



**SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA
SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN
LANGKAT**

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memenuhi Ujian Akhir

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Pada Fakultas Sains Dan Teknologi

Universitas Pembangunan Pancabudi

Medan

SKRIPSI

OLEH

NAMA : ADELIA SAPUTRI
N.P.M : 1714370096
PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

MEDAN

2022

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA SUKA
MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT

NAMA : ADELIA SAPUTRI
N.P.M : 1714370096
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer
TANGGAL KELULUSAN : 08 Januari 2022

DIKETAHUI

DEKAN



Hamdani, ST., MT.

KETUA PROGRAM STUDI



Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

**DISETUJUI
KOMISI PEMBIMBING**

PEMBIMBING I



Herdianto, S.Kom., MT

PEMBIMBING II



Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom, M.Kom

: Permohonan Meja Hijau

Medan, 10 Februari 2022
 Kepada Yth : Bapak/Ibu Dekan
 Fakultas SAINS & TEKNOLOGI
 UNPAB Medan
 Di -
 Tempat

Yang hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ADELIA SAPUTRI
 Tempat/Tgl. Lahir : Kwala Begumit / 21 Juli 1999
 Nama Orang Tua : SUWONDO SE
 P. M : 1714370096
 Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
 Program Studi : Sistem Komputer
 HP : 085262412329
 Alamat : Jl. Yos Sudarso Desa Suka Makmur Kec. Binjai
 Kab. Langkat

Yang bermohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat diterima mengikuti Ujian Meja Hijau dengan judul SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB DA DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT, Selanjutnya saya menyatakan :

- Melampirkan KKM yang telah disahkan oleh Ka. Prodi dan Dekan
- Tidak akan menuntut ujian perbaikan nilai mata kuliah untuk perbaikan indek prestasi (IP), dan mohon diterbitkan ijazahnya setelah lulus ujian meja hijau.
- Telah tercap keterangan bebas pustaka
- Terlampir surat keterangan bebas laboratorium
- Terlampir pas photo untuk ijazah ukuran 4x6 = 5 lembar dan 3x4 = 5 lembar Hitam Putih
- Terlampir foto copy STTB SLTA dilegalisir 1 (satu) lembar dan bagi mahasiswa yang lanjutan D3 ke S1 lampirkan ijazah dan transkripnya sebanyak 1 lembar.
- Terlampir pelunasan kwintasi pembayaran uang kuliah berjalan dan wisuda sebanyak 1 lembar
- Skripsi sudah dijilid lux 2 exemplar (1 untuk perpustakaan, 1 untuk mahasiswa) dan jilid kertas jeruk 5 exemplar untuk penguji (bentuk dan warna penjiilidan diserahkan berdasarkan ketentuan fakultas yang berlaku) dan lembar persetujuan sudah di tandatangani dosen pembimbing, prodi dan dekan
- Soft Copy Skripsi disimpan di CD sebanyak 2 disc (Sesuai dengan Judul Skripsinya)
- Terlampir surat keterangan BKKOL (pada saat pengambilan ijazah)
- Setelah menyelesaikan persyaratan point-point diatas berkas di masukan kedalam MAP
- Bersedia melunaskan biaya-biaya yang dibebankan untuk memproses pelaksanaan ujian dimaksud, dengan perincian sbb :

1. [102] Ujian Meja Hijau	: Rp.	1,000,000
2. [170] Administrasi Wisuda	: Rp.	1,750,000
Total Biaya	: Rp.	2,750,000

Ukuran Toga :

M

: diketahui/Disetujui oleh :

Hormat saya



mdani, ST, MT
 kan Fakultas SAINS & TEKNOLOGI



ADELIA SAPUTRI
 1714370096

:

- 1. Surat permohonan ini sah dan berlaku bila ;
 - a. Telah dicap Bukti Pelunasan dari UPT Perpustakaan UNPAB Medan.
 - b. Melampirkan Bukti Pembayaran Uang Kuliah aktif semester berjalan
- 2. Dibuat Rangkap 3 (tiga), untuk - Fakultas - untuk BPAA (asli) - Mhs.ybs.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Adelia Saputri

NPM : 1714370096

Prodi : Sistem Komputer

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA
DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI
KABUPATEN LANGKAT

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri dan bukan merupakan hasil karya tulis oranglain.
2. Memberi izin hak bebas Royalti Non-Eksklusif kepada UNPAB untuk menyimpan, mengalih-media/formatkan pengelola mendistribusikan, dan mempublikasikan karya skripsinya melalui internet dan media lain bagi kepentingan akademik.

Pernyataan ini saya perbuat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai dengan aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui apabila pernyataan ini tidak benar.

Binjai, 04 Januari 2022



Adelia Saputri

NPM : 1714370096

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan didalam perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Binjai, 04 Januari 2022



Adelia Saputri

NPM : 1714370



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI

Jl. Jend. Gatot Subroto Km 4,5 Medan Fax. 061-8458077 PO.BOX : 1099 MEDAN

PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI SISTEM KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI AGROTEKNOLOGI	(TERAKREDITASI)
PROGRAM STUDI PETERNAKAN	(TERAKREDITASI)

PERMOHONAN JUDUL TESIS / SKRIPSI / TUGAS AKHIR*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : ADELIA SAPUTRI
 Tempat/Tgl. Lahir : Kwala Begumit / 21 Juli 1999
 Nomor Pokok Mahasiswa : 1714370096
 Program Studi : Sistem Komputer
 Konsentrasi : Rekayasa Perangkat Lunak
 Jumlah Kredit yang telah dicapai : 141 SKS, IPK 3.67
 Nomor Hp : 085262412329
 Dengan ini mengajukan judul sesuai bidang ilmu sebagai berikut :

No. **Judul**
 1. SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKATO

Revisi : Diisi Oleh Dosen Jika Ada Perubahan Judul

Revisi Yang Tidak Perlu



Rektor I,

(Cahyo Pramono, S.E., M.M.)

Medan, 16 Februari 2021

Pemohon,

(Signature)

(Adelia Saputri)

Tanggal :

Disahkan oleh :
 Dekan
(Signature)
 (Hamdani, ST., MT.)

Tanggal :

Disetujui oleh:
 Ka. Prodi Sistem Komputer

(Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom)

Tanggal :

Disetujui oleh :
 Dosen Pembimbing I :

(Herdianto, S.Kom., MT)

Tanggal :

Disetujui oleh:
 Dosen Pembimbing II:

(Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom, M.Kom)



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI
Jl. Jend. Gatot Subroto KM. 4,5 Medan Sunggal, Kota Medan Kode Pos 20122

SURAT BEBAS PUSTAKA
NOMOR: 1109/PERP/BP/2021

Kepala Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi menerangkan bahwa berdasarkan data pengguna perpustakaan atas nama saudara/i:

Nama : ADELIA SAPUTRI
N.P.M. : 1714370096
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Bahwasannya terhitung sejak tanggal 13 Desember 2021, dinyatakan tidak memiliki tanggungan dan atau pinjaman buku sekaligus tidak lagi terdaftar sebagai anggota Perpustakaan Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 13 Desember 2021
Diketahui oleh,
Kepala Perpustakaan



Rahmad Budi Utomo, ST.,M.Kom

No. Dokumen: FM-PERPUS-06-01
Revisi : 01
Tgl. Efektif : 04 Juni 2015



KARTU BEBAS PRAKTIKUM
Nomor. 1500/BL/LAKO/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Ka. Laboratorium Komputer dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ADELIA SAPUTRI
N.P.M. : 1714370096
Tingkat/Semester : Akhir
Fakultas : SAINS & TEKNOLOGI
Jurusan/Prodi : Sistem Komputer

Benar dan telah menyelesaikan urusan administrasi di Laboratorium Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.

Medan, 19 Desember 2021
Ka. Laboratorium

Melva Sari Panjaitan, S. Kom., M.Kom.





Report file name: originality report 20.12.2021 8-29-37 - Adelia Saputri_1714370096_Sistem Komputer.docx.html

Report location: C:\Users\Admin\Documents\Plagiarism Detector reports\originality report 20.12.2021 8-29-37 - Adelia Saputri_1714370096_Sistem Komputer.docx.html

Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 12/20/2021 8:29:34 AM

Analyzed document: Adelia Saputri_1714370096_Sistem Komputer.docx Licensed to: Universitas Pembangunan Panca Budi_License03

Comparison Preset: Rewrite Detected language: Id

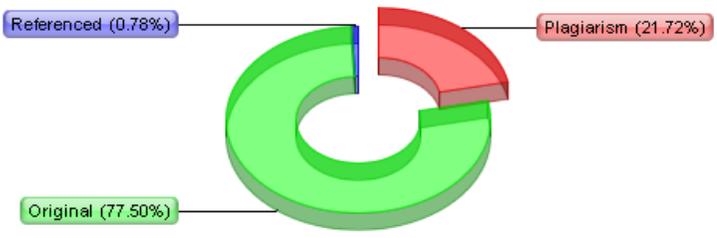
Check type: Internet Check

[tee_and_enc_string] [tee_and_enc_value]

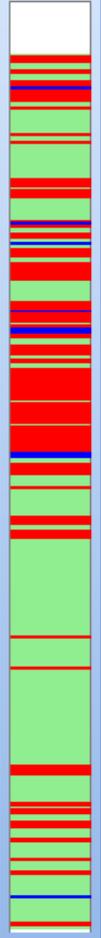


Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:





YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

JL. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808

MEDAN - INDONESIA

Website : www.pancabudi.ac.id - Email : admin@pancabudi.ac.id

LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ADELIA SAPUTRI
NPM : 1714370096
Program Studi : Sistem Komputer
Jenjang Pendidikan : Strata Satu
Dosen Pembimbing : Herdianto, S.Kom., MT
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT

Tanggal	Pembahasan Materi	Status	Keterangan
03 Februari 2021	Acc seminar proposal	Disetujui	
04 Mei 2021	Lanjut bab 3	Revisi	
07 Juli 2021	Harap ditambahkan semua saran pada saat bimbingan tatap muka	Revisi	
16 November 2021	perbaiki bab 1, 3, 4, 5 sesuaikan dengan panduan penulisan skripsi tahun 2018	Revisi	
20 November 2021	Acc seminar hasil	Disetujui	
19 Desember 2021	Acc sidang meja hijau	Disetujui	
22 Januari 2022	ACC jilid	Disetujui	

Medan, 06 Februari 2022

Dosen Pembimbing,



Herdianto, S.Kom., MT



YAYASAN PROF. DR. H. KADIRUN YAHYA

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI

JL. Jend. Gatot Subroto KM 4,5 PO. BOX 1099 Telp. 061-30106057 Fax. (061) 4514808

MEDAN - INDONESIA

Website : www.pancabudi.ac.id - Email : admin@pancabudi.ac.id

LEMBAR BUKTI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : ADELIA SAPUTRI
NPM : 1714370096
Program Studi : Sistem Komputer
Jenjang Pendidikan : Strata Satu
Dosen Pembimbing : Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom, M.Kom
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT

Tanggal	Pembahasan Materi	Status	Keterangan
03 Februari 2021	acc seminar proposal	Disetujui	
25 Maret 2021	lanjut ke bab 3	Revisi	
18 April 2021	rapikan penulisan lihat justifikasinya atau rata kanan dan kiri penulisan nya kemudian lanjut ke bab 4	Revisi	
05 Juli 2021	saran dari saya untuk Bab III ini adalah 3.4.2 Perancangan Aplikasi khususnya Perancangan Antarmuka (User Interface) mohon ditampilkan juga apa saja yang bisa dilihat warga, jangan dari segi admin saja	Revisi	
18 November 2021	kemaren sudah saya periksa secara langsung (tatap muka) semua aturan penulisan sudah bagus dan masukan yang saya berikan sudah diperbaiki lanjut ke semhas	Revisi	
19 Desember 2021	acc meja hijau	Disetujui	
23 Januari 2022	acc jilid	Disetujui	

Medan, 06 Februari 2022

Dosen Pembimbing,



Muhammad Donni Lesmana Siahaan, S.Kom, M.Kom

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa merupakan suatu wilayah yang ditempati sejumlah penduduk sebagai kesatuan masyarakat yang didalamnya terdapat kesatuan hukum yang memiliki organisasi pemerintah terarah langsung di bawah camat dan tidak berhak menyelenggarakan rumah tangga sendiri. Suka Makmur merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Binjai, Kabupaten Langkat, provinsi Sumatra Utara, Indonesia, desa suka makmur memiliki empat dusun dan mempunyai penduduk sebanyak 4.059 jiwa. Dengan kode desa 1205052007, memiliki luas wilayah sebanyak 365.29 hektar, kordinat bujur 99.385254, kordinat lintang 1.481893, ketinggian diatas permukaan laut yaitu 10 meter dan dominan mata pencarian penduduk desa suka makmur adalah petani dan pekerja bangunan.

Saat ini di desa suka makmur memiliki beberapa program layanan kepada warga desa seperti program PKK (Pemberdaya Kesejahteraan Keluarga), lansia, posyandu, kelas ibu hamil, dan guru mengaji. Program – program tersebut merupakan bentuk dari layanan yang diberikan kantor desa kepada warga, ada mengenai program pembangunan desa yang sedang dan telah dikerjakan, tetapi informasi mengenai program yang ada pada desa ini belum banyak diketahui oleh warganya. Hal ini, dibuktikan dengan banyaknya warga desa yang datang ke kantor desa untuk bertanya mengenai program apa saja yang ada di desa yang sedang dan telah dilakukan. Dan sampai saat ini, di desa suka makmur belum ada sistem informasi desa yang disampaikan secara *online*.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mencoba merancang sebuah sistem informasi desa yang dapat diakses secara *online* sehingga warga desa suka makmur tidak harus datang ke kantor desa untuk mengetahui perkembangan informasi yang ada di kantor desa. Nantinya sistem ini dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA UKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem informasi desa yang dapat diakses secara *online*?
2. Bagaimana tingkat efektivitas penggunaan sistem informasi desa yang telah selesai dirancang?

1.3 Batasan Masalah

Karena terbatasnya waktu dan pengetahuan serta untuk menghindari kesalahan dalam memperoleh data, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam sistem informasi desa berbasis web adalah pemrograman PHP dengan *database MySQL*.
2. Untuk uji coba dalam menentukan efektivitas hanya menggunakan satu desa yaitu Desa Suka Makmur.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat sistem informasi desa secara *online*.
2. Untuk mengetahui efektifitas dari sistem informasi yang telah dirancang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah perangkat desa dalam menyampaikan informasi yang ada di Desa, mengenai program serta layanan yang ada di Desa Suka Makmur.
2. Membantu masyarakat Desa Suka Makmur dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat.
3. Bagi penulis sendiri skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman praktik mengenai sistem informasi desa secara *online* dan bagi Universitas menambah daftar studi kasus yang baru dan sebagai referensi pengembangan sistem untuk generasi berikutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu “*sistema*” yang berarti kesatuan. Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan yang harus bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode, prosedur teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Berikut adalah 6 karakteristik yang ada pada sistem:

1. Komponen

Suatu interaksi sistem dari komponen – komponen yang saling bekerja sama dan memiliki bagian – bagian atau subsistem.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

Merupakan pembatas yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain. Batasan sistem ini dapat memungkinkan suatu sistem untuk menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Merupakan lingkungan luar sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan keberlangsungan

hidup sistem dan dapat pula bersifat merugikan keberlangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Interface berguna untuk menghubungkan sumber daya suatu subsistem dengan subsistem yang lain. Keluaran dari subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan kedalam suatu sistem berupa perawatan dan masukan sinyal. Perawatan masukan (*maintenace input*) adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Masukan dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi output yang berguna. Output ini dapat berupa masukan untuk subsistem lain.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Pada pengolahan sistem inilah masukan akan dikelola dan di ubah menjadi keluaran.

8. Sasaran dan Tujuan Sistem (*Object and Goal*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang di antaranya :

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut *human machine sistem*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine* sistem karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem determinasi dan sistem probobalistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang

tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan, sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probablistic*.

4. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

2.2 Informasi

2.2.1 Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah dan di ubah menjadi bentuk yang lebih efisien bagi penerimanya untuk mengambil keputusan saat ini atau saat mendatang.

Ada beberapa faktor penunjang kegunaan informasi antara lain:

1. Kualitas dari Informasi

Informasi dianggap berkualitas apabila memiliki 4 hal, yaitu:

- a. Akurat dalam memberikan informasi serta detail dan presisi pada informasi yang diberikan.
- b. Informasi yang disajikan kepada user haruslah lengkap isinya.
- c. Ketepatan waktu dalam meng-update dan menyediakan informasi pada saat dibutuhkan oleh user.

- d. Sumber yang terpercaya dalam mendapatkan informasi yang kita inginkan.
2. Aksesibilitas Informasi
 - a. Ketersediaan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh user.
 - b. Keabsahan informasi haruslah jelas, boleh atau tidaknya suatu informasi itu untuk disajikan harus mengikuti hukum dan peraturan.

3. Presentasi Informasi

Informasi yang diberikan haruslah dibuat sangat sederhana dan semenarik mungkin agar memudahkan pengguna dalam mengakses informasi tersebut.

4. Keamanan Informasi

Keamanan dari informasi merupakan batasan dalam mengakses informasi dimana user diberikan akses tertentu terhadap informasi yang diinginkan, hanya user yang berhak dan tidak berhak yang dapat mengakses informasi yang diinginkan.

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi secara teknis sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan atau mendapatkan kembali, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali. Informasi berarti data yang lebih dibentuk ke dalam suatu format yang mempunyai arti dan berguna bagi manusia. Sebaliknya data merupakan sekumpulan baris fakta yang mewakili peristiwa yang terjadi pada organisasi atau pada lingkungan fisik sebelum diolah ke dalam suatu format yang dapat dipahami dan digunakan orang.

Sedangkan menurut Ladjamudin (2013:13), sistem informasi didefinisikan menjadi 2 yaitu:

1. Sistem yang dibangun untuk menyajikan informasi yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi yang dibuat oleh manusia.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang mana pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan atau untuk mengendalikan organisasi.

2.4 Konsep Dasar Informasi Desa

Informasi desa merupakan gambaran informasi menyeluruh tentang layanan yang diberikan kepada warga Desa Suka Makmur serta menginformasikan mengenai program dan kegiatan yang ada di desa.

2.5 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Secara etimologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau sub domain yang tempatnya berada dalam *World Wide Web (WWW)* di dalam internet. Sebuah halaman *web* biasanya berupa dokumen yang tertulis dalam format *HTML (Hyper Teks Markup Language)* yang selalu bisa diakses melalui *HTTP*, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari *serverwebsite* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web* broser. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Website merupakan gabungan dari situs yang menampilkan informasi data teks, data gerak, data animasi, suara dan video maupun gabungan dari keduanya. Dalam sebuah halaman website terdapat suatu laman yang dikenal dengan *home-page*, yaitu merupakan sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi sebuah *website*.

Website pertamakali dibuat di Cern oleh sang penemu yaitu Sir Timothy Jhon “Tim” Berners-Lee pada tahun 1991. *Website* diciptakan untuk mempermudah dalam tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat Tim Berners-Lee berkerja. Website terbagi dalam beberapa jenis dan macam, antara lain yaitu:

1. Jenis-Jenis *Website*

- a. *Website* statis adalah suatu *Website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah-ubah. Dimana untuk melakukan perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual yaitu dengan mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari *website* itu sendiri.
- b. *Website* dinamis merupakan *website* yang secara strukturnya diperuntukan untuk di perbarui sesering mungkin. dimana Admin website memiliki halaman backend yaitu untuk mengedit kontent dari *website* tersebut.
- c. *Website* interaktif merupakan *website* dimana para *user* (Pengguna) bisa berinteraksi dan juga beradu argument di dalam halaman *website* tersebut.

2. Macam-Macam Domain *Website*

Domain dapat diartikan sebagai sebuah nama atau alamat yang dipakai untuk mengunjungi suatu *website*. Contoh domain website adalah sebagai berikut:

- a. *co.id* : digunakan untuk badan usaha yang memiliki badan hukum sah.

- b. *go.id.* : domain ini khusus digunakan untuk lembaga pemerintahan RI (Republik Indonesia).
- c. *ac.id.* : domain ini biasanya dipakai untuk lembaga pendidikan.
- d. *or.id.* : dipakai untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk kedalam kategori "*co.id*", "*go.id*", "*mil.id*", "*ac.id*" dan sebagainya.
- e. *war.net.id.* : digunakan untuk nama domain industri warung internet (warnet) yang ada di Indonesia.
- f. *sch.id.* : dipakai khusus untuk lembaga pendidikan seperti SD, SMP, SMU dan SMK.
- g. *web.id.* : biasanya digunakan untuk organisasi, badan usaha, ataupun perseorangan.

Untuk membuat *website* diperlukan komponen yang harus ada atau terinstal di dalam komputer, yaitu:

1. *Internet*

Internet (Interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya menggunakan standar sistem *global transmissincontrol protocol/internet protocolsuit (TCP/IP)*, dimana jaringan menjadikan sambungan menuju global informasi. Oetomo (2007:29).

2. *Web Server*

Web Server atau *Server* adalah sebuah sebuah *Software* yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi sebagai tempat anda mendapatkan halaman *web* dan data yang berhubungan dengan *website* yang anda buat,

sehingga data dapat diakses dan dilihat oleh orang lain. Jhonsen (2004:174).

3. *Database*

Database merupakan kumpulan data yang memuat informasi mengenai satu atau beberapa object. Data yang berada dalam database tersebut biasanya disimpan dalam tabel yang saling terkoneksi antara satu dengan yang lain. Rina (2005:3).

2.6 Pengertian *Data Base* (Basis Data)

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

Basis Data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

3. Kumpulan file/table/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis. (Dalam Buku Teks Komputer Basis Data, tahun 2007 oleh Fathansyah).

2.6.1 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya di sebabkan *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* bersifat free pada pelbagai platform (kecuali pada Windows, yang bersifat shareware atau anda perlu membayar setelah melakukan evaluasi dan memutuskan untuk digunakan untuk keperluan produksi). *MySQL* dilisensi di bawah *GNU General Public License (GPL)*. Dengan adanya keadaan seperti itu maka anda dapat menggunakan software database ini dengan bebas tanpa harus takut dengan lisensi yang ada. (Dalam Jurnal Peranan Egovernment Dalam Rangka Mewujudkan Potensi dalam Desa Karang Sari, tahun 2009 oleh Anisa Sulitiani).

2.6.2 PHP

Menurut Swastika (2006), *PHP* merupakan bahasa berbentuk script yang di tempatkan dalam server dan proses di server hasilnya akan dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan *browser*, *php* di kenal sebagai sebuah bahasa scripting, yang menyatu dengan tag-tag *HTML*, di eksekusi di server, digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya *active server pages (ASP)* atau *java server pages (JPS)*, *php* juga dapat di lihat sebagai pilihan lain dari *ASP.NET/C#VB.NET* Micro system, dan *CGI/perl*. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa *CMS* yang di bangun menggunakan *PHP* adalah

mambo, joomla, postnuke, xaraya dan lainlain. (Dalam Jurnal Aplikasi e-government pada Desa Sinar Harapan Kabupaten Tanggamus, tahun 2013 oleh Yuli Kartika).

PHP adalah bahasa (scripting language) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. *PHP* adalah tool untuk pembuatan halaman web dinamis. Kaya akan fitur yang membuat perancangan web dan pemrograman lebih mudah, PHP digunakan pada 13 juta domain (menurut survei Netcraft pada www.php.net/usage.php). *PHP* kependekan dari *Hyper Text Processor*. Pada awal pengembangannya oleh Rasmus Lerdorf, dia menyebutnya sebagai tools *Personal Home Page*. (Dalam Jurnal Peranan *E-government* Dalam Rangka Mewujudkan Good Governance Bagi Masyarakat Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta, tahun 2008 oleh Nurcahyani Dewi Retnowati).

2.7 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek (Munawar, 2005). *UML* merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique (OMT)* dan *Object Oriented Software Engineering (OOSE)*. Metode Booch dari Grady Booch sangat terkenal dengan nama metode *Design Object Oriented*. Metode ini menjadikan proses analisis dan design ke dalam empat tahapan iteratif, yaitu : Identifikasi kelas-kelas dan

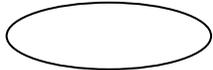
objekobjek, Identifikasi semantik dari hubungan objek dan kelas tersebut, Perincian interface, dan Implementasi.

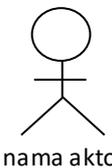
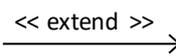
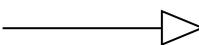
Diagram *UML* yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 4 buah karena telah cukup untuk menjelaskan tentang sistem yang akan dibangun, diagram-diagram tersebut yaitu:

1. *Use Case 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. Aktor merupakan sebuah peran yang dimainkan seorang pengguna dalam kaitannya dengan sistem (Munawar, 2005), untuk melihat simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> . Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.

2	 <p>nama aktor</p>	Aktor / <i>actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i> .
3		Asosiasi / <i>Association</i>	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
4		Ekstensi / <i>Extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu. Mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek. Biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
5		Generalisasi / <i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

6		<p>Menggunakan / <i>include / uses</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p> <p>Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tabambahan dijalankan. 2) <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tabambahan dijalankan. <p>Kedua interpretasi diatas dapat dianut salah satu atau keduanya pada interpretasi yang dibutuhkan.</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

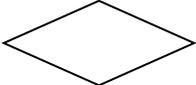
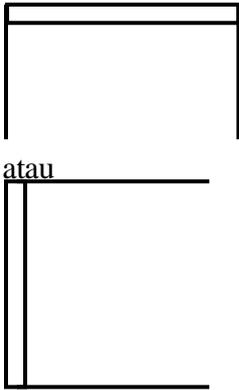
Sumber : Rosa, Shalahuddin (2016 : 156-158)

2. ActivityDiagram

Diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukn apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas

yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4		Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6	 atau	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

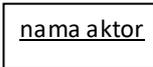
Sumber : Rosa, Shalahuddin (2016 : 162-163)

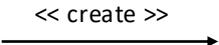
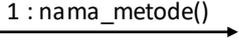
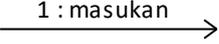
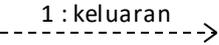
3. *SequenceDiagram*

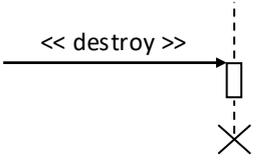
Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat scenario yang ada pada *use case*.

Banyak diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang telah memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga yang harus dibuat juga semakin banyak. (Rosa, Shalahuddin, 2016 : 165).

Tabel 2.3 Simbol *SequenceDiagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1	 nama aktor atau  tanpa waktu aktif	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.

2		Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
5		Pesan tipe <i>Create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6		Pesan tipe <i>Call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.
7		Pesan tipe <i>Send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
8		Pesan tipe	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu

		<i>Return</i>	operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
9		Pesan tipe <i>Destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i> .

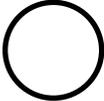
Sumber : Rosa, Shalahuddin (2016 : 165-167)

4. Class Diagram

Yunahar Heriyanto (2018 : 68) menyatakan: “*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas”. Berikut simbol-simbol *class diagram*.

Tabel 2.4 *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi			
1	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Nama Kelas</td> </tr> <tr> <td>+ Atribut</td> </tr> <tr> <td>Operasi</td> </tr> </table>	Nama Kelas	+ Atribut	Operasi	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
Nama Kelas						
+ Atribut						
Operasi						

2		Antarmuka/ <i>interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Asosiasi/association</i>	Kelas antar kelas diagram makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
4		<i>Asosiasi berarti/directed Association</i>	Kelas antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
5		Generalisasi	Kelas antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi

			(umum-khusus).
6		Keberuntungan/dependency	Kelas antar kelas dengan makna keberuntungan antar kelas.
7		Agregasi/aggregation	Kelas antar kelas dengan makna semua-bagian (whold-part).

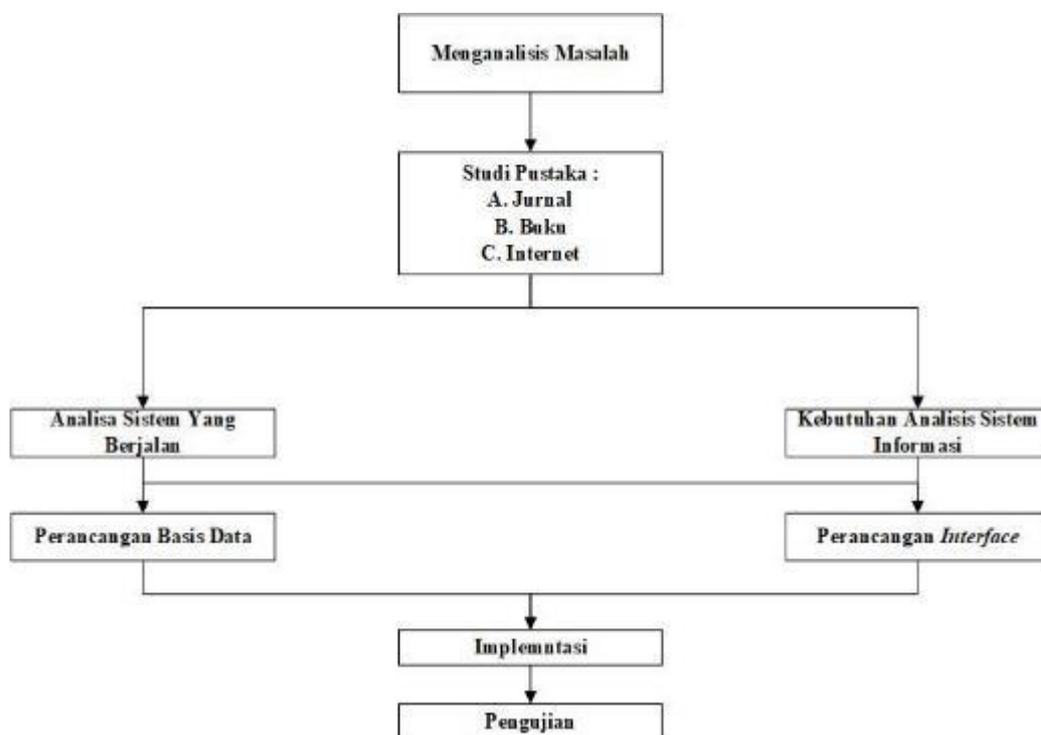
(Yunahar Heriyanto 2018)

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Tahapan Penelitian

Gambar 3.1 merupakan tahapan penelitian yang dibuat untuk memaksimalkan proses penelitian agar dapat lebih terstruktur dan sistematis. Berikut adalah gambar dari struktur tahapan penelitian:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari struktur tahapan penelitian di atas:

1. Menganalisis masalah, analisis dilakukan penulis untuk mengetahui apa latar belakang, tujuan dan manfaat penelitian terhadap aplikasi yang akan dibangun.

2. Studi pustaka, yaitu mencari bahan materi yang dihubungkan dengan penelitian, baik dari jurnal, buku maupun sumber dari internet.
3. Analisa sistem yang berjalan, yaitu proses atau langkah-langkah yang menunjukkan perjalanan data atau dokumen pada suatu sistem atau proses keluar masuknya berkas yang terjadi pada suatu sistem yang sedang berjalan atau berlangsung.
4. Kebutuhan analisis sistem informasi, yaitu kemampuan, syarat atau kriteria yang harus ada atau dipenuhi oleh sistem informasi, sehingga apa yang diinginkan pemakai dari sistem informasi dapat diwujudkan
5. Perancangan basis data, merupakan proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.
6. Perancangan *interface*, yaitu proses membuat tampilan dalam perangkat lunak dengan fokus pada tampilan atau gaya. Kemudian merancang desain *website* secara keseluruhan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk menentukan alur dan tata letak elemen *website* yang akan di buat.
7. Implementasi, yaitu tahapan penerapan sistem berdasarkan hasil analisa dan perancangan yang telah di lakukan.
8. Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan apakah *website* sudah layak untuk digunakan dan memenuhi harapan yaitu tujuan dari dilakukannya penelitian ini.

1.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencarian terhadap sesuatu karena ada perhatian dan keinginan terhadap hasil suatu aktivitas. Metode pengumpulan data dalam penulisan ini dibagi menjadi 3, yaitu:

1. Pengamatan(*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung pada Desa Suka Makmur dalam melakukan pengumpulan data.

2. Wawancara

Wawancara cara merupakan komunikasi dua arah untuk mendapatkan sebuah informasi. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung dengan Kepala Desa mau pun Pegawai Desa yang berhubungan langsung dengan informasi Desa Suka Makmur.

3. Penelitian Kepustakaan (*LibraryResearch*)

Dalam tahap ini penulis melakukan studi (mempelajari) pada buku-buku, jurnal dan sumber-sumber lainnya untuk mendapatkan teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

3.3.1 Deskripsi Sistem

Berdasarkan hasil pengamatan, mengenai analisa sistem informasi yang berjalan pada Desa Suka Makmur saat ini dalam memberikan/menyampaikan informasi yang ada di kantor desa masih dilakukan secara manual yang dimana

warga harus ke kantor desa terlebih dahulu untuk mengetahui informasi yang ada, dimana informasi mengenai desa bisa di dapatkan juga oleh masyarakat pada saat ada kegiatan desa. Dalam sistem yang berjalan saat ini masyarakat banyak yang kesulitan dalam mengetahui informasi desa, program serta prosedur layanan yang ada di desa. Ini disebabkan karena kurangnya sosialisasi yang dilakukan oleh perangkat desa kepada warga masyarakat.

3.3.2 Fungsional Sistem

- a. Mempermudah pegawai desa dalam menyampaikan/memberikan informasi yang ada di Kantor Desa.
- b. Mempercepat proses update informasi terbaru.

3.3.3 Kebutuhan Analisis Sistem Informasi

1. Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan berfokus pada perangkat lunak yang akan dibuat oleh penulis. Sistem informasi di Desa Suka Makmur ini mempunyai 2 pengguna, yaitu:

- a. Admin, sebagai administrator yang mengolah sistem pada sistem informasi di Desa Suka Makmur, yakni untuk menggunakan sistem ini untuk melakukan proses sebagai berikut :
 1. Admin dapat mengubah data profil.
 2. Admin dapat mengubah data penduduk.
 3. Admin dapat mengubah, menambah dan hapus data layanan.

4. Admin dapat mengubah, menambah dan hapus data infrastruktur pembangunan.
 5. Admin dapat mengubah, menambah dan hapus data program desa.
- b. Warga, hanya bisa mengakses dan melihat situs *web*, serta yang hanya bisa dilakukan sebagai berikut:
1. Warga dapat mengakses situs *web*.
 2. Warga dapat melihat tampilan menu home, profil, data penduduk, infrastruktur pembangunan dan program desa.
2. Kebutuhan Sistem
- a. Sistem Administrator, admin dapat *login* untuk masuk kehalaman *website* untuk memasukkan data dan informasi yang akan di tampilkan di *website* Desa Suka Makmur.
 - b. Warga, hanya dapat melihat informasi yang ada di *website* serta bisa mendownload format surat yang ada di menu layanan dan warga tidak perlu *login* untuk bisa masuk ke *website* Desa Suka Makmur.

1.4 Rancangan Penelitian

3.4.1 Rancangan Database

Perancangan *database* adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung rancangan sistem. Tujuan utama dari perancangan databases yaitu menyediakan struktur informasi yang mudah di mengerti oleh pengguna. Adapun table yang digunakan adalah

sebagai berikut:

a. Table Admin

Tabel 3.1 Tabel Admin

<i>Field</i>	<i>Type</i>	Keterangan
Id	<i>Int (11)</i>	<i>Primary Key</i>
user_admin	<i>Varchar (50)</i>	
pass_admin	<i>Varchar (50)</i>	

b. Table Visi Misi

Tabel 3.2 Tabel Visi Misi

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
visi_misi	Text	

c. Table Jumlah Jenis Kelamin Penduduk

Tabel 3.3 Tabel Jumlah Jenis Kelamin Penduduk

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar (10)	
Jumlah	Varchar (25)	

d. Table Jumlah Pekerjaan

Tabel 3.4 Tabel Jumlah Pekerjaan

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
Nama	Text	
Jumlah	Int (11)	

e. Table Layanan Arsip Surat

Tabel 3.5 Tabel Layanan Arsip Surat

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
no_surat	Varchar (50)	
nama_surat	Varchar (50)	
jenis_surat	Varchar (100)	
tipe_surat	Varchar (100)	
file_surat	Text	

f. Table Layanan Pustu (Puskesmas Pembantu)

Tabel 3.6 Table Layanan Pustu (Puskesmas Pembantu)

Field	Type	Keterangan
id_pustu	Int (11)	<i>Primary Key</i>

nama_pasien	Varchar (50)	
umur_pasien	Varchar (5)	
jenis_kelamin	Varchar (15)	
tanggal_berobat	Date	
keluhan_pasien	Varchar(255)	
Pengobatan	Varchar(255)	

g. Table Infrastruktur Pembangunan

Tabel 3.7 Table Infrastruktur Pembangunan

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
nama_infrastruktur	Varchar (191)	
Alamat	Text	
Foto	Text	

h. Table Program Desa PKK

Tabel 3.8 Table Program Desa PKK

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar (191)	
Jabatan	Varchar (100)	
Alamat	Text	

i. Table Program Desa Lansia

Tabel 3.9 Table Program Lansia

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
nama_lansia	Varchar (50)	
tgl_lahir	Date	
jenis_kelamin	Varchar (25)	
no_bpjs	Varchar(100)	
Alamat	Varchar (300)	

j. Table Program Desa Bumil (Ibu Hamil)

Tabel 3.10 Table Program Desa Bumil (Ibu Hamil)

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
nama_ibu	Varchar (50)	
nama_suami	Varchar (191)	
Umur	Varchar(5)	
Alamat	Varchar (25)	

k. Table Program Desa Posyandu

Tabel 3.11 Table Program Desa Posyandu

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>

id_dusun	Int (11)	
nama_ibu	Varchar (50)	
nama_bapak	Varchar (50)	
nama_anak	Varchar (191)	
umur	Varchar(5)	
jenis_kelamin	Varchar(15)	
tgl_lahir	Date	

l. Table Program Desa Guru Ngaji

Tabel 3.12 Table Program Desa Guru Ngaji

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
nama_guru	Varchar (50)	
jenis_kelamin	Varchar (15)	
Alamat	Varchar(255)	

m. Table Dokumentasi Program Desa

Tabel 3.13 Table Dokumentasi Program Desa

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar (191)	
Tgl	Date	

Foto	Text	
Keteranganan	Text	

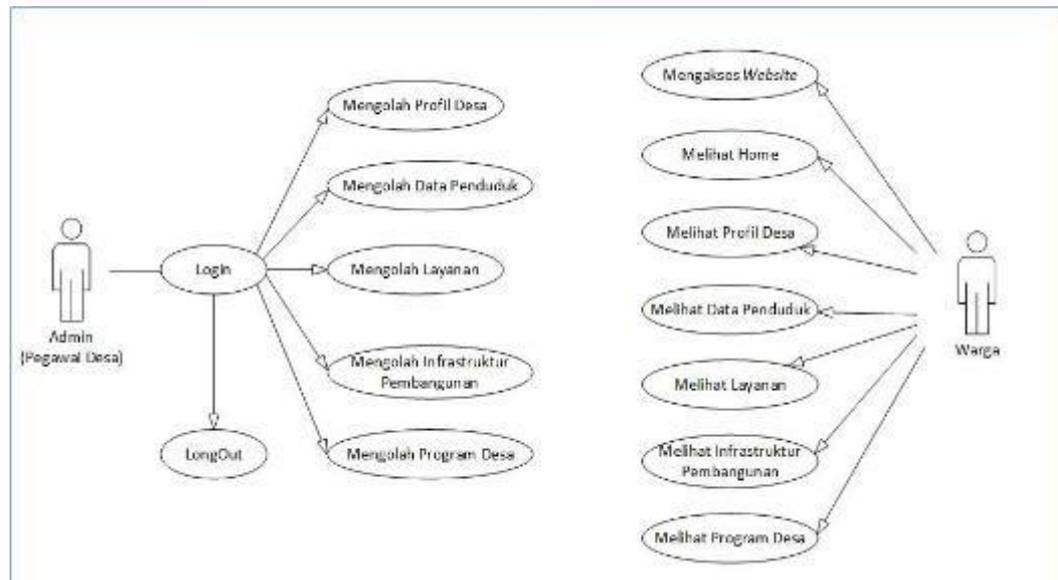
n. Table Dusun

Tabel 3.14 Table Dusun

Field	Type	Keterangan
Id	Int (11)	<i>Primary Key</i>
nama_dusun	Text	
Alamat	Text	

3.4.2 Use Case Diagram

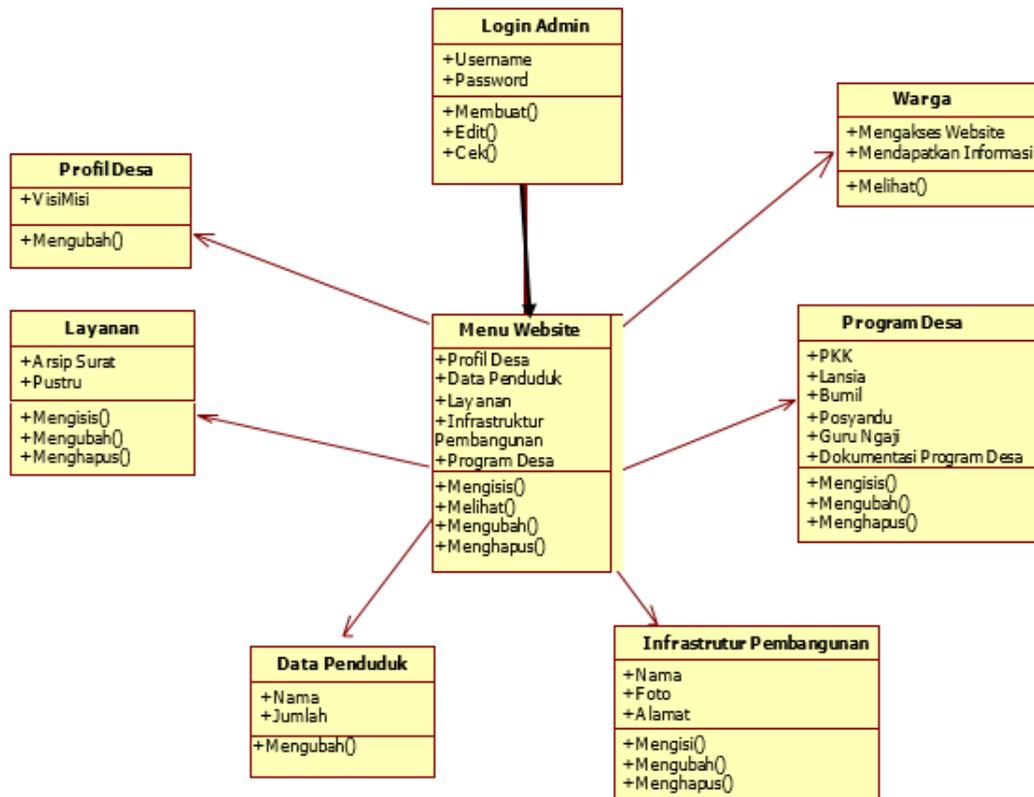
Gambar 3.2 merupakan *use case* diagram yang dimana terdapat 2 aktor yaitu Admin dan Warga. Admin bertugas mengelola sistem yang terdapat dalam *website* tersebut, sedangkan warga hanya melihat *websitedan* mendapat informasi *website*.



Gambar 3.2 Use Case Diagram

3.4.3 Class Diagram

Pada gambar 3.3 merupakan diagram *class* atau *class diagram* yang menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Kelas mengandung informasi dan tingkah laku (*behavior*) yang berkaitan dengan informasi tersebut. Sebuah kelas pada diagram kelas dibuat untuk setiap tipe objek pada diagram sequensial. Berikut adalah *class diagram* pada *websitesistem* informasi desa berbasis *web* pada Desa Suka Makmur.



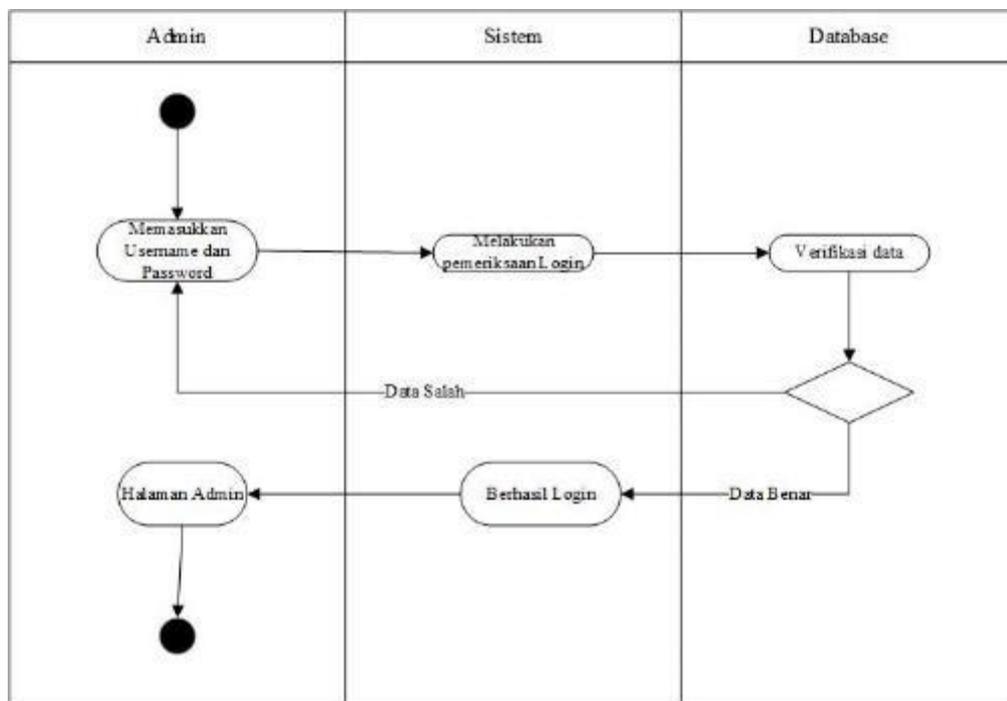
Gambar 3.3 Class Diagram

3.4.4 Activity Diagram

Rangkaian kegiatan setiap terjadi *event* sistem digambarkan pada *activity diagram*. Adapun *activity diagram* pada perancangan sistem ini terbagi menjadi dua, yaitu *activity diagram* dari segi admin dan *activity diagram* dari segi user, sebagai berikut :

1. Activity Diagram LoginAdmin

Pada gambar 3.4 *Activity diagram login (admin)* dibawah menjelaskan bagaimana seorang admin untuk masuk kedalam sistem. Dalam Diagram tersebut menerangkan bahwa setiap user yang ingin masuk ke dalam sistem harus memasukkan *username* dan *password* yang sesuai dengan sistem. Untuk menjelaskan proses yang terjadi di form admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

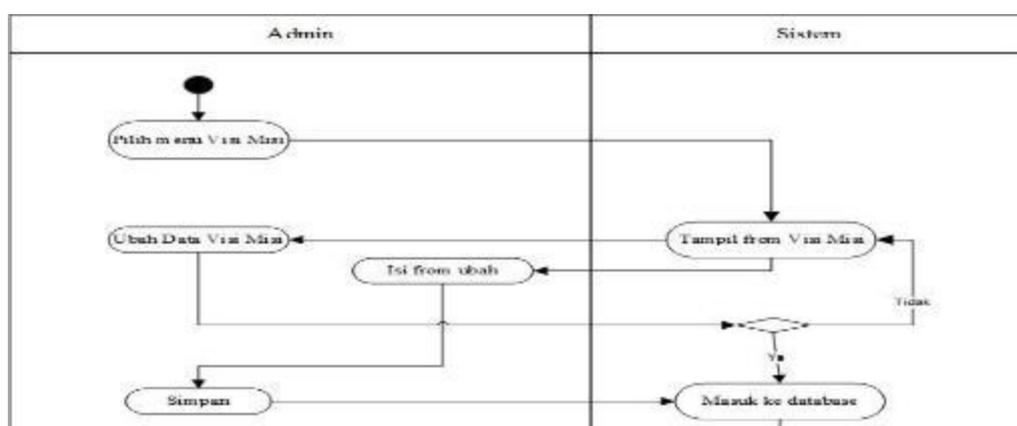


Gambar 3.4 Activity Diagram Login (Admin)

2. Activity Diagram Profil (Admin)

Pada gambar 3.5 *Activity diagram profil (admin)* dibawah ini menjelaskan bagaimana proses mengubah data pada menu Profil.

Berikut adalah penjelasannya :

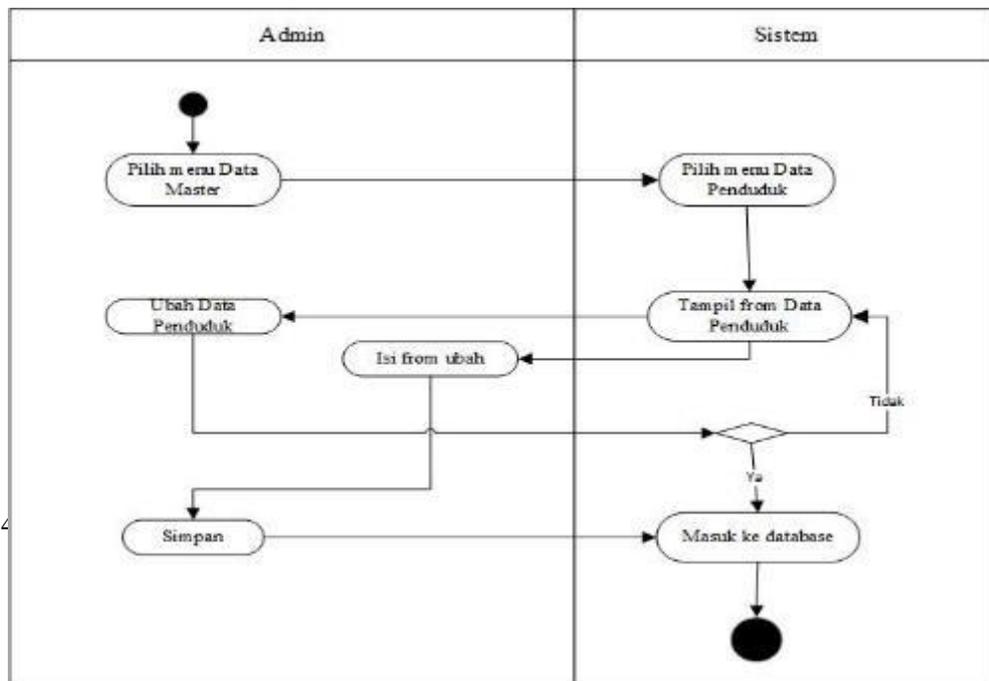


Gambar 3.5 Activity Diagram Profil (Admin)

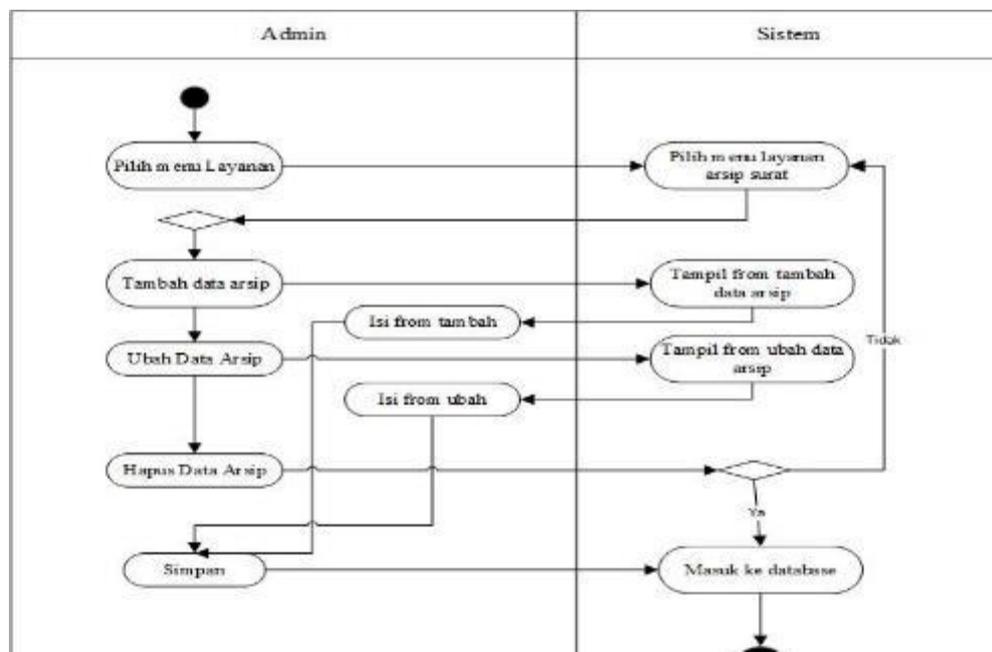
3. *Activity Diagram* Data Penduduk (Admin)

Gambar 3.6 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu datapenduduk (admin). Berikut

penjelasan gambarnya :



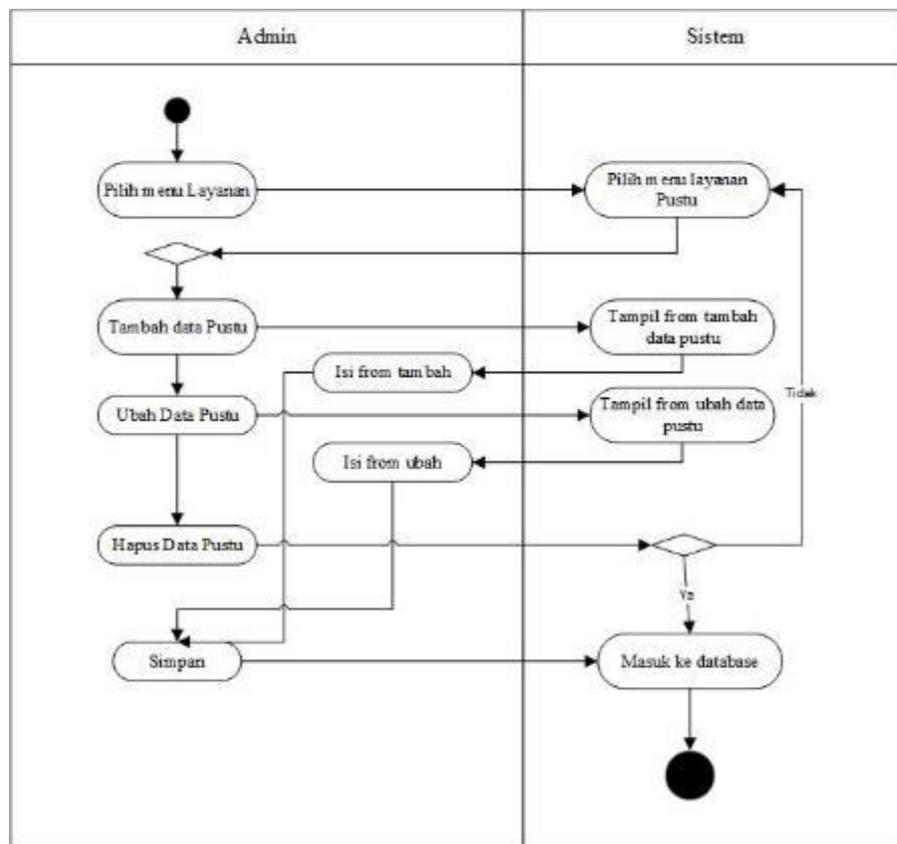
penjelasan :



Gambar 3.7 Activity Diagram Layanan Asip Surat (Admin)

5. *Activity Diagram* Layanan Pustu (Admin)

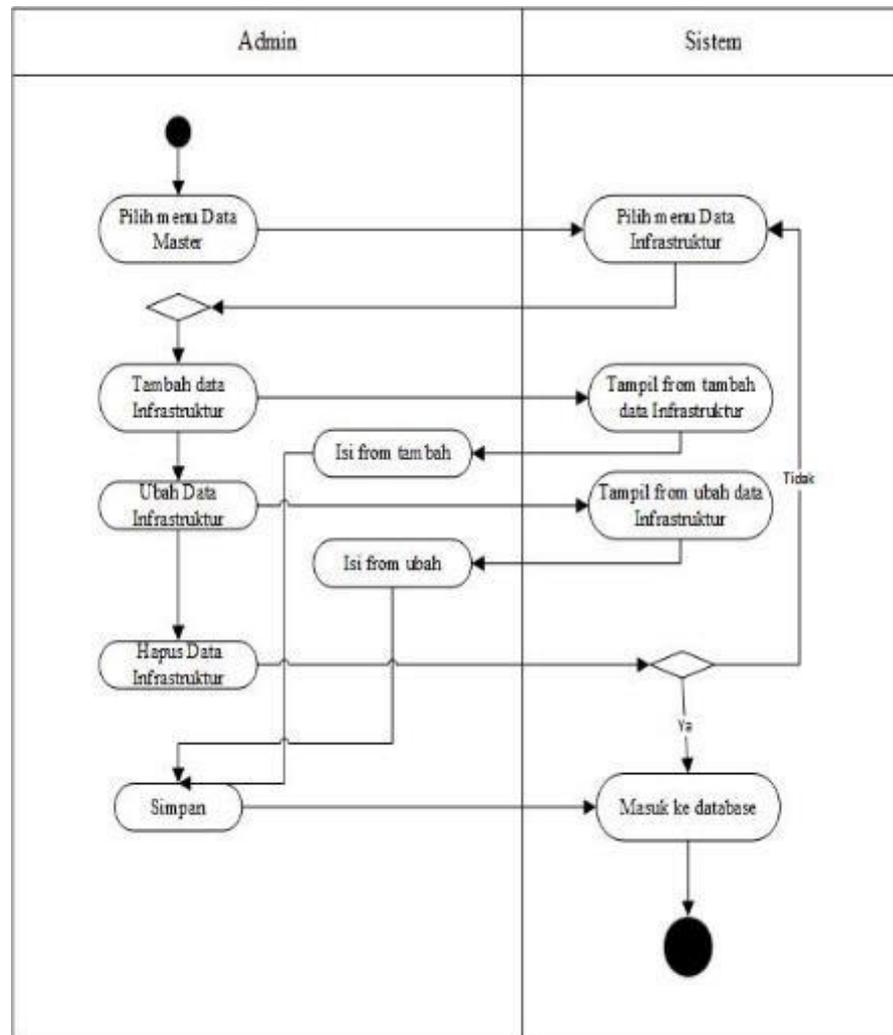
Gambar 3.8 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu layanan pustu. Berikut adalah penejelasanannya :



Gambar 3.8 Activity Diagram Layanan Pustu (Admin)

6. *Activity Diagram* Infrastruktur Pembangunan (Admin)

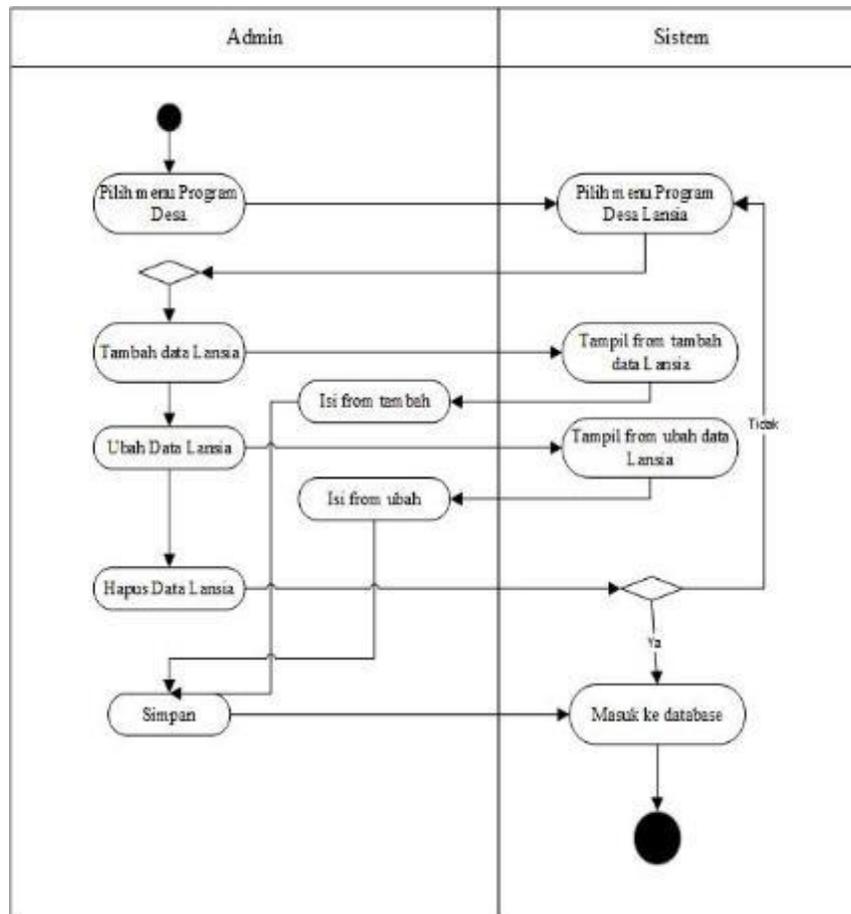
Gambar 3.9 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu infrastruktur pembangunan. Berikut adalah penejelasanannya :



Gambar 3.9 Activity Diagram Infrastruktur Pembangunan (Admin)

7. Activity Diagram Program Desa PKK (Admin)

Gambar 3.10 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu program desa PKK. Berikut adalah penejelasan nya :

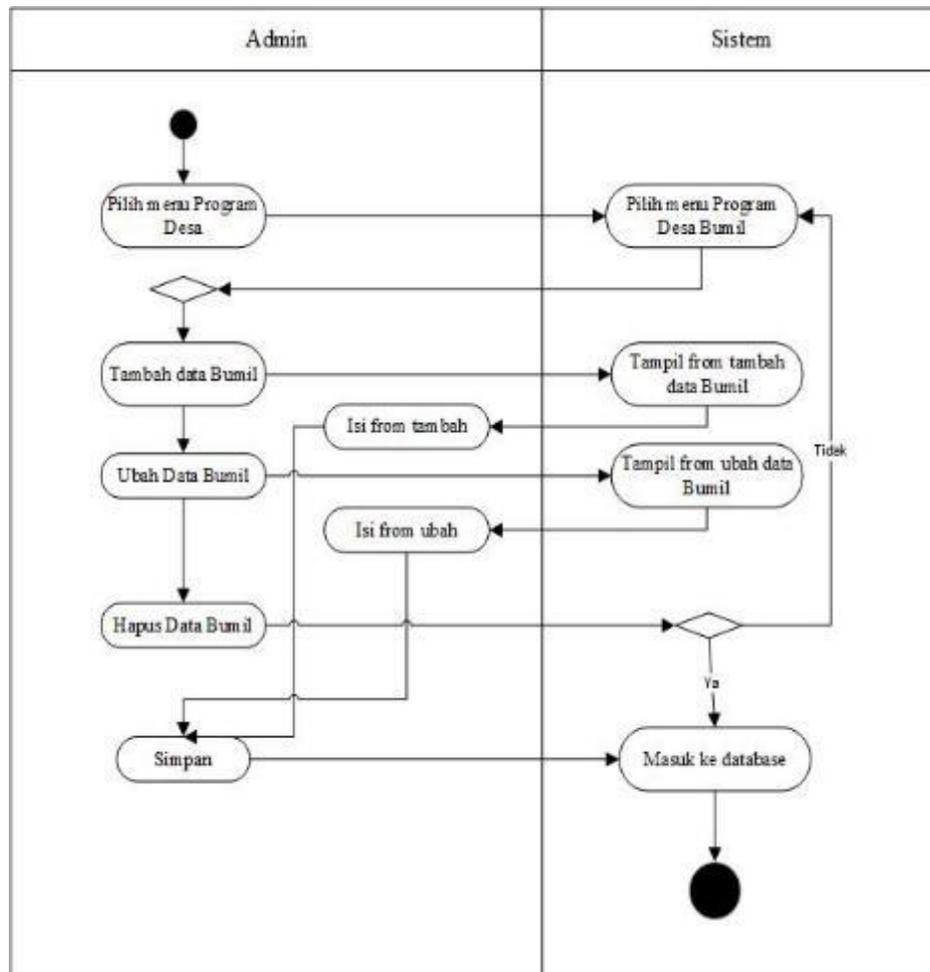


Gambar 3.11 Activity Diagram Program Desa Lansia (Admin)

9. *Actifity Diagram* Program Desa Bumil (Admin)

Gambar 3.12 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu program desa Bumil.

Berikut adalah penejelasannya :

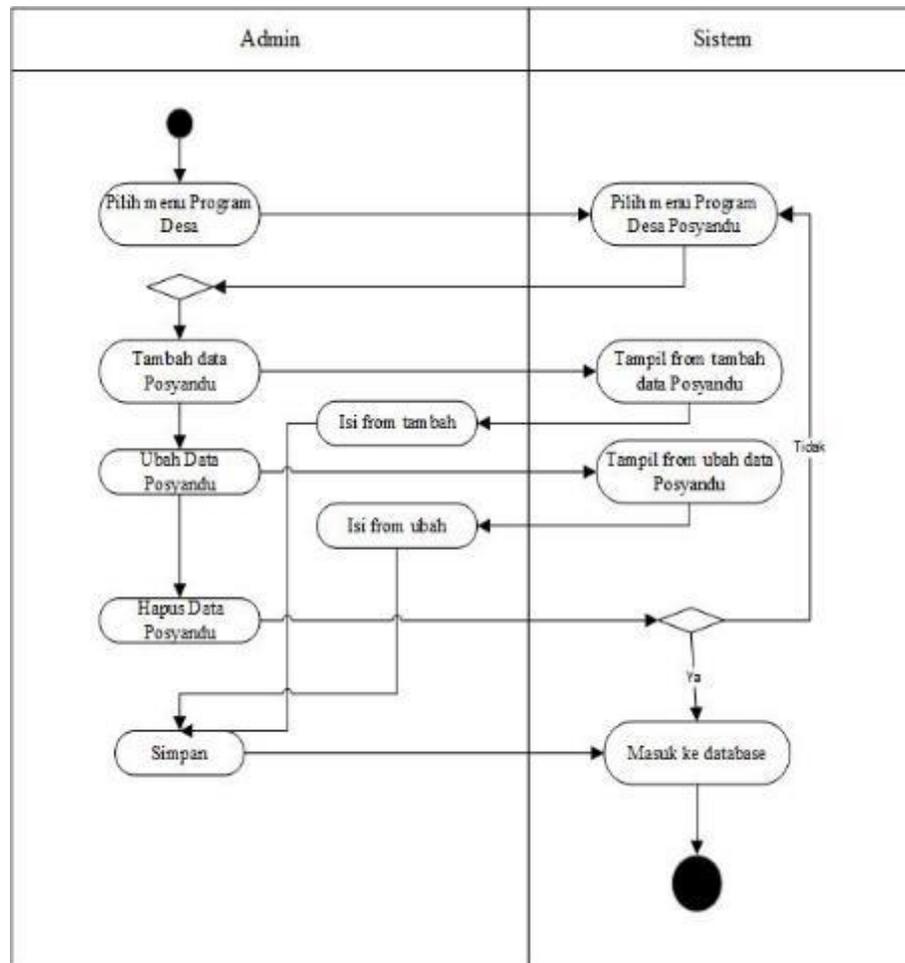


Gambar 3.12 Activity Diagram Program Desa Bumil (Admin)

10. Activity Diagram Program Desa Posyandu (Admin)

Gambar 3.13 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu program desa Posyandu.

Berikut adalah penejelasannya :

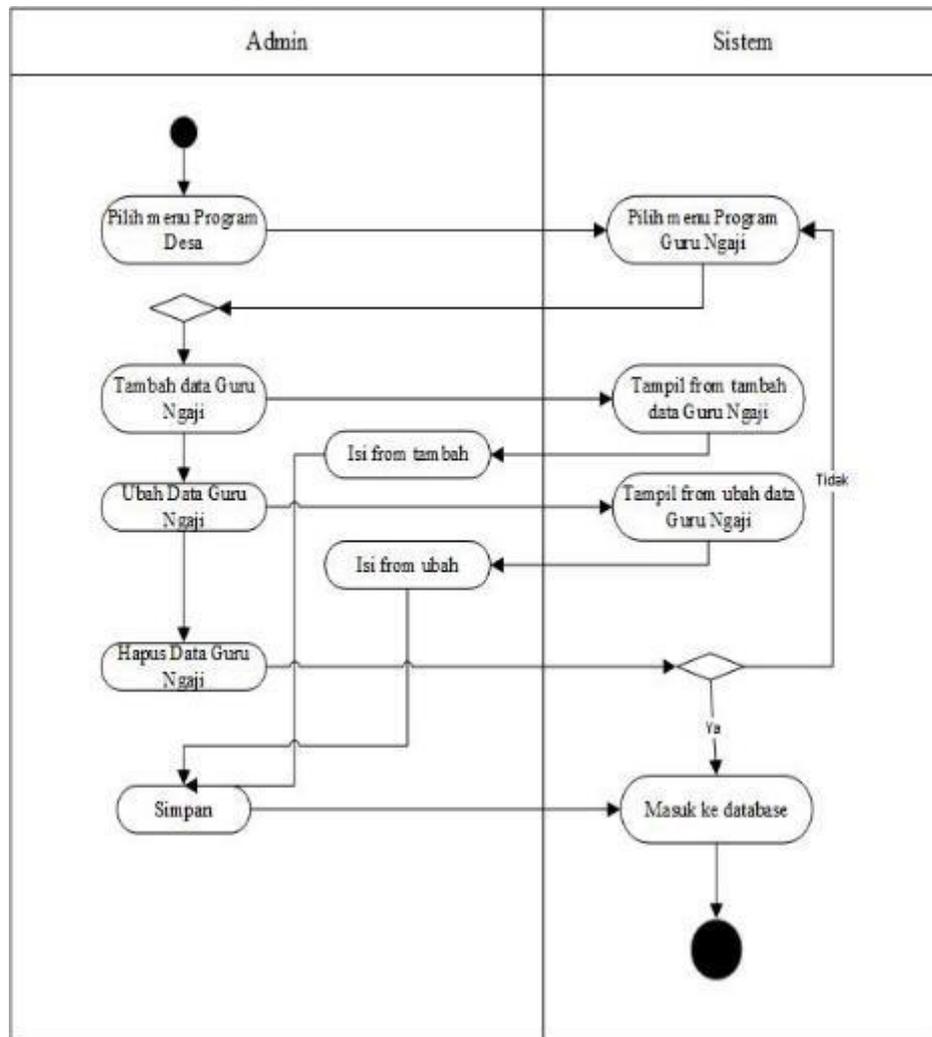


Gambar 3.13 Activity Diagram Program Desa Posyandu(Admin)

11. Activity Diagram Program Desa Guru Ngaji (Admin)

Gambar 3.14 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu program desa guru ngaji.

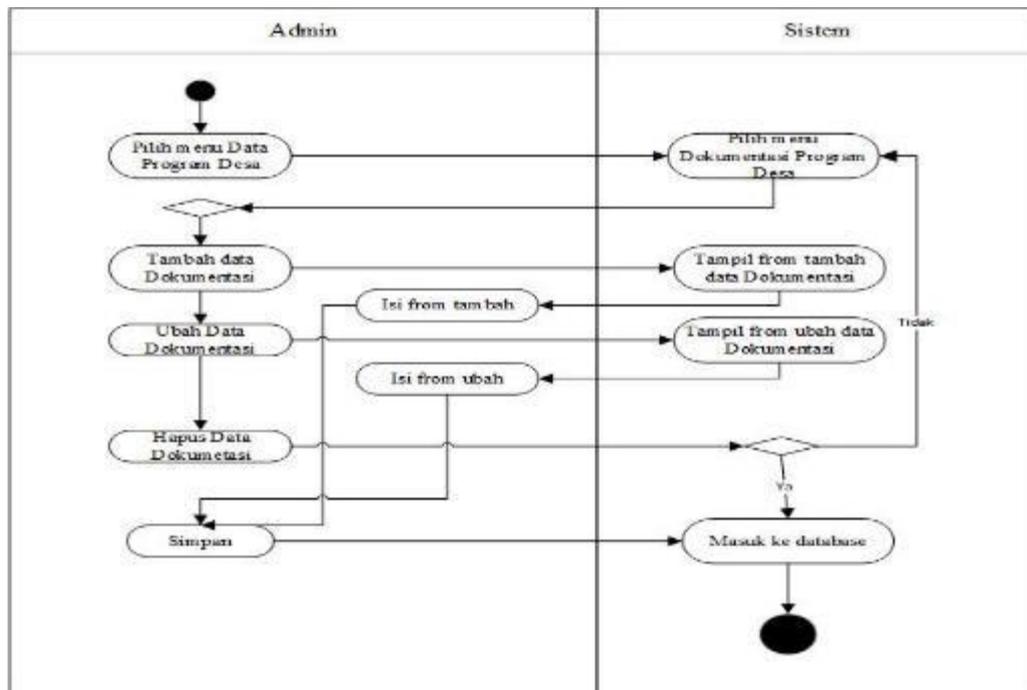
Berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.14 Activity Diagram Program Desa Guru Ngaji (Admin)

12. Activity Diagram Program Desa Dokumentasi Program Desa (Admin)

Gambar 3.15 dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menambah, mengubah dan menghapus data pada menu program desa dokumentasi program desa. Berikut adalah penejasannya :

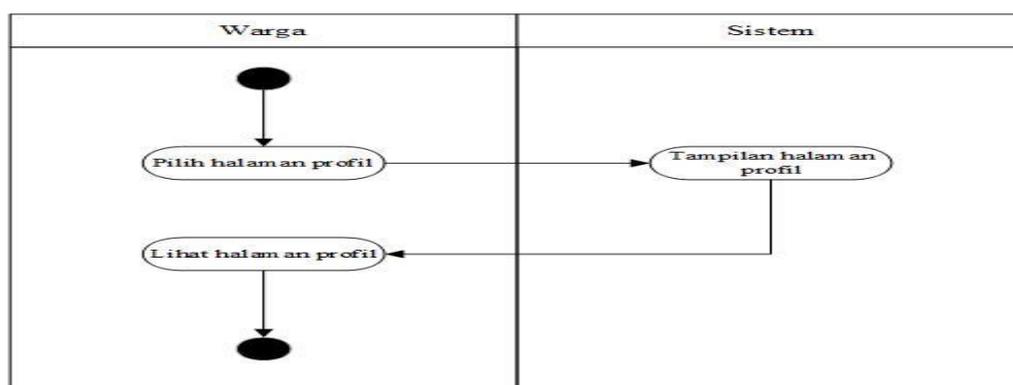


Gambar 3.15 Activity Diagram Program Desa Dokumentasi Program Desa

(Admin)

13. Activity Diagram Halaman Profil(Warga)

Gambar 3.16 dibawah ini menjelaskan proses ketika warga masuk ke halaman profil. Berikut adalah penejelasanannya :

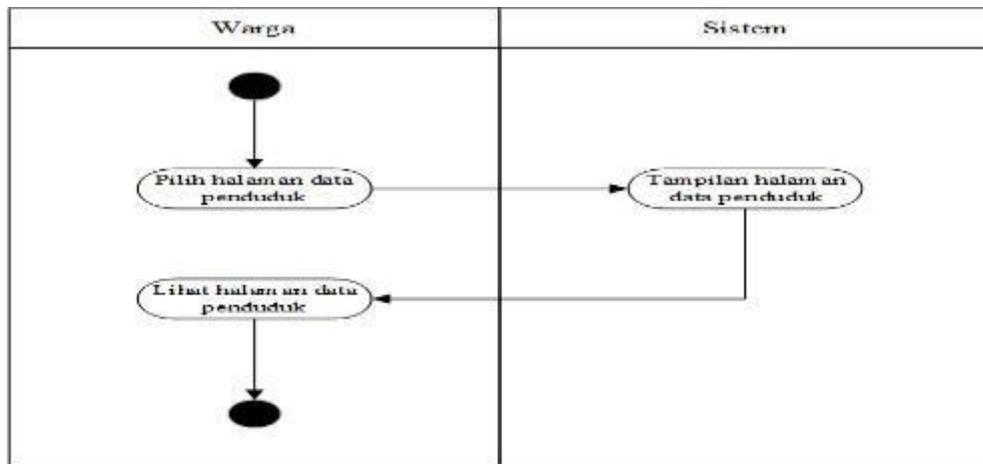


Gambar 3.16 Activity Diagram Halaman Profil (Warga)

14. Activity Diagram Halaman Data Penduduk (Warga)

Gambar 3.17 dibawah ini menjelaskan proses ketika warga masuk ke

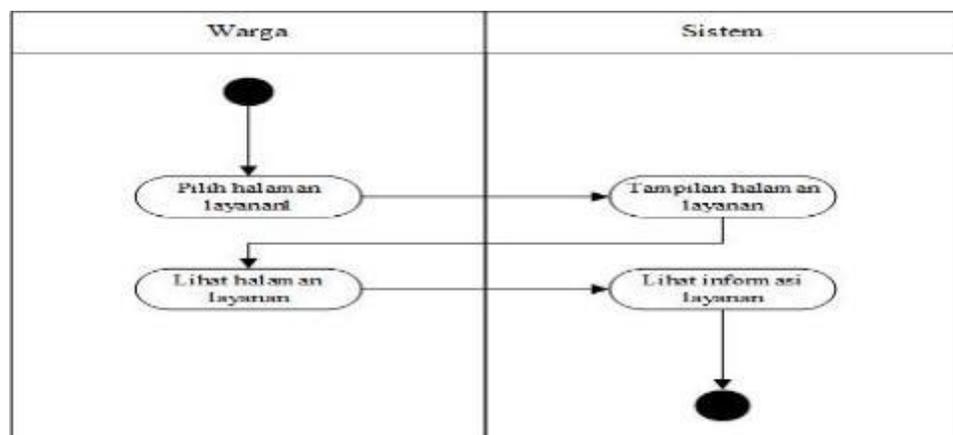
halaman data penduduk. Berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.17 Activity Diagram Halaman Data Penduduk (Warga)

15. Activity Diagram Halaman Layanan (Warga)

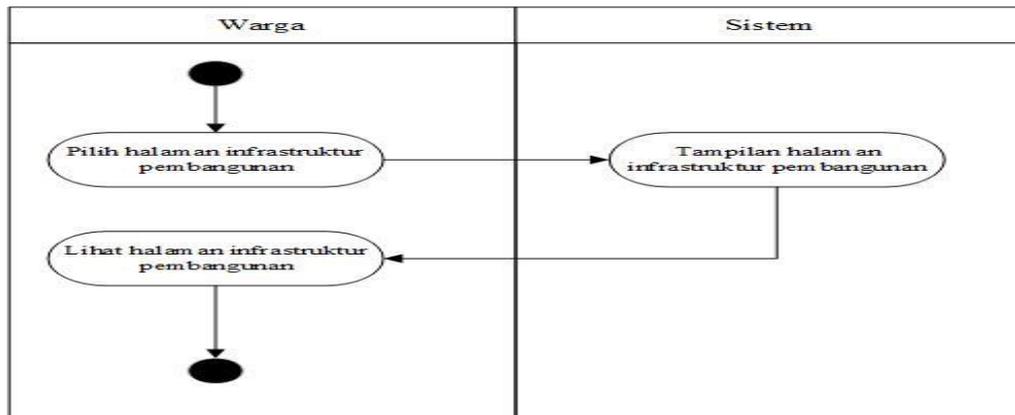
Gambar 3.18 dibawah ini menjelaskan proses ketika warga masuk ke halaman Layanan dan berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.18 Activity Diagram Halaman Layanan (Warga)

16. Activity Diagram Halaman Infrastruktur Pembangunan (Warga)

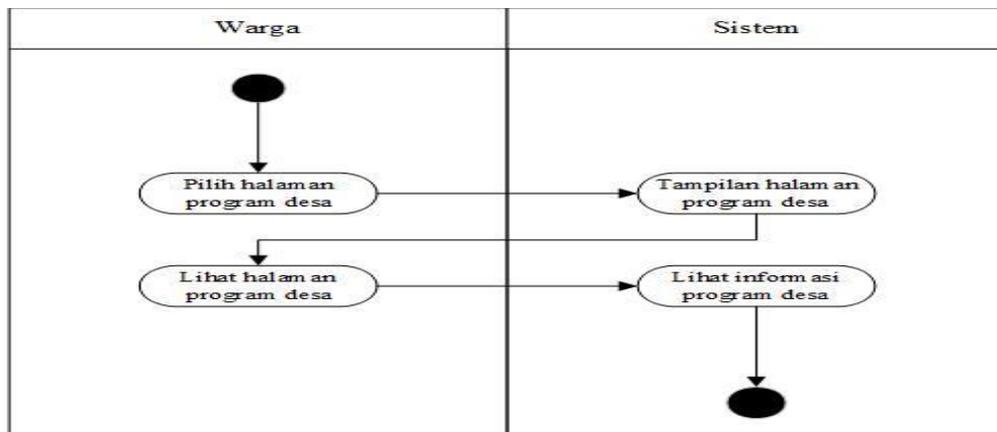
Gambar 3.19 dibawah ini menjelaskan proses ketika warga masuk ke halaman Infrastruktur Pembangunan dan berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.19 Activity Diagram Halaman Infrastruktur Pembangunan (Warga)

17. Activity Diagram Halaman Program Desa (Warga)

Gambar 3.20 dibawah ini menjelaskan proses ketika warga masuk ke halaman Program Desa dan berikut adalah penejelasan nya :



Gambar 3.20 Activity Diagram Halaman Program Desa (Warga)

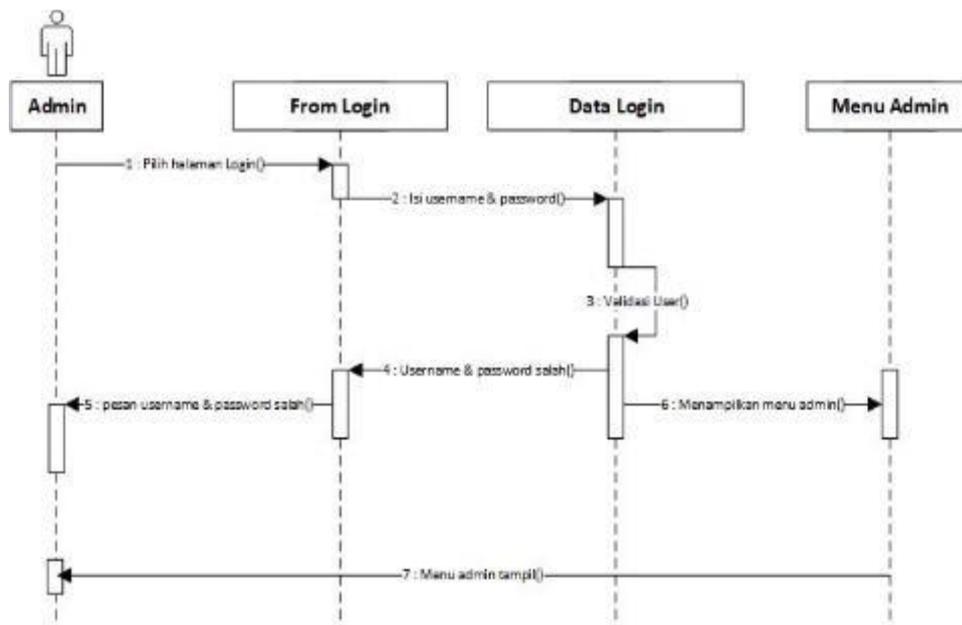
3.4.5 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi yang menjelaskan bagaimana pesan mengalir dari objek ke objeknya Berikut adalah rancangan sistem dengan

menggunakan *sequence diagram*, dalam rancangan ini diagram akan menggambarkan kegiatan dari setiap objek yang berupa pesan yang dikirimkan ataupun diterima oleh objek tersebut.

1. *Sequence diagram* Login (Admin)

Gambar 3.21 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan bahwa user harus memasukkan *username* dan *password* yang benar untuk dapat masuk ke halaman admin. Jika *username* dan *password* salah, maka user tidak dapat login dan berikut adalah penejelasananya :

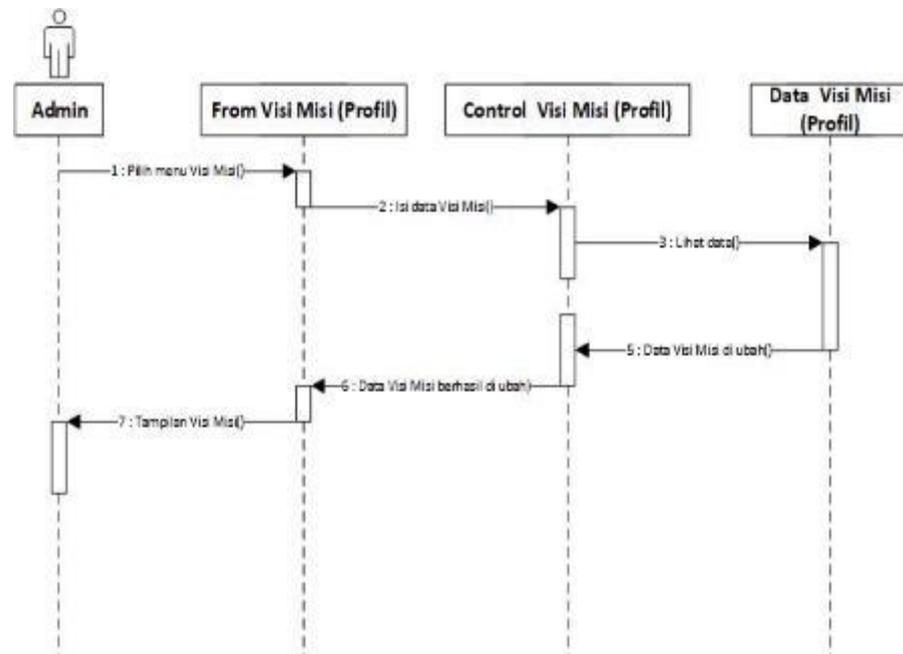


Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Halaman Login (Admin)

2. *Sequence diagram* Mengubah Profil (Admin)

Gambar 3.22 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses mengubah data profil pada menu profil dan berikut adalah penejelasananya

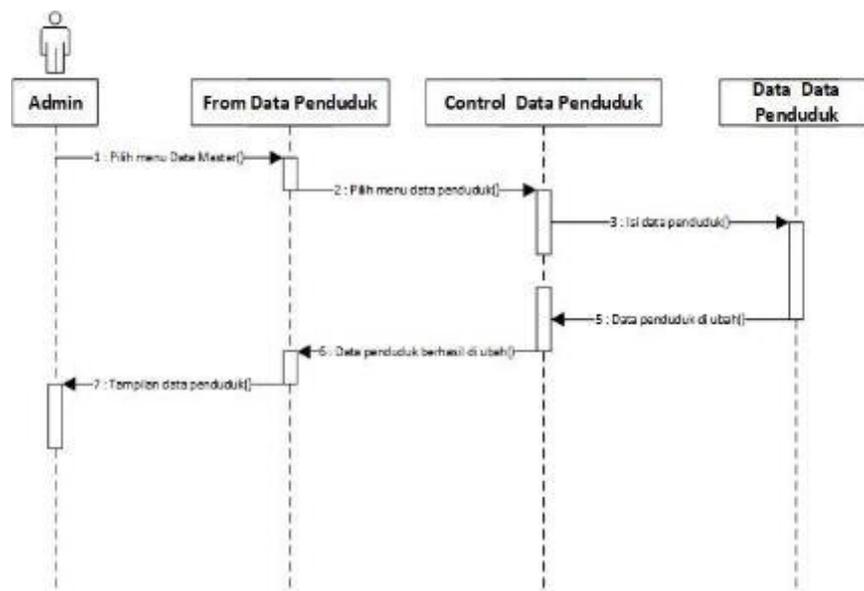
:



Gambar 3.22 *Sequence Diagram* Mengubah Profil (Admin)

3. *Sequence diagram* Mengubah Data Penduduk (Admin)

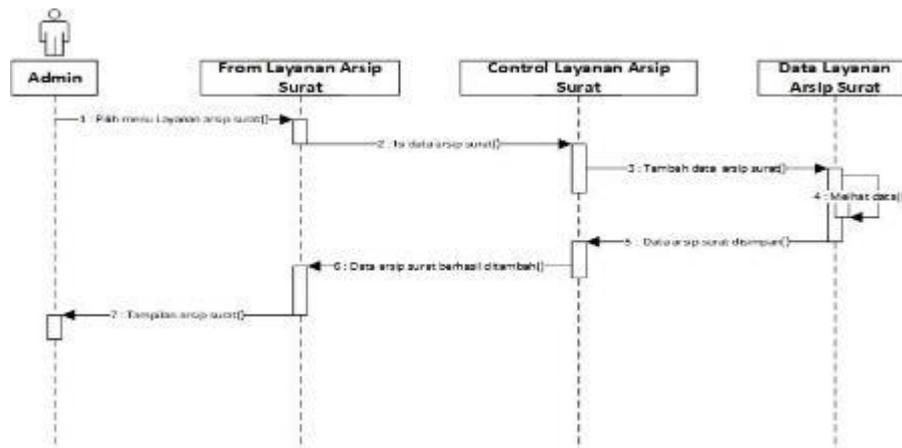
Gambar 3.23 *Sequence diagram* dibawah ini merupakan proses mengubah data penduduk pada menu data penduduk dan berikut adalah penjelasannya:



Gambar 3.23 *Sequence Diagram* Mengubah Data Penduduk (Admin)

4. *Sequence Diagram* Menambah Data Layanan Arsip Surat (Admin)

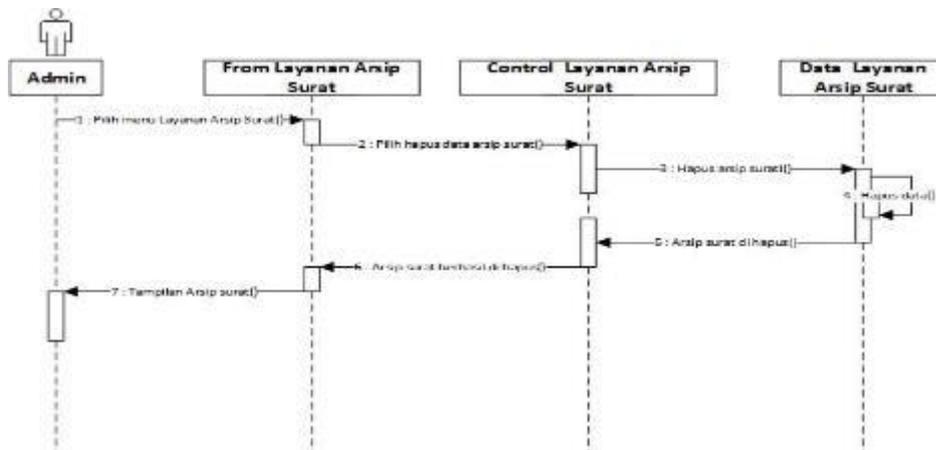
Gambar 3.24 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Layanan Arsip Surat pada menu Layanan dan berikut adalah penejelasananya:



Gambar 3.24 *Sequence Diagram* Menambah Data Arsip Surat (Admin)

5. *Sequence Diagram* Menghapus Data Layanan Arsip Surat (Admin)

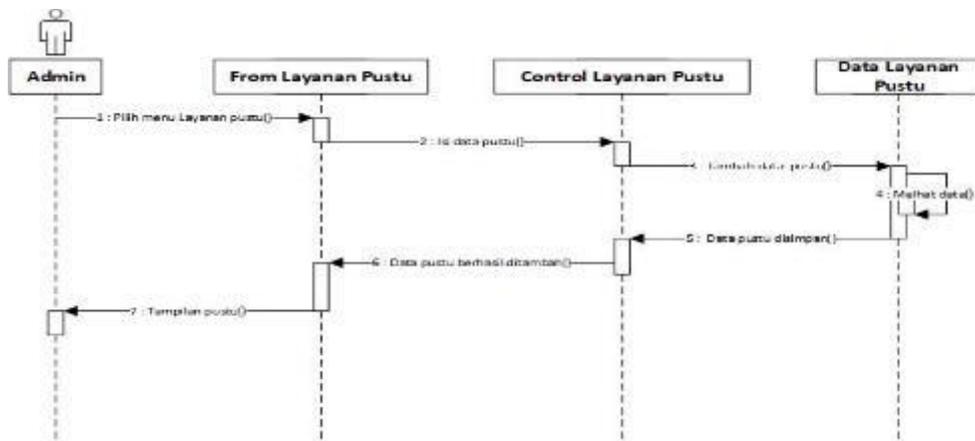
Gambar 3.25 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Arsip Surat pada menu Layanan dan berikut adalah penejelasananya :



Gambar 3.25 Sequence Diagram Menghapus Data Arsip Surat (Admin)

6. Sequence Diagram Menambah Data Layanan Pustu (Admin)

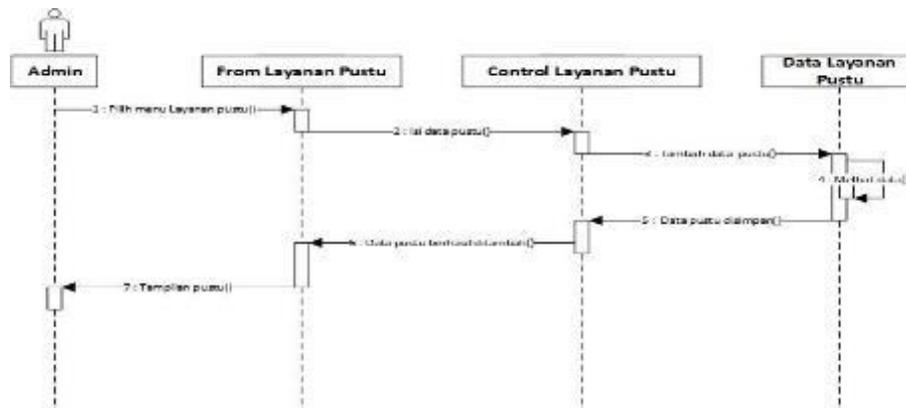
Gambar 3.26 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Layanan Pustu pada menu Layanan dan berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.26 Sequence Diagram Menambah Data Layanan Pustu (Admin)

7. Sequence Diagram Menghapus Data Layanan Pustu (Admin)

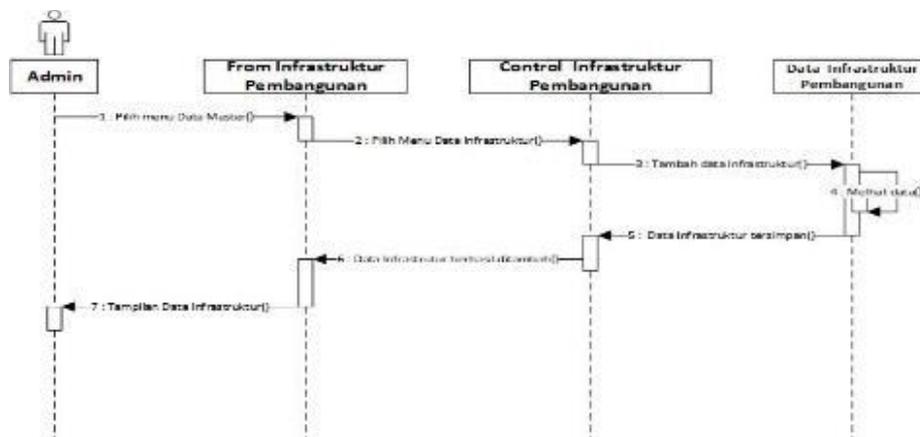
Gambar 3.27 Sequence diagram dibawah ini menjelaskan tentang proses untuk menghapus data Pustu pada menu Layanan Pustu dan berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.27 Sequence Diagram Menghapus Data Layanan Pustu (Admin)

8. *Sequence Diagram* Menambah Data Infrastruktur Pembangunan (Admin)

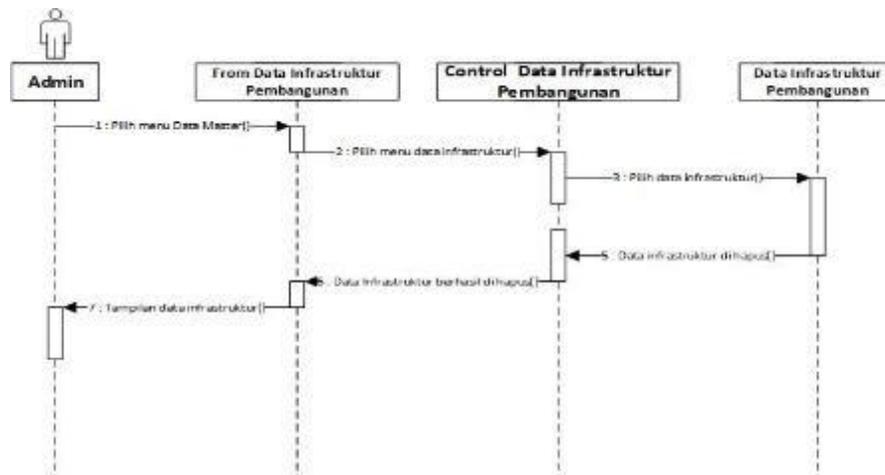
Gambar 3.28 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Infrastruktur Pembangunan pada menu Infrastruktur Pembangunan dan berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.28 Sequence Diagram Menambah Data Infrastruktur Pembangunan (Admin)

9. *Sequence Diagram* Menghapus Data Infrastruktur Pembangunan (Admin)

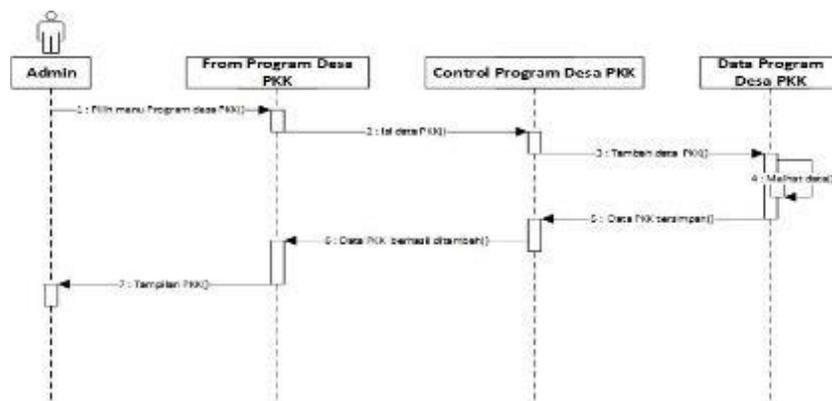
Gambar 3.29 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Infrastruktur Pembangunan pada menu Infrastruktur Pembangunan dan berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.29 *Sequence Diagram* Menghapus Data Infrastruktur Pembangunan (Admin)

10. *Sequence Diagram* Menambah Data Program Desa PKK (Admin)

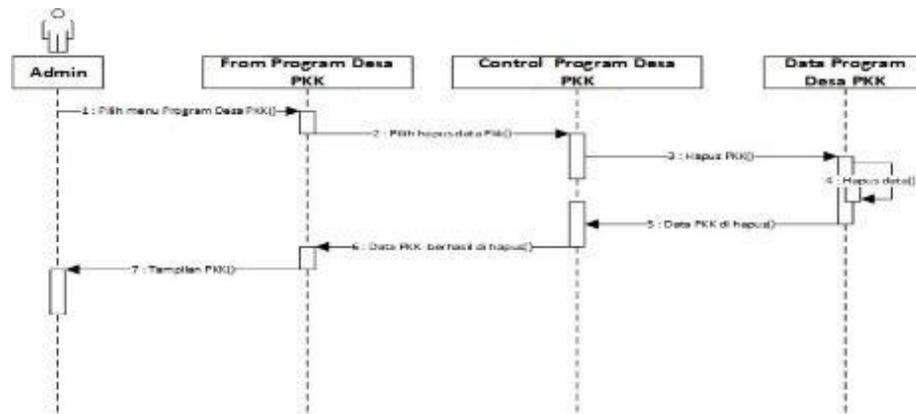
Gambar 3.30 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data PKK pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasananya :



Gambar 3.30 *Sequence Diagram* Menambah Data PKK (Admin)

11. *Sequence Diagram* Menghapus Data Program Desa PKK (Admin)

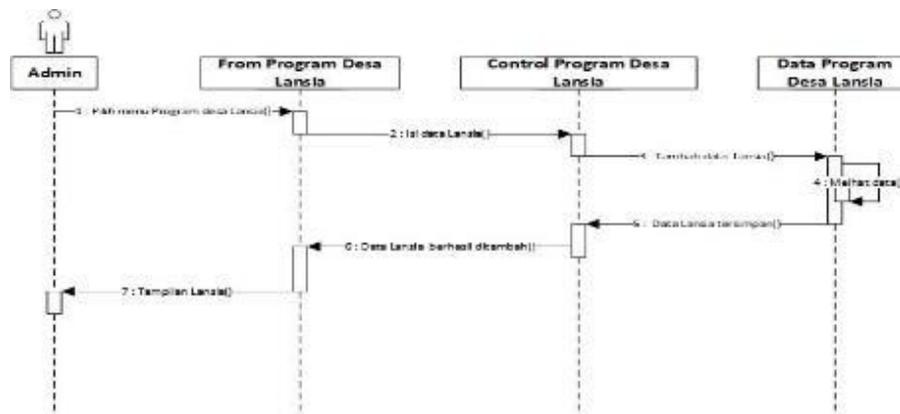
Gambar 3.31 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data PKK pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasananya :



Gambar 3.31 Sequence Diagram Menghapus Data PKK (Admin)

12. Sequence Diagram Menambah Data Program Desa Lansia (Admin)

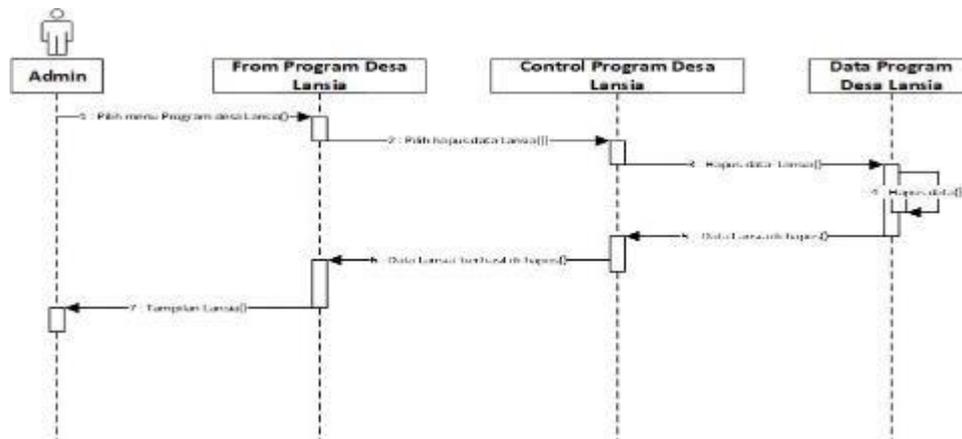
Gambar 3.32 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Lansia pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasannya :



Gambar 3.32 Sequence Diagram Menambah Data Lansia (Admin)

13. Sequence Diagram Menghapus Data Program Desa Lansia (Admin)

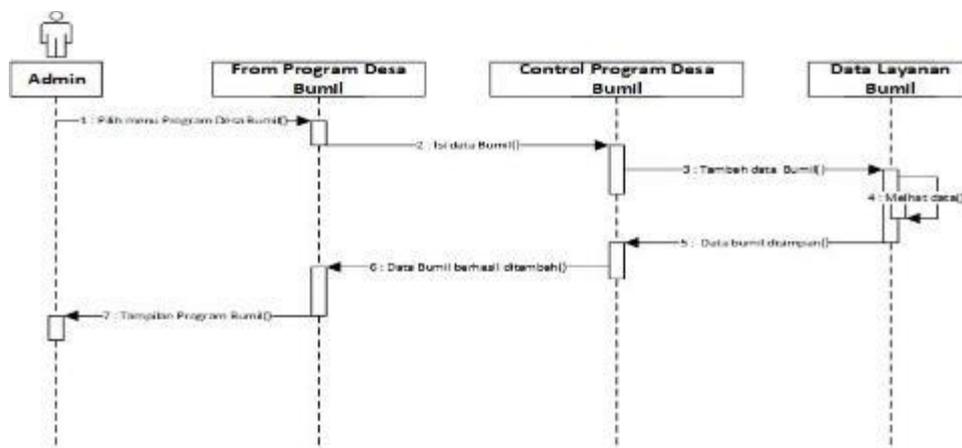
Gambar 3.33 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Lansia pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasannya:



Gambar 3.33 Sequence Diagram Menghapus Data Lansia (Admin)

14. Sequence Diagram Menambah Data Program Desa Bumil (Admin)

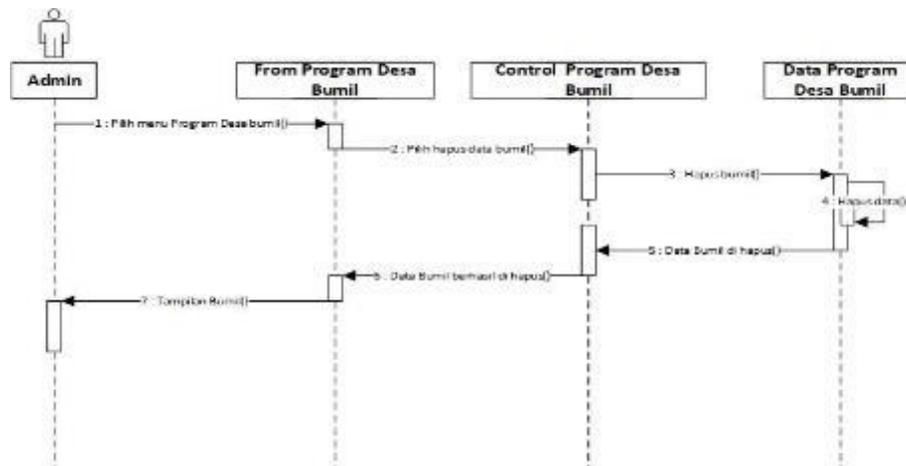
Gambar 3.34 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Bumil pada menu Program Desa dan berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.34 Sequence Diagram Menambah Data Bumil (Admin)

15. Sequence Diagram Menghapus Data Program Desa Bumil (Admin)

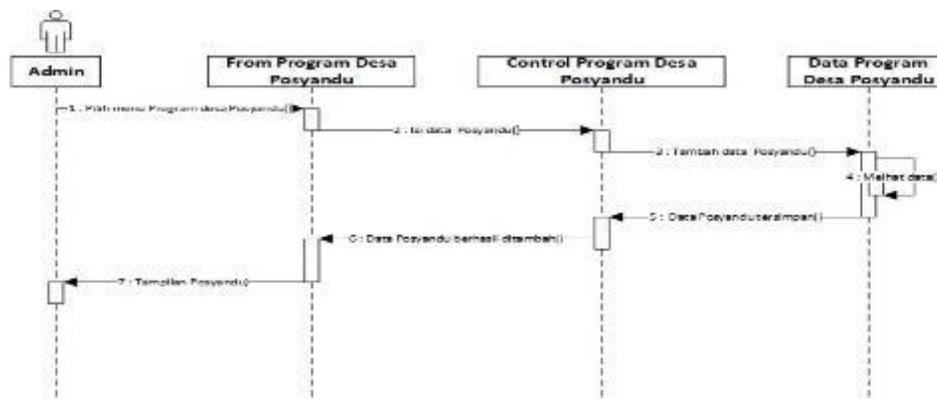
Gambar 3.35 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Bumil pada menu Program Desa.



Gambar 3.35 Sequence Diagram Menghapus Data Bumil (Admin)

16. Sequence Diagram Menambah Data Program Desa Posyandu (Admin)

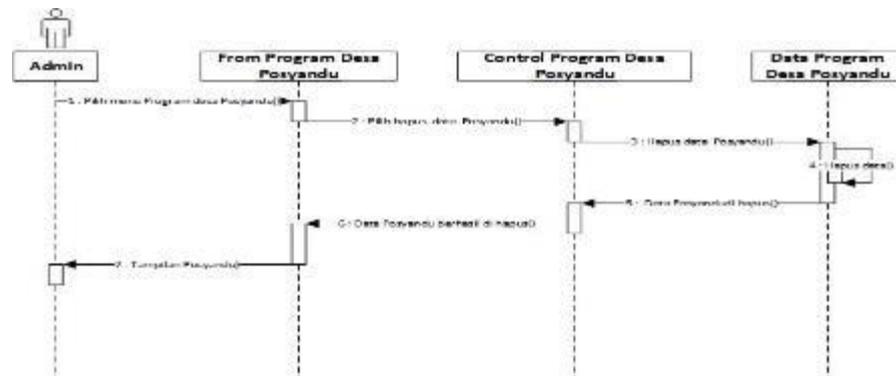
Gambar 3.36 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah dataPosyandu pada menu Program Desa dan berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.36 Sequence Diagram Menambah Data Posyandu (Admin)

17. Sequence Diagram Menghapus Data Program Desa Posyandu (Admin)

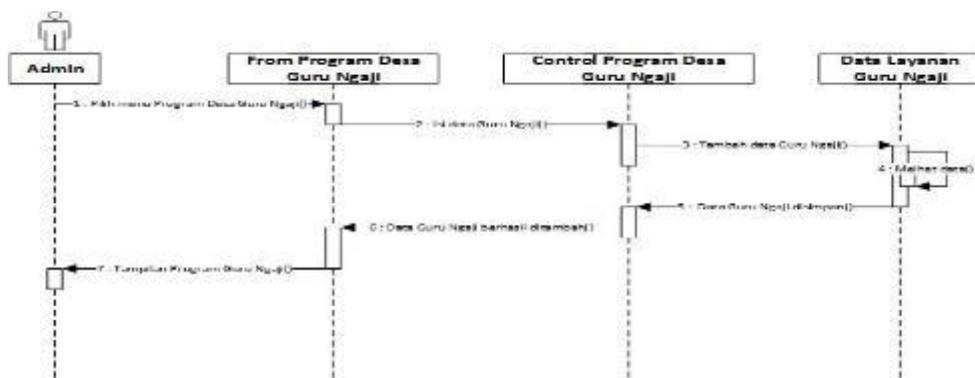
Gambar 3.37 Sequence Diagram dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus dataPosyandu pada menu Program Desa dan berikut adalah penejasannya :



Gambar 3.37 Sequence Diagram Menghapus Data Posyandu (Admin)

18. *Sequence Diagram* Menambah Data Program Desa Guru Ngaji (Admin)

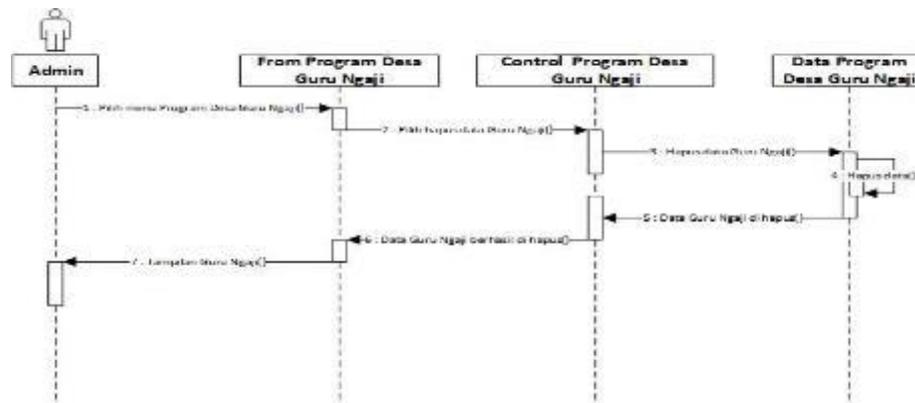
Gambar 3.38 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasannya :



Gambar 3.38 Sequence Diagram Menambah Data Guru Ngaji (Admin)

19. *Sequence Diagram* Menghapus Data Program Desa Guru Ngaji (Admin)

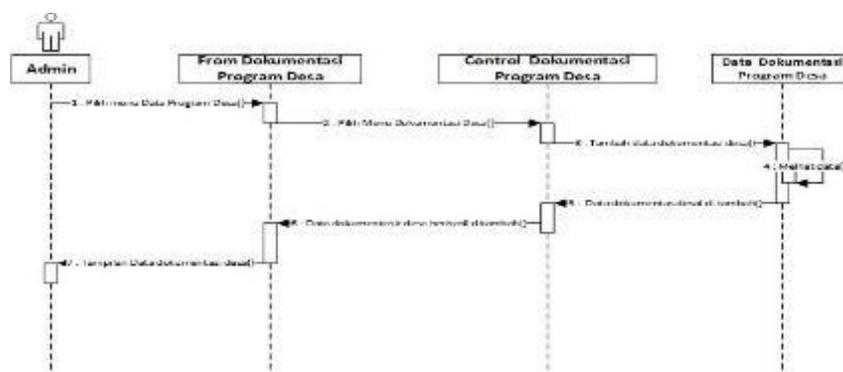
Gambar 3.39 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Guru Ngaji pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasannya :



Gambar 3.39 *Sequence Diagram* Menghapus Data Guru Ngaji (Admin)

20. *Sequence Diagram* Menambah Data Program Desa Dokumentasi Program Desa (Admin).

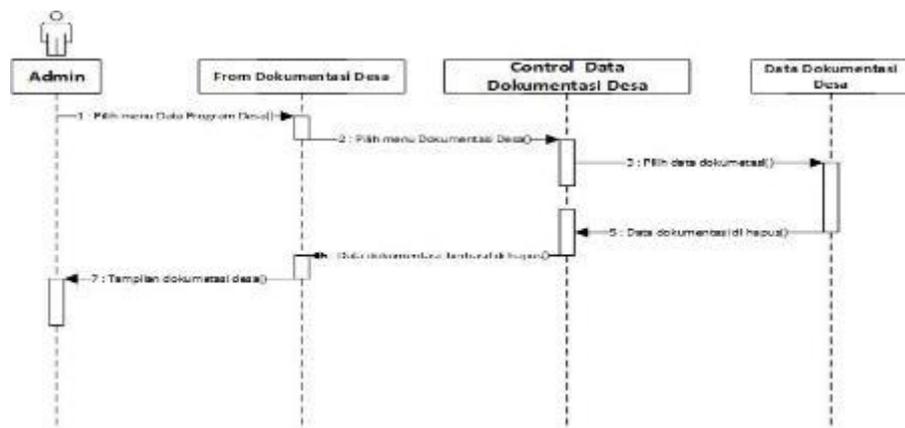
Gambar 3.40 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menambah data Dokumentasi Program Desa pada menu Program Desa dan berikut adalah penejelasan nya :



Gambar 3.40 *Sequence Diagram* Menambah Dokumentasi Program Desa (Admin)

21. *Sequence Diagram* Menghapus Data Program Desa Dokumentasi Program Desa (Admin)

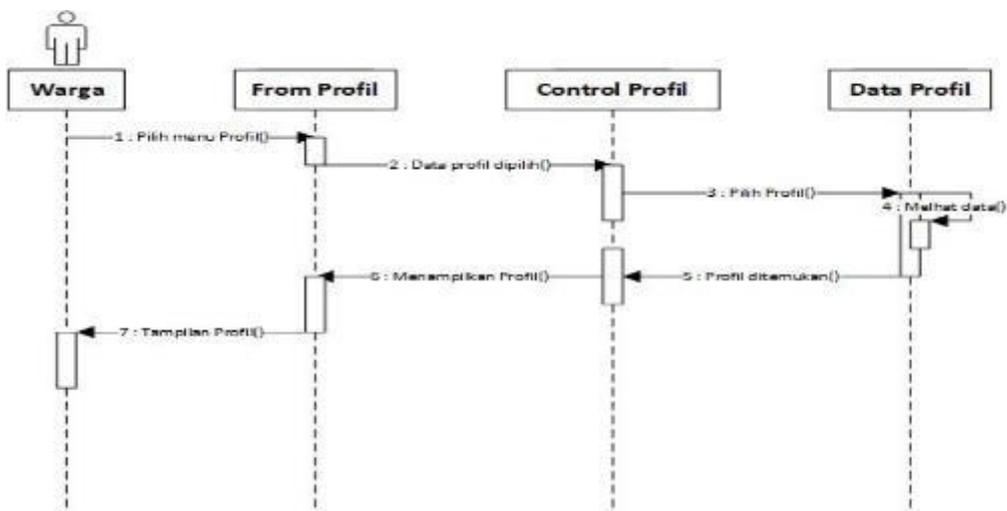
Gambar 3.41 *Sequence Diagram* dibawah ini menjelaskan proses untuk menghapus data Dokumentasi Program Desa pada menu Program Desa dan berikut penjelasannya :



Gambar 3.41 *Sequence Diagram* Menghapus Data Dokumentasi Program Desa (Admin)

22. *Sequence Diagram* Warga Melihat Profil

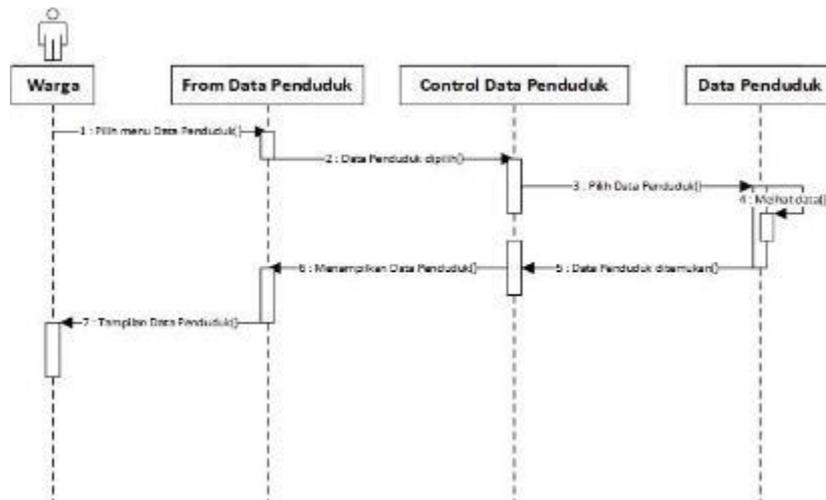
Gambar 3.42 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses warga untuk dapat melihat data pada menu Profil dan berikut adalah penejelasanannya :



Gambar 3.42 *Sequence Diagram* Warga Melihat Profil

23. Sequence Diagram Warga Melihat Data Penduduk

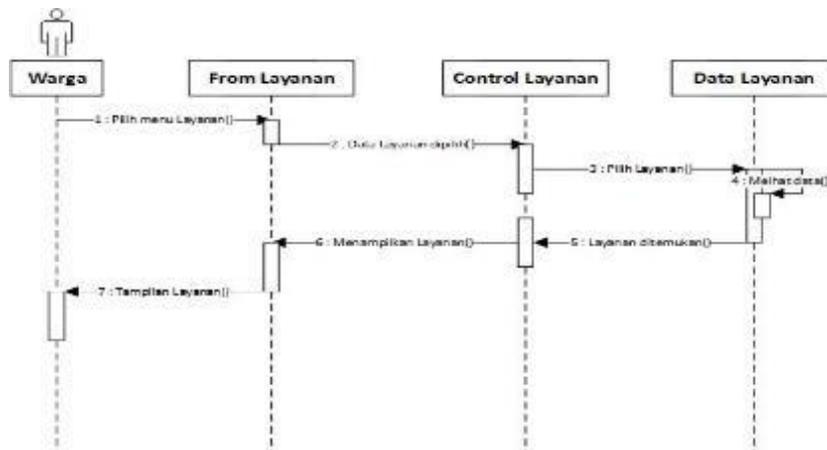
Gambar 3.43 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses warga untuk dapat melihat data pada menu data penduduk dan berikut adalah penejelasannya :



Gambar 3.43 *Sequence Diagram* Warga Melihat Data Penduduk

24. Sequence Diagram Warga Melihat Layanan.

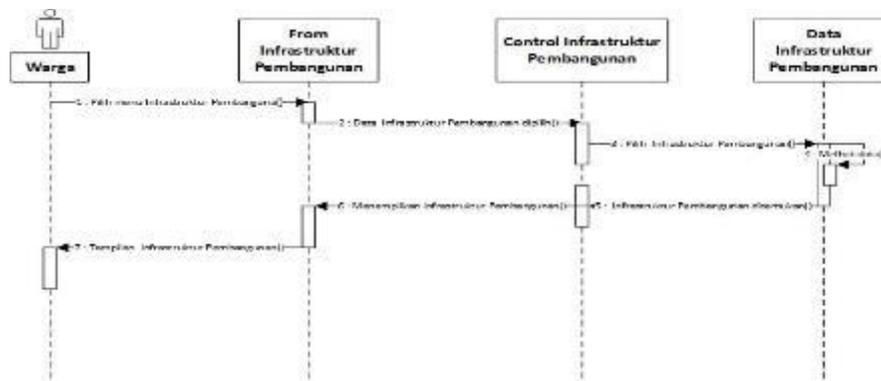
Gambar 3.44 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses warga untuk dapat melihat data pada menu Layanandan berikut adalah penejelasannya :



Gambar 3.44 *Sequence Diagram* Warga Melihat Menu Layanan

25. *Sequence Diagram* Warga Melihat Infrastruktur Pembangunan.

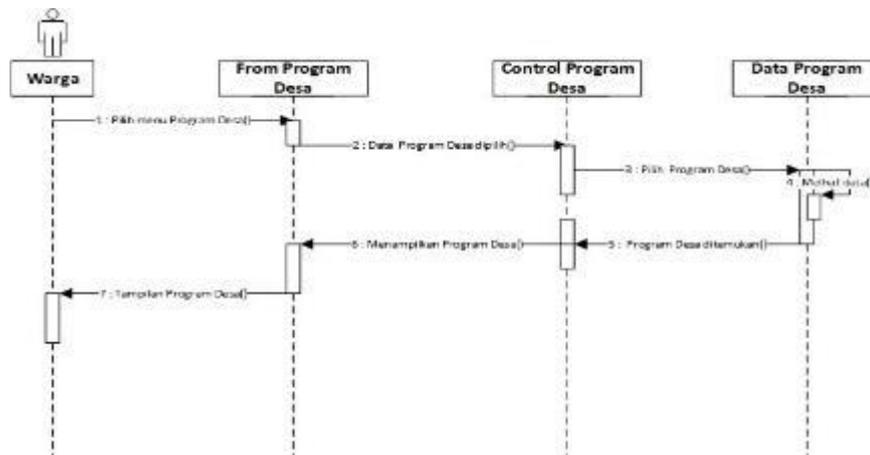
Gambar 3.45 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses proses warga untuk dapat melihat data pada menu Infrastruktur Pembangunan dan berikut adalah penjabarannya :



Gambar 3.45 *Sequence Diagram* Warga Melihat Menu Infrastruktur Pembangunan.

26. *Sequence Diagram* Warga Melihat Program Desa.

Gambar 3.46 *Sequence diagram* dibawah ini menjelaskan proses proses warga untuk dapat melihat data pada menu Program Desa dan berikut adalah penjabarannya :



Gambar 3.46 Sequence Diagram Warga Melihat Menu Program Desa

1.5 Rancangan Desain Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum *website* Sistem Informasi Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat terdapat beberapa menu tampilan diantaranya Home, Profil, Data Penduduk, Layanan yang meliputi sub menu (Arsip Surat dan Pustu), Infrastruktur Pembangunan, Program Desa yang meliputi sub menu (PKK, Lansia, Bumil, Posyandu, Guru Ngaji, dan Dokumtasi Program Desa). Dan secara umum desain website adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Interface Halaman Utama (Warga)

Perancangan gambar 3.47 dibawah ini merupakan tampilan halaman utama sistem, yaitu menu home dan berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.47 Perancangan Interface Halaman Utama Warga

2. Perancangan Interface Profil (Warga)

Perancangan gambar 3.48 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman profil, pada menu ini terdapat data perangkat desa dan visi misi dan berikut adalah penjabarannya :



Gambar 3.48 Perancangan Interface Halaman Profil

3. Perancangan Interface Data Penduduk (Warga)

Perancangan gambar 3.49 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman data penduduk, pada menu ini terdapat informasi jumlah data penduduk dan mata pencarian warga. Berikut adalah penjabarannya :

LOGO DESA	DESA SUKA MAKMUR Jalan Yos Sudarso Dusun 3 Desa Suka Makmur, Kec. Bujai Kab. Langkat Kode Pos : 20761					
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN ▾	INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA ▾	LOGIN
DATA PENDUDUK						
Jumlah Penduduk						
Jumlah data penduduk pada Desa Suka Makmur :						
Laki-Laki Berjumlah :						
Perempuan Berjumlah :						
Terdiri dari :						
Terdiri dari :						
Mata Pencarian						
Jumlah data penduduk pada Desa Suka Makmur :						
Petani :						
PNS :						
Peternak :						
Mentir :						
Pengawai Swasta :						
TNI :						
Pegawai Kecil Menengah :						
Pedagang Keliling :						
Pembantu Rumah Tangga :						
Karyawan Perusahaan Swasta :						
Karyawan Perusahaan Negeri :						
Pengrajin Industri Rumah Tangga :						

Gambar 3.49 Perancangan Interface Data Penduduk

4. Perancangan Interface Layanan Arsip Surat (Warga)

Perancangan gambar 3.50 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman layanan arsip surat, pada menu ini terdapat informasi data surat-surat penting yang ada di kantor desa dan berikut adalah penjelasannya :

LOGO DESA	DESA SUKA MAKMUR Jalan Yos Sudarso Dusun 3 Desa Suka Makmur, Kec. Bujai Kab. Langkat Kode Pos : 20761					
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN ▾	INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA ▾	LOGIN
DAFTAR ARSIP SURAT						
						Search
Show 1 of 1 entries						
No	Nomor Surat	Nama Surat	Jenis Surat	Tipe Surat	File Surat	
Showing 1 of 1 entries						
						Previous 1 3 Next

Gambar 3.50 Perancangan Interface Layanan Pustu

5. Perancangan Interface Layanan Pustu (Warga)

Perancangan gambar 3.51 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman layanan

pustu, pada menu ini terdapat informasi data pasien yang berkunjung ke puskesmas pembantu Desa Suka Makmur dan berikut adalah penjelasannya :

LOGO DESA		DESA SUKA MAKMUR Jalan Yos Sudarso Dusun 3 Desa Suka Makmur, Kec. Binjai Kab. Langkat Kode Pos : 20761																		
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN	INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA	LOGIN														
DATA PUSTU																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Pasien</th> <th>Umur Pasien</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Tanggal Tersebut</th> <th>Keluhan</th> <th>Preskripsi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> </tr> </tbody> </table>							No	Nama Pasien	Umur Pasien	Jenis Kelamin	Tanggal Tersebut	Keluhan	Preskripsi							
No	Nama Pasien	Umur Pasien	Jenis Kelamin	Tanggal Tersebut	Keluhan	Preskripsi														

Gambar 3.51 Perancangan Interface Layanan Pustu

6. Perancangan Interface Infrastruktur Pembangunan (Warga)

Perancangan gambar 3.52 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman infrastruktur pembangunan, pada menu ini terdapat informasi data infrastruktur pembangunan yang ada di Desa Suka Makmur dan berikut adalah penjelasannya

:

LOGO DESA		DESA SUKA MAKMUR Jalan Yos Sudarso Dusun 3 Desa Suka Makmur, Kec. Binjai Kab. Langkat Kode Pos : 20761				
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN	INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA	LOGIN
INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN						
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> FOTO KETERANGAN FOTO </div>		

Gambar 3.52 Perancangan Interface Infrastruktur Pembangunan

7. Perancangan Interface Program Desa PKK (Warga)

Perancangan gambar 3.53 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman program desa PKK, pada menu ini terdapat informasi data nama-nama ibu-ibu PKK beserta jabatan dan alamatnya dan berikut adalah penejelasannya:

LOGO DESA	DESA SUKA MAKSUK Jalan Yos Sudarso Desa 3 Desa Suka Maksuk, Kec. Bangun Kab. Langkat Kode Pos : 20761					
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN ▾	INERASIFUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA ▾	LOGIN
Daftar PKK						
Data 4 / 1 1/1/2018						<input type="text" value="Search"/>
No	Nama	Jabatan	Alamat			
Showing 1 to 8 of 18 entries						
						Previous 1 2 3 Next

Gambar

3.53 Perancangan Interface Program Desa PKK

8. Perancangan Interface Program Desa Lansia (Warga)

Perancangan gambar 3.54 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman program desa Lansia, pada menu ini terdapat informasi data Lansia dan berikut adalah penejelasannya :

Perancangan gambar 3.56 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman program desa posyandu, pada menu ini terdapat informasi data posyandu dan berikut adalah penejelasannya :

No	Nama Ibu	Nama Bapak	Nama Anak	Umur	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir

Gambar 3.56 Perancangan Interface Program Desa Posyandu

11. Perancangan Interface Program Desa Guru Ngaji (Warga)

Perancangan gambar 3.57 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman program desa guru ngaji, pada menu ini terdapat informasi data guru ngaji dan berikut adalah penejelasannya :

No	Nama Guru	Jenis Kelamin	Alamat

Gambar 3.57 Perancangan Interface Program Desa Guru Ngaji

12. Perancangan Interface Program Desa Dokumtasi Program Desa (Warga)

Perancangan gambar 3.58 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman program desa dokumentasi program desa, pada menu ini terdapat informasi data dokumentasi program desa dan berikut adalah penjabarannya :

LOGO DESA	DESA SUKA MAKMUR Jalan Yos Sudarso Dusun 3 Desa Suka Makmur, Kec. Binjai Kab. Langkat Kode Pos : 20761					
HOME	PROFIL	DATA PENDUDUK	LAYANAN ▾	INFRASTRUKTUR PEMBANGUNAN	PROGRAM DESA ▾	LOGIN
Dokumentasi						
FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO
NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO
FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO	FOTO
NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO	NAMA KEGIATAN TANGGAL KETERANGAN FOTO

**Gambar 3.58 Perancangan Interface Program Desa Dokumentasi Program
Desa**

13. Perancangan Interface Login (Admin)

Perancangan gambar 3.59 dibawah ini merupakan tampilan dari halaman login, dimana admin harus memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem dan berikut adalah penjabarannya :

Gambar 3.59 Perancangan Interface Login Admin

14. Perancang Interface Dashboard (Admin)

Perancangan gambar 3.60 dibawah ini merupakan tampilan halaman utama saat masuk ke halaman admin dan berikut adalah penjabarannya :

Gambar 3.60 Perancangan Interface Dashboard Admin

15. Perancang Interface Mengubah Data Profil (Admin)

Perancangan gambar 3.61 dibawah ini merukan tampilan dari profil pada halaman admin disini admin dapat mengubah data visi misi dan berikut adalah penjabarannya :

Gambar 3.61 Perancangan Interface Mengubah Data Profil
16. Perancang Interface Data Penduduk (Admin)

Perancangan gambar 3.62 dibawah ini merupakan tampilan mengubah data penduduk pada menu data penduduk pada halaman admin dan berikut adalah penjelasannya :

Gambar 3.62 Perancangan Interface Data Penduduk
17. Perancang Interface Tambah Data Layanan Arsip Surat (Admin)

Perancangan gambar 3.63 dibawah ini merupakan tampilan dari menu arsip surat, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data arsip surat dan berikut adalah penjelasannya :

No Surat	Nama Surat	Jenis Surat	Tipe Surat	File	Aksi
					Tambah Edit Hapus

Gambar 3.63 Perancangan Interface Data Arsip Surat

18. Perancang Interface Layanan Data Pustu (Admin)

Perancangan gambar 3.64 dibawah ini merupakan tampilan dari menu pustu, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data pustu dan berikut adalah penjabarannya :

No	Nama Pasien	Umur Pasien	Jenis Kelamin	Tanggal Revisi	Keluhan	Pengobatan	Aksi
							Tambah Edit Hapus
							Tambah Edit Hapus
							Tambah Edit Hapus
							Tambah Edit Hapus

Gambar 3.64 Perancangan Interface Data Pustu

19. Perancang Interface Infrastruktur Pembangunan (Admin)

Perancangan gambar 3.65 dibawah ini merupakan tampilan dari menu infrastruktur pembangunan, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data infrastruktur pembangunan dan berikut adalah penjabarannya :

NO	Nama Infrastruktur	Foto	Alamat	Aksi
				Ubah Hapus

Gambar 3.65 Perancangan Interface Infrastruktur Pembangunan

20. Perancang Interface Program Desa PKK (Admin)

Perancangan gambar 3.66 dibawah ini merupakan tampilan dari menu infrastruktur pembangunan, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data PKK dan berikut adalah penjelasannya :

No	Nama	Jabatan	Alamat	Aksi
				Ubah Hapus

Gambar 3.66 Perancangan Interface PKK

21. Perancang Interface Program Desa Lansia (Admin)

Perancangan gambar 3.67 dibawah ini merupakan tampilan dari menu program desa lansia, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data Lansia berikut adalah penjelasannya :

No	Nama	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	No BPJS	Alamat	Aksi
						Ubah Hapus
						Ubah Hapus
						Ubah Hapus
						Ubah Hapus

Gambar 3.67 Perancangan Interface Lansia

22. Perancang Interface Program Desa Bumil (Admin)

Perancangan gambar 3.68 dibawah ini merupakan tampilan dari menu program desa bumil, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data bumil berikut adalah penjabarannya :

No	Nama Ibu	Nama Suami	Umur	Alamat	Aksi
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus

Gambar 3.68 Perancangan Interface Bumil

23. Perancang Interface Program Desa Posyandu (Admin)

Perancangan gambar 3.69 dibawah ini merupakan tampilan dari menu program desa poyandu, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data posyandu berikut adalah penjabarannya :

No	Nama Ibu	Nama Suami	Nama Anak	Umur	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Aksi
							Tambah Hapus
							Tambah Hapus
							Tambah Hapus
							Tambah Hapus

Gambar 3.69 Perancangan Interface Posyandu

24. Perancang Interface Program Desa Guru Ngaji (Admin)

Perancangan gambar 3.70 dibawah ini merupakan tampilan dari menu program desa guru ngaji, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data guru ngajiberikut adalah penejelasannya :

No	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	Aksi
				Tambah Hapus
				Tambah Hapus
				Tambah Hapus
				Tambah Hapus

Gambar 3.70 Perancangan Interface Guru Ngaji

25. Perancang Interface Program Desa Dokumentasi Program Desa (Admin)

Perancangan gambar 3.71 dibawah ini merupakan tampilan dari menu dokumentasi program desa, desa guru ngaji, disini admin dapat menambah, mengupdate dan menghapus data guru dokumentasi program desa berikut adalah penejelasannya :

Dashboard Lihat Website Data Master Data Layanan Data Program Desa Visi Misi Logout

Dokumentasi Desa [Tambah](#)

Show 4 entries Search

No	Nama Kegiatan	Foto	Tanggal	Keterangan	Aksi
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus
					Ubah Hapus

Showing 1 to 4 of 4 entries [Pencarian](#) [Reset](#)

Gambar 3.71 Perancangan Interface Dokumentasi Program Desa

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Kebutuhan Spesifikasi Hardware dan Software

Tahapan implementasi yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan *website* ini memerlukan identifikasi hardware dan software. Berikut adalah hardware dan software yang diperlukan :

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Berikut ini merupakan perangkat keras yang digunakan saat implementasi. perangkat keras ini berupa sebuah laptop dan handphone.

Tabel 4.1 Table Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) Laptop

<i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	
Processor	Intel® Celeron® CPU N3350 @ 1.10GHz GHz.
Memory	2,00 GB
Hardisk	465,75 GB.
Display	14 inchies 1366 x 768 pixel.
Laptop Acer 14 Dual Core Celeron	

Tabel 4.2 Table Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*) Handphone

Hardware(Perangkat Keras)	
Processor	Quad-core berkecepatan 1.4 GHz dan Snapdragon 425
Memory	16GB
RAM	2GB
Android Versi	6.0 Marshmallow
Handphone Vivo Y53	

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Berikut ini spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan diantaranya :

Tabel 4.3 Table Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Software (Perangkat Lunak)	
Sistem Operasi (OS)	<i>Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 10586)</i>
Xampp	Versi 3.2.4
PhpMyAdmin	Versi 5.1.1
<i>SublimeText</i>	Versi 3

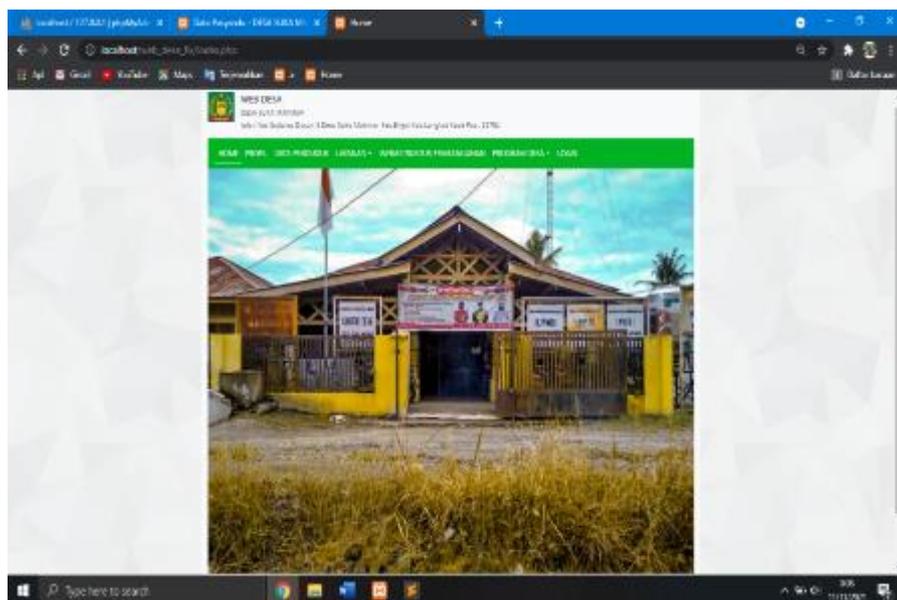
Bahasa Pemogram PHP	-
Internet	-
<i>Browser</i>	Seperti <i>mozilla firofox dan google chrome</i>

1.2 Implementasi Sistem

Implementasi sistem berisi tentang hasil pengujian *website* ketika dijalankan. Adapun Tampilan *Website* Desa, Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat ketika dijalankan adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Menu Home *Website*

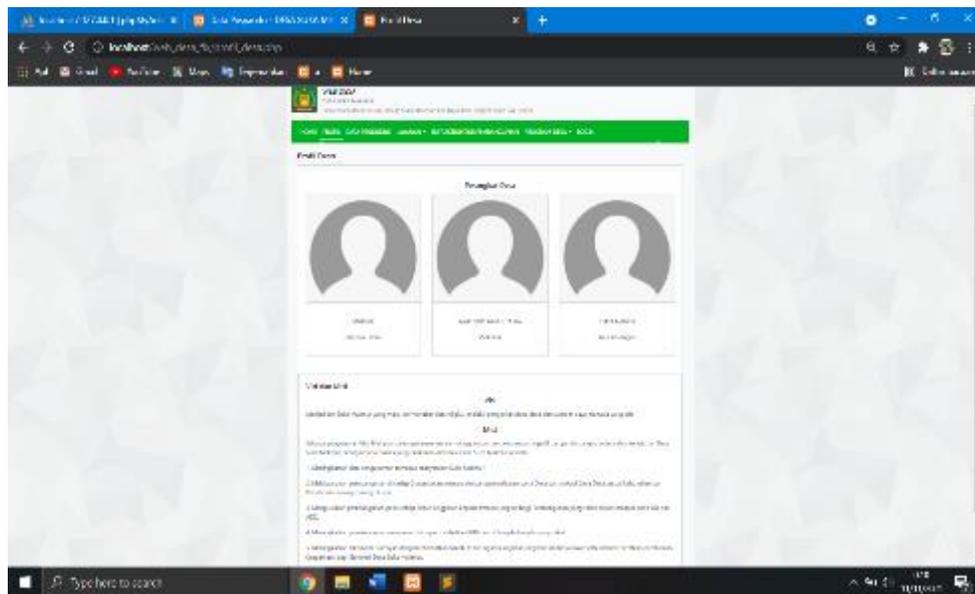
Gambar 4.1 dibawah ini merupakan menu home, menu paling awal ketika warga membuka *Website* Desa Suka Makmur. Pada halaman ini akan menampilkan foto dari kantor desa Desa Suka Makmur.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Home *Website*

2. Tampilan Menu Profil

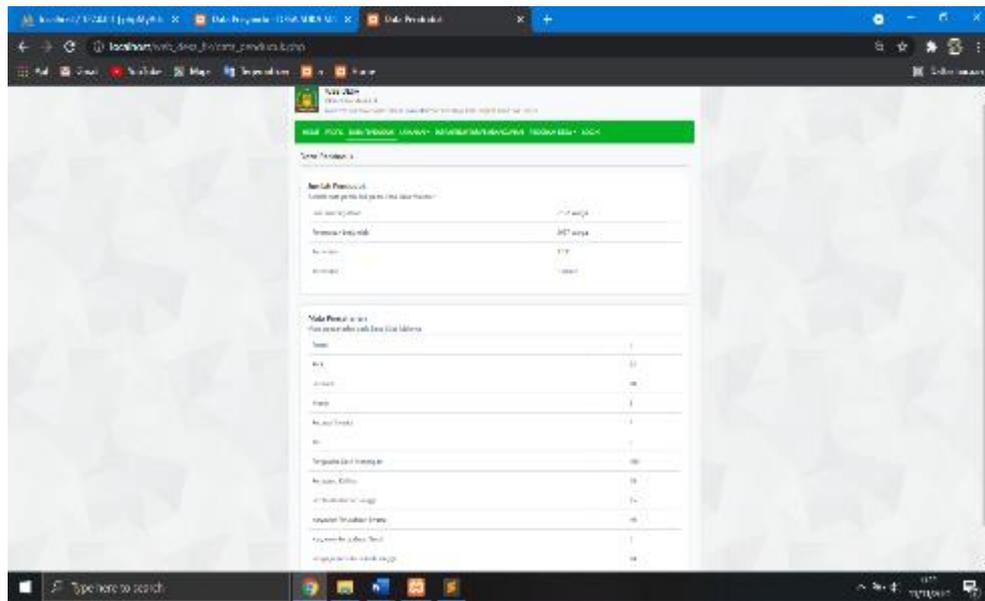
Gambar 4.2 di bawah ini merupakan menu profil yang akan menampilkan informasi profil mengenai desa. Pada halaman ini warga akan mendapat kan informasi desa seperti perangkat desa dan visi misi desa. Berikut ini adalah tampilan dari menu profil.



Gambar 4.2 Tampilan Menu Home Website

3. Tampilan Menu Data Penduduk

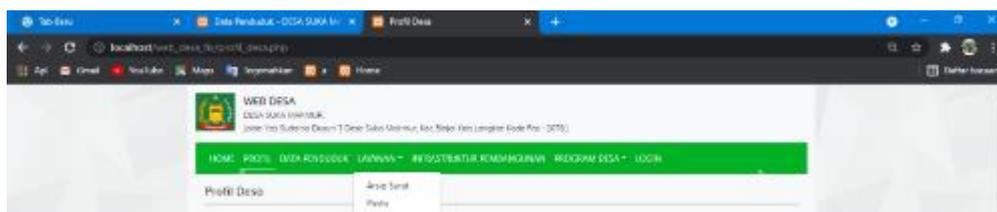
Gambar 4.3 di bawah ini merupakan menu data penduduk, menu ini menampilkan jumlah penduduk dan mata pencarian warga Desa Suka Makmur. Berikut ini adalah tampilan dari menu data penduduk.



Gambar 4.3 Tampilan Menu Data Penduduk

4. Tampilan Menu Layanan

Gambar 4.4 di bawah ini merupakan menu layanan yang memiliki 2 sub menu yaitu arsip surat dan pustu, warga bisa memilih akan melihat informasi yang mana dari 2 sub menu di menu layanan. Menu layanan ini akan memberikan informasi mengenai seputar arsip surat dan pustu.

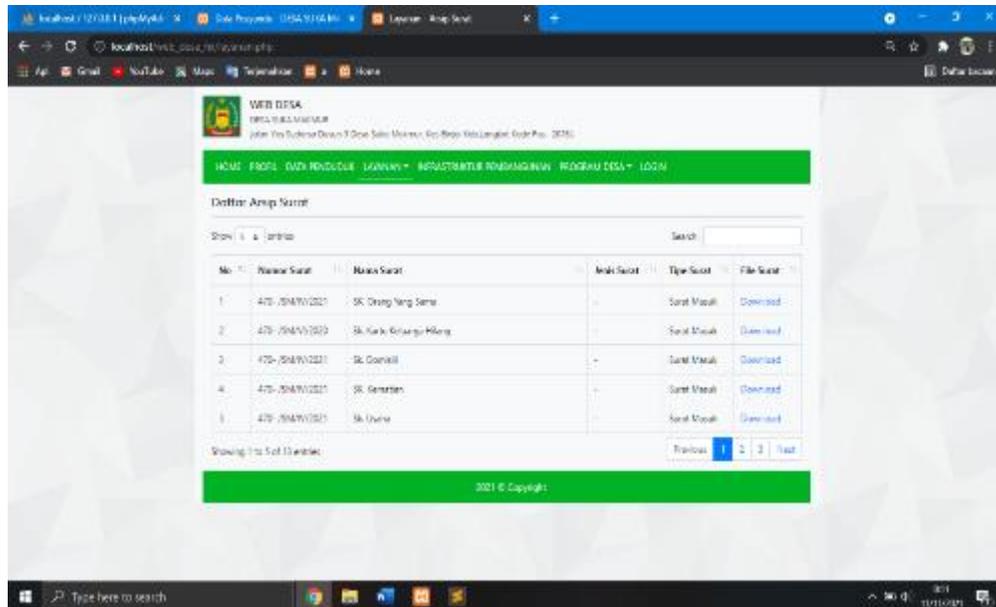


Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Layanan

5. Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat

Gambar 4.5 di bawah ini merupakan menu layanan arsip surat, warga akan dapat melihat informasi seputaran format surat-surat penting yang ada di kantor desa. Menu ini juga memberikan fitur agar format surat bisa

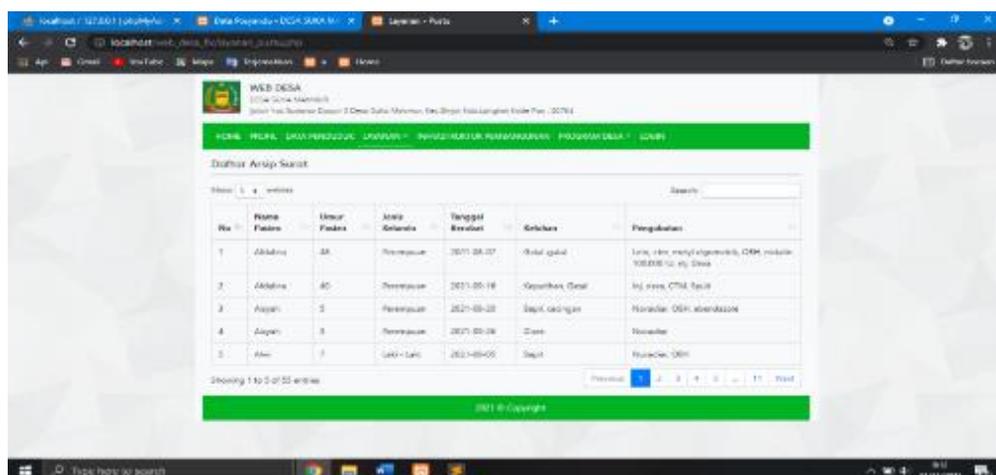
di download oleh warga.



Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat

6. Tampilan Sub Menu Layanan Pustu

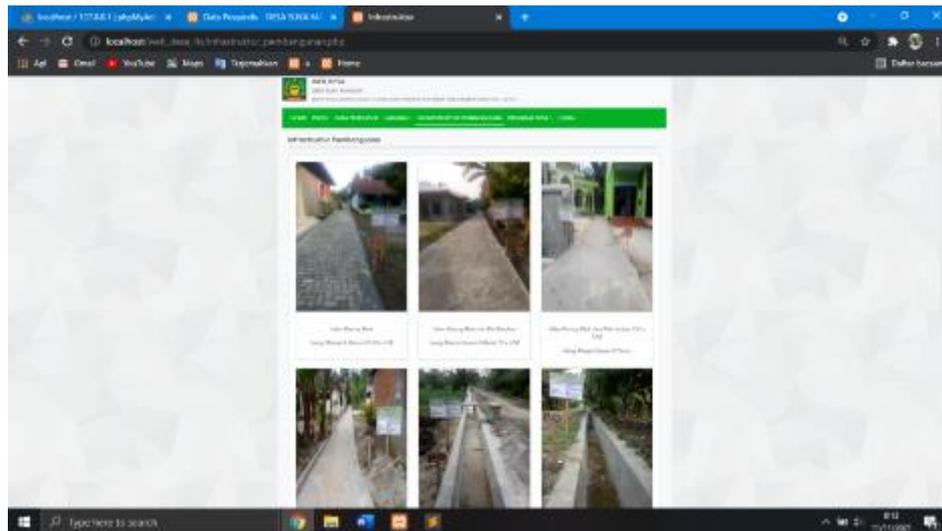
Gambar 4.6 di bawah ini merupakan menu layanan pustu, warga akan mendapatkan informasi mengenai nama-nama pasien yang berkunjung di puskesmas pembantu di Desa Suka Makmur.



Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Layanan Pustu

7. Tampilan Menu Infrastruktur Pembangunan

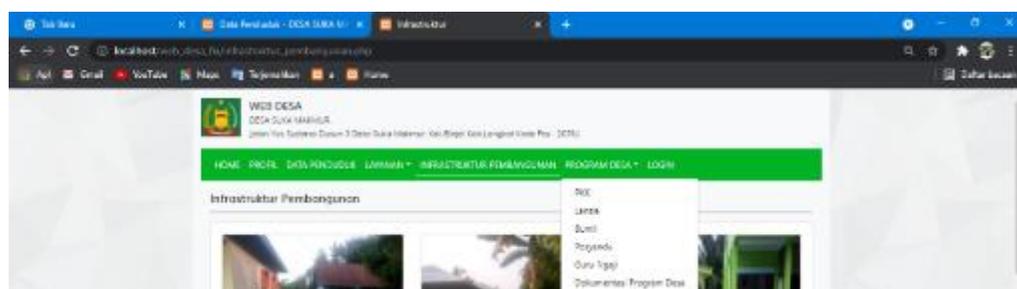
Gambar 4.7 di bawah ini merupakan menu infrastruktur pembangunan, warga akan disajikan foto-foto beserta keterangannya mengenai pembangunan infrastruktur desa yang telah di laksanakan sesuai dengan aturan pemerintahan di setiap desa.



Gambar 4.7 Tampilan Menu Infrastruktur Pembangunan

8. Tampilan Sub Menu Program Desa

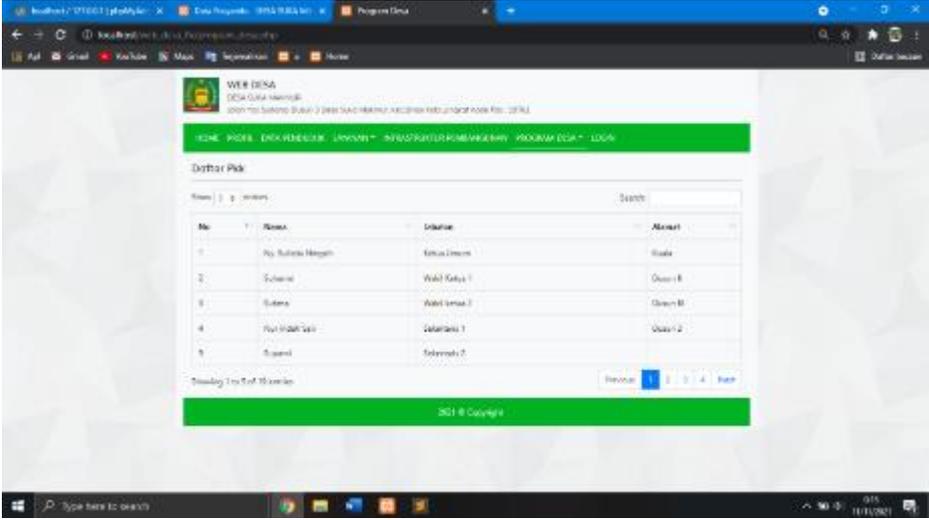
Gambar 4.8 di bawah ini merupakan menu layanan yang memiliki 6 sub menu yaitu PKK, Lansia, Bumil, Posyandu, Guru Ngaji dan Dokumentasi Program Desa. Warga bisa memilih akan melihat informasi yang mana dari 6 sub menu di menu program desa.



Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Program Desa

9. Tampilan Sub Menu Program Desa PKK

Gambar 4.9 di bawah ini merupakan menu PKK, warga akan mendapatkan informasi mengenai nama-nama ibu-ibu PKK beserta jabatan dan alamatnya.

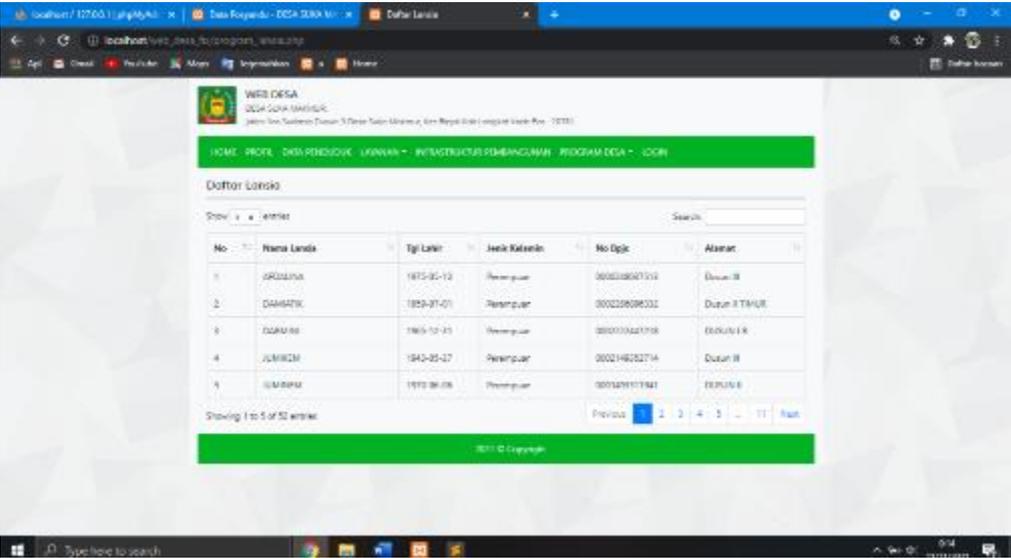


No	Nama	Jabatan	Alamat
1	Ibu. Subana Megin	Ketua PKK	Ruda
2	Subana	Wakil Ketua I	Dusun II
3	Subana	Wakil Ketua II	Dusun III
4	Nur HANIK Sari	Sekretaris I	Dusun II
5	Subana	Sekretaris II	

Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Program Desa PKK

10. Tampilan Sub Menu Program desa Lansia

Gambar 4.10 di bawah ini merupakan menu Lansia, warga akan dapat melihat informasi nama-nama yang mengikuti program desa lansia ini.

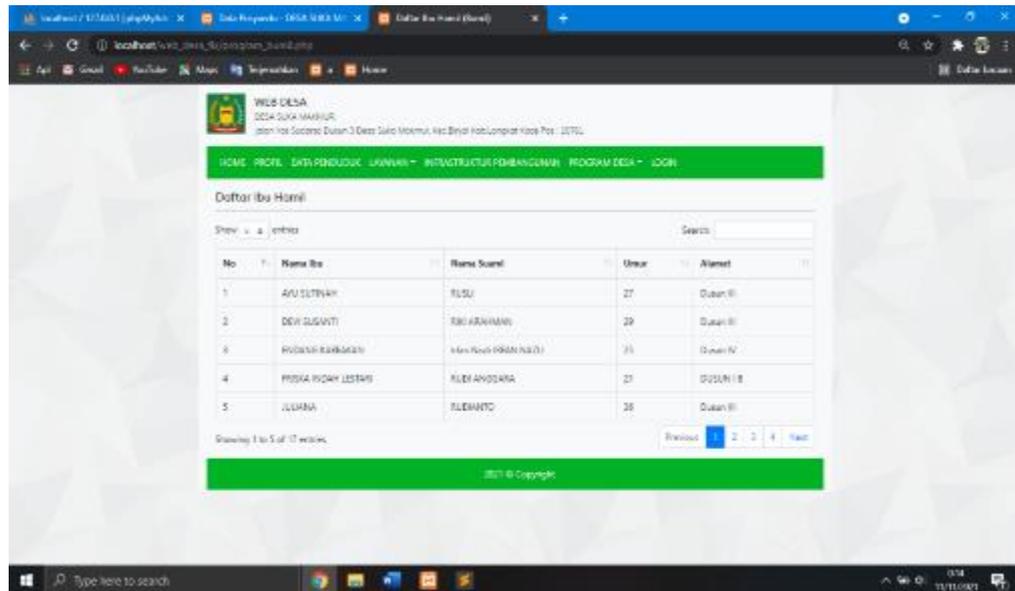


No	Nama Lansia	Tgl Lahir	Jenis Kelamin	No Dptk	Alamat
1	ARZALINA	1975-05-10	Perempuan	0000100021010	Dusun II
2	DAHARUK	1959-07-01	Perempuan	0002000000002	Dusun II TAHUR
3	DAKARIS	1965-10-25	Perempuan	0000100021010	BUKURER
4	JUMRIEM	1942-02-27	Perempuan	0002100202714	Dusun II
5	ILMARIYA	1970-08-08	Perempuan	0010491011941	BUKURER

Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Program Desa Lansia

11. Tampilan Sub Menu Program Desa Bumil

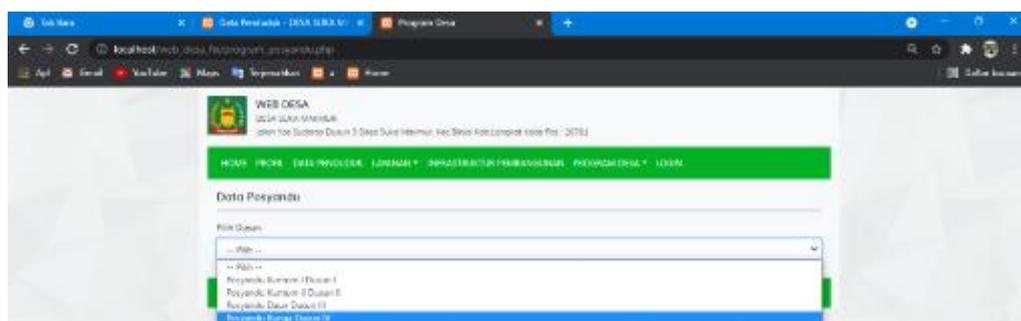
Gambar 4.11 di bawah ini merupakan menu Bumil, warga dapat melihat informasi nama-nama ibu hamil beserta nama suami dan umur masing-masing ibu hamil yang mengikuti program desa lansia ini.



Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Program Desa Bumil

12. Tampilan Sub Menu Program Desa Posyandu

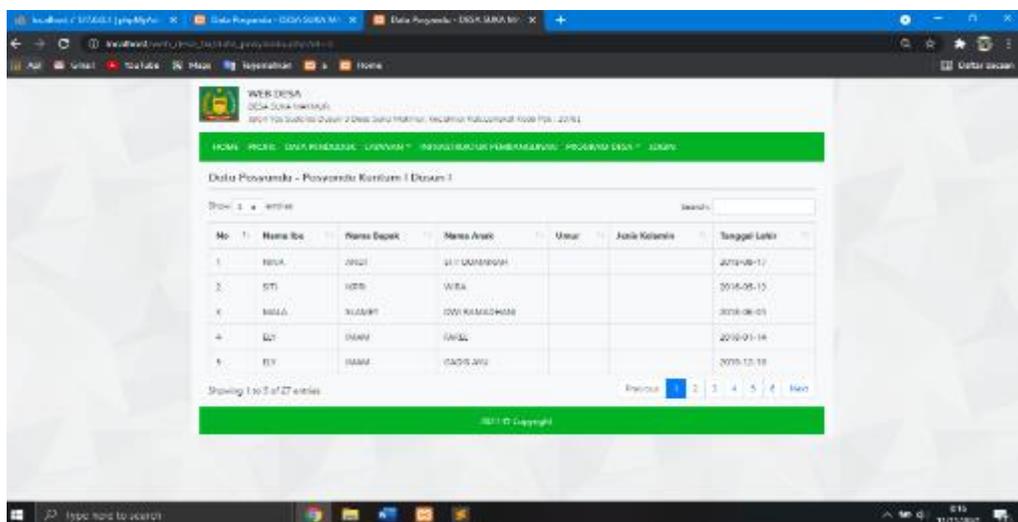
Gambar 4.12 di bawah ini merupakan sub menu dari sub menu posyandu, di menu ini warga bisa memilih ingin melihat informasi data posyandu dari dusun yang mana.



Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Posyandu

13. Tampilan Sub Menu Posyandu Yang Sudah di Pilih Berdasarkan Dusun

Gambar 4.13 di bawah ini merupakan tampilan sub menu posyandu yg sudah di pilih berdasarkan dusun. Menu posyandu ini menampilkan informasi nama-nama anak, nama ibu, bapak, tanggal lahir, jenis kelamin, dan umur balita.

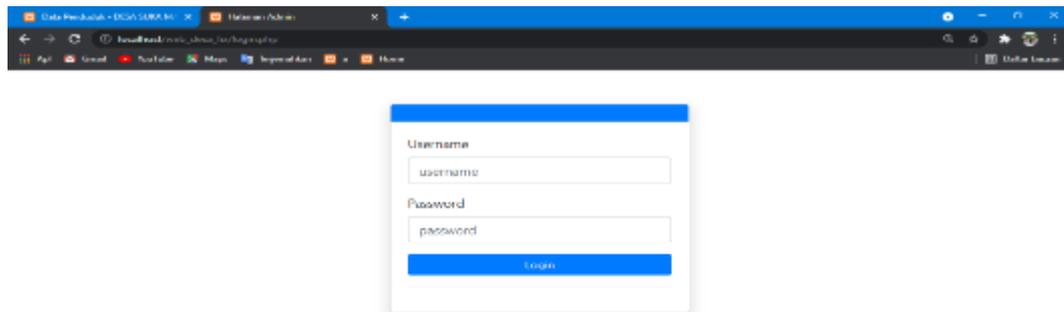


No	Nama Ibu	Nama Bapak	Nama Anak	Umur	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir
1	IBUKA	BAKUK	WIL DAMBINGH			2018-05-17
2	STI	WIBI	WIRA			2016-05-10
3	MELIA	SUDARPI	OWI KUMUDHANI			2018-06-01
4	ELI	IRANI	YANIL			2019-01-14
5	ELI	IRANI	YANIL			2019-12-18

Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Posyandu Yang Sudah di Pilih Berdasarkan Dusun

14. Tampilan Halaman Login (Admin)

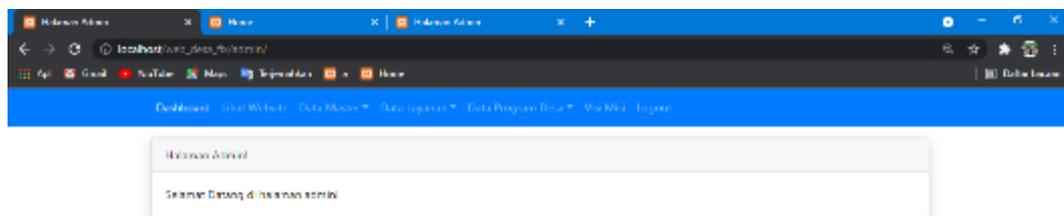
Gambar 4.14 di bawah ini adalah tampilan dari halaman login admin, untuk dapat mengakses dan mengelola data *website*. Halaman ini hanya dapat diakses oleh admin yang memiliki username yang telah terdaftar di data base. Berikut ini adalah tampilan dari halaman login admin.



Gambar 4.14 Tampilan Halaman *Login* (Admin)

15. Tampilan Halaman Dashboard (Admin)

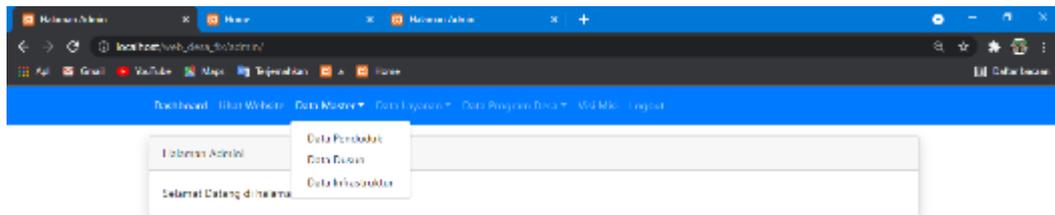
Gambar 4.15 di bawah ini merupakan menu dashboard admin, menu ini adalah menu pertama yang muncul di menu admin.



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Dashboard (Admin)

16. Tampilan Menu Data Master (Admin)

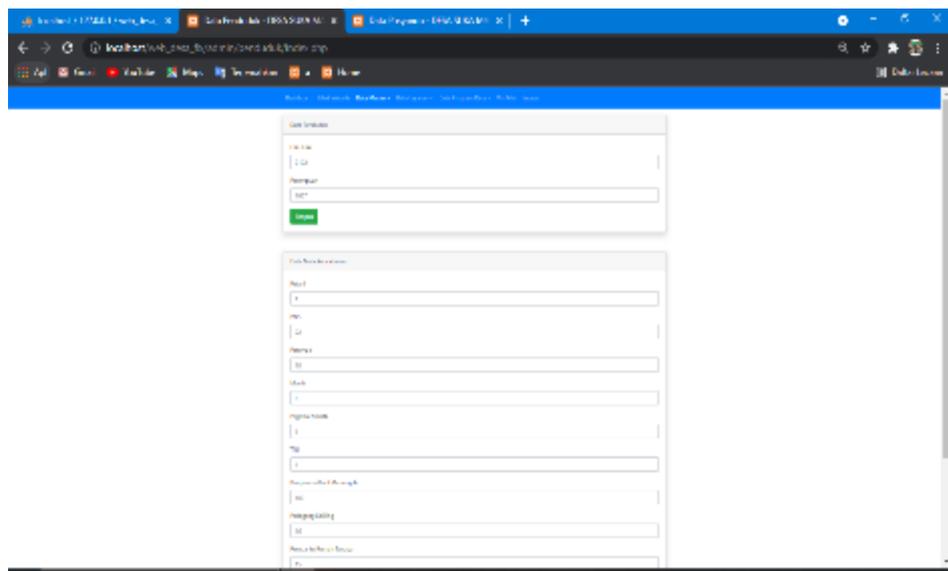
Gambar 4.16 di bawah ini merupakan tampilan menu data master, menu data master terdapat 3 sub menu yaitu : data penduduk, data dusun dan data infrastruktur.



Gambar 4.16 Tampilan Menu Data Master

17. Tampilan 4.17 Sub Menu Data Master (Data Penduduk Admin)

Gambar di bawah ini merupakan tampilan menu data penduduk, admin juga dapat merubah data penduduk jika ada pembaharuan mengenai data penduduk.

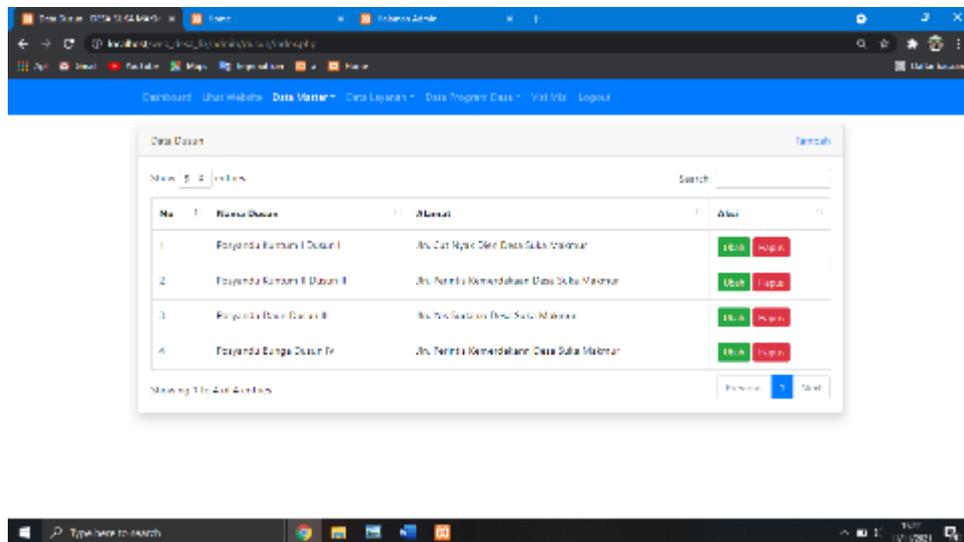


**Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Data Master (Data Penduduk
(Admin)**

18. Tampilan Sub Menu Data Master (Data Dusun Admin)

Gambar 4.18 di bawah ini merupakan tampilan sub menu data master (data dusun), data dusun ini merupakan data dusun posyandu. Yang di mana menu data dusun ini untuk membuat nama-nama dusun yang

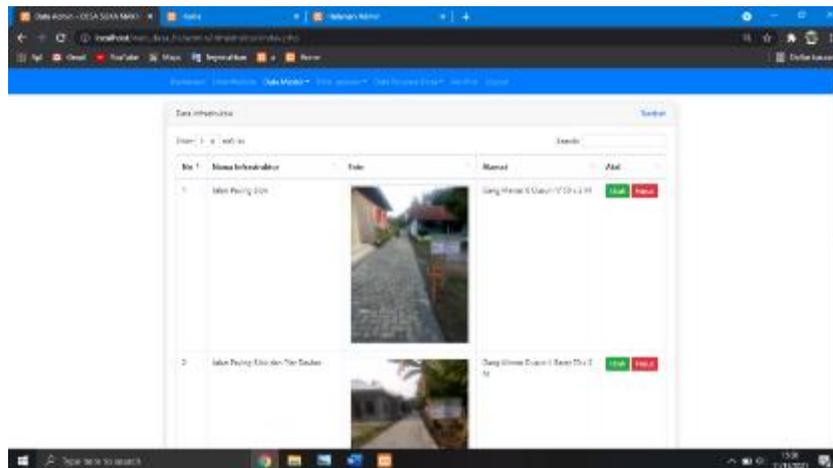
nantinya nama dusun itu dapat terhubung ke data dusun posyandu.



Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Data Master (Data Dusun Admin)

19. Tampilan Sub Menu Data Master (Data Infrastruktur Admin)

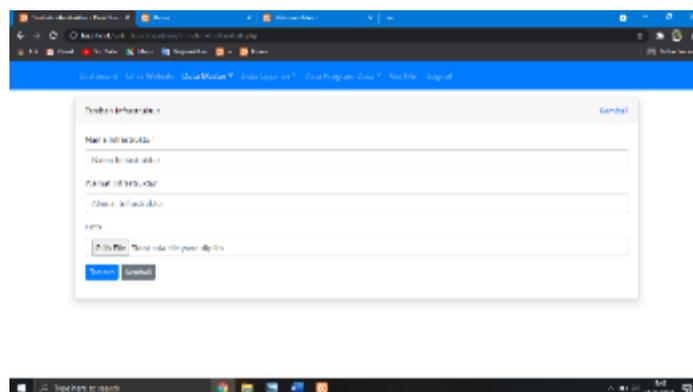
Gambar 4.19 di bawah ini merupakan tampilan menu data master (data infrastruktur), menu ini menampilkan informasi berupa foto-foto beserta keterangannya mengenai pembangunan infrastruktur desa yang telah di laksanakan sesuai dengan aturan pemerintahan di setiap desa. Pada menu ini admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data infrastruktur pembangunan.



Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Data Master (Data Infrastruktur (Admin))

20. Tampilan Halaman Tambah Infrastruktur Pembangunan (Admin)

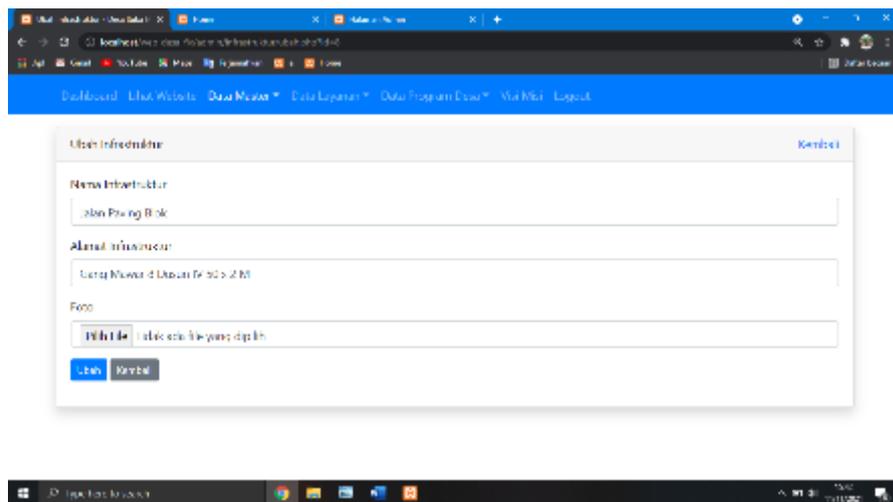
Gambar 4.20 di bawah ini merupakan tampilan halaman tambah infrastruktur pembangunan, admin dapat menambahkan data pada *website*, admin dapat mengisi data yang akan di tambah dan juga dapat menambahkan gambar serta deskripsi tentang data yang akan ditambahkan.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Tambah Infrastruktur Pembangunan (Admin)

21. Tampilan Halaman Edit Infrastruktur Pembangunan (Admin)

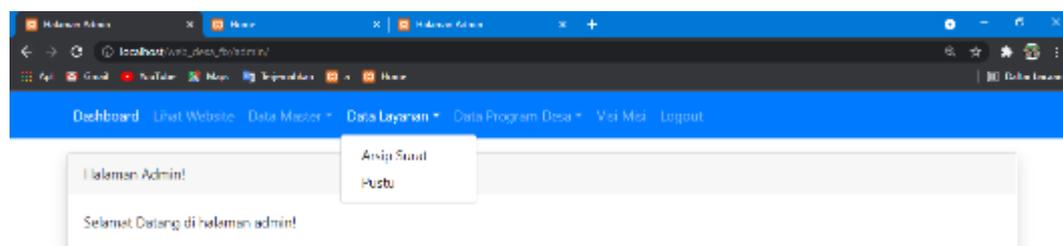
Pada gambar 4.21 di bawah ini merupakan halaman edit infrastruktur pembangunan, pada halaman edit infrastruktur pembangunan admin dapat mengubah data, jika terdapat kesalahan pada data yang sebelumnya telah ditambahkan.



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Edit Infrastruktur Pembangunan (Admin)

22. Tampilan Menu Layanan (Admin)

Pada gambar 4.22 di bawah ini merupakan tampilan menu layanan, di menu layanan terdapat 2 sub menu yaitu : arsip surat dan buku.

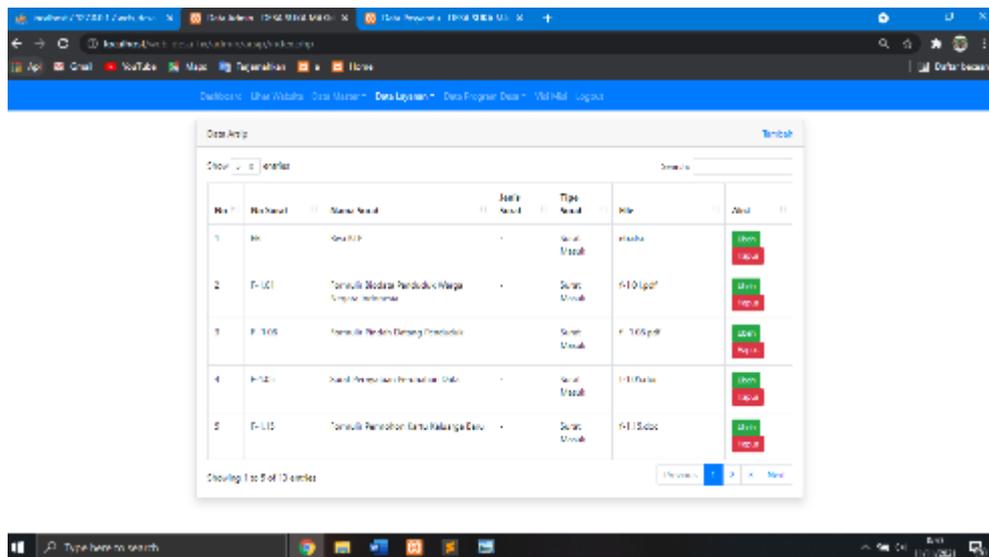


Gambar 4.22 Tampilan Menu Layanan (Admin)

23. Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat (Admin)

Pada gambar 4.23 di bawah ini merupakan tampilan dari sub menu

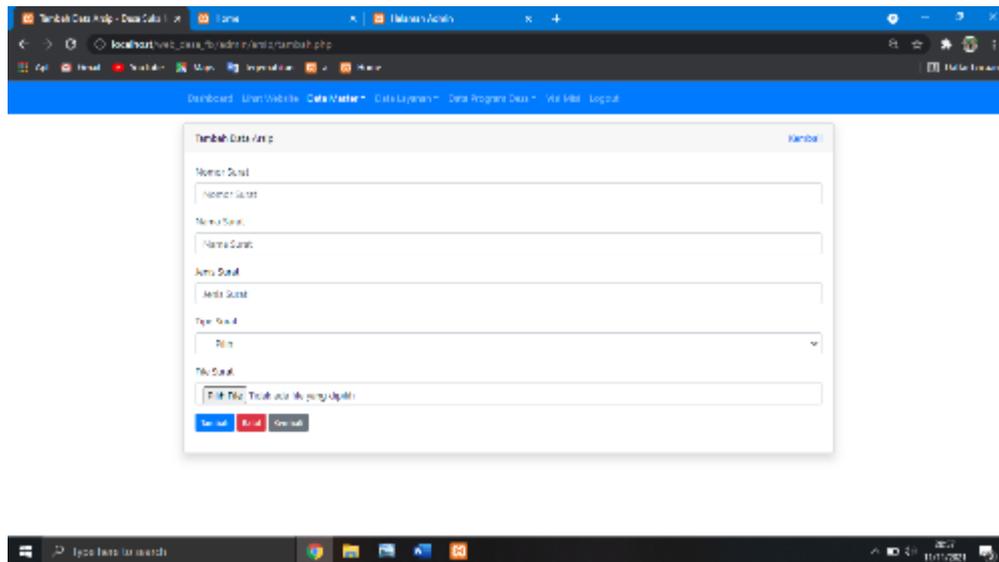
layanan arsip surat, menu ini menampilkan informasi mengenai format surat yang sering digunakan di kantor desa. Pada menu ini admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data arsip surat.



Gambar 4.23 Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat (Admin)

24. Tampilan Halaman Tambah Data Arsip Surat (Admin)

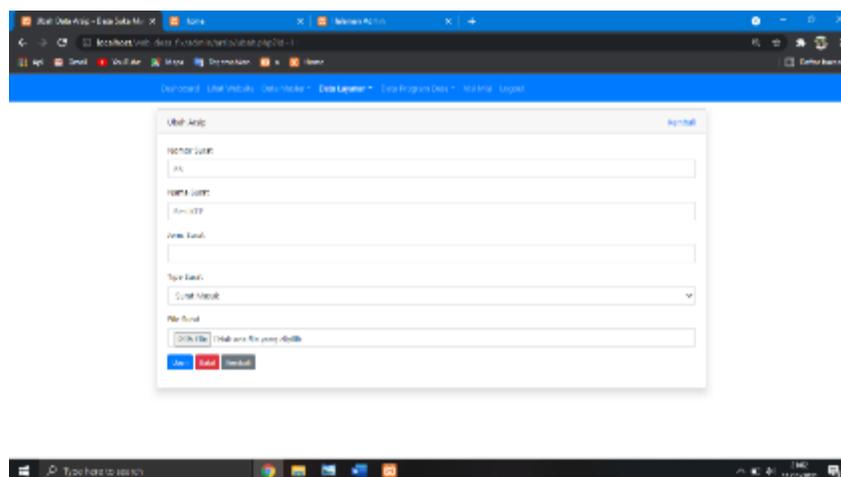
Pada gambar 4.24 halaman tambah data arsip surat, admin bisa menambahkan data-data surat terbaru yang ada di kantor desa. Berikut ini adalah tampilan dari halaman tambaharsip surat.



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Tambah Arsip Surat (Admin)

25. Tampilan Halaman Edit Data Arsip Surat (Admin)

Pada gambar 4.25 halaman edit data arsip surat admin dapat mengubah data-data surat yang jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.

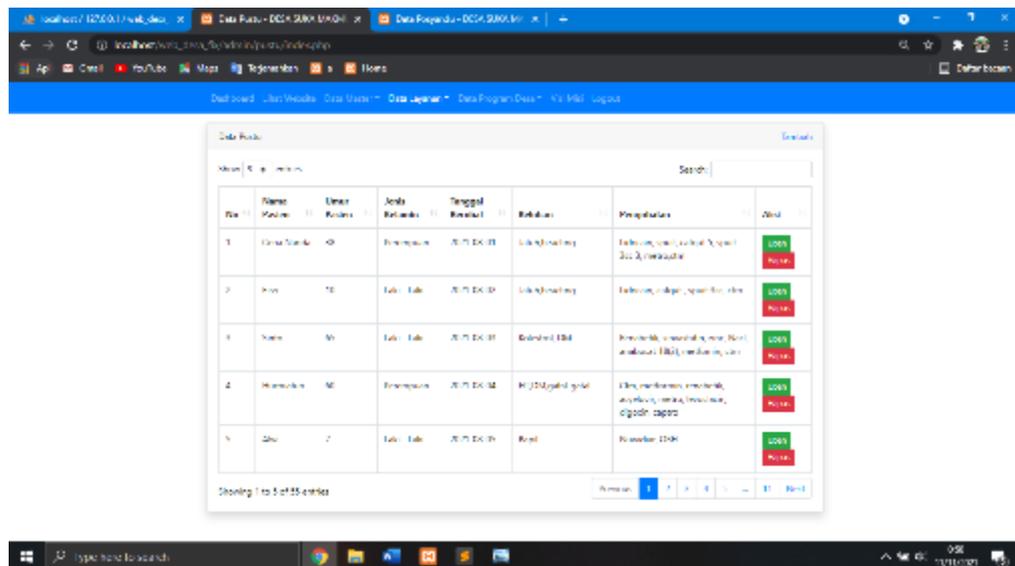


Gambar 4.25 Tampilan Halaman Edit Arsip Surat (Admin)

26. Tampilan Sub Menu Layanan Pustaka (Admin)

Pada gambar 4.26 di bawah ini menampilkan sub menu layanan pustaka,

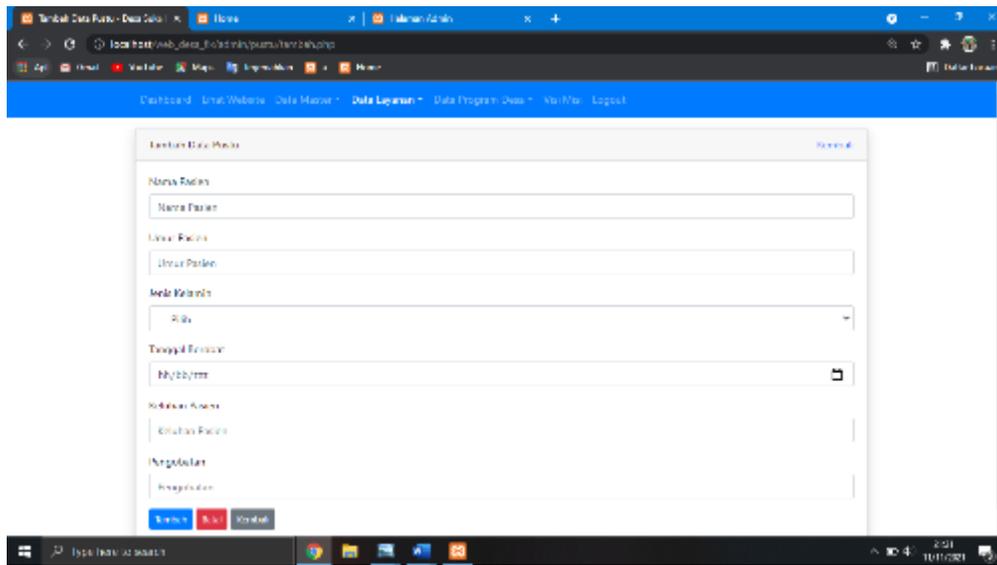
menu ini terdapat informasi data-data pasien yang berkunjung ke puskesmas pembantu di Desa Suka Makmur. Pada menu ini admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data pustu.



4.26 Tampilan Sub Menu Layanan Pustu (Admin)

27. Tampilan Halaman Tambah Data Pustu (Admin)

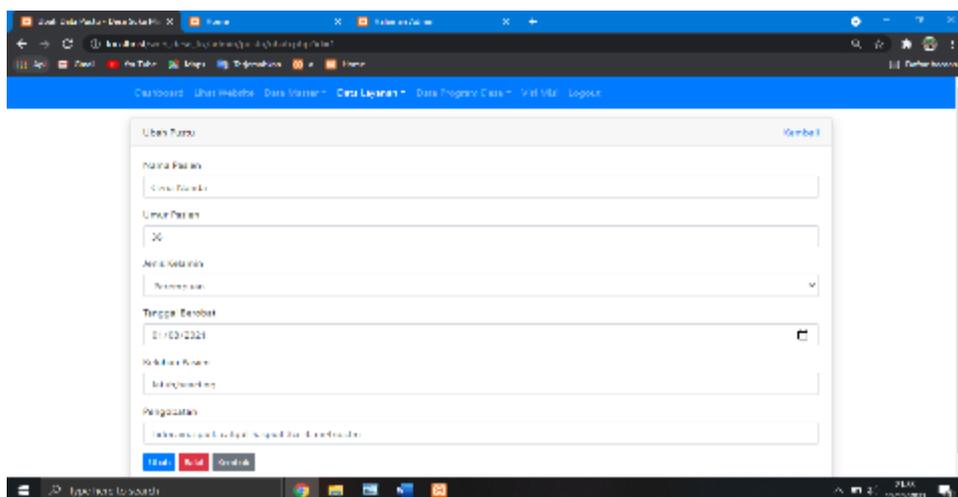
Pada gambar 4.27 halaman tambah data pustu, admin bisa menambahkan data-data surat terbaru yang ada di kantor desa. Berikut ini adalah tampilan dari halaman tambaharsip surat.



4.27 Tampilan Halaman Tambah Data Pustu (Admin)

28. Tampilan Halaman Edit Data Pustu (Admin)

Pada gambar 4.28 halaman edit pustu admin dapat mengubah data-data pustu dan jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.

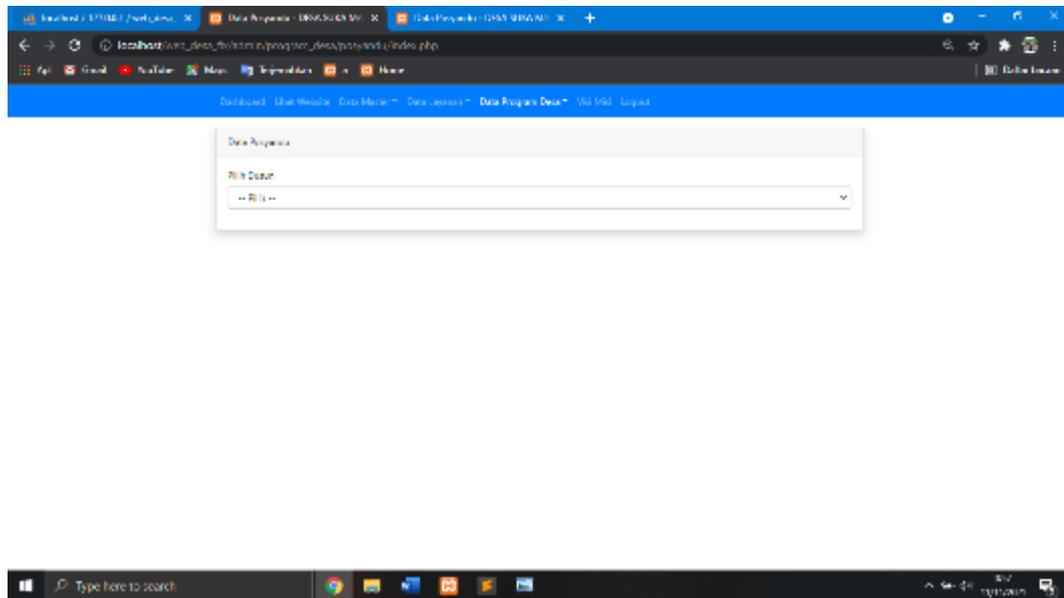


Gambar 4.28 Tampilan Halaman Edit Data Pustu (Admin)

29. Tampilan Menu Program Desa (Admin)

Pada gambar 4.29 di bawah ini merupakan tampilan sub menu program

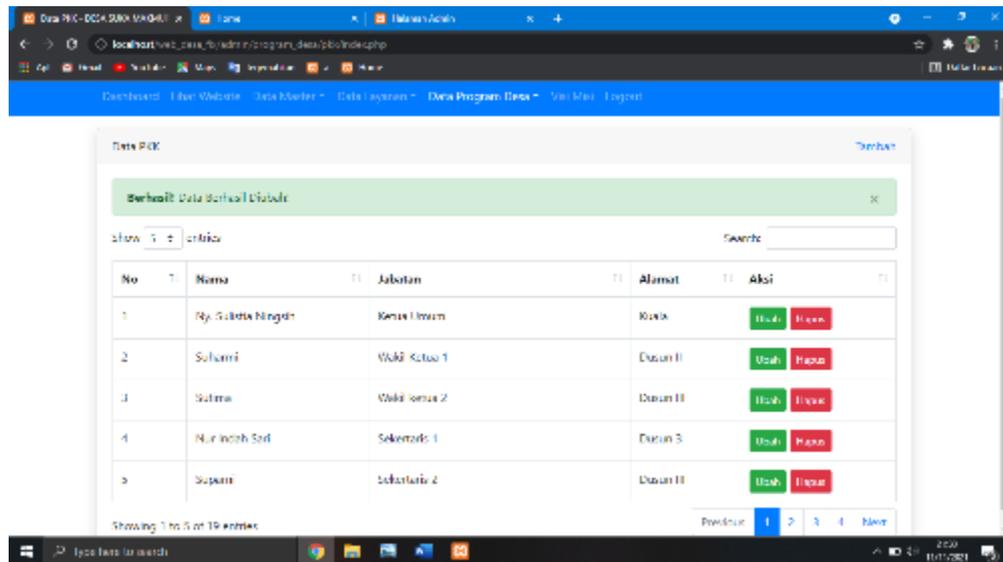
desa, di menu layanan terdapat 6 sub menu yaitu menu : PPK, Lansia, Bumil, Posyandu, Guru Ngaji dan Dokumentasi Program Desa



Gambar 4.29 Tampilan Menu Program Desa (Admin)

30. Tampilan Sub Menu Tambah Data PKK (Admin)

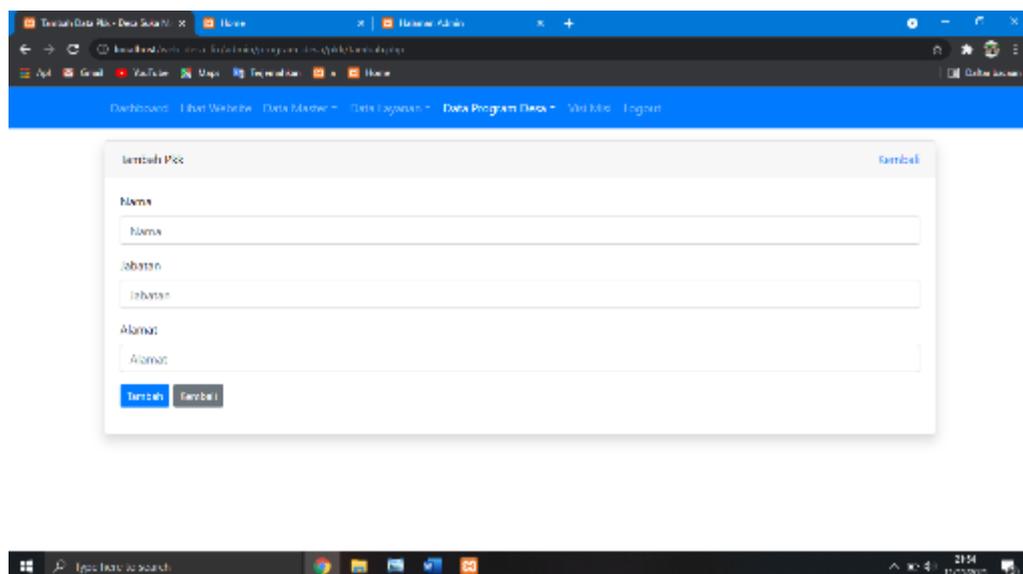
Pada gambar 4.30 di bawah ini menampilkan sub menu program desa PKK, di menu ini terdapat informasi nama-nama ibu-ibu PKK beserta jabatan dan alamatnya. Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data PKK.



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Tambah Data PKK (Admin)

31. Tampilan Sub Menu Edit Data PKK (Admin)

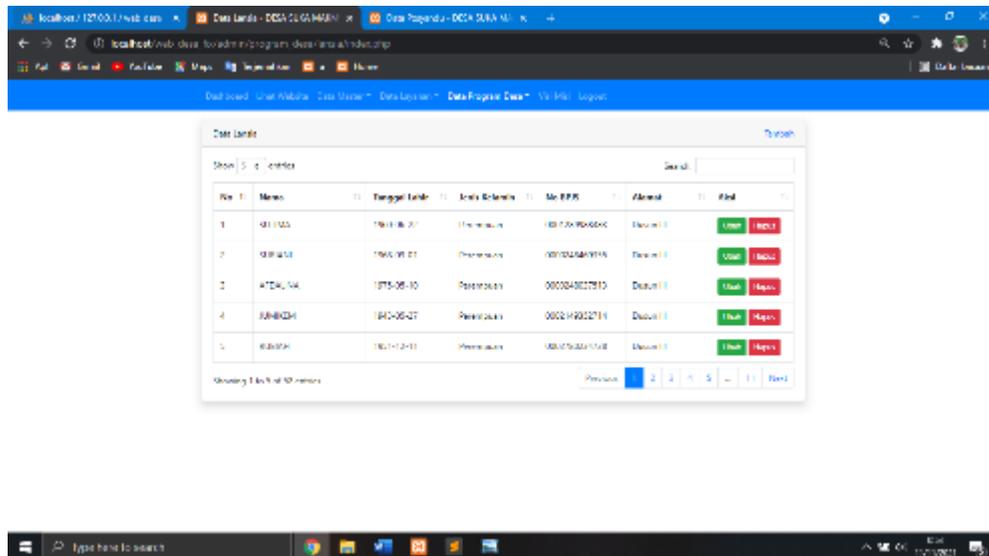
Pada gambar 4.31 halaman edit data PKK admin dapat mengubah data PKK jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.



4.31 Tampilan Halaman Edit Data PKK (Admin)

32. Tampilan Sub Menu Lansia (Admin)

Pada gambar 4.32 di bawah ini merupakan tampilan dari menu Lansia, menu ini terdapat data-data lansia yang nantinya dapat muncul di *website*.



4.32 Tampilan Sub Menu Lansia (Admin)

33. Tampilan Halaman Tambah Data Lansia (Admin)

Pada gambar 4.33 di bawah ini menampilkan halaman tambah data program desa Lansia, menu ini terdapat data nama-nama lansia, alamat, umur, jenis kelamin dan no bpjs. Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data lansia.

The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost:3000/data/program-desa/fasilitas-komunitas.php'. The page title is 'Tambah Data Lansia'. The form contains the following fields:

- Nama:** A text input field with the value 'Nama'.
- Tanggal Lahir:** A date picker field with the value '14/05/2000'.
- Jenis Kelamin:** A dropdown menu with the value '-- Pilih --'.
- No BPJS:** A text input field with the value 'No BPJS'.
- Alamat:** A text input field with the value 'Alamat'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Tambah' (Add) and 'Kembali' (Back).

4.33 Tampilan Halaman Tambah Data Lansia (Admin)

34. Tampilan Halaman Edit Data Lansia (Admin)

Pada gambar 4.34 halaman edit data lansia admin dapat mengubah data lansia jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.

The screenshot shows a web browser window with the URL 'localhost:3000/data/program-desa/fasilitas-komunitas.php'. The page title is 'Edit Data Lansia'. The form contains the following fields:

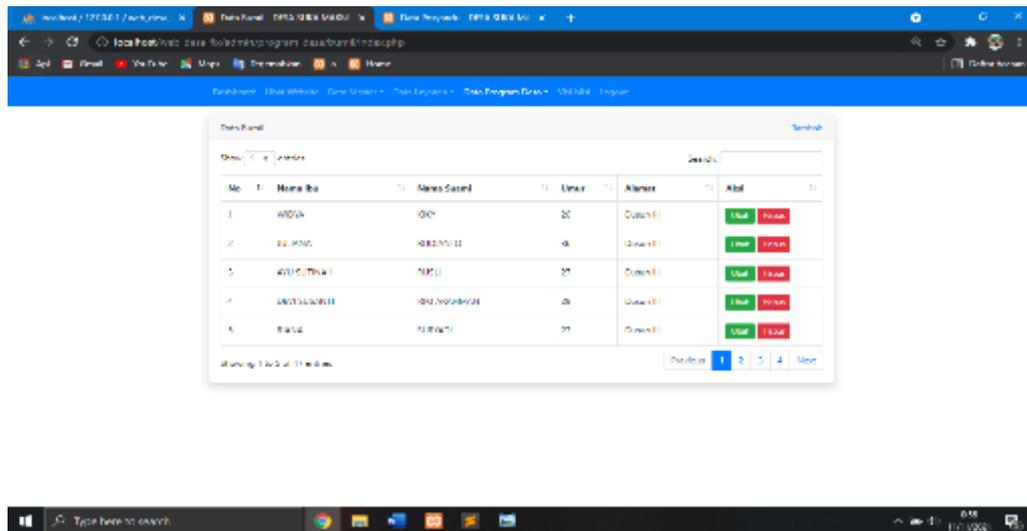
- Nama:** A text input field with the value 'No BPJS'.
- Tanggal Lahir:** A date picker field with the value '14/05/2000'.
- Jenis Kelamin:** A dropdown menu with the value 'Pilih'.
- No BPJS:** A text input field with the value '1400120000000000'.
- Alamat:** A text input field with the value 'Dusun III'.

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Edit' and 'Kembali'.

Gambar 4.34 Tampilan Halaman Edit Data Lansia (Admin)

35. Tampilan Sub Menu Bumil (Admin)

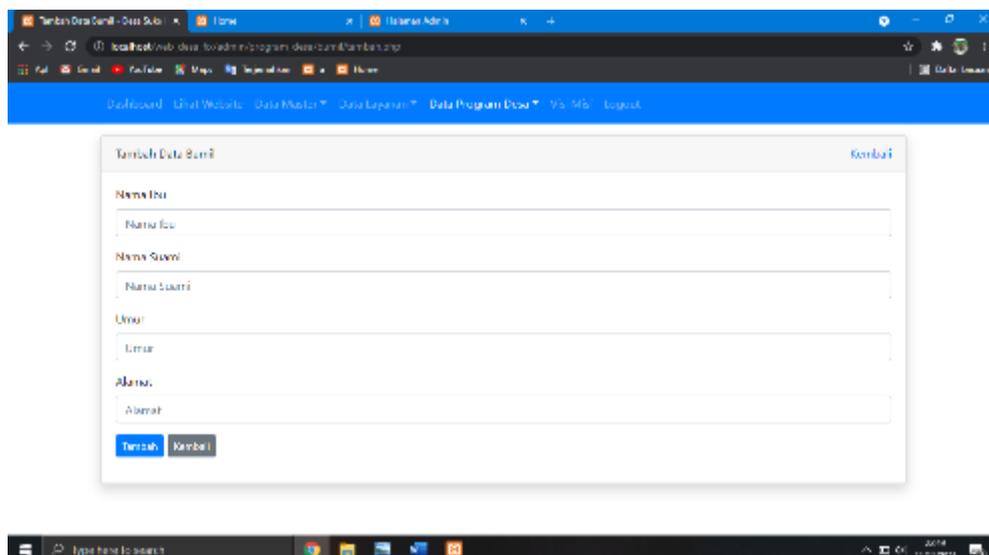
Pada gambar 4.35 6di bawah ini merupakan tampilan dari menu Bumil menu ini terdapat data-data ibu hamil.



Gambar 4.35 Tampilan Sub Menu Bumil

36. Tampilan Halaman Tambah Data Bumil (Admin)

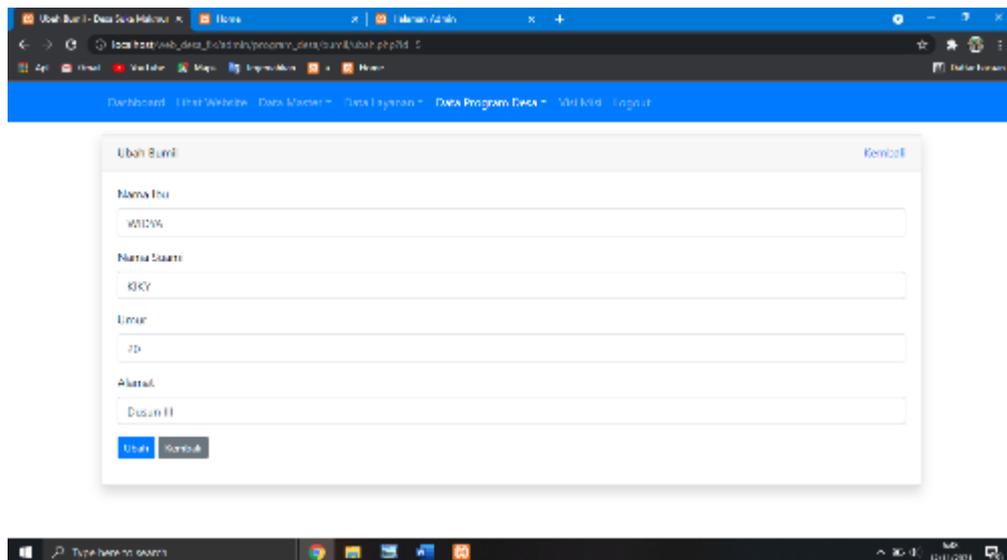
Pada gambar 4.36 di bawah ini merupakan tampilan tambah data bumil, menu ini terdapat data-data ibu mengenai lansia. Admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data bumil.



4.36 Tampilan Tambah Data Bumil

37. Tampilan Halaman Edit Data Bumil (Admin)

Pada gambar 4.37 halaman edit data bumil, admin dapat mengubah data bumil jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.

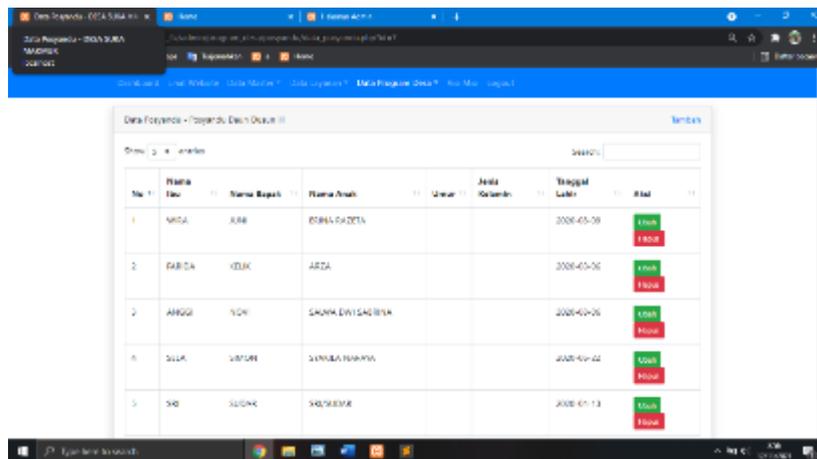


Gambar 4.37 Tampilan Sub Menu Edit Data Bumil (Admin)

38. Tampilan Sub Menu Posyandu (Admin)

Pada gambar 4.38 di bawah ini merupakan tampilan dari sub menu Posyandu, di menu ini terdapat data-data posyandu dari dusun I sampai dusun IV.

Pada gambar 4.40 halaman edit data posyandu, admin dapat mengubah data posyandu jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.

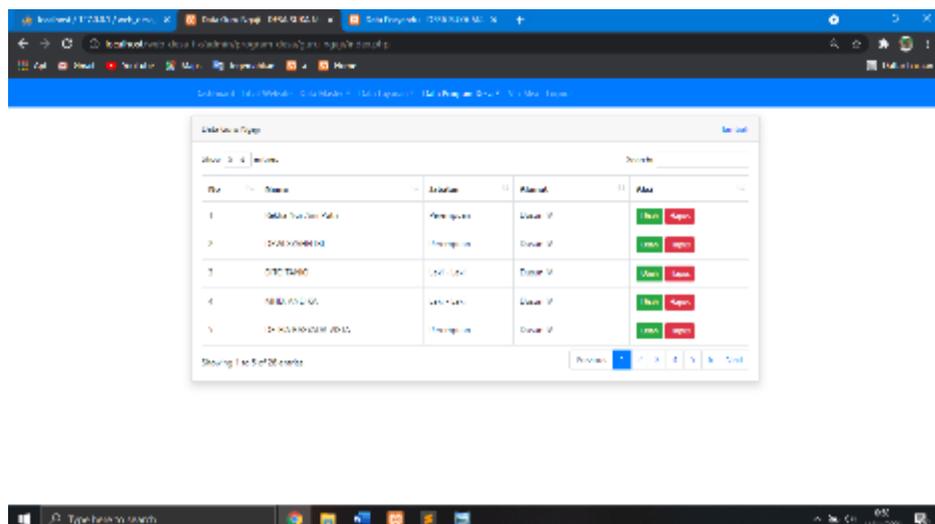


No	Nama Ibu	Nama Bapak	Nama Anak	Umur	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Aksi
1	MIRA	JUB	ESRA GAZETA			2008-05-08	Tambah Hapus
2	FABICA	KELIK	ARDA			2008-05-06	Tambah Hapus
2	ANGGI	ISDI	SAHRA DWISABITA			2008-05-06	Tambah Hapus
6	SUKA	SIBURI	SUNDA MARWA			2008-05-02	Tambah Hapus
3	SIK	SUDAK	SALUSAMA			2008-07-13	Tambah Hapus

Gambar 4.40 Tampilan Edit Data Posyandu (Admin)

40. Tampilan Sub Menu Program Desa Guru Ngaji (Admin)

Pada gambar 4.41 dibawah ini merupakan tampilan dari sub menu Guru Ngaji, di menu ini terdapat data-data nama guru serta jenis kelamin dan alamatnya.

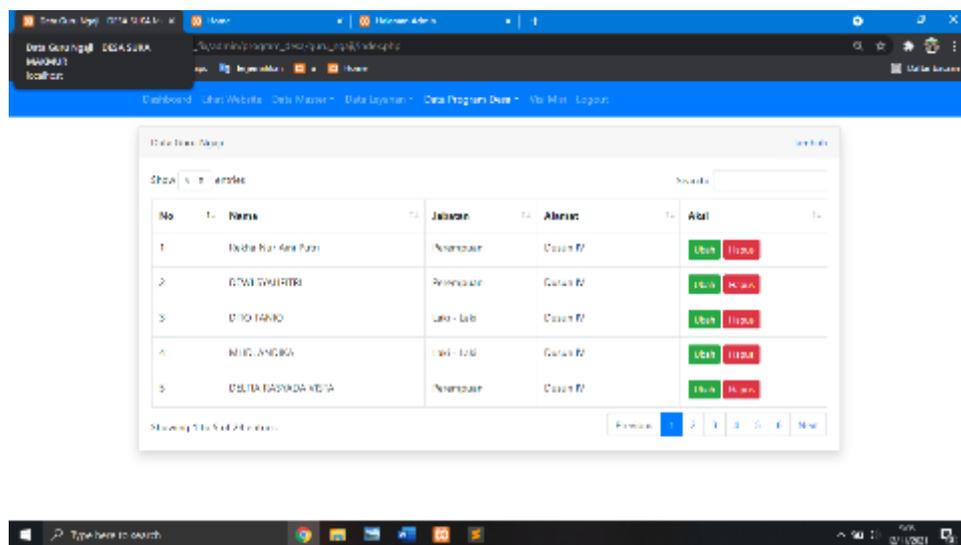


No	Nama	Alamat	Aksi
1	DEBA YUNDA FALDI	Pengapian	Tambah Hapus
2	DEBA YUNDA FALDI	Pengapian	Tambah Hapus
3	DEBA YUNDA FALDI	Pengapian	Tambah Hapus
4	DEBA YUNDA FALDI	Pengapian	Tambah Hapus
5	DEBA YUNDA FALDI	Pengapian	Tambah Hapus

4.41 Tampilan Sub Menu Program Desa Guru Ngaji (Admin)

41. Tampilan Halaman Tambah Data Guru Ngaji

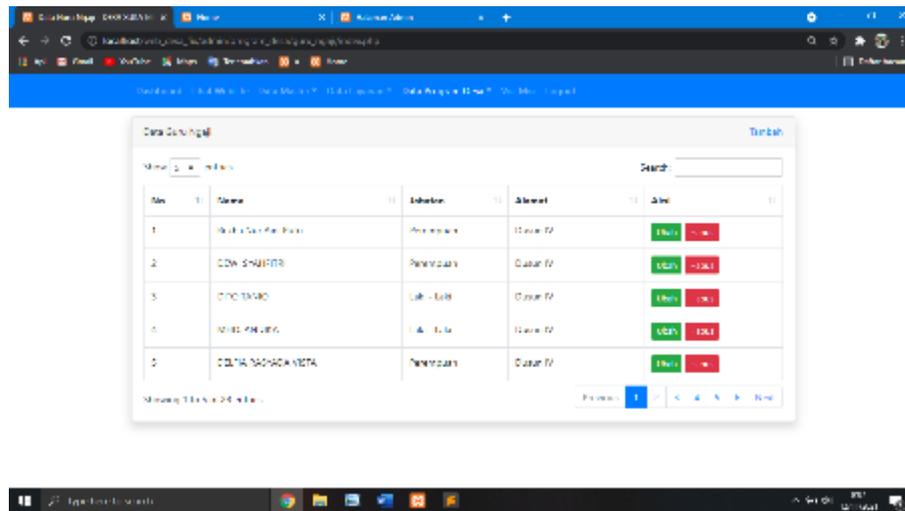
Pada gambar 4.42 dibawah ini merupakan tampilan halaman tambah data guru ngaji, di menu ini terdapat data-data guru ngaji yang mengajar disetiap dusun mereka dan admin dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data lansia.



4.42 Tampilan Halaman Tambah Data Guru Ngaji (Admin)

43. Tampilan Halaman Edit Data Guru Ngaji

Pada gambar 4.43 halaman edit guru ngaji, admin dapat mengubah data guru ngaji jika ada kesalahan atau perubahan dari data yang telah ditambahkan sebelumnya.



4.43 Tampilan Halaman Edit Data Guru Ngaji (Admin)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas “Sitem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat”, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan yang mana nantinya dapat berguna bagi para pembaca. Beberapa kesimpulan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Setelah di rancang program *website* selesai, maka penulis harus memiliki IP Address (alamat *website*). Dengan adanya IP Address maka admin dan warga dapat menggunakan *website* desa secara *online*, sehingga admin dan warga masyarakat dapat mengakses informasi *website* Desa Suka Makmur tanpa terbatas jarak, waktu, dan warga tidak harus lagi datang ke Kantor Desa untuk mengetahui informasi terbaru yang ada di Desa.
2. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas Sitem Informasi Desa Berbasis *Web* Pada Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat didukung oleh 5 indikator , dan dari 5 indikator tersebut dapat diurutkan yang paling efektif ada kualitas informasi, kualitas pelayanan, kualitas sistem, kualitas pengguna dan sumber daya manusia. Sumber daya manusia mendapat urutan terakhir karena di *website* desa ini tidak ada menampilkan artikel-artikel mengenai desa.

5.2 Saran

Pada penelitian yang telah dilakukan, tentu terdapat banyak kekurangan. Oleh sebab itu ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk ditinjau kembali dalam pengembangan sistem ke depannya, antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Website* Sitem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat ini dari segi tampilan maupun yang lainnya masih terdapat kekurangan, sehingga para pengguna dapat mengembangkan tampilan tersebut maupun yang lainnya agar menjadi lebih bagus dan menarik.
2. Menambahkan konten-konten dan *link-link* yang lebih menarik dan komunikatif.
3. *Website* Sitem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Suka Makmur Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat sebaiknya selalu di perbaru dari segi informasi agar warga masyarakat dapat mengetahui informasi terbaru dari Desa Suka Makmur.

ABSTRAK

ADELIA SAPUTRI

**Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Suka Makmur
Kecamatan Binjai Kabupaten Langkat
2021**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membangun *website* desa yang didalamnya menyajikan informasi mengenai Desa Suka Makmur. Latar belakang dari penelitian ini berdasarkan kebutuhan sebagai wadah dalam penyampaian informasi desa kepada masyarakat secara cepat dan akurat, karena pada saat ini Desa Suka Makmur masih menggunakan sistem manual dalam memberikan informasi yang pada akhirnya masyarakat tidak dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan setiap saat, sehingga banyak sekali informasi yang tidak diketahui. *Website* desa ini menggunakan data base MySQL dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* serta dalam proses perancangan pembuatan *website* menggunakan UML. Sistem ini nantinya akan memiliki beberapa fitur, yaitu profil desa, data penduduk dan informasi-informasi yang terkait di desa. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi desa berbasis *web* yang dapat membantu para pegawai pemerintah Desa Suka Makmur, dan juga memudahkan masyarakat desa mendapatkan informasi di Desa Suka Makmur.

Kata Kunci : *website*, desa, sistem informasi, *MySQL*.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan kharunia-Nya kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan di Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. Adapun judul skripsi ini yaitu **“SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEB PADA DESA SUKA MAKMUR KECAMATAN BINJAI KABUPATEN LANGKAT”**.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menyadari kekurangan dan banyak mengalami kesulitan, namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta Bapak Suwondo, S.E., dan Ibu Mistini yang telah memberikan motivasi, dukungan baik dari segi material maupun moril serta doa yang selalu menyertai sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi, Bapak Dr. H. Muhammmad Isa Indrawan SE., MM.
3. Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi, Bapak Hamdani S.T., M.T.
4. Ketua Program Studi Sistem Komputer, Bapak Eko Hariyanto S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing I, Bapak Herdiyanto S.Kom., MT.

6. Dosen Pembimbing II, Bapak M. Donni Lesmana Siahaan S.Kom., M.Kom.
7. Kepala Desa, Desa Suka Makmur, Bapak Mursal dan para pegawai pemerintahan kantor desa yang telah menggizinkan penulis untuk melakukan penelitian untuk kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
8. Abangda Ilham Sahputra serta adik tercinta Iqbal Sahputra dan Irel Saputra dan seluruh keluarga yang selalu memberikan semangat, motivasi dan doa agar penulis cepat menyelesaikan skripsi ini.
9. Calon Suami saya Mas Fajar Nuansyah yang selalu memberikan semangat agar penulis tidak mudah putus asa.
10. Seluruh teman dan sahabat yang telah memberikan berbagai saran, inspirasi dorongan, selalu mau mendengarkan segala keluh kesah, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, kembali penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, dan semoga skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tapi juga bagi pembaca dan pengembangan ilmu pengetahuan kedepannya.

Binjai, 22 November 2021
Penulis,

Adelia Saputri
1714370096

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABLE.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Sistem	4
2.1.1 Pengertian Sistem.....	4
2.1.2 Karakteristik Sistem	4
2.1.3 Klasifikasi Sistem.....	6
2.2 Informasi.....	7
2.2.1 Pengertian Informasi	7
2.4 Konsep Dasar Informasi Desa	9
2.5 Website	9
2.6 Pengertian <i>Data Base</i> (Basis Data)	12
2.6.1 MySQL.....	13
2.6.2 PHP	13
2.7 United Modelling Language (UML)	15
BAB III METODE PENELITIAN	24

3.1	Tahapan Penelitian	24
3.2	Metode Pengumpulan Data	26
3.3	Analisis Sistem Yang Berjalan	26
3.3.1	Deskripsi Sistem.....	26
3.3.2	Fungsional Sistem	27
3.3.3	Kebutuhan Analisis Sistem Informasi.....	27
3.4	Rancangan Penelitian	28
4.4.1	Rancangan <i>Database</i>	28
4.4.2	<i>Use Case Diagram</i>	34
4.4.3	<i>Class Diagram</i>	3
4.4.4	<i>Activity Diagram</i>	35
4.4.5	<i>Sequance Diagram</i>	49
3.5	Rancangan Desain Sistem Yang Diusulkan	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Kebutuhan Spesifikasi Hardware dan Software	78
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	78
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	79
4.2	Implementasi Sistem	80
BAB V PENUTUP		107
5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran	108
DAFTAR PUSTAKA		
BIOGRAFI PENULIS		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	24
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	34
Gambar 3.3 <i>Class Diagram</i>	35
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Login (Admin)	36
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Profil (Admin)	37
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Data Penduduk (Admin)	37
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Layanan Arsip Surat (Admin)	38
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Layanan Pustu (Admin)	39
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Infrastruktur Pembangunan (Admin)	40
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Program Desa PKK (Admin)	41
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Program Desa Lansia (Admin)	42
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Program Desa Bumil (Admin)	43
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Program Desa Posyandu (Admin)	44
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Program Desa Guru Ngaji (Admin)	45
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Dokumentasi Program Desa (Admin)	46
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram</i> Halaman Profil (Warga)	46
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Penduduk (Warga)	47
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram</i> Halaman Layanan (Warga)	47
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram</i> Halaman Infrastruktur Pembangunan (Warga) ...	48
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram</i> Halaman Program Desa (Warga)	48
Gambar 3.21 <i>Sequance Diagram</i> Login (Admin)	49
Gambar 3.22 <i>Sequance Diagram</i> Mengubah Profil (Admin)	50
Gambar 3.23 <i>Sequance Diagram</i> Mengubah Data Penduduk (Admin)	51
Gambar 3.24 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Data Layanan Arsip Surat	51
Gambar 3.25 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Data Layanan Arsip Surat	52
Gambar 3.26 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Data Layanan Pustu (Admin)	52
Gambar 3.27 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Data Layanan Pustu (Admin)	53
Gambar 3.28 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Data Infrastruktur (Admin)	53
Gambar 3.29 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Data Infrastruktur (Admin)	54
Gambar 3.30 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Program Desa PKK (Admin)	54
Gambar 3.31 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Program Desa PKK (Admin)	55
Gambar 3.32 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Program Desa Lansia (Admin)	55
Gambar 3.33 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Program Desa Lansia (Admin)	56
Gambar 3.34 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Program Desa Bumil (Admin)	56
Gambar 3.35 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Program Desa Bumil (Admin)	57
Gambar 3.36 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Program Desa Posyandu (Admin)	57
Gambar 3.37 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Program Desa Posyandu (Admin)	58
Gambar 3.38 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Program Desa Guru Ngaji	58
Gambar 3.39 <i>Sequance Diagram</i> Menghapus Program Desa Guru Ngaji	59

Gambar 3.40 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Dokumtasi Program Desa	59
Gambar 3.41 <i>Sequance Diagram</i> Menambah Dokumtasi Program Desa	60
Gambar 3.42 <i>Sequance Diagram</i> Warga Melihat Profil	61
Gambar 3.43 <i>Sequance Diagram</i> Warga Melihat Data Penduduk	61
Gambar 3.44 <i>Sequance Diagram</i> Warga Melihat Layanan	62
Gambar 3.45 <i>Sequance Diagram</i> Warga Melihat Infrastruktur Pembangunan	62
Gambar 3.46 <i>Sequance Diagram</i> Warga Melihat Program Desa	63
Gambar 3.47 Perancangan Interface Halaman Utama (Warga)	64
Gambar 3.48 Perancangan Interface Halaman Profil (Warga)	64
Gambar 3.49 Perancangan Interface Data Penduduk (Warga)	65
Gambar 3.50 Perancangan Interface Layanan Arsip Surat (Warga)	65
Gambar 3.51 Perancangan Interface Layanan Pustu (Warga)	66
Gambar 3.52 Perancangan Interface Infrastruktur Pembangunan (Warga)	67
Gambar 3.53 Perancangan Interface Program Desa PKK (Warga)	67
Gambar 3.54 Perancangan Interface Program Desa Lansia (Warga)	68
Gambar 3.55 Perancangan Interface Program Desa Bumil (Warga)	68
Gambar 3.56 Perancangan Interface Program Desa Posyandu (Warga)	69
Gambar 3.57 Perancangan Interface Program Desa Guru Ngaji (Warga)	69
Gambar 3.58 Perancangan Interface Dokumentasi Program Desa(Warga)	70
Gambar 3.59 Perancangan Interface Login (Admin)	71
Gambar 3.60 Perancangan Interface Dashboard (Admin)	71
Gambar 3.61 Perancangan Interface Profil (Admin)	72
Gambar 3.62 Perancangan Interface Data Penduduk (Admin)	72
Gambar 3.63 Perancangan Interface Data Arsip Surat (Admin)	73
Gambar 3.64 Perancangan Interface Pustu (Admin)	73
Gambar 3.65 Perancangan Interface Infrstruktur Pembangunan (Admin)	74
Gambar 3.66 Perancangan Interface Program Desa PKK (Admin)	74
Gambar 3.67 Perancangan Interface Program Desa Lansia (Admin)	75
Gambar 3.68 Perancangan Interface Program Desa Bumil (Admin)	75
Gambar 3.69 Perancangan Interface Program Desa Posyandu (Admin)	76
Gambar 3.70 Perancangan Interface Program Desa Guru Ngaji (Admin)	76
Gambar 3.71 Perancangan Interface Dokumentasi Program Desa (Admin)	77
Gambar 4.1 Tampilan Menu Home <i>Website</i>	80
Gambar 4.2 Tampilan Menu Profil	81
Gambar 4.3 Tampilan Menu Data Penduduk	81
Gambar 4.4 Tampilan Menu Sub Menu Layanan	82
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat	83
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Layanan Pustu	83
Gambar 4.7 Tampilan Menu Infrastruktur Pembangnan	84
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Program Desa	84
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Program Desa PKK	85
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Program Desa Lansia	86
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Program Desa Bumil	86

Gambar 4.12 Tampilan Sub Menu Program Desa Posyandu.....	87
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Posyandu yang Sudah di Pilih	87
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Login (Admin)	88
Gambar 4.15 Tampilan Dashboard (Admin).....	88
Gambar 4.16 Tampilan Menu Data Master (Admin).....	89
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Data Master (Admin).....	89
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu Data Master (Data Dusun Admin).....	90
Gambar 4.19 Tampilan Sub Menu Data Master (Data Infrastruktur Admin).....	91
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Tambah Infrastruktur Pembangunan (Admin)	91
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Edit Infrastruktur Pembangunan (Admin).....	92
Gambar 4.22 Tampilan Menu Layanan (Admin).....	92
Gambar 4.23 Tampilan Sub Menu Layanan Arsip Surat (Admin)	93
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Tambah Arsip Surat (Admin)	94
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Edit Arsip Surat (Admin)	94
Gambar 4.26 Tampilan Sub Menu Layanan Pustu (Admin).....	95
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Tambah Data Pustu (Admin).....	96
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Edit Data Pustu (Admin)	96
Gambar 4.29 Tampilan Menu Program Desa (Admin).....	97
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Tambah Data PKK (Admin).....	98
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Edit Data PKK (Admin)	98
Gambar 4.32 Tampilan Sub Menu Lansia (Admin).....	99
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Tambah Data Lansia (Admin)	100
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Edit Data Lansia (Admin).....	100
Gambar 4.35 Tampilan Sub Menu Bumil (Admin)	101
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Tambah Data Bumil (Admin).....	101
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Edit Data Bumil (Admin)	102
Gambar 4.38 Tampilan Sub Menu Posyandu (Admin).....	103
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Tambah Data Posyandu (Admin)	103
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Edit Data Posyandu (Admin).....	104
Gambar 4.41 Tampilan Sub Menu Program Desa Guru Ngaji (Admin)	105
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Tambah Data Guru Ngaji (Admin).....	105
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Edit Data Guru Ngaji (Admin)	106

DAFTAR TABLE

	Halaman
Table 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Table 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Table 2.3 Simbol <i>Sequance Diagram</i>	20
Table 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	22
Tabel 3.1 Table Admin.....	29
Tabel 3.2 Table Visi Misi.....	29
Tabel 3.3 Table Jumlah Jenis Kelamin Penduduk	29
Tabel 3.4 Table Jumlah Pekerjaan	30
Tabel 3.5 Table Arsip Surat	30
Tabel 3.6 Table Layanan Pustu (Puskesmas Pembantu).....	30
Tabel 3.7 Table Infrastruktur Pembangunan.....	31
Tabel 3.8 Table Program Desa PKK.....	31
Tabel 3.9 Table Program Desa Lansia	32
Tabel 3.10 Table Program Desa Bumil (Ibu Hamil)	32
Tabel 3.11 Table Program Desa Posyandu	32
Tabel 3.12 Table Guru Ngaji.....	33
Tabel 3.13 Table Dokumentasi Program Desa.....	33
Tabel 3.14 Table Dusun	34

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M., Irawati, N., Sinaga, H. D. E., Retnosari, D., Maulani, J., & Raja, H. D. L. (2021, June). Decision support system analysis for selecting a baby cream product with Preference Selection Index (PSI) Baby Sensitive Skin Under 3 Year. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1933, No. 1, p. 012035). IOP Publishing.
- Brauers, W. K. M. (2013). Multi-objective seaport planning by MOORA decision making. *Annals of Operations Research*, 206(1), 39–58.
- Hatta, H. R., Rizaldi, M., & Khairina, D. M. (2016). Penerapan Metode Weighted Product Untuk Pemilihan Lokasi Lahan Baru Pemakaman Muslim Dengan Visualisasi Google Maps. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(3), 85–94. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v2i3.2016.85-94>
- Hung, N. V., van Hung, P., & Anh, B. T. (2018). Database Design For E-Governance Applications: A Framework For The Management Information Systems Of The Vietnam Committee For Ethnic Minority Affairs (CEMA). *International Journal of Civil Service Reform and Practice*, 3(1).
- Jogiyanto, H. M. (2016). *Analisis Dan Desain Sistem Informasi, Pendekatan Terstruktur Teori Dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Andi Offset.
- Keen, P. G. W., & Scott-Morton, M. S. (1978). *Decision Support Systems: An Organizational Perspective*. Addison-Wesley.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2017). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Nakatsu, R. T. (2019). *Reasoning with Diagrams : Decision-Making and Problem-Solving with Diagrams*. John Wiley & Sons.
- Nofriansyah, D. (2014). *Konsep Data Mining vs Sistem Pendukung Keputusan*. Deepublish.
- Praniata, A. R., Kridasuwarmo, B., & Puspitorini, W. (2019a). Effectiveness of The Futsal Passing Exercise Model Based on Small-Sided Games for The Middle School Levels. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 8(1), 18–21. <https://doi.org/10.15294/active.v8i1.27920>
- Praniata, A. R., Kridasuwarmo, B., & Puspitorini, W. (2019b). Model Latihan Passing Futsal Berbasis Small Sided Games Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Journal Sport Area*, 4(1), 191. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4\(1\).2364](https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4(1).2364)
- Rizka, A., Efendi, S., & Sirait, P. (2018, September). Gain ratio in weighting attributes on simple additive weighting. In *IOP Conference Series*:

Materials Science and Engineering (Vol. 420, No. 1, p. 012099). IOP Publishing.

Sukmawati, R., & Priyadi, Y. (2019). Perancangan Proses Bisnis Menggunakan

Wayahdi, M. R., Zarlis, M., & Putra, P. H. (2019, June). Initialization of the Nguyen-widrow and Kohonen Algorithm on the Backpropagation Method in the Classifying Process of Temperature Data in Medan. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 1235, No. 1, p. 012031). IOP Publishing.

UML Berdasarkan Fit/Gap Analysis Pada Modul Inventory Odoo. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 104. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12697>

Technopedia. (2019). *Unified Modeling Language (UML)*. Technopedia. <https://www.techopedia.com/definition/3243/unified-modeling-language-uml>

Turban, E., Aronson, J. E., & Liang, T. (2005). *Decision Support Systems and Intelligent Systems*. Andi.

Uml-diagrams.org. (2019). *Use case diagrams are UML diagrams describing units of useful functionality (use cases) performed by a system in collaboration with external users (actors)*. <https://www.uml-diagrams.org/use-case-diagrams.html>

UTM. (2019). *Concept: Use-Case Model*. Univesidad Technologica de La Mixteca. http://www.utm.mx/~caff/doc/OpenUPWeb/openup/guidances/concepts/use_case_model_CD178AF9.html

Wasserkrug, S., Dalvi, N., Munson, E. V., Gogolla, M., Sirangelo, C., Fischer-Hübner, S., Ives, Z., Velegakis, Y., Bevan, N., Jensen, C. S., & Snodgrass, R. T. (2019). Unified Modeling Language. In *Encyclopedia of Database Systems* (pp. 3232–3239). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-0-387-39940-9_440

Wikipedia. (2005). *Sistem*. Wikipedia. <https://id.wikipedia.org/wiki/Sistem>

Windarto, A. P., Siregar, M. N. H., Suharso, W., Fachri, B., Supriyatna, A., Carolina, I., ... & Toresa, D. (2019, August). Analysis of the K-Means Algorithm on Clean Water Customers Based on the Province. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1255, No. 1, p. 012001). IOP Publishing.