

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Jimmi (2019) pembangunan desa saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi, seperti internet dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari tidak hanya dipertanian tetapi sampai dipedesaan. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia salah satunya adalah mempermudah hal-hal seperti surat menyurat sosial media dan promosi hasil pertanian bisa dilakukan dengan bantuan teknologi informasi sehingga informasi yang disampaikan bisa di akses dengan mudah oleh masyarakat desa dan pertanian.

Menurut UU.32 Tahun 2004, mengemukakan bahwa pemerintah daerah dalam arsip nasional republic Indonesia, desa didefinisikan sebagai kesatuan masyarakat hukum yang memiliki kewenangan untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat, berdasarkan asal usul dan adat istiadat setempat yang diakui dalam sistem pemerintahan nasional dan berada di daerah kabupaten/kota.

Kantor Desa Bancea adalah sebuah instansi pemerintah yang paling dasar dalam susunan pemerintahan, yang mana bergerak langsung dibidang pelayanan kepada masyarakat. Sebagai pemerintah yang melayani masyarakat secara langsung pastinya setiap hari melakukan pengolahan data seperti memberi informasi kepada masyarakat mengolah data penduduk dan lain sebagainya. Kantor Desa Bancea merupakan kantor desa yang terletak di Desa Bancea, Kecamatan Pamona Selatan, Kabupaten Poso, Provinsi Sulawesi Tengah. Desa Bancea memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.729 jiwa yang terdiri dari laki-laki 913 jiwa dan perempuan 816 jiwa dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 454 KK (Desa Bancea 2022).

Selama ini pemerintah Desa Bancea dalam melakukan proses pemberian informasi kepada masyarakat masih menggunakan cara yang konvensional. Dimana pegawai kantor desa memberikan informasi melalui papan informasi atau penyampaian secara lisan, sehingga informasi yang disebarkan oleh pihak kantor

desa lambat diterima oleh masyarakat. Selain itu, pelayanan informasi kepada masyarakat yang membutuhkan informasi tentang desa dinilai kurang efektif. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pengetahuan yang berada di daerah tersebut salah satunya adalah pengetahuan tentang teknologi informasi. Desa Bancea yang merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Pamona Selatan, rendahnya pengetahuan dan pemanfaatan teknologi informasi bagi pemerintah desa setempat membuat pemanfaatan teknologi informasi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat kurang efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pelayanan kepada masyarakat yang tidak cukup maksimal.

Berdasarkan uraian yang telah penulis paparkan di atas maka penulis berinisiatif melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Desa Bancea Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso”. Harapan penulis semoga dengan adanya website ini dapat membantu pemerintah Kantor Desa Bancea dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun *Website* pada Kantor Desa Bancea?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *Website* pada Kantor Desa Bancea.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini nantinya dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yang akan menggunakannya antara lain:

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana penulis mengembangkan wawasan pengetahuan dan mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.

2. Bagi Instansi

Manfaat bagi instansi adalah membantu pemerintah desa dalam mengolah dan menyebarkan informasi kepada masyarakat dengan lebih mudah dan cepat.

3. Manfaat bagi masyarakat

- a. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi di aparat desa

- b. Sebagai sarana sumber informasi tentang desa
- c. Masyarakat tidak perlu lagi ke kantor desa untuk mendapatkan informasi terbaru dari kantor desa.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan dalam penelitian ini penulis rancang sebagai berikut:

- 1. Aplikasi ini dibuat khusus untuk Kantor Desa Bancea.
- 2. Admin hanya mengelola menu Profil Desa dalam hal ini seperti sambutan kepala desa, visi misi desa, sejarah desa dan struktur organisasi desa, Berita, Layanan Desa, dan Pengumuman.
- 3. Perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan *website* pada kantor desa Bancea menggunakan Bahasa Pemrograman *PHPMyadmin* 1.8.2 dan basis data yang digunakan adalah MySQL 1.8.2.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian yang diajukan, adapun materi yang penulis akan jelaskan adalah sebagai berikut:

1. Rancang Bangun

Rancang adalah proses identifikasi dan analisis unsur-unsur dalam suatu sistem yang akan diterapkan. Sedangkan bangun adalah membuat suatu sistem yang baru atau memperbaiki dan mengembangkan sistem lama agar sesuai dengan kebutuhan (Pressman, 2010:303). Menurut Hasyim, Hidayah, dan Latisuro (2014:2), rancang bangun merupakan upaya memindahkan hasil analisis ke dalam model perangkat lunak (*software*) komputer dengan tujuan membuat sistem baru atau memperbaiki dan mengembangkan sistem lama. Menurut Kasaedja, Sengkey, dan Lantang (2014:2), rancang bangun adalah kegiatan analisis kebutuhan dan desain sistem yang bertujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan rancang bangun sebagai sebuah proses perencanaan yang telah dipikirkan baik-baik untuk menciptakan sebuah sistem yang lebih baik dari sebelumnya berdasarkan hasil analisis kebutuhan.

2. Website

Menurut Abdulloh (dalam Josi 2017:51), *website* adalah satu set halaman yang terdiri dari beberapa halaman berisi informasi berupa data digital, berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya disediakan melalui jalur koneksi internet. Menurut Arizona (2017:107) *website* pada awalnya adalah layanan informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* yang memberikan kemudahan bagi para pengguna komputer yang melakukan pencarian informasi di internet. Menurut Kesuma dan Rahmawati (2017:3) *website* halaman informasi yang disediakan melalui internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang dibuat dalam suatu domain internet yang dapat diakses secara luas menggunakan sebuah *browser*.

3. **XAMPP**

Xampp merupakan perangkat lunak kompilasi program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl* yang berfungsi sebagai *server (localhost)* (Rusmala, Rosidi, dan Sunyoto, 2013:3). Menurut Palit, Rindengan, dan Lumenta (2015:2), *Xampp* merupakan singkatan dari empat sistem operasi, yaitu *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Menurut Abdulloh (2016:4), *Xampp* merupakan aplikasi yang terdiri dari *Apache* yang berfungsi sebagai *web server* untuk menyimpan file-file *website* dan *Phpmyadmin* yang berfungsi untuk membuat *database MySQL*.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa *XAMPP* dapat diartikan sebagai alat yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu paket.

4. **PHP (Personal Home Page)**

Defenisi Supono dan Putratama (2016: 3) berpendapat bahwa *PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer berbasis sisi server yang dapat ditambahkan ke *HTML*. Menurut Solichin (2016: 11) mengemukakan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman berbasis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web. *PHP* adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari *web browser* program yang ditulis dengan *PHP* akan diparsing di dalam *web server* oleh *interpreter PHP* dan diterjemahkan kedalam dokumen *Hypertext Markup Language (HTML)* yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke *web browser* (Raharjo, 2012:41).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web dan *open source* serta disematkan dalam skrip *HTML*.

5. **MySQL (*My Structured Query Language*)**

Menurut Lestanti dan Susana (2016), MySQL merupakan sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara garis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya SQL (*Structured Query Language*).

Menurut Fransiskus (dalam Akbar & Latifah, 2019), MySQL adalah sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama PHP. PHP juga mendukung pada *Microsoft Access*, *Database Oracle*, *database*, dan sistem manajemen *database* lainnya. SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah *database* dan MySQL merupakan sebuah sistem manajemen *database*.

Menurut Madcom (2016), MySQL merupakan sistem manajemen database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser* dan SQL *database management system* (DMS).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah jelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan perangkat lunak atau program digunakan untuk membuat database yang bersifat *open source*.

6. **Sublime Text**

Menurut Fadillah (2018) *sublime text* adalah aplikais editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platfrom operating system dengan menggunakan teknologi *Phyton* API. Menurut Bos (dalam Nita 2019) mengatakan bahwa *sublime text* adalah bagian dari teks editor yang mengembangkan kualitas kode dan dapat meningkatkan produktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *sublime text* merupakan aplikasi editor bahasa pemrograman yang digunakan untuk pengelolaan konten di dalam sebuah aplikasi server.

7. **Unified Modeling Language**

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar yang digunakan

untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisis dan desain berorientasi obyek (Rosa dan Shalahuddin, 2015:2). UML menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem UML dikembangkan oleh 3 pendekar “berorientasi obyek”, yaitu Grady Booch, Jim Rumbaugh dan Ivar Jacobson. UML menjadi bahasa yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dalam perspektif obyek antara user dengan developer, antara developer dengan developer, antara developer analisis dengan developer desain dan antara developer desain dengan developer pemrograman.

UML merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi. UML sebagai suatu cara untuk mengkomunikasikan idenya kepada para pemrogram serta calon pengguna sistem/perangkat lunak. Dengan adanya bahasa yang bersifat standar, komunikasi perancang dengan pemrogram (komunikasi antar anggota kelompok pengembang) serta calon pengguna diharapkan menjadi mulus.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulannya bahwa *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang didasarkan pada grafik atau gambar untuk divisualisasikan, menentukan, membangun dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object*).

a. Elemen utama UML

1) Benda/*Things*

Benda/*Things* adalah hal yang sangat mendasar dalam model UML, juga merupakan bagian paling statik dari sebuah model, serta menjelaskan elemen elemen lainnya dari sebuah konsep atau fisik.

2) Hubungan/*Relationship*

Ada 4 macam hubungan didalam penggunaan UML, yaitu;

- a) *Dependency* adalah hubungan semantik antara dua benda/*things* yang mana sebuah benda berubah mengakibatkan benda satunya akan berubah pula.
- b) *Association* adalah hubungan antar benda struktural yang terhubung diantara obyek. Kesatuan obyek yang terhubung merupakan hubungan khusus, yang menggambarkan sebuah hubungan struktural diantara seluruh atau sebagian. Umumnya *assosiation* digambarkan dengan sebuah garis yang dilengkapi

dengan sebuah label, nama, dan status hubungannya.

- c) *Generalization* adalah menggambarkan hubungan khusus dalam obyek anak/*child* yang menggantikan objek *parent*/induk. Dalam hal ini, obyek anak memberikan pengaruhnya dalam hal struktur dan tingkah lakunya kepada obyek induk. Digambarkan dengan garis panah.
- d) *Realization* merupakan hubungan semantik antara pengelompokkan yang menjamin adanya ikatan diantaranya. Hubungan ini dapat diwujudkan diantara *interface* dan kelas atau *elements*, serta antara *use case* dan *collaborations*.

3) Diagram

UML sendiri terdiri atas pengelompokkan diagram-diagram sistem menurut aspek atau sudut pandang tertentu. Diagram adalah yang menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan suatu model.

b. Konsep Simbol UML

1) *Diagram Use Case*

Use case menurut Rosa dan Shalahuddin, (2015:156), deskripsi dari urutan aksiaksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*. Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Sebuah *use case* menggambarkan suatu urutan interaksi antara satu atau lebih *actor* dan sistem.

Tabel 1. Simbol *Diagram Use Case*

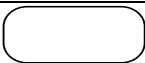
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsional yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>
2		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi dibuat itu sendiri.
3		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		<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.
5		<i>Include</i>	Fungsinya sebagai syarat di jalankan <i>use case</i> .

Sumber : Rosa & Shalahuddin (2015)

2) *Diagram Activity*

Diagram Activity menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir (Syafitri Yuli, 2016). *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan aktor (Nasril dan Saputra A, 2016).

Tabel 2. *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber: Hendini (2016:108-109)

3) *Diagram Sequence*

Rosa dan Shalahuddin (2015:2), mengatakan bahwa *Diagram sequence* menjelaskan interaksi mengenai obyek yang disusun dalam suatu urutan tertentu. *Diagram sequence* memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam *use case*.

Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Diagram sequence* menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya diagram sequence adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan diagram *use case* bersifat dinamis.

Tabel 3. Simbol *Diagram Sequence*

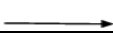
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i> .
2		<i>LifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		<i>Actify</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem biasanya diawali dengan kata kerja.
4		<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
5		<i>Initial Node</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
6		<i>Actify Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
7		<i>Fork Node</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

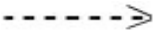
Sumber : Rosa & Shalahuddin (2015)

4) *Diagram Class*

Rosa dan Shalahuddin (2015:2), menjelaskan dimana *Class* adalah dekripsi kelompok objek-objek dengan *property*, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *diagram class* dapat memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari *class- class* yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa diagram class. Diagram class sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antar muka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Kelas Diagram berfungsi untuk menjelaskan tipe dari *object* sistem dan hubungannya dengan *object* yang lain. *Object* adalah nilai tertentu dari setiap *attribute* kelas *entity*. kelas analisis yaitu kelas ber-*stereotype*.

Tabel 4. Simbol *Diagram Class*

o	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem.
2		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum.
4		Asosiasi Berarah	Relasi antar kelas dengan makna kelas

5		Generalisasi	yang satu digunakan oleh kelas yang lain. Relasi antar kelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum khusus.
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas .

Sumber : Rosa & Shalahuddin (2015)

8. Pengujian *Blackbox*

Pengertian *blackbox* menurut Mustaqbal (2015:34) *blackbox testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefenisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Blackbox testing* bukanlah solusi alternatif dari *whitebox testing* tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *whitebox testing*.

Blackbox adalah cara pengujian dilakukan dengan hanya menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan. Dengan kata lain, *blackbox* merupakan uses testing, biasanya pengujian perangkat lunak dengan metode *blackbox* melibatkan *client* pelanggan yang memesan perangkat lunak tersebut, dari sini dapat diketahui keinginan *client* terhadap perangkat lunak tersebut, misalnya *client* ingin tampilan diubah atau proses perjalanan perangkat lunak tersebut agar lebih dimengerti. Pengujian pada *blackbox* berusaha menemukan kesalahan seperti:

- Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang;
- Kesalahan *interface*;
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database external;
- Kesalahan kinerja;
- Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

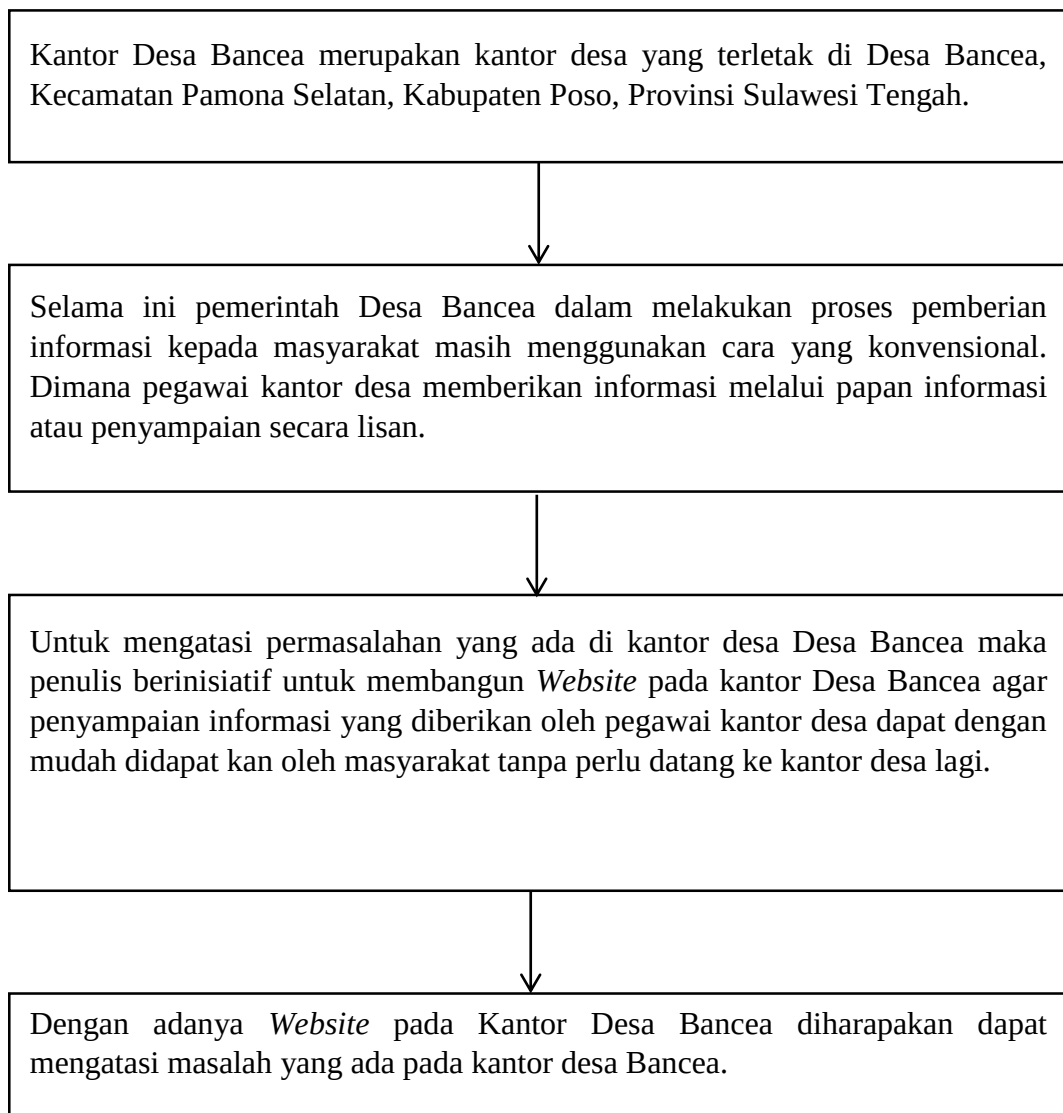
- Melinda, dkk., (2017) judul penelitian *Rancang Bangun Sistem Informasi Publik Berbasis Web* (Studi Kasus : Desa Durian Kecamatan Padang Cermin Kabupaten Pesawaran). Hasil Penelitian Sistem informasi publik yang telah dibangun terdapat fitur utama yaitu menampilkan informasi tentang desa, informasi tentang tata cara pengajuan surat, pengumuman, pengumuman penting dan program-program yang sedang dilaksanakan serta pembuatan

surat yang dibutuhkan masyarakat seperti Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM).

2. Muqorobin, dkk., (2020). Judul penelitian Sistem Informasi Kelurahan Krikilan Berbasis Web. Hasil penelitian yaitu sebuah *website* profil kelurahan yang dapat memberikan informasi profil desa, layanan desa dan informasi potensi wilayah disekitar. Sistem informasi berbasis web ini dapat membantu masyarakat dalam mengenal kelurahan krikilan.
3. Hertati, (2020) Judul penelitian “*Model Implementasi Sistem Informasi Pemerintahan Desa Berbasis Web Bagi Pemerintahan Desa Di Kabupaten Sidoarjo*”. Hasil penelitian Model implementasi sistem informasi pemerintahan desa dalam pengelolaan keuangan sudah menggunakan aplikasi Siskeudes baik *online* maupun *offline* namun Desa segoro Tambak belum mewujudkan pengelolaan keuangan secara transparan dan akuntabel dibandingkan desa Tambak Oso serta belum sepenuhnya sesuai dengan peraturan. Serta masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi desa Segoro Tambak, di antaranya belum efektifnya pembinaan terhadap aparatur desa, Aplikasi siskeudes ini juga dibangun dengan built-in internal control sehingga kesalahan-kesalahan yang terjadi juga dapat diminimalisir.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Jimi Asmara (2019),”Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis *Website* (Studi Kasus Desa Netpala)”. Penelitian ini menganalisa tentang informasi desa. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi desa dimana system informasi ini dapat mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang desa yang bisa diakses dimana dan kapan pun juga. Sistem informasi ini berbasis web dengan menggunakan *database* dan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Codeigneter*.

2.3 Kerangka Pikir

Berikut ini merupakan gambaran kerangka pikir yang mendasari diadakannya penelitian ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir