varchar(200)	Foto pegawai
7	Created_at	datetime	Tanggal dibuat

7. Tabel Penduduk

Tabel penduduk dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel

4.13.

*Primary Key : id**

Tabel Penduduk 4.11

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Id penduduk
2	Kepala_keluarga	Int(11)	jumlah
3	Lelaki	Int(11)	jumlah
4	Perempuan	Int(11)	jumlah
5	Tahun	Int(11)	jumlah

8. Tabel Prestasi

Tabel prestasi dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.14.

*Primary Key : id**

Tabel Prestasi 4.12

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Id tabel (atribut kunci)
2	Judul	Varchar(150)	Judul prestasi
NO	Field	Type	Keterangan
3	Deskripsi	Text	Deskripsi prestasi
4	Bulan	Varchar(30)	Bulan didapat
5	Tahun	Int(4)	Tahun didapat
6	Created_at	datetime	Tanggal dibuat

2. Tabel Syarat

Tabel syarat dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.15.

*Primary Key : id**

Tabel Syarat 4.13

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Atribut kunci
2	Nama_syarat	Varchar(100)	Nama persyaratan

3. Tabel tautan

Tabel tautan dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.16.

Primary Key : id_tautan

Tabel Tautan 4.14

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id_tautan	Int(11)	Id tautan (atribut kunci)
2	Judul	Varchar(150)	Judul tautan
3	Tanggal	Date	Tanggal dibuat
NO	Field	Type	Keterangan
4	url	Varchar(150)	Link tautan
5	Filetautan	Varchar(150)	Berkas tautan
6	Publish	Int(1)	Kode publis

4. Tabel Video

Tabel video dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabe 4.17.

*Primary Key : id_video**

Tabel Video 4.15

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id_video	Int(11)	Kode video
2	Judul_video	Varchar(150)	judul
3	Tanggal	Datetime	Tanggal video
4	Deskripsi	Text	penjelasan
5	Tipe	Enum('biasa', 'youtube')	Tipe video
6	Cover	Varchar(150)	cover
7	Filevideo	Text	Berkas video
8	Publish	Int(1)	Kode publisj

5. Tabel Permohonan

Tabel permohonan dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel

4.18.

*Primary key : id**

Tabel Permohonan 4.16

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Bigint(11)	Id permohonan
2	Id_layanan	Int(11)	Atribut kunci tabel layanan
3	Nik	Varchar(18)	Nomor induk kependudukan
4	Nama	Varchar(150)	Nama penginput
5	Email	Varchar(100)	surel
6	Nohp	Varchar(30)	No telepon
7	Tanggal	Date	Tanggal termohon
8	Status	Tiyint(1)	Status termohon

NO	Field	Type	Keterangan
9	Proses_oleh	Int(11)	Nama pemroses
10	Proses_tgl	Datetime	Tanggal diproses
11	Tgl_input	Datetime	Tanggal input

18. Tabel Permohonan Syarat

Tabel permohonan syarat dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.19.

*Primary Key: id**

Tabel Permohonan Syarat 4.17

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id	Int(11)	Kode syarat (atribut kunci)
2	Id_pemohonan	Varchar(20)	Atribut kunci tamu
3	Id_syarat	Int(11)	Atribut kunci tamu
4	Filesyarat	Varchar(250)	Berkas
5	Created_at	Datetime	Tanggal dibuat

19. Tabel User

Tabel user dapat dilihat struktur tabel tersebut pada tabel 4.20.

*Primary key : id_user**

Tabel User 4.18

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id_user	Int(11)	Kode user
2	Username	Varchar(20)	Nama

NO	Field	Type	Keterangan
			pengguna
3	Password	Varchar(32)	Kata sandi akun
4	Nama_asli	Varchar(50)	Nama
5	Level	Enum('admin','operator','pejabat')	Hak akses
6	Tgl_input	Datetime	Tanggal input data
7	Tgl_login	Datetime	Tanggal login ke sistem
8	Aktif	Tiyint(1)	status

20. Tabel Menu

Tabel menu dapat dilihat pada struktur tabel tersebut pada tabel

4.21.

*Primary Key : id_menu**

Tabel Menu 4.19

NO	Field	Type	Keterangan
1	Id_menu	Int(11)	Kode menu
2	Nama_menu	Varchar(150)	Nama menu halaman
3	Tipe	Enum('link','page','category')	kategori
4	Id_halaman	Int(11)	Atribut kunci tamu
5	Id_kategori	Int(11)	Atribut kunci tamu
6	Parent_id	Int(11)	Atribut kunci tamu
7	url	Carhcar(150)	link

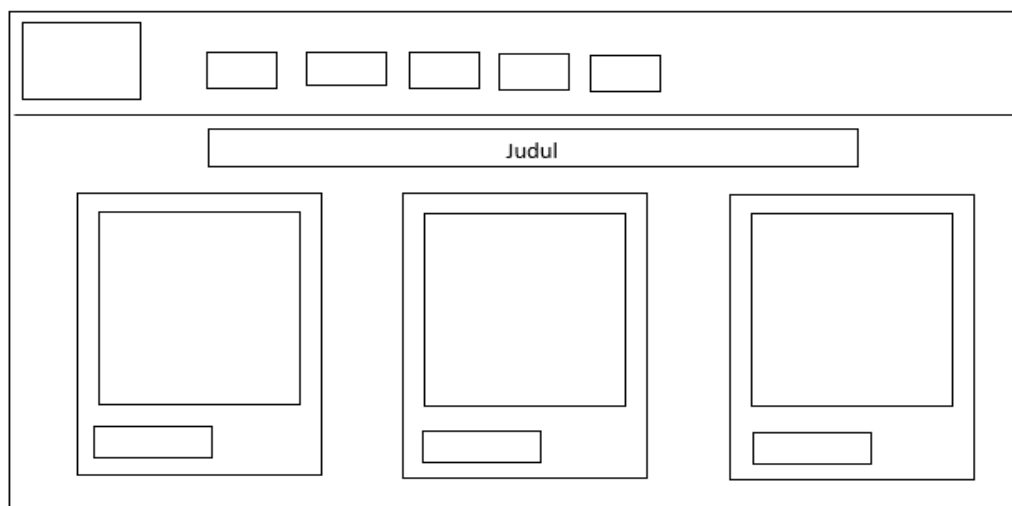
8	Urutan	Int(11)	Urutan menu
9	Created_at	Datetime	Tanggal dibuat
10	publish	Tinyint(1)	Kode publis

4.1.2.3 Desain Input Output

Untuk mempermudah perancangan ini, maka penulis memvisualisasikan desain tampilan halaman yang akan dibangun sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang dihasilkan.

1. Desain Halaman Pilihan Layanan

Desain halaman input digunakan pada saat membuka aplikasi web yang ditampilkan untuk pengguna/masyarakat. Pada tampilan ini memberikan pilihan layanan permohonan perizinan yang ingin dibuat. Adapun desain halaman pilihan layanan dapat dilihat pada gambar 4.8.



Gambar Desain Halaman Pilihan Layanan 4.8

2. Desain Halaman Input

Pada desain halaman input ini, masyarakat yang akan melakukan layanan permohonan izin akan menampilkan tampilan berupa beberapa informasi yang bisa dilihat langsung oleh masyarakat dan keterangan pada pengisian surat permohonan izin yang ingin dibuat. Adapun desain halaman input dapat dilihat pada gambar 4.9 dan 4.10.

The diagram illustrates the layout of an input page for a permit application. It features a header section with a large square on the left and five smaller squares arranged horizontally to its right. Below the header, there are two main input fields: one labeled 'Judul' (Title) and another labeled 'Teks' (Text). Underneath these fields, there are five horizontal input lines, each ending with a small black dot, representing a list of items or a form for detailed information.

Gambar Desain Halaman Input 4.9

The image shows a web form with two main sections. The first section is titled "Pendaftaran Pelayanan" and contains four input fields: "NIK", "Nama Lengkap", "email", and "No. Telp". The second section is titled "Upload Persyaratan" and contains three input fields: "Kartu Keluarga (KK)", "KTP Suami", and "Foto Diri".

Pendaftaran Pelayanan	
NIK	<input type="text"/>
Nama Lengkap	<input type="text"/>
email	<input type="text"/>
No. Telp	<input type="text"/>

Upload Persyaratan	
Kartu Keluarga (KK)	<input type="text"/>
KTP Suami	<input type="text"/>
Foto Diri	<input type="text"/>

Gambar Desain Halaman Input 4.10

4.1.2.4 Desain Menu

1. Desain Halaman Login Admin

Desain form halaman login admin digunakan pertama kali pada saat melakukan penambahan data atau melakukan perubahan data yang dapat dilakuka oleh admin. Adapun desain halaman login admin dapat dilihat pada gambar 4.11.

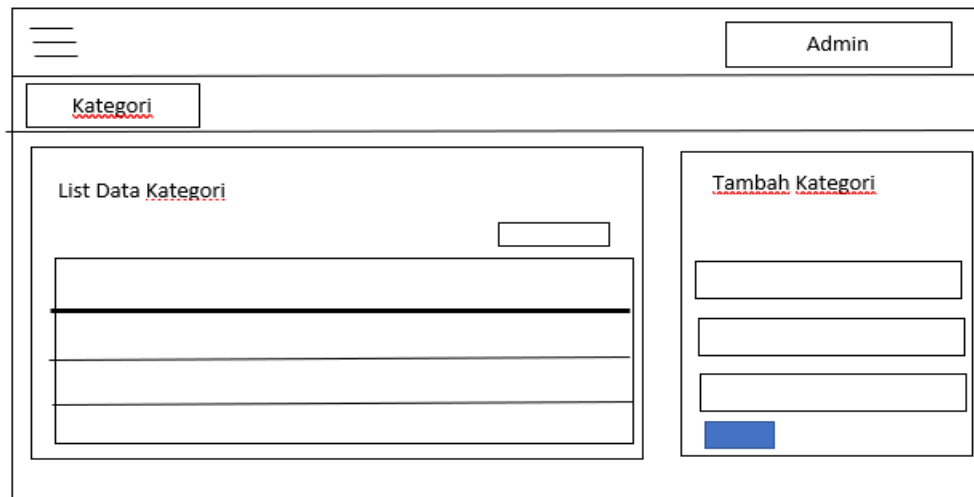


The image shows a login form design for an Admin user. It is contained within a rectangular border. At the top left, the word "Login" is written in blue with a red underline. Below this, the label "Username" is centered above a white rounded rectangular input field. Underneath the input field, the label "Password" is centered above another white rounded rectangular input field. At the bottom of the form, there is a solid blue rounded rectangular button with the word "Login" in white text, also with a red underline.

Gambar Desain Halaman LogIn Admin 4.11

2. Desain Halaman Menu Admin

Desain halman menu admin ini muncul setelah admin berhasil melakukan login. Untuk tampilan halaman menu admin dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar Desain Halaman Menu Admin 4.12

4.1.5 Implementasi Desain

Berikut merupakan hasil implementasi berdasarkan prototype yang telah disepakati sebelumnya menggunakan bahasa pemrograman database dan PHP.

4.1.5.1 Tampilan Input

Halaman tampilan ini merupakan yang muncul pada tampilan baik sebagai user dan pejabat. Pada halaman ini dapat dilihat untuk pemilihan layanan yang diinginkan oleh user.



Gambar Tampilan Halaman 4.13

Terdapat tampilan pilihan layanan yang telah disediakan oleh kecamatan. Pada tampilan halaman input akan muncul beberapa informasi yang dapat membantu masyarakat dalam pengisian form permohonan surat perizinan seperti terdapat tampilan persyaratan, prosedur, biaya, waktu layanan, dan lama pelayanan sehingga masyarakat dapat mengetahui dengan melihat informasi tersebut secara langsung. Berikut tampilan input yang disediakan oleh kantor kecamatan pada gambar 4.14 dan 4.15.



Gambar Tampilan Input 4.14

The image shows a web form for service registration. It is divided into two main sections: 'Pendaftaran Pelayanan' and 'Upload Persyaratan'.

Pendaftaran Pelayanan

- Kolom dengan tanda *) wajib diisi.
- Ukuran File maksimal 10 MB dan Tipe File : JPG, JPEG, PNG.

NIK *)

Nama Lengkap *)

Email *)

No. Telp *)

Upload Persyaratan

Kartu Keluarga (KK)*)
 No file chosen

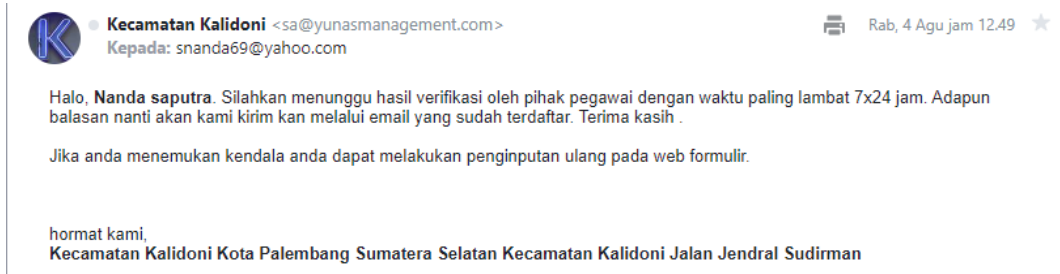
KTP Suami*)
 No file chosen

Foto Diri*)
 No file chosen

Gambar Tampilan Input 4.15

4.1.5.2 Tampilan Output

Pada saat selesai melakukan input, maka surat permohonan yang telah berhasil di input masyarakat akan mendapatkan langsung notifikasi email yang akan memberitahukan bahwa layanan dokumen telah berhasil di input dan masyarakat akan mendapatkan pemberitahuan lagi melalui email. Adapun gambar output yang telah disediakan dapat dilihat pada gambar 4.16.



Gambar Tampilan Output 4.16

4.1.5.3 Tampilan Menu

1. Tampilan Login Admin

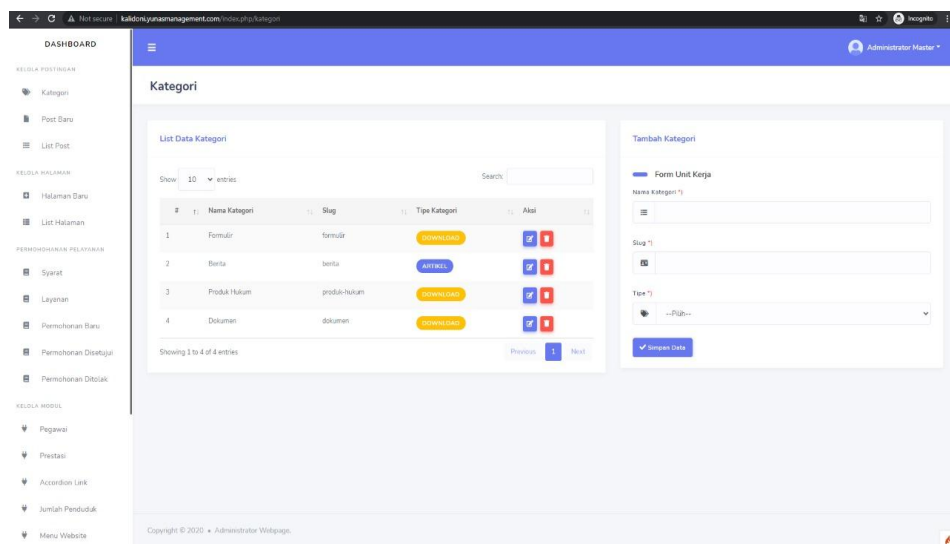
Pada form ini merupakan tampilan dari halaman login admin. Untuk dapat memasuki akses tersebut maka admin harus menginput username dan password. Adapun tampilan login admin dapat dilihat pada gambar 4.17.

The image shows a web form for admin login. At the top center is the logo of the Government of Palembang, Kecamatan Kalidoni. Below the logo, the word 'Login' is written in blue. Underneath, the text 'Kecamatan Kalidoni' is displayed in a bold, dark font. The form contains two input fields: 'Username' and 'Password'. The 'Username' field has a vertical cursor. At the bottom of the form is a blue button labeled 'Login'.

Gambar Tampilan LogIn Admin 4.17

2. Tampilan Menu Admin

Tampilan menu admin setelah berhasil melakukan proses login oleh admin. Terdapat halaman utama menu admin berupa kategori yang merupakan layanan dan informasi yang akan ditampilkan pada web pengguna atau masyarakat. Pada tampilan ini juga terdapat post baru yang artinya admin dapat menambahkan kategori baru atau menambahkan informasi baru yang ditujukan kepada masyarakat. Adapun tampilan menu admin dapat dilihat pada gambar 4.18.

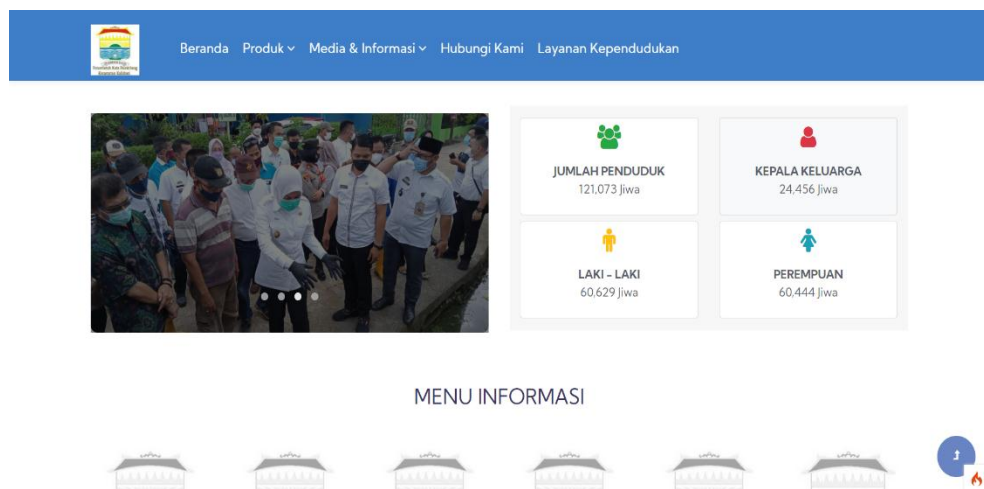


Gambar Tampilan Menu Admin 4.18

3. Tampilan Menu Masyarakat

Dapat dilihat visualisasi web tampilan untuk masyarakat umum. Pada tampilan ini masyarakat dapat langsung

mendapatkan informasi seputar tentang Kecamatan Kalidoni. Masyarakat juga dapat mengakses dan memilih layanan yang mereka inginkan pada tampilan awal web yang ditampilkan. Berikut merupakan tampilan halaman menu yang dapat dilihat oleh admin, masyarakat, dan pejabat pada gambar 4.19.



Gambar Tampilan Menu 4.19

4.2 Pembahasan

Dari hasil penelitian, didapatkan solusi untuk pembuatan aplikasi berbasis web untuk mempermudah akses layanan administrasi dan informasi di Kecamatan Kalidoni. Pada aplikasi berbasis web tersebut, masyarakat Kalidoni mendapat pelayanan tanpa harus mendatangi kantor kecamatan. Masyarakat hanya perlu mengakses internet untuk mengakses produk layanan yang ada pada kecamatan kalidoni. Pada pembuatan web tersebut peneliti menggunakan prototype sebagai pengembangan sistem.

Dalam bab ini, telah dijelaskan tahapan-tahapan dalam pembuatan web sesuai dengan metode yang ada.

4.2.1 Pengumpulan Kebutuhan

Untuk memecahkan masalah pokok tersebut di dalam sistem yang berjalan, penulis melakukan pengumpulan kebutuhan yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

1. Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan alur proses website interaktif yang diusulkan maka dapat dirumuskan beberapa kebutuhan fungsional sistem yaitu:

- a. Admin pengelola level pengguna aplikasi.
- b. User tamu atau guest hanya dapat melihat informasi yang disediakan oleh website.
- c. Pengguna terdaftar dapat melihat informasi serta melakukan pengajuan.
- d. Pejabat yang melakukan verifikasi dan persetujuan terhadap laporan yang dikirimkan melalui sistem.

Fungsional diatas dijabarkan menjadi beberapa fungsional yang berelasi menggunakan sistem (aktor). Terdapat tiga aktor yang memakai sistem, yaitu Administrator Sistem, User Guest,

dan User. Setiap aktor diharuskan untuk login sebelum menggunakan sistem.

1. Kebutuhan Aplikasi

Berikut merupakan hasil analisa kebutuhan non-fungsional untuk sistem usulan:

1. Usability

Sistem usulan harus user friendly. Semua alur semaksimal mungkin akan linier agar tidak menimbulkan kebingungan. Bahasa yang digunakan juga harus dapat dimengerti pengguna.

2. Protability

Sistem operasi yang dapat digunakan untuk sistem usulan adalah windows 7/8/9. Setelah dilakukan implementasi sistem akan di-hosting dan dapat diakses melalui browser mozilla firefox atau google chrome dengan jaringan internet broadband.

3. Realibility

Sistem akan diakses selama 24 jam. Sistem juga akan memiliki keamanan untuk melindungi data.

4. Memory

Untuk menjalankan sistem memerlukan kapasitas RAM 2GB. Untuk host sistem memerlukan kapasitas memori RAM 4GB.

5. Supportability

Interface sistem harus responsive agar dapat diakses melalui smarthphone.

4.2.2 Spesifikasi Hardware Sistem

Sistem informasi monitoring BOP ini berjalan pada server cloud dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. 2 CORE CPU @2GHz
2. 4GB Memory RAM
3. Ubuntu Server Operating System
4. Web Server LiteSpeed Enterprise
5. 1TB SSD Hard Disk
6. IIX Local network Indonesia
7. SSL Sertificate

Dan bagi pengguna yang akan mengakses aplikasi ini harus memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

1. Core i3 CPU @2Ghz
2. 2GB memory of RAM

3. HDD 259GB
4. Windows 7/8/9, Linux, MacOS Operating System
5. Internet Access
6. Firefox, Chrome
7. PDF Viewer.

4.3. Pengujian Sistem

Sistem informasi pelayanan masyarakat Kecamatan Kalidoni membutuhkan suatu proses pengujian sistem terlebih dahulu sebelum dilakukan proses implementasi. Pada proses pengujian yang dilakukan, peneliti menggunakan metode pengujian *black box*. Adapun tabel pengujian dapat dilihat pada tabel 4.22 sebagai berikut.

Tabel 4.20 Pengujian Sistem

Nama Pemakai	Kelas Uji	Butir Uji	Teknik Pengujian	Jenis Pengujian	Hasil
Admin, Pejabat	Halaman Login	Username, password	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Kategori	Tambah edit, hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Post	Tambah, edit, hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Pages	Tambah, edit, hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK

Nama Pemakai	Kelas Uji	Butir Uji	Teknik Pengujian	Jenis Pengujian	Hasil
Admin	Halaman Syarat	Tambah, edit, hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Masyarakat	Input permohonan	Form input, email	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Pejabat	Permohonan baru	Proses	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Pejabat	Permohonan Disetujui	Tampilan	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Pejabat	Permohonan Ditolak	Tampilan	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Prestasi	Tambah, edit, hapus			OK
Admin	Halaman Penduduk	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Pengguna	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Pegawai	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Video	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman menu	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK

Nama Pemakai	Kelas Uji	Butir Uji	Teknik Pengujian	Jenis Pengujian	Hasil
Admin	Halaman Accordion	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Tautan	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman Album	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK
Admin	Halaman file download	Tambah Edit Hapus	<i>Blackbox</i>	Sistem	OK

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkannya sebuah sistem informasi pada Kantor Kecamatan Kalidoni berbasis WEB untuk mempermudah pada pelayanan dan informasi kepada masyarakat Kalidoni. Dengan aplikasi ini masyarakat tidak perlu mengunjungi kantor Kecamatan Kalidoni untuk mendapatkan pelayanan. Aplikasi ini juga membantu mempercepat proses pelayanan karena untuk memproses permohonan pihak kecamatan tidak perlu lagi saling menunggu seperti dalam sistem sebelumnya.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk kelanjutan dalam penelitian ini yaitu, dapat dikembangkan lagi web pada sistem ini seperti penambahan fitur pada web yang dibutuhkan oleh masyarakat sehingga mempermudah masyarakat untuk menggunakan aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F. and Permatasari, N.2018. '*Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (PKL) pada Devisi Humas PT.Pegadaian*' , 2(2), pp. 12–26.
- Dinas, P., Dan, K. and Sipil, P. 2014. '*Perancangan Aplikasi Prosedur Pembuatan E-KTP*'. 1(September).
- Firdausi, Y. N. and Asikin, M. 2018. '*Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Gaya Belajar pada Pembelajaran Model Eliciting Activities (MEA)*' 1, pp. 239–247.
- Heriyanto, Y. 2018. '*Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web pada PT.APM Rent Car*'. 2(2), pp. 64–77.
- Hidayatulloh, S. and Mulyadi, C. 2015. '*Sistem Pelayanan Administrasi Kependudukan Desa Candigatak Berbasis Web*'. 1(1), pp. 42–55.
- Ibrahim, H.W. and Maita, I. 2017.' *Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis WEB pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kampar*'. 3(2), pp. 17–22.
- Park, J. C. 2019.' *Rancang bangun sistem informasi penjualan apartment jatidongro city park*'. 13, pp. 9–15.
- Pertiwi, D. H. and Halim, O. A. 2020.' *Implementasi Metode Extreme Programming Sistem Informasi Manajemen Taman Pendidikan Al-Quran (SIMPA)*'. 10(01), pp. 41–52.
- Pratama, R. H., Hakim, A. and Shobaruddin, M. 2009. '*Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Elektronik Rukun Tetangga/Rukun Warga (e-RT/RW) (Studi e_Government di Kelurahan Ketintang Kecamatan Gayungan Pemerintah Kota Surabaya)*'. 3(12), pp. 2128–2132.
- Supriyadi. 2016. '*Community of Practitioners Solusi alternatif berbagi pengetahuan antar pustakawan*'. 2(2), pp. 83-92.

Susanto, R. *et al.* 2018. '*Perbandingan Model Waterfall dan Prototyping*', 14(1), pp. 41–46.

Waspodo, B. *et al.* 2015. '*Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Kabupaten Sumedang*', 8(2), pp. 1–19.