PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

DELVIANA BARUNG
1904411665

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Informatika Fakultas Teknik Komputer
Universitas Cokroaminoto Palopo

DELVIANA BARUNG
1904411665

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul	: Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Nama	: Delviana Barung
NIM	: 1904411665
Program Studi	: Informatika
Tanggal Ujian	: 11 Juli 2024

Menyetujui:

Pembimbing II,	Pembimbing I,
Akramunnisa, S.Pd., M.Pd.	Hardiana, S.Kom., M.M.

Mengesahkan:

Ketua Program Studi Informatika,	Dekan Fakultas Teknik Komputer,
Vicky Bin Djusmin, S.Kom., M.Kom.	Nirsal, S.Kom., M.Pd.T.
Tanggal: 16/10/2024	Tanggal: 12-10-2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Delviana Barung
NIM	: 1904411665
Tempat/Tanggal Lahir	: Galinggang, 25 Desember 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Program Studi	: Informatika
Fakultas	: Teknik Komputer
Judul Skripsi	: Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Dosen Pembimbing	: 1. Hardiana, S.Kom., M.M. 2. Akramunnisa, S.Pd., M.Pd.

Menyatakan bahwa karya ini adalah benar karya sendiri, bebas dari ciplakan/plagiat. Pernyataan dibuat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, maka saya bersedia dituntut didalam maupun di luar pengadilan serta menanggung segala resikonya.

Demikian pernyataan ini saya buat sebagai tanggung jawab formal untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Juli 2024

Yang bersangkutan



Delviana Barung

NIM: 1904411665

UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
LEMBAGA PENJAMINAN MUTU

KETERANGAN HASIL SIMILARITY CHECK TUGAS AKHIR
NOMOR: 277/LPM-UNCP/VI/2024

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Salam Sejahtera untuk kita semua.

Menindaklanjuti surat Lembaga layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IX nomor 601/II9/EP/2020 dan edaran Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo Nomor: 202/R/UNCP/IV/2020 tentang similarity check maka Lembaga Penjaminan Mutu Telah melaksanakan proses **SIMILARITY CHECK** dengan menggunakan aplikasi deteksi plagiasi terstandar terhadap tugas akhir mahasiswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, melalui surat ini Tugas Akhir Mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

JUDUL	:	**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS WEB DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN**
NAMA MAHASISWA	:	**DELVIANA BARUNG**
NIM	:	**1904411665**
PROGRAM STUDI	:	**INFORMATIKA**
PEMBIMBING 1	:	**HARDIANA, S.Kom., M.M.**
PEMBIMBING 2	:	**AKRAMUNNISA, S.Pd., M.Pd.**
WAKTU SUBMIT	:	**22 Juni 2024**
WAKTU SELESAI UJI	:	**22 Juni 2024**
PERSENTASE KEMIRIPAN	:	**30%**

telah melalui proses similarity check dan dinyatakan

LAYAK

untuk dilanjutkan ketahap selanjutnya. Demikian Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 Juni 2024
Ketua Lembaga Penjaminan Mutu

Suparman, S.S., M.Hum
NIDN. 0926038701

* Keterangan ini diletakkan di halaman depan setelah Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi

Checked by turnitin

Excluded: 1. Bibliography
2. Quoted Material
3. 25 Small Source
4. No Repository Subm

ABSTRAK

Delviana Barung. 2024. Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan (dibimbing oleh Hardiana dan Akramunnisa)

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan membuat sebuah sistem informasi data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan karena sistem pengelolaan dan penyimpanan data pada kantor Desa Lawewe masih bersifat konvensional. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan atau model *Waterfall*. Tahapan penelitian yang digunakan yaitu: Analisis, Design, Implementation, Testing dan Maintainance. *Website* ini dibangun menggunakan aplikasi *PHP, MySQL, HTML, XAMPP, Sublime text 3. Website* ini dirancang dengan menggunakan diagram UML dan teknik pengujian sistem yang digunakan adalah teknik pengujian *black box*. Berdasarkan dari hasil pengujian penelitian dapat disimpulkan beberapa hal yaitu: Pada hasil pengujian rancangan sistem diperoleh analisis perhitungan nilai rata-rata dari validasi ahli desain yaitu 3,93 dan perhitungan nilai rata-rata dari validasi ahli pengguna yaitu 3,20 dengan hasil tersebut maka perancangan sistem informasi data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan yang dibangun sudah sangat baik untuk digunakan dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam mengelola data penduduk di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

Kata kunci: sistem informasi, *Website*, Desa Lawewe, *waterfall*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus, atas segala berkat limpahan rahmat dan kurnia-Nya sehingga penulisan dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan".

Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan tujuan sebagai salah satu tahapan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Fakultas Teknik Komputer, Program Studi Informatika, Universitas Cokroaminoto Palopo.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini tidak akan berjalan lancar tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada, kedua orang tua, keluarga, dan saudara yang telah memberikan dukungan moril maupun material sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dan penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rahman Hairuddin, S.P., M.Si., Rektor Universitas Cokroaminoto Palopo.
2. Nirsal, S.Kom., M.Pd., Dekan Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto Palopo.
3. Syafriadi, S.Kom., M.Kom., Wakil Dekan Fakultas Teknik Komputer Universitas Cokroaminoto palopo.
4. Vicky Bin Djusmin, S.Kom., M.Kom., Ketua Program Studi Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo.
5. Hardiana, S.Kom., M.M., Pembimbing I atas segala saran dan kritikan guna pengembangan isi skripsi ini.
6. Akramunnisa, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang selalu memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
7. Darmawati, S.Pd., M.Pd., Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan arahan kepada penulis.
8. Segenap dosen dan staf Universitas Cokroaminoto Palopo, terkhusus Bapak/Ibu dosen Fakultas Teknik Komputer yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan ilmu pengetahuan selama proses perkuliahan hingga saat ini.

Akhir kata semoga skripsi yang telah disusun oleh penulis dapat memberikan manfaat bagi penulis dan umumnya bagi semua pihak yang membutuhkan, Terima kasih.

Palopo, Juli 2024

Delviana Barung

RIWAYAT HIDUP



Delviana Barung, Lahir di Galinggang pada tanggal 25 Desember 2000, anak ke dua dari 6 bersaudara, lahir dari pasangan Alm. Niko Demus dan Alm. Ludiana Barung. Penulis memulai pendidikan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 380 Salupao pada tahun 2008 sampai dengan tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 4 Lamasi dan lulus pada tahun 2016. Lalu penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 11 Luwu dan lulus pada tahun 2019. Kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan Studi di Universitas Cokroaminoto Palopo dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Teknik Komputer (FTKOM) Program Studi Informatika, untuk menyelesaikan gelar sarjana komputer penulis menulis sebuah skripsi yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan”

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii
KETERANGAN HASIL SIMILARITY iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
RIWAYAT HIDUP viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Manfaat Penelitian 3
1.5 Batasan Penelitian 4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA
2.1 Kajian Teori 5
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 22
2.3 Kerangka Pikir 25
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Jenis Penelitian 26
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian 26
3.3 Tahapan Penelitian 26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN
4.1 Hasil Penelitian 50
4.2 Pembahasan Penelitian 87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan 90
5.2 Saran 90
DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Halaman

1. *Use Case Diagram* 19
2. *Class Diagram* 19
3. *Activity Diagram* 20
4. *Sequence Diagram* 21
5. Kategori Kelayakan 49
6. Validasi Pengujian Halaman *Login* 74
7. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Admin 75
8. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Profil Admin 76
9. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Penduduk Admin 76
10. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kartu Keluarga Admin 77
11. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kelahiran Admin 78
12. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kematian Admin 79
13. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Domisili Admin 79
14. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Pendatang Admin 80
15. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan Penduduk Admin 81
16. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu *User* Admin 81
17. Validasi Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan penduduk *User* .. 82
18. Koefisien 83
19. Aspek Penilaian Ahli Desain 83
20. Rata-Rata Validasi Ahli 85
21. Pengujian Ahli Pengguna 86
22. Rata-Rata Validasi Ahli Pengguna 87

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Kerangka Pikir 25
2. Model *Waterfall* 26
3. Sistem Berjalan 28
4. Sistem yang Diusulkan..... 29
5. Sistem Admin yang Diusulkan Admin 30
6. Sistem *User* yang Diusulkan *User* 31
7. Diagram *Use Case Login* Admin 33
8. Diagram *Use Case* Kelola Halaman *Home* 34
9. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Menu Profil 34
10. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Menu Kelola Penduduk 35
11. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Laporan 35
12. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Pengguna/*User* 36
13. Diagram *Use Case* Mengajukan Permintaan 36
14. Diagram *Use Case* Pesan *User* 37
15. Diagram *Activity Login* Admin 37
16. Diagram *Activity* Tambah Admin 38
17. Diagram *Activity* Edit Admin..... 38
18. Diagram *Activity* Hapus Admin 39
19. Diagram *Activity* Cetak Laporan Admin..... 39
20. Diagram *Sequence* Admin 40
21. Diagram *Sequence User*..... 41
22. *Class Diagram* 42
23. Rancangan *Interface* Sistem *Home User*..... 42
24. Rancangan *Interface* Sistem Tampilan Menu Profil *User*..... 43
25. Rancangan *Interface* Sistem Tampilan Menu Permintaan *User*..... 43
26. Rancangan *Interface* Sistem *Login* 44
27. Rancangan *Interface* Sistem Beranda 44
28. Rancangan *Interface* Sistem Profil 45
29. Rancangan *Interface* Sistem Data Penduduk 45

30. Rancangan *Interface* Sistem Sirkulasi Penduduk 46
31. Rancangan *Interface* Sistem Laporan 46
32. Rancangan *Interface* Sistem Pengguna/*User* 47
33. Rancangan *Interface* Sistem Permintaan Penduduk 47
34. Rancangan *Interface* Sistem Pesan *User* 48
35. Tampilan Halaman *Login* Admin 52
36. Tampilan Halaman Utama Atau Beranda 53
37. Tampilan Halaman Menu Profil 53
38. Tampilan Halaman Menu Permintaan 54
39. Tampilan Halaman Menu Beranda Admin 54
40. Tampilan Halaman Menu Profil Admin 55
41. Tampilan Halaman Menu Tambah Profil Admin 55
42. Tampilan Halaman Menu Edit Profil Admin 56
43. Tampilan Halaman Menu Data Penduduk Admin 56
44. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Penduduk Admin 57
45. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Penduduk Admin 57
46. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Penduduk Admin 57
47. Tampilan Halaman Menu Detail Data Penduduk Admin 58
48. Tampilan Halaman Menu Edit Data Penduduk Admin 58
49. Tampilan Halaman Menu Data Kartu Keluarga (KK) Admin 59
50. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kartu Keluarga (KK) Admin 59
51. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kartu Keluarga (KK) Admin 60
52. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kartu Keluarga (KK) Admin 60
53. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kartu Keluarga (KK) Admin 61
54. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kartu Keluarga (KK) Admin 61
55. Tampilan Halaman Menu Data Kelahiran Admin 62
56. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kelahiran Admin 62
57. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kelahiran Admin 63
58. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kelahiran Admin 63
59. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kelahiran Admin 64
60. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kelahiran Admin 64
61. Tampilan Halaman Menu Data Kematian Admin 65

62. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kematian Admin 65
63. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kematian Admin 66
64. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kematian Admin 66
65. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kematian Admin..... 66
66. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kematian Admin..... 67
67. Tampilan Halaman Menu Data Pindah Admin..... 68
68. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pindah Admin..... 68
69. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pindah Admin 69
70. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pindah Admin 69
71. Tampilan Halaman Menu Detail Data Pindah Admin 69
72. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pindah Admin 70
73. Tampilan Halaman Menu Data Pendatang Admin 70
74. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pendatang Admin 71
75. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pendatang Admin..... 71
76. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pendatang Admin..... 72
77. Tampilan Halaman Menu Data Permintaan Admin..... 72
78. Tampilan Halaman Menu Data Pengguna/*User* Admin 73
79. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pengguna/*User* Admin 73
80. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pengguna/*User* Admin..... 74

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Lembar Laporan Data Penduduk Desa Lawewe 2024 96
2. Lembar Validasi Pengujian Aplikasi (*Black box*) 97
3. Lembar Penilaian Ahli Desain 109
4. Lembar Penilaian Ahli Pengguna 117
5. Dokumentasi 120

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet merupakan teknologi yang mendorong perkembangan manusia dalam melakukan aktifitas, salah satu manfaat dari perkembangan teknologi ini dapat mempermudah mendapatkan informasi dengan cepat. Perkembangan teknologi tidak akan dapat dihasilkan tanpa campur tangan sumber manusia untuk mengelola dan merawatnya dengan baik untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi. Komputer dan teknologi adalah alat bantu yang paling cepat. Penggunaan komputer bisa diterapkan dalam berbagai bidang dan semua kalangan, kemajuan teknologi inilah yang mengharuskan instansi mengikuti perkembangan teknologi dan terus meningkatkan kemampuannya di dalam mengelola data-data dan informasi (Yusondra, 2020).

Sistem informasi data penduduk dapat membantu tugas-tugas administrasi dalam pengelolaan data penduduk yang diharapkan dapat membantu administrasi dalam mengolah data serta laporan data penduduk. Sistem dapat mempermudah sistem kerja yang ada di kantor kelurahan, membuat proses data penduduk lebih efisien.

Menurut Kessy, dkk., (2021:81), kependudukan adalah ilmu yang mempelajari persoalan dan keadaan dina- mika kependudukan manusia, meliputi didalamnya ukuran, struktur, dan dis- tribusi penduduk, serta bagaimana jumlah penduduk berubah setiap waktu akibat kelahiran, kematian, perkawinan, migrasi dan mobilitas. Kependudukan juga merupakan data yang terdapat pada setiap Kantor Pemerintahan seperti Kantor Provinsi, Kantor Kabupaten, Kantor Camat maupun Kantor Desa

Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta selama ini masih mempunyai sistem yang belum terkomputerisasi sehingga menyulitkan dan memperlambat dalam proses pengolahan data penduduk, maka yang perlu dilakukan yaitu membuatkan sebuah sistem informasi berbasis *website*. Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakannya untuk mendukung operasi dan manajemen. Komponen dari sistem informasi ini

terdiri dari *hardware*, *software*, telekomunikasi, *database* dan data *warehouses*, serta sumber daya manusia dan prosedur.

Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta bertugas dan bertanggung jawab dalam pengelolaan serta penyimpanan data penduduk khususnya penduduk Desa Lawewe. Pengelolaan dan penyimpanan data pada kantor Desa Lawewe masih bersifat konvensional seperti masyarakat yang ingin mendapatkan surat keterangan pindah, keterangan datang, surat pengantar pembuatan KTP sementara, surat pengantar SKCK, surat keterangan usaha dan surat keterangan tidak mampu diharuskan datang membawa KK sebagai syarat kemudian bagian administrasi kantor menerima data dan mencatat dalam buku arsip administrasi kependudukan lalu diketik kemudian di print out diberikan kepada kepala desa untuk ditandatangani dan diserahkan masyarakat serta arsip kantor, cara tersebut mungkin menghabiskan banyak waktu karena masyarakat ingin buru-buru mengurus surat, bukan cuman satu masyarakat yang ingin mengurus surat-surat terkadang lebih dari satu dan mereka harus antri terlebih dahulu untuk mendapatkan surat itu membutuhkan waktu, karena dalam proses mengurus surat ada tiga tahapan yang harus dilakukan masyarakat yaitu antrian pertama di kantor desa untuk mengambil pengantar atau surat keterangan, antrian kedua ke kecamatan membutuhkan tanda tangan dari bapak camat dan yang terakhir antri di capil kabupaten, bahkan jika masyarakat sudah berada di capil membutuhkan antrian yang panjang karena bukan cuman satu desa yang mengurus surat ada dari desa-desa lain di kabupaten luwu utara. Untuk mengantisipasi hal itu dibutuhkan sistem informasi *website* data penduduk dan permintaan penduduk yang ingin dibuatkan surat pengantar, surat keterangan, dan surat-surat yang lain, jika adanya *website* ini masyarakat tidak perlu ke kantor desa lagi untuk mengurus surat tinggal mengajukan permintaan pembuatan surat dan staf desa akan membuatkan sesuai permintaan masyarakat berdasarkan dokumen yang dikirim, dan masyarakat hanya tinggal datang kekantor untuk mengambil surat atau pengantar yang dibutuhkan tanpa harus mengantri lagi.

Permasalahan selanjutnya yaitu pengelolaan dan penyimpanan data yang selama ini dilakukan mengakibatkan arsip data menumpuk, meningkatnya resiko kehilangan data akibat kelalaian, kesulitan mencari arsip data akibat data menumpuk jika sewaktu-waktu diperlukan. Kekurangan bagian staf admin di

Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan, belum adanya sistem *website* yang dapat menginput membuat laporan kepadatan penduduk, sehingga staf masih sulit untuk menginput data masyarakat dan mengetaui jumlah kepadatan penduduk.

Sistem informasi data penduduk berbasis *web* dapat membantu tugas-tugas administrasi dalam pengelolaan data penduduk yang diharapkan dapat membantu administrasi dalam mengolah data serta laporan data kependudukan. Sistem dapat mempermudah sistem kerja yang ada di kantor kelurahan, membuat proses data penduduk lebih efisien.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi Data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi Data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Manfaat Bagi Penulis

   Mengembangkan potensi diri dalam menganalisa dan menyelesaikan suatu permasalahan, dan mampu merancang serta membangun sistem informasi data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

2. Manfaat bagi Universitas Cokroaminoto Palopo

   Sebagai bahan acuan atau pedoman bagi institusi Prodi Informatika dalam mengembangkan pengetahuan tentang sistem informasi data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

3. Manfaat bagi Kantor Desa Lawe natan Baebunta Selatan

a. Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan memudahkan Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan dalam mengelola informasi data penduduk.

b. Masyarakat dan Bagi Umum

Memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi data penduduk tanpa harus datang lagi bertanya ke kantor desa untuk bertanya apakah surat permohonan untuk membuat KTP, KK, SKCK, surat pindah, dll telah jadi.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini di antaranya yaitu:

1. Membuat sistem informasi data penduduk berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.
2. Aplikasi ini khusus di buat untuk Desa Lawewe.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP*, *MySQL*, *HTML*, *XAMPP* dan *Sublime text 3*.
4. *Website* ini hanya menampung data laporan penyuluh pertanian lapangan.
5. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* (*R&D*) dan model *waterfall*.
6. Menghasilkan *Web* untuk merekap data penduduk di Desa Lawewe.
7. Penelitian ini dilakukan di Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori merupakan landasan penulisan dalam mengkaji ilmu pengetahuan berdasarkan teori-teori yang ada. Penulis akan menjelaskan materi yang berkaitan dengan judul yang telah di ajukan.

1. Perancangan

Menurut Adiguna (dalam Azis, dkk.,, 2020:2) Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Suhaimi (2020:299) menjelaskan perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Yoga, dkk., (2022:274) menjelaskan perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Krisno dan Nirsal (2023:25) menjelaskan perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Sedangkan menurut Nugroho (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:25), Perancangan adalah langkah awal dalam

membuat sebuah sistem dan proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah proses untuk mendesain sebuah sistem baru yang menyangkut masalah ataupun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun atau merancang sebuah sistem, sehingga mampu menyelesaikan masalah.

2. Sistem Informasi

Yoga, dkk., (2022:274) menyatakan sistem informasi merupakan fokus utama dari studi untuk disiplin sistem informasi dan organisasi informatika. Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengolah, dan menyebarkan informasi dalam organisasi.

Krisno dan Nirsal (2023:25) mengatakan sistem informasi ialah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Kadir (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:28) sistem informasi ialah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen-komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa “Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka dapat diambil kesimpulan sistem informasi merupakan fokus utama kajian dalam bidang ilmu informasi dan organisasi informasi. Ini adalah jaringan komponen manusia, mesin, dan data yang mengatur, mengumpulkan, dan berbagi informasi dalam suatu organisasi. Sistem yang mengelola kebutuhan pengumpulan data yang akurat, mendukung operasi organisasi, dan memberikan informasi strategis kepada pemangku kepentingan.

a. Sistem

Krisno dan Nirsal (2023:25) menjelaskan sistem adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran.

Menurut Tukino (dalam Maydianto dan Muhammat, 2021:51), sistem dapat dikatakan sebagai sebuah rangkaian jaringan kerja dari berbagai elemen - elemen yang saling berhubungan guna untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Erawati (dalam Maydianto dan Muhammat, 2021:51), sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul guna untuk mencapai sebuah tujuan serta melakukan suatu kegiatan.

Sistem menurut (Andrianof, 2018) gabungan dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk sebuah satu kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran.

Dari beberapa pernyataan diatas mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

b. Informasi

Menurut Simatupang dan Sianturi (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:27), Informasi merupakan data yang sudah diolah dan memiliki makna bagi penggunanya dalam pengambilan keputusan dan setiap informasi harus di cek akurasi dan relevansinya sehingga dapat memberikan umpan balik (*feedback*) yang positif bagi penggunanya.

Menurut Halomoan (dalam Maydianto dan Muhammat, 2021:51), informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya.

Menurut Tukino (dalam Maydianto dan Muhammat, 2021:51), informasi merupakan sebuah data yang dikelolah menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan.

Dari berbagai pendapat berdasarkan penelitian diatas mengenai pengertian informasi dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sesuatu yang mengandung makna yang sangat penting dalam kegiatan proses pengambilan

keputusan.

3. Data

Menurut Julianti, dkk., (dalam Ardiata dkk.,, 2020:3) data merupakan himpunan dari simbol atau fakta mentah yang tidak mempunyai arti dan nilai apapun secara tersendiri. Secara konseptual, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas dan transaksi, yang tidak mempunyai makna atau tidak berpengaruh secara langsung kepada pemakai. Data juga sering kali disebut sebagai bahan mentah informasi. Maka dari itu dengan melalui suatu proses maka data akan disajikan sebagai sebuah informasi. Adapun pengertian pengolahan data adalah suatu proses merubah event tanpa nilai apapun kemudian dilakukan suatu kegiatan sehingga event tersebut dapat memberikan suatu keputusan yang berarti.

Menurut Fitri Ayu (dalam Iqromi, 2020:13), Data yaitu suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol- simbol gambar- gambar, angka-angka, huruf atau simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi.

Menurut Rini (dalam Iqromi, 2020:13), Data merupakan fakta atau bagian dari mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf.

Sutabari (2005) dalam buku sistem informasi, data merupakan bahan mentah untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Dengan kata lain, data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik buruknya, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. (Fitri Ayu, et, all, 2018).

Menurut Ayu (dalam Iqromi, 2020:13), data merupakan bahan mentah untuk diolah yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Dengan kata lain, data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik buruknya, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai.

Dari berbagai pendapat berdasarkan penelitian diatas mengenai pengertian data dapat disimpulkan bahwa data adalah suatu bentuk informasi yang tidak mengandung fakta atau informasi apapun. Ini adalah deskripsi seseorang, perilaku, aktivitas, atau transaksinya, tanpa makna atau pengaruh apa pun. Data sering kali dianggap sebagai sumber informasi, namun data juga dapat dimanipulasi melalui suatu proses. Data adalah suatu bentuk informasi yang digunakan untuk mengambil

keputusan, dan keakuratannya bergantung pada sifat dan hubungannya dengan hasil yang diharapkan.

Pendataan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menyediakan dua jenis data: tipe pertama, yang mengacu pada proses atau metode pengumpulan data, dan tipe kedua, yang menyangkut pengumpulan data. Fungsi pendataan penduduk yaitu untuk mengetahui adanya pertumbuhan penduduk di suatu daerah dan negara, mengetahui banyaknya jumlah penduduk disuatu daerah dan negara. Tujuan dari pendataan yaitu mengetahui perubahan penduduk dari waktu ke waktu dalam suatu periode, mengetahui jumlah, sebaran, dan kepadatan penduduk pada setiap wilayah, dan mengetahui berbagai informasi tentang kependudukan, seperti angka kelahiran, kematian, migrasi, dan berbagai faktor yang memengaruhinya. Keunggulan dari pendataan yaitu suatu negara akan merasakan manfaatnya berupa mengetahui jumlah pertumbuhan penduduk. Pertumbuhan penduduk ini sangat penting untuk diketahui oleh suatu negara agar bisa mengategorikan apakah wilayah tersebut termasuk wilayah yang padat penduduk atau tidak.

4. Penduduk

Kessy, dkk., (2021:81) menjelaskan kependudukan adalah ilmu yang mempelajari persoalan dan keadaan dinamika kependudukan manusia, meliputi didalamnya ukuran, struktur, dan distribusi penduduk, serta bagaimana jumlah penduduk berubah setiap waktu akibat kelahiran, kematian, perkawinan, migrasi dan mobilitas. Kependudukan juga merupakan data yang terdapat pada setiap Kantor Pemerintahan seperti Kantor Provinsi, Kantor Kabupaten, Kantor Camat maupun Kantor Desa.

Aang, dkk., (2022:2) mengemukakan kependudukan adalah rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam penerbitan dokumen dan data kependudukan melalui pendaftaran penduduk, pencatatan sipil, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pendayagunaan hasilnya untuk pelayanan publik dan pembangunan sektor lain.

Dari berbagai pendapat berdasarkan penelitian diatas mengenai pengertian penduduk dapat disimpulkan bahwa kependudukan adalah ilmu yang mempelajari persoalan dan keadaan dinamika kependudukan manusia, meliputi ukuran, struktur, dan distribusi penduduk, dan rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam

penerbitan dokumen dan data kependudukan.

Penduduk adalah kumpulan manusia yang menempati wilayah geografi dan ruang tertentu. Penduduk mempunyai fungsi dalam pembangunan sebuah negara. Penduduk adalah objek sekaligus subjek dari pembangunan dalam sebuah negara. Penduduk sebagai objek pembangunan artinya bahwa tujuan pembangunan adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Tujuan penduduk yaitu untuk melakukan interaksi antar ruang yakni memenuhi kebutuhan mereka yang tidak dapat dipenuhi di desa tempat tinggal mereka. Interaksi antar ruang ini melibatkan pergerakan penduduk dari desa ke tempat lain, seperti kota atau pusat-pusat perdagangan. Beberapa tujuan interaksi antar ruang penduduk dari desa-desa adalah:

a. Pekerjaan dan mata pencaharian: banyak penduduk desa mencari pekerjaan di luar desa karena di daerah perkotaan atau pusat perdagangan terdapat lebih banyak peluang pekerjaan dan mata pencaharian yang beragam.
b. Pendidikan: banyak penduduk desa yang berpindah ke kota untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik di sekolah-sekolah atau universitas yang terletak di sana.
c. Kesehatan: fasilitas kesehatan seperti rumah sakit dan klinik-klinik umumnya terdapat di kota-kota besar, sehingga penduduk desa yang memerlukan layanan kesehatan seringkali perlu berpergian ke kota.
d. Perdagangan dan pelayanan: penduduk desa kadang-kadang harus pergi ke kota untuk berbelanja barang-barang atau mendapatkan layanan yang tidak tersedia di desa, seperti perbankan, layanan hukum, dan lain-lain.
e. Acara-acara khusus: penduduk desa mungkin perlu bepergian ke kota untuk menghadiri acara-acara khusus seperti pernikahan, reuni, atau acara keagamaan.

5. *Website*

Menurut Dulhari (dalam dalam Krisno dan Nirsal, 2023:25), *Website* merupakan suatu sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang disimpan di *web* server internet yang disajikan

dalam bentuk *hypertext.* Sebuah situs *web* terdiri dari halaman-halaman yang diterbitkan oleh *web server.*

Menurut Makhabbah dan Agung (dalam Ardiata, dkk., 2020:4), *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman *(hyperlink).*

Menurut Elgamar (dalam Sonny dan Sestri, 2021:53), *Website* adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara, ataupun gabungan dari semuanya. *Website* bersifat *multiplatform* yang artinya dapat dibuka dari segala perangkat atau *device* yang terhubung dengan jaringan internet. Walaupun teknologi ini sudah cukup lama digunakan, namun saat ini masih banyak sekali perusahaan-perusahaan yang masih menggunakan *website* dalam menampilkan profil perusahaan (*company profile*), menjual produk, ataupun sebagai sistem yang dapat digunakan oleh pelanggan.

Menurut Mara (dalam Iqromi 2022:6), *Website* adalah sebuah *sotware* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen pada suatu *web* yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet.

Dari berbagai pendapat berdasarkan penelitian diatas mengenai pengertian *website* dapat disimpulkan bahwa situs *web* adalah sistem dengan informasi yang disimpan dalam teks, grafik, gambar, dan format lain di server internet, kumpulan data yang mencakup teks, grafik, gambar, video, dan tautan, membentuk jaringan tautan. Situs *web* bersifat *multiplatform* dan dapat dibuat di perangkat apapun yang terhubung ke internet. Meski banyak digunakan, namun banyak perusahaan yang masih menggunakan *website* untuk profil perusahaan, penjualan produk, atau sebagai sistem untuk pelanggan. Fungsi utama dari *website* yaitu membantu informasi, yang digunakan untuk mengubah pengunjung situs *web*, dan pengelola *website* membantu formulir agar pengunjung membantu alamat email dan informasi lainnya. *Website* bertujuan sebagai media informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh pengguna internet, dan sebagai sarana edukasi seperti tutorial, tips dan

trik. Keunggulan dari *website* yaitu memiliki jangkauan pasar yang sangat luas, bisa diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, akses Informasi yang sangat mudah.

6. *MySQL*

Yoga, dkk., (2022:274) mengemukakan *MySQL* adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel.

Menurut Lestanti dan Susana (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:26), *MySQL* merupakan sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang di distribusikan 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 Madcom (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:27), *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 sistem (DMS).

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

Mysql berfungsi untuk mengelola dan membuat *database* dari sisi server yang memuat berbagai informasi dengan menggunakan bahasa *SQL*. Dalam data *science* fungsi lain dari *MySQL* digunakan untuk melakukan *query* dataset dalam jumlah besar agar dapat memudahkan pengguna dalam mengakses dataset tersebut dalam bentuk string atau teks. Tujuan *MySQL* yaitu sebagai *database*, keunggulan dari *MySQL* yaitu menawarkan keamanan data dan *transaction processing support*. Ini sangat bermanfaat untuk memastikan data aman, terutama bagi *e-commerce* yang sering melakukan transaksi keuangan.

7. *XAMPP*

Tumini dan Mauna (2021:14) mengemukakan *XAMPP* adalah server yang

paling banyak digunakan untuk keperluan belajar *PHP* secara mandiri, terutama bagi programmer pemula" (Jubilee Enterpise, 2018:3). *XAMPP* adalah paket instalasi program yang terdiri atas program *apache HTTP* Server, *MySQL*, *database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan perl.

Menurut Abdullah (dalam Tuti, dkk.,, 2020:38), *XAMPP* adalah salah satu paket installer yang berisi *apache* yang merupakan *web* server tempat menyimpan file-file yang diperlukan *website*, dan *phpmy*admin sebagai aplikasi yang digunakan untuk perancangan *database MySQL*. Sedangkan menurut *enterprise* (dalam Tuti dkk.,, 2020:38), *XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap, gampang digunakan programmer *PHP* pemula karena yang perlu digunakan hanyalah menjalankan salah-satu module bernama *apache* yang dapat memproses *PHP*.

Menurut Praelsetyo & Susanti (dalam Sofyan dkk.,, 2020:26), *XAMPP* adalah sebuah *software web* server *apache* yang di dalamnya sudah tersedia *database* server *MySQL* dan dapat mendukung pemograman *PHP*.

Timbo dan Dede (2020:) mengemukakan *XAMPP* adalah perangkat lunak (*free software*) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kombinasi dari beberapa program. Fungsi *XAMPP* sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri *(localhost)*, yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP* Server, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web* server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman *web* yang dinamis. Untuk mendapatkanya *XAMPP* anda dapat mendownload langsung dari *web* resminya. Dan berikut beberapa definisi program lainnya yang terdapat dalam *XAMPP*. Server *HTTP Apache* atau Server *Web*/WWW *Apache* adalah server *web* yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi seperti (Unix, BSD, Linux, *Microsoft Windows* dan Novell *Netware* serta *platform* lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web*/www ini menggunakan *HTTP*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan di atas maka

dapat ditarik kesimpulan bahwa *XAMPP* merupakan server pembelajaran *PHP* populer yang digunakan oleh banyak pelajar. Termasuk *Apache HTTP* Server, *MySQL*, *database*, dan terjemahan bahasa untuk *PHP* dan *Perl*. Cabang *localhost* server berisi beberapa program, termasuk *Apache HTTP* Server, *database MySQL*, dan terjemahan bahasa untuk *PHP* dan *Perl*. *XAMPP* tersedia di bawah lisensi publik umum GNU dan merupakan server *web* sederhana yang dapat menangani halaman *web* dinamis. Server *HTTP Apache* adalah server *web* yang digunakan di berbagai sistem operasi.

Fungsi *Xampp* adalah sebagai server yang berdiri sendiri *(localhost)*, yang terdiri atas program *Apache HTTP Server, MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Tujuan dari *Xampp* yaitu pengguna dapat mengelola *database* yang berada di *localhost* tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses *web* server. Keunggulan dari *Xampp* yaitu, *Xampp* gratis diunduh dan digunakan, data yang aman, dapat digunakan untuk semua sistem operasi, kapasitas yang cukup, kecepatan proses, memiliki banyak fitur.

8. *PHP*

Yoga, dkk., (2022:275) menyatakan *PHP* merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan sebuah bahasa *script* tingkat tinggi yang dipasangkan pada dokumen *HTML*. Sebagian besar sintaks *PHP* mirip dengan bahasa C, java, dan *perl*. Namun, *PHP* terdapat beberapa fungsi yang lebih spesifik. *PHP* digunakan untuk merancang yang sifatnya dinamis dan dapat bekerja secara otomatis. *Web* dinamis yang bisa dibuat dengan menggunakan *PHP* adalah situs *web* yang bisa menyesuaikan tampilan konten tergantung kebutuhan atau situasi. *Web* dinamis juga dapat menyimpan data ke dalam *database*, membuat halaman yang berubah ubah sesuai dengan permintaan pengguna, dan lain sebagainya. Dalam pembuatan *web*, kode *PHP* biasanya disisipkan ke dalam dokumen HTML. *PHP* disebut juga sebagai *scripting language* karena memiliki fitur tersebut.

Menurut Kadir (dalam Krisno dan Nirsal, 2023:26), *PHP* adalah (*PHP Hypertext Processor*) merupakan salah satu bahasa pemrograman berbentuk *scrip* yang sangat populer dalam pembuatan aplikasi *web*. *PHP* tergolong sebagai *open source*, yang *implisit* berarti kita bisa menggunakannya tanpa perlu membelinya.

Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi server maka *PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi *web application*. *PHP* telah menjadi bahasa *scripting* untuk keperluan umum yang pada awalnya hanya digunakan untuk pembangunan *web* yang menghasilkan halaman *web* dinamis.

Menurut Rahmasari (dalam Ardiata dkk.,, 2020:5), *PHP* merupakan singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*". *PHP* adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada *HTML*. Sebagian besar sintaknya mirip dengan bahasa pemrograman C, Java, ASP dan perlu ditambah beberapa fungsi *PHP* yang spesifik dan mudah di mengerti. *PHP* digunakan untuk membuat tampilan *web* menjadi lebih dinamis, dengan *PHP* anda bisa menampilkan atau menjalankan beberapa file dalam satu file dengan cara di *include* dan *require*. *PHP* itu sendiri sudah dapat berinteraksi dengan beberapa *database* walaupun dengan kelengkapan yang berbeda yaitu seperti DBM, *MySQL*, *Oracle*.

Menurut Julianti, dkk., (dalam Ardiata, dkk.,, 2020:5) *PHP* merupakan singkatan dari *Perl Hypertext Processor* dan merupakan bahasa yang disertakan dalam dokumen *HTML* sekaligus bekerja di sisi server (server-server *HTML-embedded scripting*).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah di jelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *PHP* adalah bahasa *scripting* yang berasal dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa *scripting* yang berbasis *HTML*. Ini memiliki kesamaan dengan bahasa seperti, Java, dan Perl tetapi memiliki fungsi yang lebih spesifik. *PHP* digunakan untuk membuat situs *web* yang dapat merespon konten tertentu, menyimpan data dalam *database*, dan membuat pernyataan kompleks. *PHP* sering digunakan dalam pengembangan *web* dan bersifat *open-source*, memungkinkan pengguna untuk menggunakannya tanpa perlu menyediakannya. *PHP* digunakan untuk membuat situs *web* lebih dinamis, termasuk memasukkan dan membutuhkan file. Itu dapat berinteraksi dengan berbagai *database*, termasuk *DBM, MySQL*, dan *Oracle*.

Fungsi *PHP* dalam *web programming* yaitu untuk mengelola konten dinamis, *database, session tracking*, dan bahkan keseluruhan situs *e-commerce.* Tujuan PHP adalah untuk mencatat jumlah pengunjung pada *home*page atau halaman beranda *website*, tujuan umum yaitu bahasa pemrograman php ini sangat

berguna untuk pengembangan suatu *website* serta yang paling penting yaitu dapat bekerja dengan server. Keunggulan *PHP* Dapat dijalankan pada berbagai *operating* sistem, Misalnya: *Windows, LINUX*, dan *Mac OS*. Dapat dijalankan diberbagai *web*server misalnya: *Apache*, Microsoft IIS, Caudium, PWS. *Database* yang dapat digunakan: *MySQL*, *PostgreSQL*, *Oracle*, *Microsoft Access*, *Interbase* untuk *PHP* 5 support *Object Oriented Programming* (*OOP*) *PHP* adalah pemrogaman yang sangat handal dimana dapat dikembangkan secara offline maupun online.

9. *Sublime Text*

Sonny dan Sestri (2021:54) menyatakan *Sublime text* merupakan salah satu jenis *software* aplikasi yang tergolong dalam jenis text editor. Aplikasi ini di desain untuk melakukan editor teks yang mana digunakan untuk kepentingan programmer dalam mengetikan coding. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang memiliki daya tarik tersendiri, dan cukup banyak digunakan oleh kalangan programmer.

Tumini dan Mauna (2021:13) menyatakan *Sublime text* merupakan perangkat lunak text editor yang di gunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi. *sublime text* memiliki plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu *sublime text* juga memiliki desain yang simpel dan keren sehingga terlihat elegan untuk sebuah syntax editor.

Abdurahman, dkk., (2019:45) Menyatakan *Sublime text* merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi. *Sublime text* mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer. Selain itu, *sublime text* juga memiliki desain yang simpel dan keren menjadikan *sublime text* terkesan elegan untuk sebuah *syntax* editor. Selain ringan, IDE ini memiliki kecepatan proses simpan dan buka file. Tidak heran kalau IDE ini paling banyak digunakan terutama dikalangan programmer berbasis *web*. *Sublime text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai *platform operating* sistem dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull.* Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages.*

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dijelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *sublime text* adalah perangkat lunak editor teks

gratis yang dirancang bagi programmer untuk belajar coding. Ini memiliki antarmuka yang sederhana dan kuat, membuatnya mudah digunakan dan dipelihara. Ia juga dilengkapi plugin yang menyederhanakan proses pembuatan dan penyimpanan file. *Sublime text* kompatibel dengan berbagai sistem operasi dan dapat diadaptasi ke berbagai platform menggunakan Phyton API. Terinspirasi oleh Vim, *sublime text* serbaguna dan kuat.

Sublime text berfungsi dalam menulis sejumlah *code script* serta dapat mendukung berbagai jenis file. Tujuan dari *sublime text* yaitu untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. keunggulan memakai *software sublime text* yaitu, membuat struktur dan elemen *PHP/HTML* lebih gampang, pembuatan comment lebih cepat, bisa merubah text dalam jumlah banyak, menggandakan baris syntax.

10. *HTML*

Menurut Sulistiono (2018), mengemukakan *HTML* (*HyperText Markup Language*) adalah sebuah bahasa mareka yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi seperti gambar, teks, video dan suara pada penjelajah *web* internet, yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud terintegrasi.

Menurut Abdulloh (2018), mengungkapkan bahwa *HTML* merupakan singkatan dari *hypertext markup language* yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *website*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *HTML* atau *hypertext markup language* merupakan bahasa *web* yang digunakan untuk membuat halaman *web* berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari *web* dan menghasilkan wujud terintegrasi.

Fungsi dari *hatim* yaitu, berfungsi untuk membuat struktur *website* hingga menyusun format teks dan gambar pada halaman *web*. Tujuan dari *HTML* yaitu untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan *web*. Keunggulan dari *HTML* yaitu memiliki sumber komunitas yang cukup besar dengan pengguna yang luas. Tidak hanya itu, keunggulan lainnya adalah *HTML* mudah untuk dipelajari oleh seorang *web developer* pemula. Kelebihan lainnya adalah *HTML* merupakan bahasa

pemrograman yang gratis atau *open source*.

11. UML *(Unified Modeling Languange)*

Menurut pendapat Sonataa dan Sarib (2019:23) mengatakan bahwa UML adalah salah satu *tool*/model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object-oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue* print, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. Berikut adalah jenis-jenis *diagram* UML.

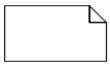
a. Diagram *Use Case*

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case* (Rosa & Sahaluddin, 2015).

1) Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi.
2) *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 1. *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan u*se case*
2		*Extend*	Menspesifikasikan bahwa u*se case* target memperluas perilaku dari u*se case* sumber pada suatu titik yang diberikan.
3		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas

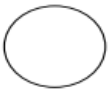
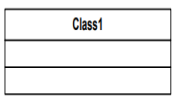
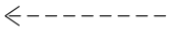
5		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi prilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (*ancestor*).
6		*Association*	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. 7 Note Elemen fisik yang eksis saat aplikasi
7		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
8		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi.

Sumber: Sonataa dan Sarib (2019)

b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Rosa & Shalahuddin, 2015).

Tabel 2. *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Generalization*	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi.
No	Gambar	Nama	Keterangan
2		*Interface*	Sama dengan konsep *Interface* dalam pemrograman berorientasi objek.
3		*Class*	Himpunan dari objek objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		*Realization*	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
5		*Dependency*	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.

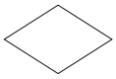
Sumber: Sonataa dan Sarib (2019)

c. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan sebuah proses dari sebuah sistem. Menurut Rosa & Shaluddin (2015) *activity diagram* atau *diagram* aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses menu atau bisnis yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1) Rancang proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2) Pengelompokkan tampilan dari sistem dimana setiap aktivitas dianggap memiliki rancang antar muka tampilam.
3) Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Tabel 3. *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Activity*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
2		*Decision*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
3		*Intital Node*	Status awal aktivitas sistem, sebuah *Diagram* memiliki sebuah status awal.
No	Gambar	Nama	Keterangan
4		*Activity Final Node*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah *Diagram* aktifitas memiliki sebuah status akhir.
5		*Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas penggabungan menjadi satu.

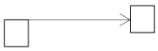
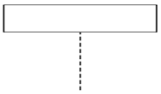
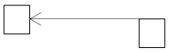
Sumber: Sonataa dan Sarib (2019)

d. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah sebuah gambar yang menampilkan atau memperhatikan interaksi-interaksi antara objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015) *diagram*

squence menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima objek. Oleh karena itu, untuk menggambarkan *diagram squence* harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta mode-mode yang dimiliki kelas yang diinstansi menjadi objek. Berikut beberapa contoh simbol-simbol *diagram sequence.*

Tabel 4. *Sequence Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
2		*Life Line*	Objek *Entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.

Sumber: Sonataa dan Sarib (2019)

UML memiliki fungsi untuk membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak. Tujuan UML bisa disimpulkan yaitu untuk menyajikan tool analisis, desain, dan implementasi sistem berbasis *software* bagi para programmer. Dengan begitu, industri yang menggunakan *UML* bisa lebih maju dengan adanya *tool visual modeling* ini. Keunggulan *UML* yaitu memungkinkan para pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan sistem secara visual dalam bentuk diagram, yang dapat membantu memahami kompleksitas sistem, mengevaluasi dan memperbaiki arsitektur perangkat lunak, dan berkomunikasi dengan para *stakeholder.*

12. Teknik Pengujian Sistem (*Black Box Testing*)

Menurut pendapat Wahyu dkk., (2018:207) mengatakan bahwa *black box testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan, Estimasi

banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid.

Pendekatan *black box testing* ini melakukan pengujian terhadap fungsi operasional *software*. Pendekatan ini biasanya dilakukan oleh penguji yang tidak ikut serta dalam pengkodean *software*. Kategori *error* yang akan diketahui melalui *Black box testing* yaitu fungsi yang hilang atau tak benar, *error* dari antar-muka, *error* dari struktur data atau akses eksternal *database* dan *error* dari kinerja atau tingkah laku.

Tujuan *black box testing* yaitu menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi. Keunggulan dari *black box testing* yaitu menguji suatu aplikasi, penguji tidak perlu memiliki pengetahuan terkait bahasa pemrograman tertentu. Penguji aplikasi tidak perlu memeriksa kode program.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian studi pustaka dilakukan terhadap hasil penulisan ilmiah, sebagai sumber referensi dan sebagai sumber bahan referensi bagi sistem yang akan di buat nantinya. Sehingga hasil penelitian ini sangat relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan baik dari segi desain maupun dari objek penelitian meskipun diterapkan dengan sistem yang berbeda.

1. Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh Kessy, dkk., (2022) yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis *Web* Di Desa Tanjung Tawang Kecamatan Muara Pinang" hasil yang dicapai adalah terciptanya sistem yang lebih baik yang dapat mempermudah pendataan penduduk, sistem kerja pada kantor desa dan pelayanan terhadap masyarakat.
2. Penelitian yang kedua dilakukan oleh Grasiana, dkk., (2022) yang berjudul "Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Barat kecamatan Detusoko Kabupaten *Endeberbasis Web*" tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi pendataan penduduk dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* Pada penulisan ini penulis

menggunakan metode pendekatan *deskripstif kualitatif*. Adapun metode perancangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *sequence* metode pengujian yang digunakan penulis ialah *black box* testing. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu mengatasi masalah-masalah pendataan penduduk di Desa Detusoko Barat.

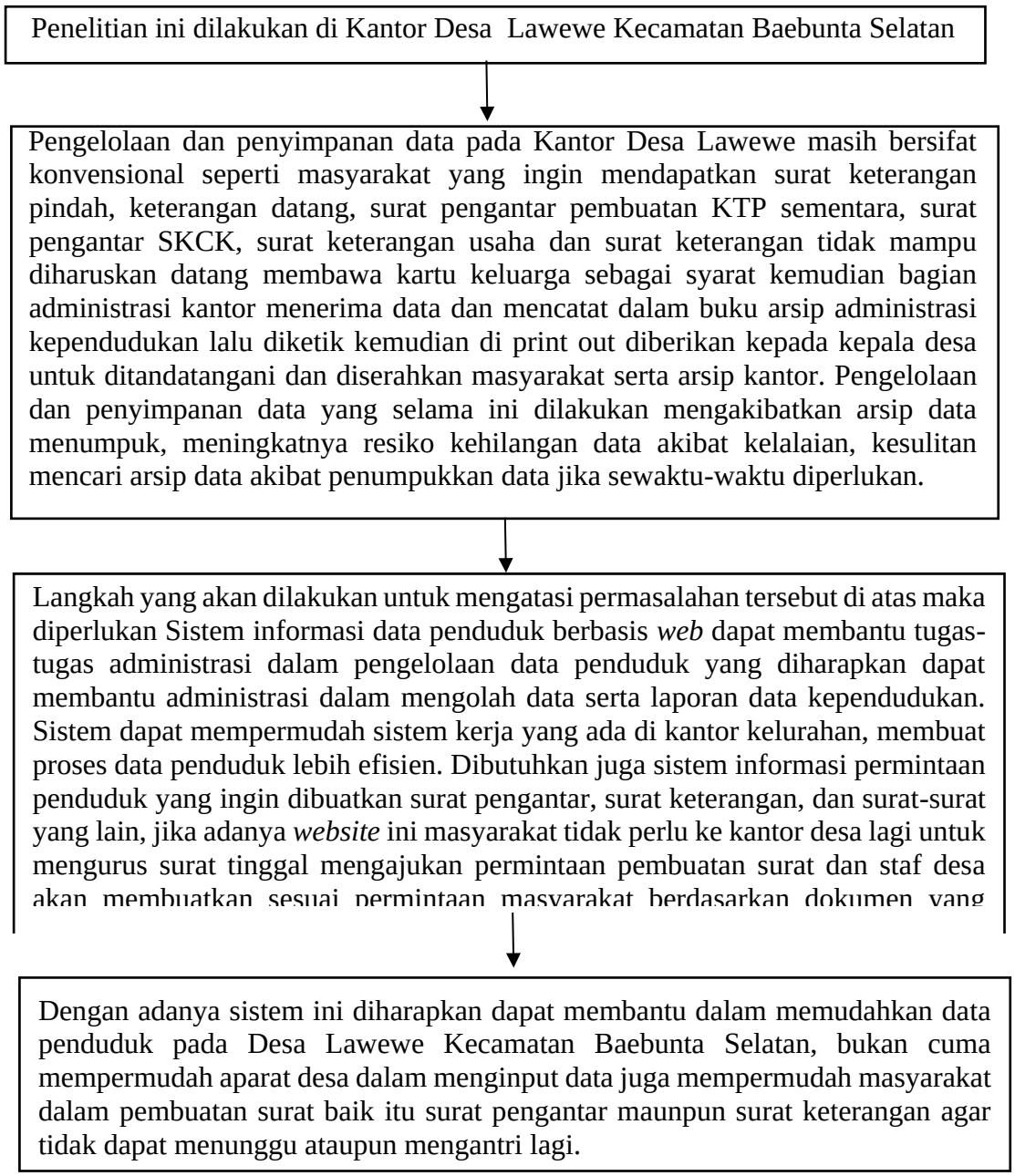
3. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Aang, dkk., (2022) yang berjudul "Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Berbasis *Web* Untuk Desa Persiapan Pajangan" Dalam hal ini penulis bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem informasi pengolahan data penduduk berbasis *web* untuk desa persiapan pajangan dalam melakukan penyimpanan data dan pengolahan data penduduk agar data-data yang di simpan menjadi aman serta dalam mudah dalam pengolahan, pencarian, dan penyajian data oleh pemerintahan desa kepada masyarakat.
4. Penelitian yang keempat di lakukan oleh Astria, dkk., (2022) yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Berbasis *Web* pada Kelurahan Lokoboko Kecamatan Ndona" Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan kemudahan kepada aparat desa dalam pengisian data desa menggunakan *Website HTML*. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi, pendampingan dan pelatihan kepada aparat desa dalam menggunakan *website HTML*. Hasil yang didapat adalah data yang diambil dari masyarakat diinput melalui *web* yang dibuat dan data tersebut tertata dengan baik sehingga dapat tersaji dengan rapi.
5. Penelitian yang kelima dilakukan oleh Siti dan Ferdinandus, (2021) yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Penduduk di kantor Kelurahan Kota ratu Kabupaten Ende" Penelitian ini bertujuan untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Penduduk di kantor kelurahan kota ratu kabupaten ende, sehingga dapat memudahkan pegawai kelurahan dalam melakukan proses pendataan penduduk dan laporan bulanan. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *sequence* . Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan studi pustaka. Penelitian ini juga dapat menghasilkan sebuah

sistem informasi pendataan penduduk yang dapat menyajikan informasi secara cepat dan efisien serta dapat menyajikan laporan yang diperlukan.

2.3 Kerangka Pikir

Adapun langkah-langkah yang akan peneliti lakukan dalam pembuatan *Website* tersebut yaitu merancang sistem informasi data penduduk berbasis *web* di Desa Lawewe kecamatan baebunta selatan.

Adapun kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

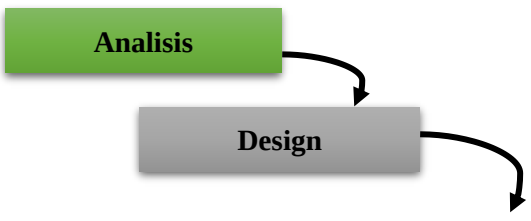


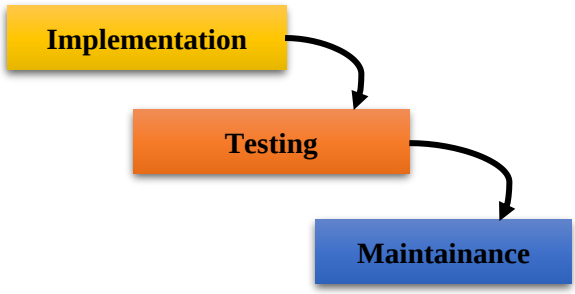
Gambar 1. Kerangka Pikir

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian *Research and Development* (*R&D*). penelitian pengembangan ini dilakukan menggunakan metode *waterfall* (Hardiana, Akramunnisa, J. B.Lenda, 2021:106). Model *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematik dan berurutan. Adapun tahapan-tahapan penelitian yang digunakan yaitu: Analisis, Design, implementation, Testing, Maintainance.





Gambar 2. Model *Waterfall*

Sumber: Ersandi Billah (2019)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian yaitu Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Dengan waktu penelitian yang di lakukan di mulai dari Maret – Juni 2023.

3.3 Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Analisis

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau prilaku objek sasaran. Lokasi yang menjadi pengamatan peneliti yaitu Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

2) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara. dimana peneliti dan pihak staf kantor Desa Lawewe bertatap muka untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan sebagai acuan dalam pembuatan *Website*.

3) Studi Pustaka / Literatur

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

4) Metode Dokumentasi

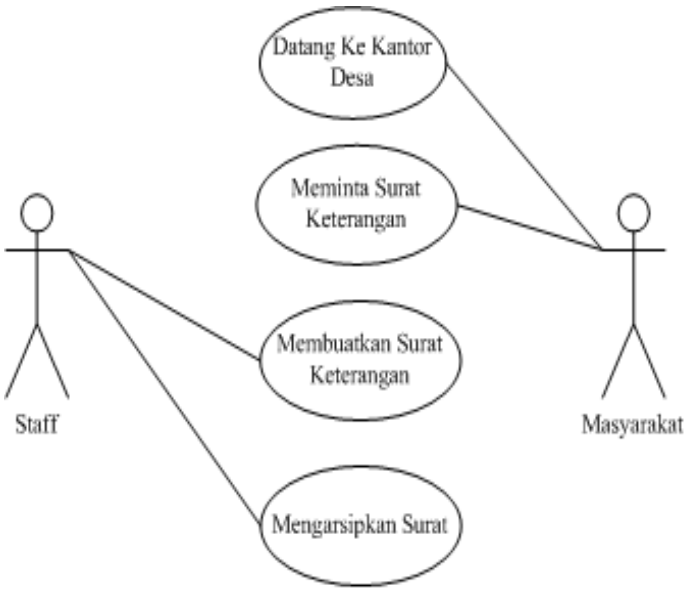
Metode ini dapat diartikan sebagai cara pengumpulan data dengan cara memanfaatkan data-data berupa buku, catatan (dokumen) sebagaimana dijelaskan oleh Sanapiah Faesal sebagai berikut: metode dokumenter, sumber informasinya berupa bahan-bahan tertulis atau tercatat. Pada metode ini petugas pengumpulan data tinggal mentransfer bahan-bahan tertulis yang relevan pada lembaran-lembaran yang telah disiapkan untuk mereka sebagaimana mestinya.

b. Analisis sistem

Analisis sistem adalah menganalisis keadaan atau peristiwa yang sedang berjalan, dengan mencari masalah dan menganalisis apa yang diperlukan untuk mengatasi masalah. Dalam analisis sistem ini dilakukan untuk menemukan sebuah masalah yang ada pada sistem tersebut dan memberikan sebuah gambaran sistem yang akan diusulkan. Adapun sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan.

1) Sistem yang sedang berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan digunakan untuk mengindentifikasi dan mengevaluasi masalah dan kendala yang terjadi sehingga dapat diusulkan suatu rancangan untuk perbaikan. Adapun analisis sistem yang berjalan Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta seperti pada gambar dibawah ini:

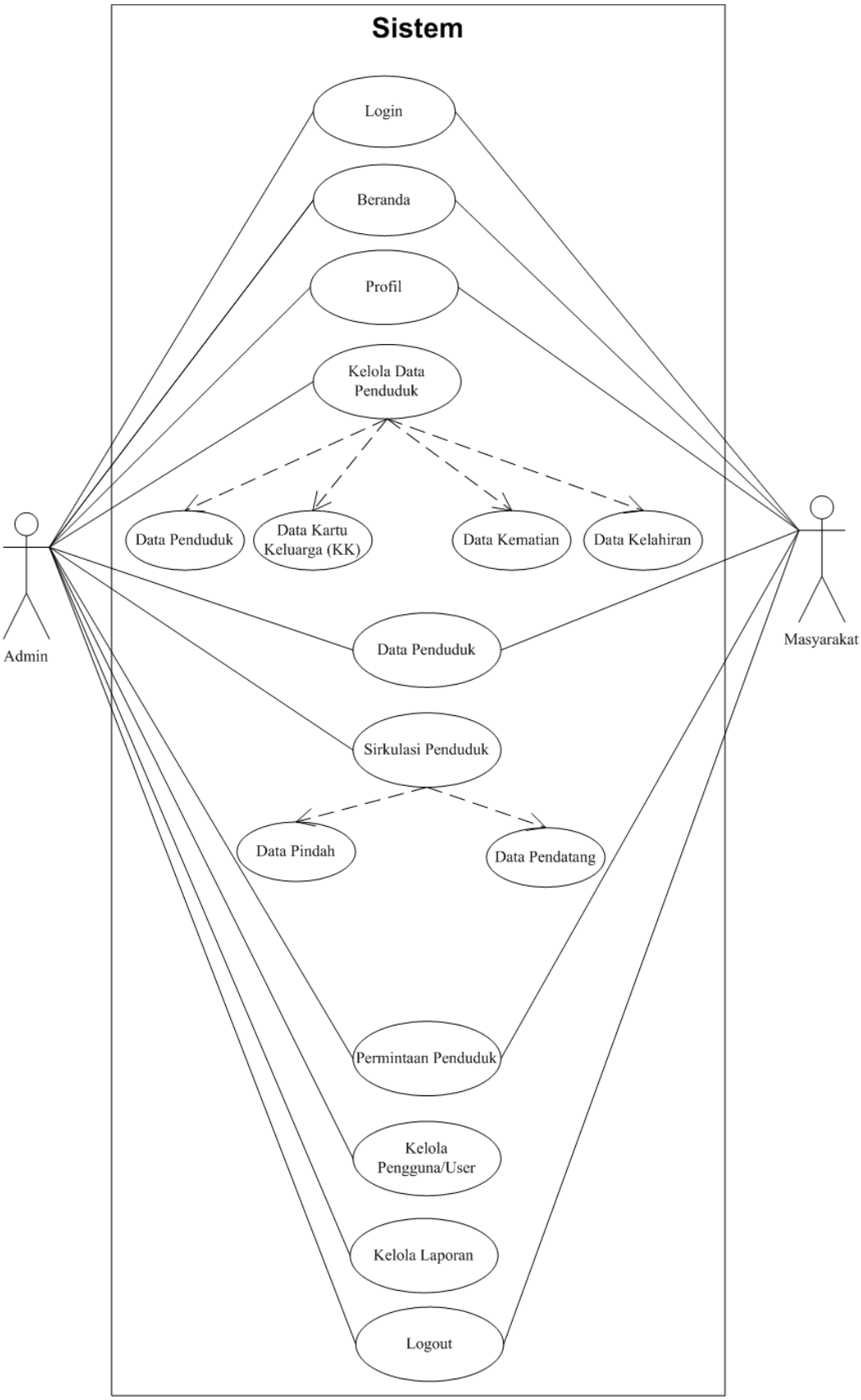


Gambar 3. Sistem Berjalan

Dari gambar diatas menjelaskan bahwa sistem yang berjalan saat ini yaitu masyarakat datang kekantor desa untuk meminta surat keterangan untuk di buatkan ktp, surat pindah, pembuatan kartu keluarga dll, kemudia staf kantor desa membuatkan surat keterangan yang diperlukan oleh masyarakat lalu mengarsipkan surat tersebut sebagai arsip untuk kantor desa.

2) Sistem yang diusulkan

Dalam sebuah analisis sistem yang diusulkan, dengan bantuan perangkat ini akan memudahkan admin dalam mengelola data penduduk. Adapun menu yang ada dalam *website* yang diusulkan ini yaitu menu *login*, menu beranda, profil, kelola data penduduk, data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user* dan *logout* seperti pada gambar berikut:



Gambar 4. Sistem yang diusulkan

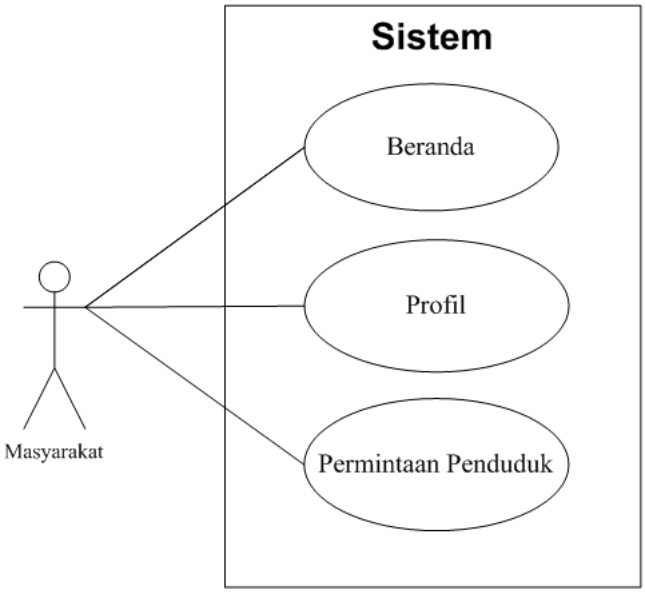
a) Admin



Gambar 5. Sistem Admin yang Diusulkan Admin

Analisis sistem yang diusulkan berdasarkan gambar 5 menjabarkan bahwa admin dapat *login* ke sistem, mengelola menu beranda, mengelola menu profil, mengelola menu kelola data penduduk, mengakses data penduduk, mengelola, menu sirkulasi penduduk, mengelola dan mencetak menu laporan, mengakses menu permintaan penduduk, mengakses pesan dari *user* dan dapat membalas pesan dari *user*.

b) User



Gambar 6. Sistem *user* yang diusulkan *user*

Analisis sistem yang diusulkan berdasarkan gambar 6 menjelaskan bahwa *user* dapat *login* ke sistem, mengakses menu beranda, mengakses menu profil, mengakses data penduduk, mengakses menu sirkulasi penduduk, mengakses menu permintaan penduduk, mengirim pesan ke admin, keluar dari sistem.

3) Kebutuhan sistem

a) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi prosedur atau layanan yang nantinya harus disediakan oleh sistem, sehingga sistem harus bereaksi pada input tertentu.

1) Admin

(a) Admin *login* ke sistem

(b) Admin dapat mengelola menu beranda

(c) Admin dapat mengelola menu profil
(d) Admin dapat mengelola menu kelola data penduduk (menu kelola data penduduk, menu kelola data kartu keluarga (KK) menu kelola data kelahiran, menu kelola data kematian)
(e) Admin dapat mengakses data penduduk
(f) Admin dapat mengelola menu sirkulasi penduduk (kelola menu data pindah dan kelola menu data pendatang)
(g) Admin dapat mengakses menu permintaan penduduk
(h) Admin dapat kelola menu pengguna/*user*
(i) Admin dapat mengelola dan mencetak menu laporan
(j) Admin dapat keluar dari sistem

2) *User*
(a) *User* dapat mengakses menu beranda
(b) *User* dapat mengakses menu profil
(c) *User* dapat mengirim permintaan ke admin

b) Kebutuhan Non-fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah persyaratan tidak langsung yang berhubungan dengam fungsi spesifik yang disediakan oleh sistem. Dalam mendesain dan membuat sebuah *website* di Kantor Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Dimana spesifikasi sistem yang dianjurkan penulis untuk membuat dan menjalankan aplikasi ini pada komputer adalah sebagai berikut:

1) Perangkat Lunak
(a) *Microsoft office word*
(b) *Microsoft Office Visio*
(c) *PHP, MySQL, HTML, XAMPP dan Sublime text 3*

2) Perangkat keras
(a) Laptop Asus
(b) Mouse
(c) Printer

2. Desain

a. Perancangan Sistem

Berikut ini perancangan sistem dengan menggunakan pemodelan *UML* (*Unified Model Language*) yang digambarkan dengan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

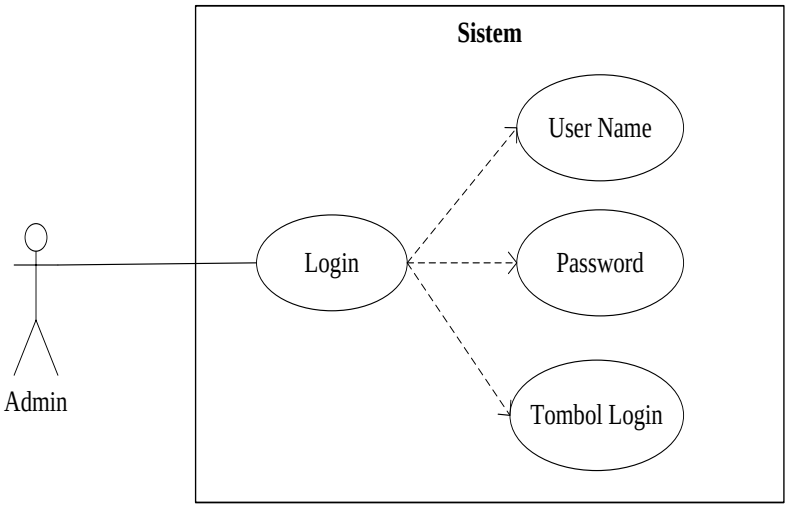
1) Use Case Diagram

Diagram *use case* menggunakan fungsionalitas sistem yang akan diaplikasikan ke dalam sistem. Berikut ini diagram *use case* yang akan digunakan dalam merancang sistem informasi data penduduk berbasis *web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.

a) Admin

(1) Use Case Diagram Login Admin

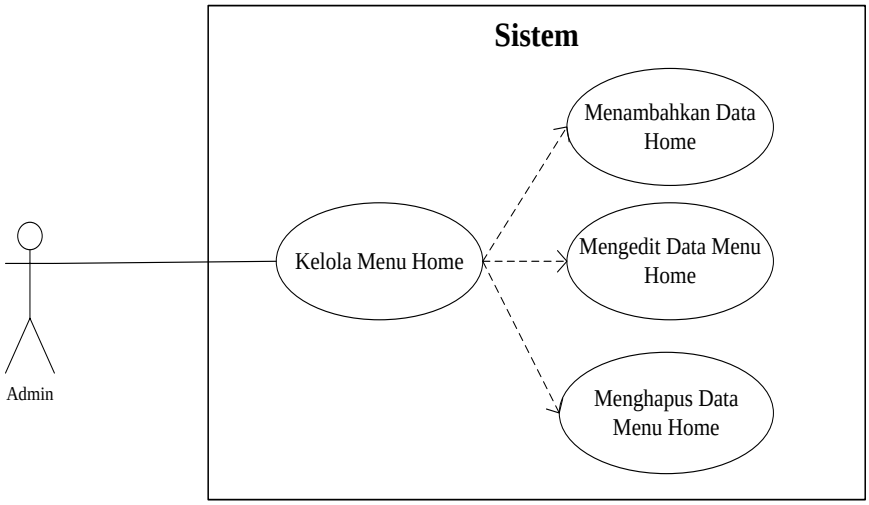
Use case diagram login admin menjelaskan bahwa admin dapat *login* dengan memasukkan *user*name, password yang telah diberikan dan kemudian menekan tombol *login* untuk masuk ke halaman khusus admin. Selanjutnya sistem akan memvalidasi, jika benar maka berhasil masuk kehalaman admin namun jika salah harus kembali memasukkan *username* dan *password* yang valid.



Gambar 7. Diagram *Use Case Login* Admin

(2) Use Case Diagram Kelola Halaman *Home*

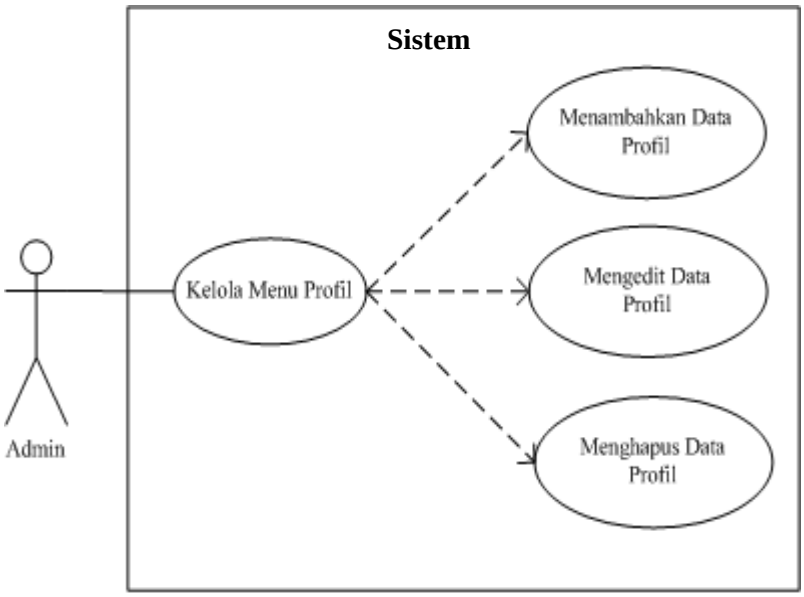
Use case diagram kelola halaman *home* menjelaskan bahwa admin dapat mengelola menu *home* dengan cara menambah data *home*, mengedit data *home* dan menghapus data *home*.



Gambar 8. Diagram *Use Case* Kelola Halaman *Home*

(3) Use Case Diagram Kelola Halaman Menu Profil

Use case diagram kelola halaman profil menjelaskan bahwa admin dapat mengelola menu profil dengan cara menambah data, mengedit data dan menghapus data.

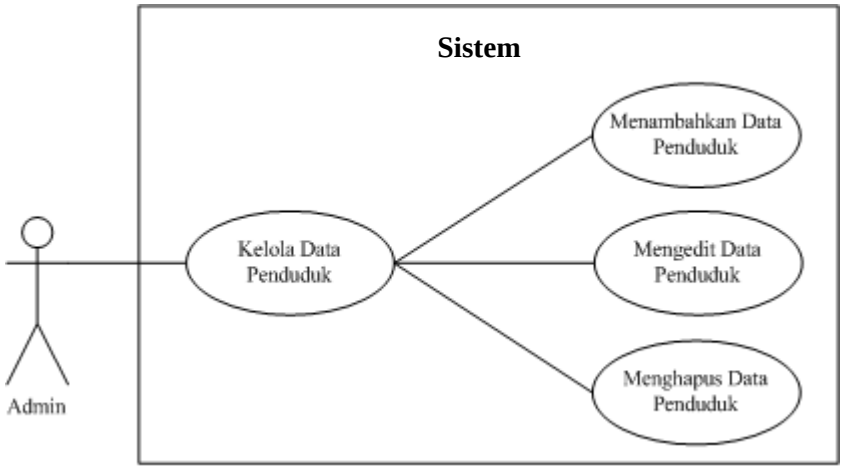


Gambar 9. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Menu Profil

(4) Use Case Diagram Kelola Halaman Data Penduduk

Use case diagram kelola halaman data penduduk menjelaskan bahwa admin dapat mengelola menu kelola penduduk dengan cara menambah data, mengedit data

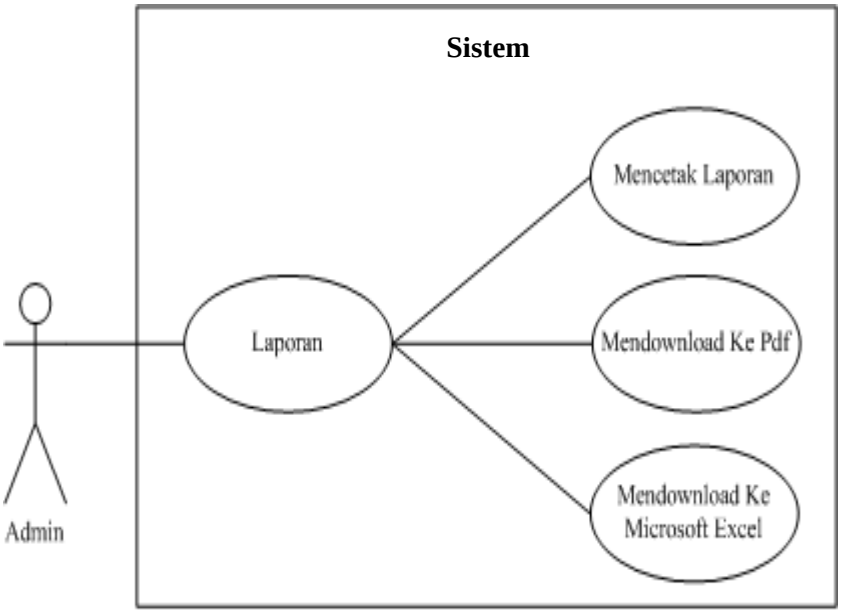
dan menghapus data.



Gambar 10. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Menu Kelola Penduduk

(5) Use Case Diagram Kelola Halaman Laporan

Use case diagram kelola halaman laporan menjelaskan bahwa admin dapat mengelola menu mencetak laporan dengan cara mencetak laporan, mendownload laporan melalui pdf dan *microsoft excel.*

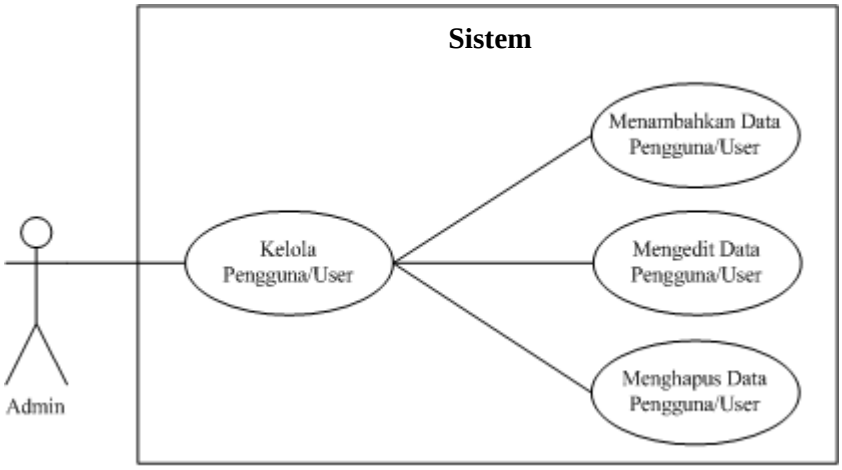


Gambar 11. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Laporan

(6) Use Case Diagram Kelola Halaman Pengguna/*User*

Use case diagram kelola halaman pengguna/*user* menjelaskan bahwa admin dapat mengelola menu pengguna/*user* dengan cara menambah data,

mengedit data dan menghapus data.

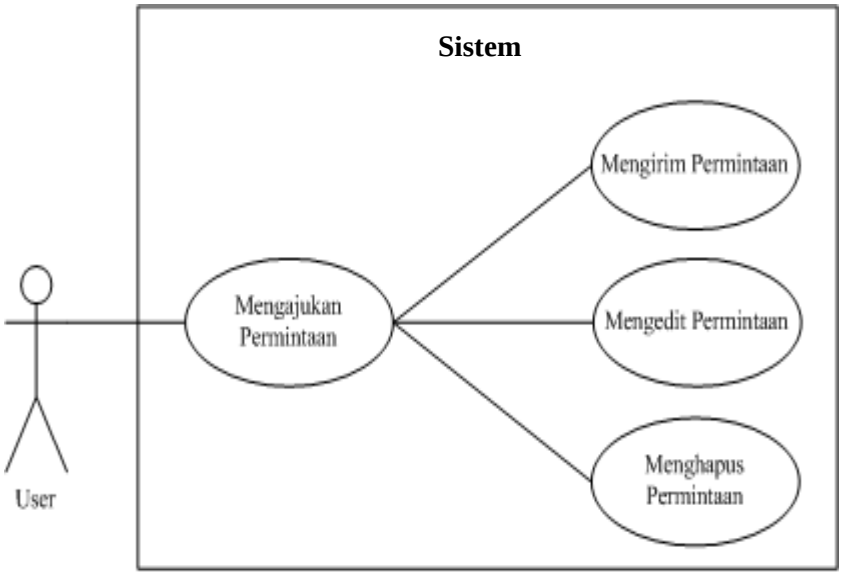


Gambar 12. Diagram *Use Case* Kelola Halaman Pengguna/*User*

b) *User*

(1) Use Case Diagram Permintaan Penduduk

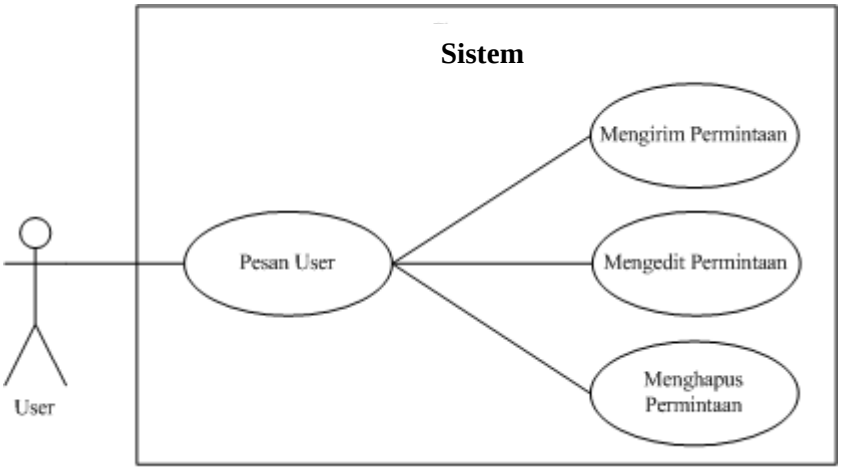
Use case diagram permintaan penduduk menjelaskan bahwa *user* dapat mengajukan permohonan dengan cara menambah data, mengedit data dan menghapus data.



Gambar 13. Diagram *Use Case* Mengajukan Permintaan

(2) Use Case Diagram Pesan *User*

Use case diagram pesan *user* menjelaskan bahwa *user* dapat mengirim pesan ke admin dengan cara menambah data, mengedit data dan menghapus data.



Gambar 14. Diagram *Use Case* Pesan *User*

2) Activity Diagram

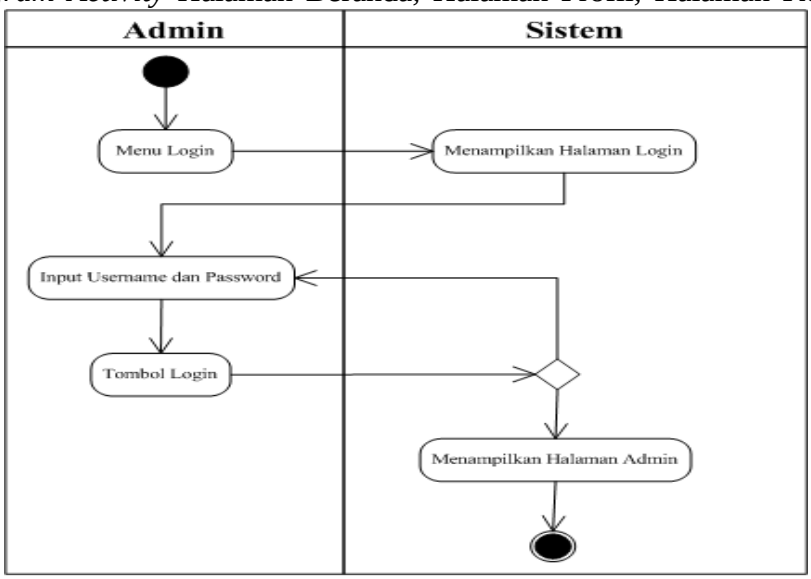
Activity diagram adalah *diagram* yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis, yang perlu diperhatikan adalah bahwa *diagram* aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

a) *Activity Login* Admin

Activity diagram dibawah ini, admin dapat melakukan proses *login* terlebih dahulu untuk masuk kehalaman admin, seperti pada gambar 15 berikut ini:

Gambar 15. Diagram *Activity Login* Admin

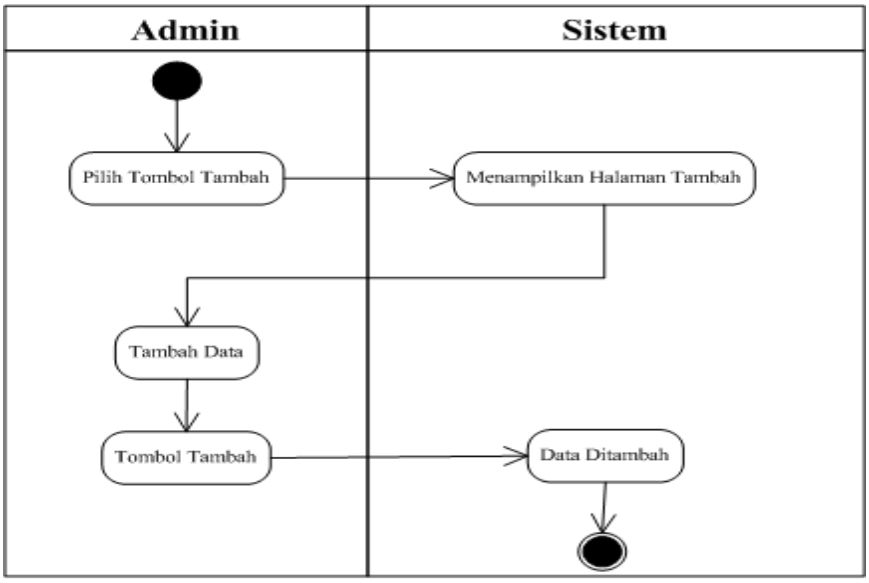
b) *Diagram Activity* Halaman Beranda, Halaman Profil, Halaman Kelola Data



Penduduk, Halaman Kelola Sirkulasi Penduduk, Halaman cetak Laporan,

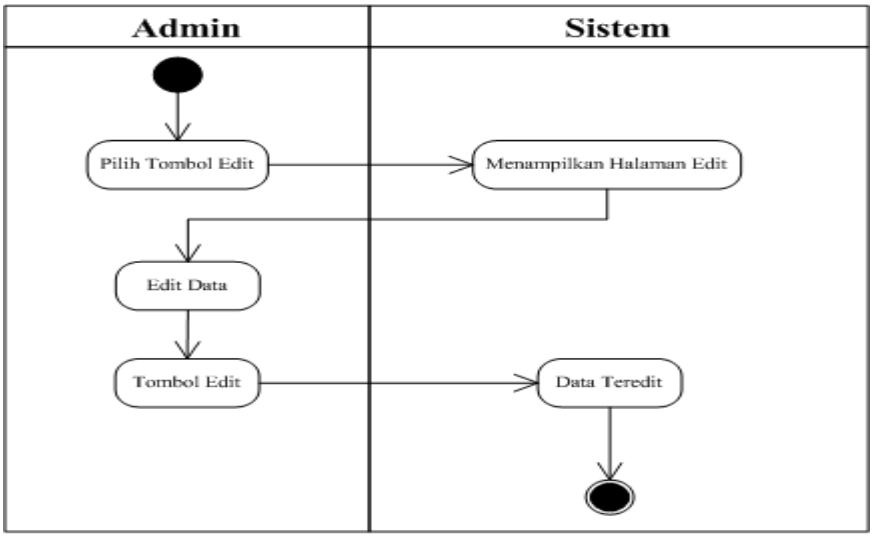
Halaman Kelola Pengguna/*User*, Halaman Permintaan Penduduk, Halaman Pesan *User*.

Activity diagram dibawah ini, admin dapat menambah data, mengedit data menghapus data, mencetak laporan dan mengirim pesan ke *user*. admin dapat menambah data seperti pada gambar 16 berikut ini:



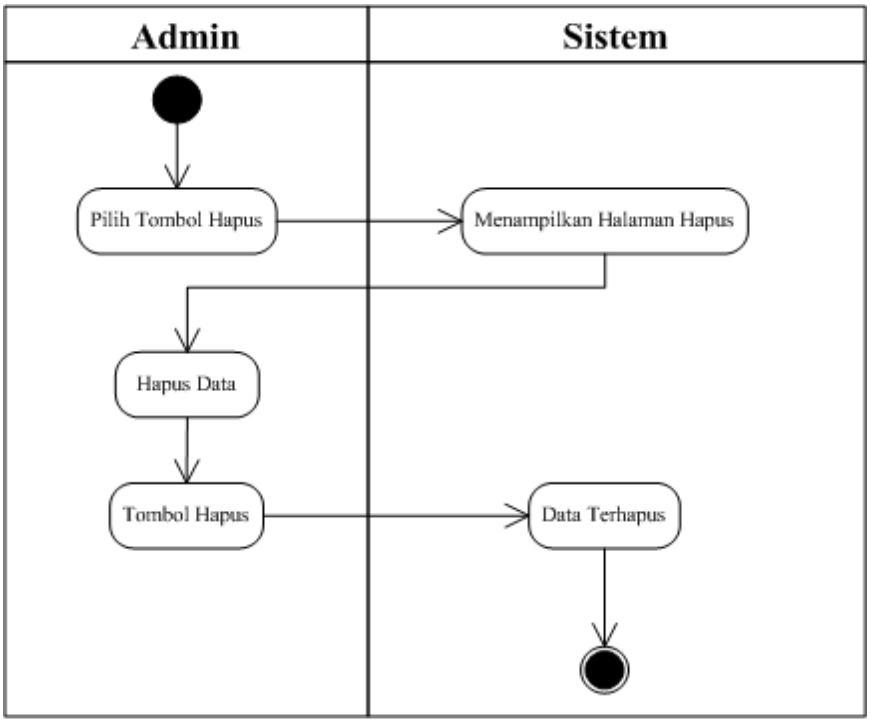
Gambar 16. Diagram *Activity* Tambah Admin

Admin dapat mengedit data seperti pada gambar 17 berikut ini:



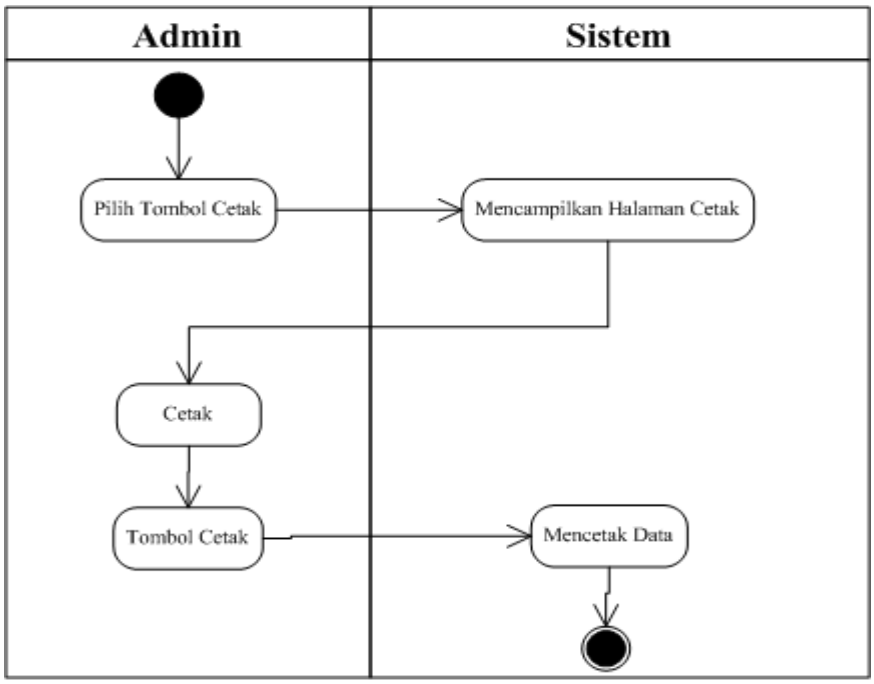
Gambar 17. Diagram *Activity* Edit Admin

Admin dapat menghapus data seperti pada gambar 18 berikut ini:



Gambar 18. Diagram *Activity* Hapus Admin

Admin dapat mencetak laporan seperti pada gambar 19 berikut ini:



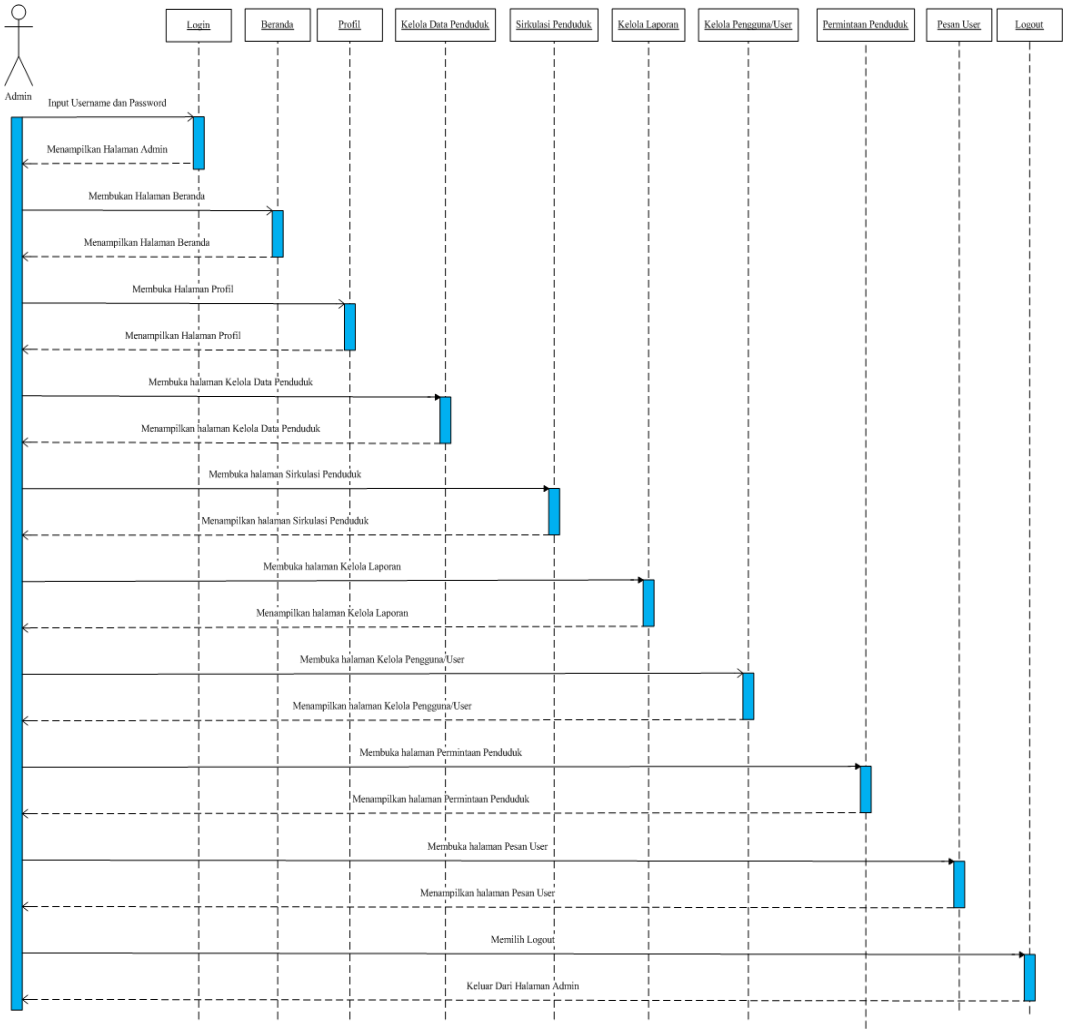
Gambar 19. Diagram *Activity* Cetak Laporan Admin

3) Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu *diagram* yang memperhatikan atau menampilkan interaksi-interaksi antara objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu.

a) Sequence Diagram Admin

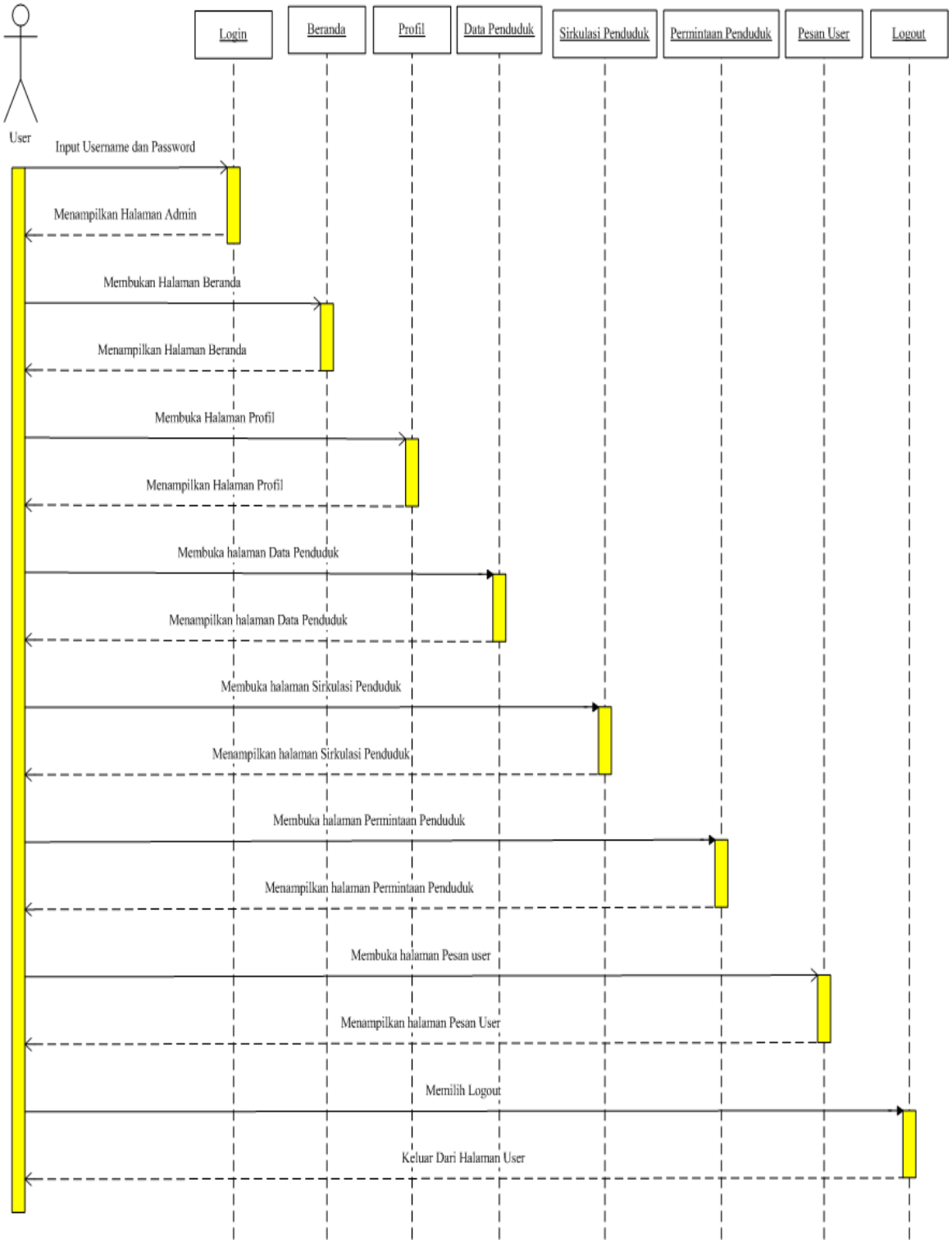
Sequence diagram admin kami pada sistem informasi data penduduk berbasis *web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Seperti pada gambar 20 berikut ini:



Gambar 20. Diagram *Sequence* Admin

b) Sequence Diagram User

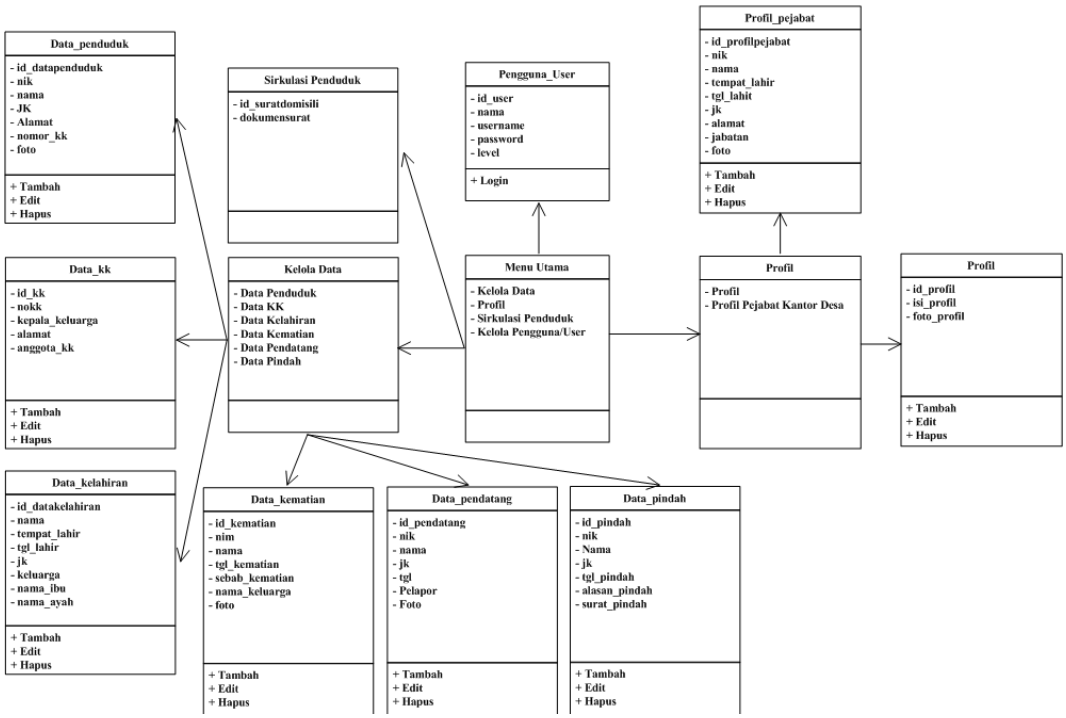
Sequence diagram user kami pada sistem informasi data penduduk berbasis *web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Seperti pada gambar 21 berikut ini:



Gambar 21. *Diagram Sequence User*

4) Class Diagram

Class diagram dari program yang telah dibuat yang saling berelasi. *class diagram*-nya dapat dilihat pada gambar 22 dibawah ini:



Gambar 22. *Class Diagram*

b. Rancangan *Interface* Sistem

Pada tahap ini akan digambarkan rancangan sistem informasi data penduduk berbasis *web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Hasil dari perancangan *interface* sistem yang akan dirancang diharapkan mampu memberikan kemudahan serta memenuhi kebutuhan dalam pembuatan *website*.

1) Tampilan *Home User*

Tampilan home terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, permintaan dan *login*), terdapat gambar *slide show* yang nantinya berisi foto-foto kantor desa dan aktifitas desa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Rancangan *Interface* Sistem *Home User*

2) Tampilan Profil *User*

Tampilan profil terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, permintaan dan *login*) tampilan profil berisi profil pejabat kantor Desa Lawewe. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 24.



Gambar 24. Rancangan *Interface* Sistem Tampilan Menu Profil *User*

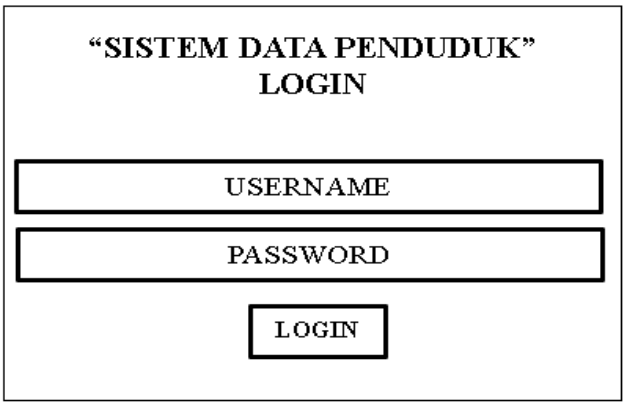
3) Tampilan Permintaan *User*

Tampilan permintaan terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, permintaan dan *login*) tampilan permintaan berisi permintaan masyarakat yang ingin dibuatkan surat dan harus disertakan dengan dokumen pendukung seperti KTP dan KK dalam bentu pdf. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 25.



Gambar 25. Rancangan *Interface* Sistem Tampilan Menu Permintaan *User*

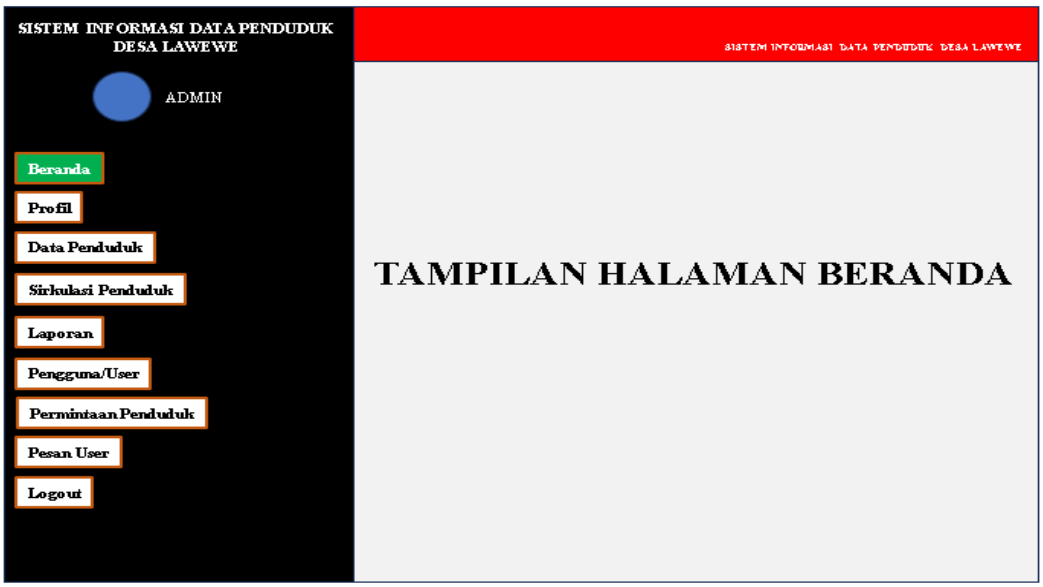
4) Tampilan *Login* Admin



Gambar 26. Rancangan *Interface* Sistem *Login*

5) Tampilan Beranda Admin

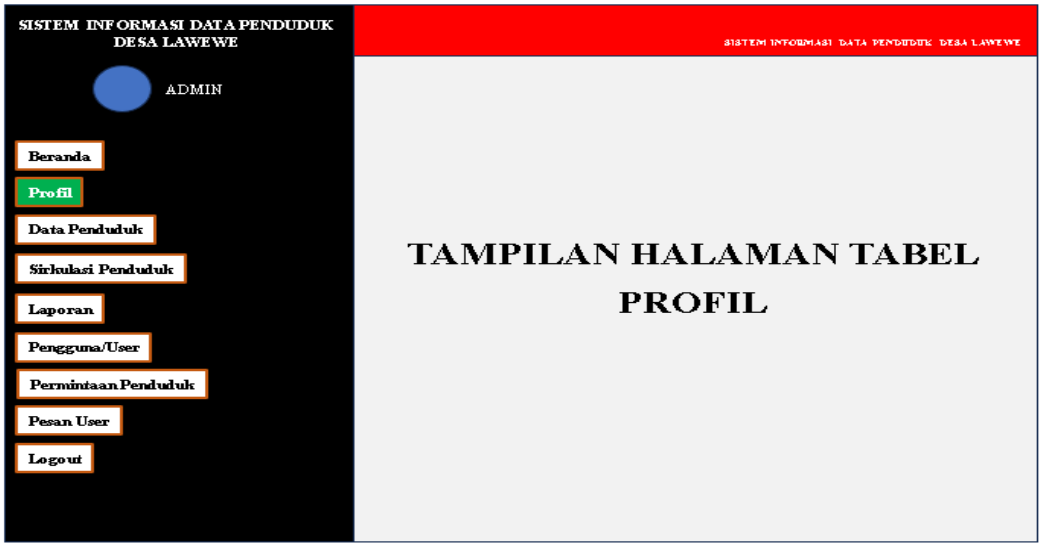
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 27.



Gambar 27. Rancangan *Interface* Sistem Beranda

6) Tampilan Profil Admin

Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. Rancangan *Interface* Sistem Profil

7) Tampilan Data Penduduk Admin

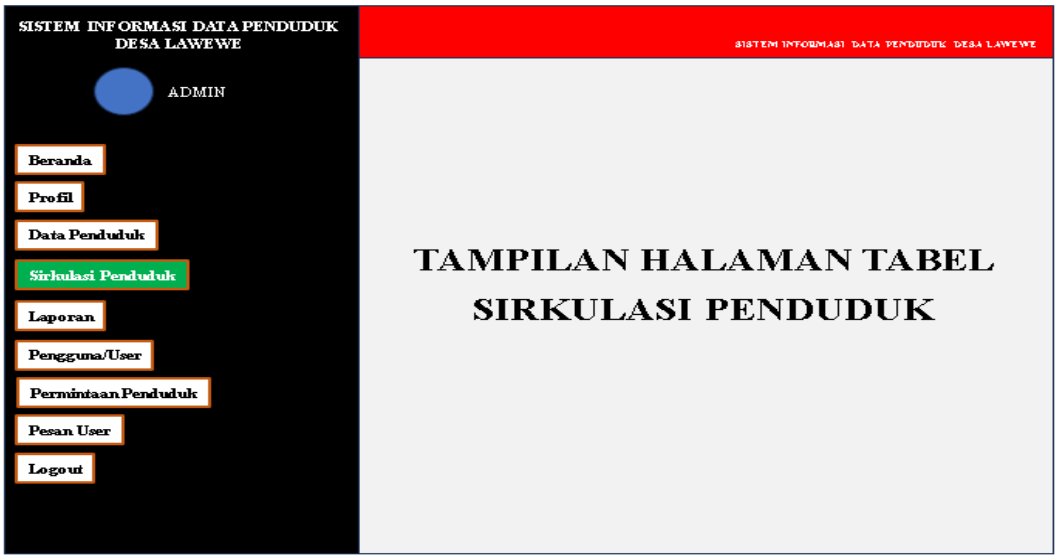
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 29.



Gambar 29. Rancangan *Interface* Sistem Data Penduduk

8) Tampilan Data Sirkulasi Penduduk Admin

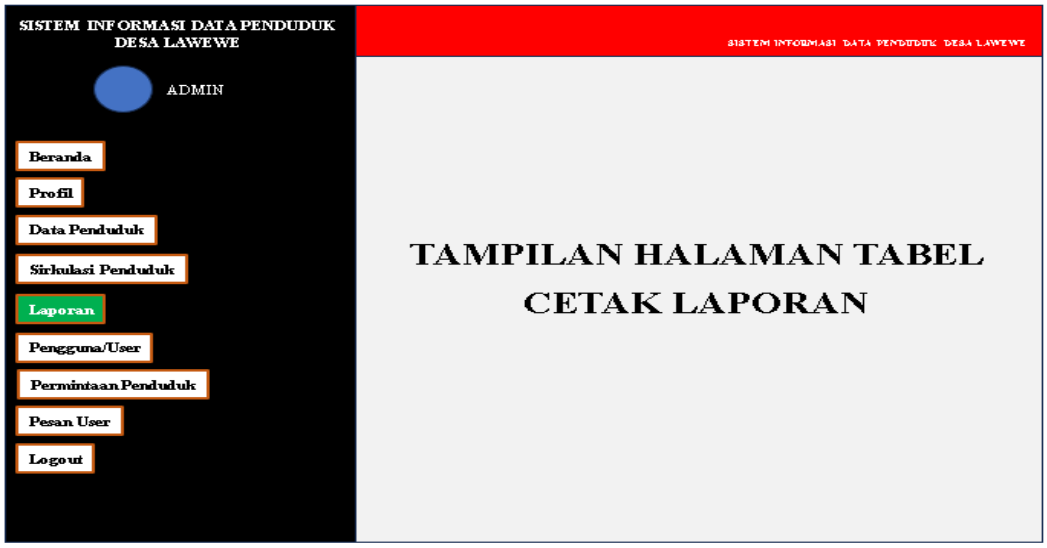
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih Jelasnya dapat dilihat pada gambar 30.



Gambar 30. Rancangan *Interface* Sistem Sirkulasi Penduduk

9) Tampilan Data Laporan Admin

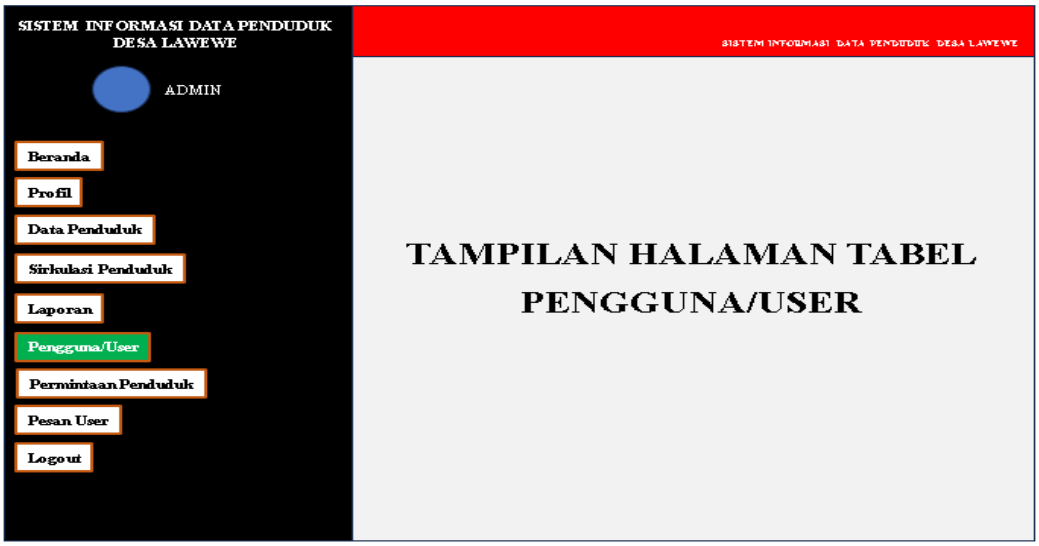
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 31.



Gambar 31. Rancangan *Interface* Sistem Laporan

10) Tampilan Data Pengguna/*User* Admin

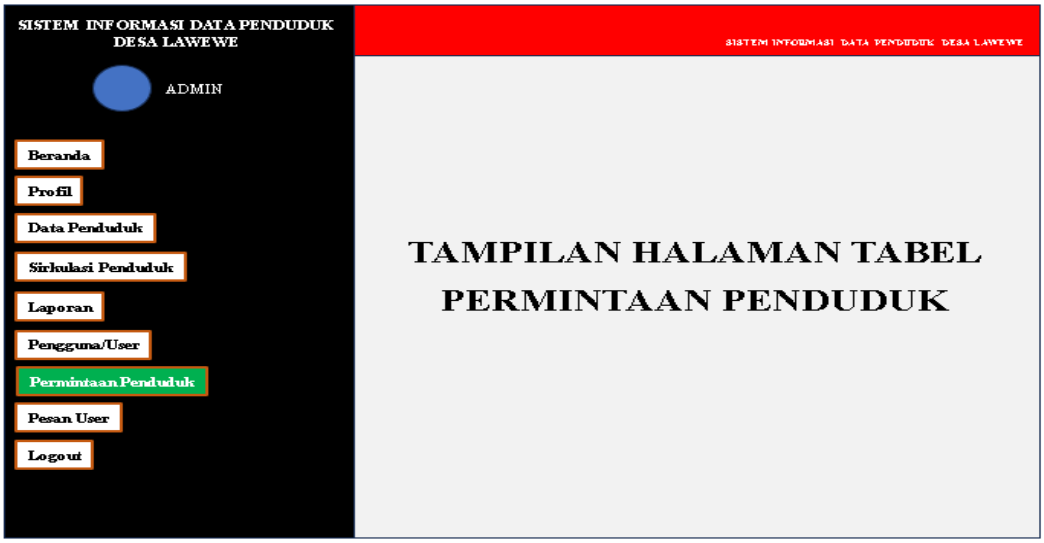
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 32.



Gambar 32. Rancangan *Interface* Sistem Pengguna/*User*

11) Tampilan Data Permintaan Penduduk Admin

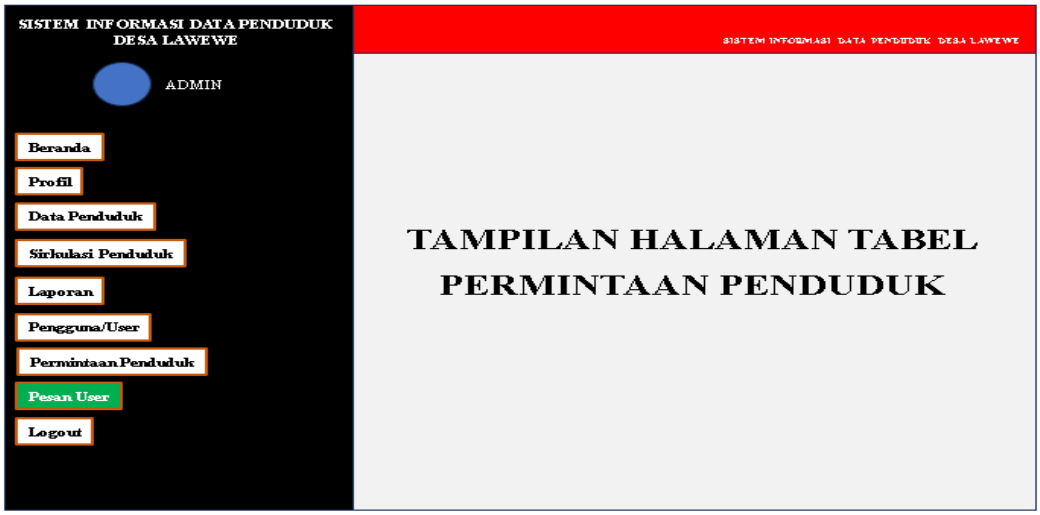
Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola data pengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 33.



Gambar 33. Rancangan *Interface* Sistem Permintaan Penduduk

12) Tampilan Data Pesan *User* Admin

Tampilan utama terdapat beberapa bagian dan header (menu beranda, profil, kelola data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola datapengguna/*user*, permintaan penduduk, pesan *user*, dan *logout*). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 34.



Gambar 34. Rancangan *Interface* Sistem Pesan *User*

3. Tahap Pengujian *(Testing)*

Sebelum aplikasi diimplementasikan maka perlu dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi pada sistem yang sudah dibuat kemudian dilakukan perbaikan terhadap aplikasi yang sudah dibuat sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang sebelumnya sudah ditentukan.

a. Pengujian Sistem

Metode pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu pengujian *black box*. Pada pengujian *black box* digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau program, pengujian *black box* lebih berfokus pada produk aplikasi yang sudah dibuat dan akan mengecek menu-menu dan tombol yang ada pada aplikasi tersebut berfungsi atau tidak. pengujian *black box* dapat menginformasi:

1) Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2) Kesalahan antarmuka (*performance errors*).
3) Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4) Kesalahan performansi
5) Kesalahan inisialisasi

b. Penilaian Ahli

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kepada pakarnya atau ahlinya untuk memastikan aplikasi yang dibuat tidak ada kesalahan dan layak untuk digunakan. Dalam pemberian skor penilaian ini untuk melihat kelayakan dari

sebuah media pembelajaran yang telah dibuat. Di mana dengan menggunakan skor penilaian yang diolah dari azwar (dalam Andbarwati, 2021). Adapun tabel dari kategori kelayakan media pembelajaran yang di buat ini dapat dilihat pada tabel yang ada di bawah ini sebagai berikut:

Rumus untuk skor rata-rata kedua validator:

$$\bar{y} = \frac{\overline{x1} + \overline{x2}}{m}$$

Keterangan :

$\bar{y}$ = Nulai Rata-Rata Kedua Validator

$\overline{x1}$ = Nilai Rata-Rata Validator 1

$\overline{x2}$ = Nilai Rata-Rata Validator 2

m = Jumlah Pertanyaan

Tabel 5. Kategori Kelayakan

No.	Interval	Kategori
1.	$4{,}10 \leq X \leq 5{,}00$	Sangat Baik
2.	$3{,}26 \leq X \leq 4{,}00$	Baik
3.	$2{,}51 \leq X \leq 3{,}25$	Cukup Baik
4.	$1{,}76 \leq X \leq 2{,}50$	Kurang Baik
5.	$1{,}00 \leq X \leq 1{,}75$	Tidak Baik

Sumber: Ambarwati (2021)

4. Hasil Akhir

Hasil akhir dari penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi data data berbasis *web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini ialah dapat mengembangkan pengelolaan dan data penduduk di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan sehingga memudahkan staf kantor desa ketika sedang mencari data penduduk yang di butuhkan atau informasi lainnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* Di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (*R&D*) dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model Waterfall. Model *waterfall* memiliki 5 tahapan yaitu tahap *Analysis*, Tahap *Design*, tahap *Implementation*, tahap *Testing* dan tahap *Maintenance*. Dalam tahapan ini dilakukan untuk meningkatkan atau memperbaiki sistem yang telah dibuat jika terjadi masalah. Serta menjamin kualitas perangkat lunak yang dikembangkan dengan melakukan pengujian sistem menggunakan *black box testing* dan pengujian ahli desain.

1. Analisis Kebutuhan

a. Pengumpulan data

Penulis mengumpulkan informasi selama tahap analisis sebelum mengembangkan aplikasi. Penulis menggunakan dua cara untuk mengumpulkan data: *Observasi*, Wawancara, Studi Pustaka / Literatur, dan Metode Dokumentasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada tempat atau objek penelitian untuk mendapatkan data dan informasi mengenai permasalahan yang terjadi pada Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan. Adapun hasil dari *observasi* yang dilakukan ialah proses pendataan penduduk yang ada pada Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan sudah terkomputerisasi yaitu menggunakan microsoft word namun pemanfaatan teknologi ini belum maksimal, dan masyarakat diminta untuk memberikan data mereka ke bagian staf komputer dengan membayar identitas diri seperti kartu tanda penduduk (KTP) dan kartu keluarga (KK) lalu perangkat desa harus memasukkan data-data tersebut kedalam *Microsoft word*, terkadang staf kantor yang pergi mendata di setiap rumah agar mendapatkan data dari masyarakat. Adapun hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu perangkat Desa Lawewe, bahwa Desa Lawewe memiliki 1.558 jiwa penduduk dan memiliki 6 dusun. Ada beberapa pelayanan pendataan penduduk di kantor Desa Lawewe meliputi surat keterangan

tidak mampu, surat kematian, surat keterangan domisili, surat pindah datang penduduk dll. Setelah itu melakukan Studi Pustaka / Literatur, yaitu pencarian bahan atau data tertulis, seperti skripsi, catatan kuliah, artikel, jurnal, dan sumber lain, serta buku buku yang berkaitan dengan pokok bahasan penulisan. Selanjutkan melakukan dekomentasi data terkait penelitian, baik melalui data tekstual maupun file gambar, merupakan langkah terakhir. Peneliti mencari informasi mengenai objek yang akan diteliti dalam contoh ini Desa Lawewe.

b. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Dalam penginputan data dan pembuatan surat keterangan masyarakat harus datang langsung ke kantor desa dan diwajibkan membawa berkas persyaratan seperti fotocopy kartu tanda penduduk (KTP), dan kartu keluarga (KK). Kemudian perangkat desa menerima berkas yang dibawa oleh masyarakat, lalu diproses untuk pembuatan surat sesuai dengan yang dibutuhkan.

c. Analisis Sistem yang Diusulkan

Dalam sebuah analisis sistem yang diusulkan, dengan bantuan perangkat ini akan memudahkan Admin dalam mengelola data penduduk. Adapun menu yang ada dalam *Website* yang diusulkan ini yaitu menu *Login*, menu beranda, profil, kelola data penduduk, data penduduk, sirkulasi penduduk, kelola laporan, kelola pengguna/*User*, permintaan penduduk, pesan *User* dan *logout*.

Analisis Kebutuhan Fungsional

d. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan pada suatu sistem layanan dalam aplikasi yang harus disediakan, serta gambaran reaksi sistem terhadap masukan sistem dan akan dikerjakan oleh sistem. Ada 2 analisis kebuthan sistem yaitu analisis sistem kebutuhan fungsional dan analisis sistem kebutuhan Non-fungsional. Menganalisis kebutuhan fungsional adalah proses perencanaan, pengorganisasian, dan karakterisasi beberapa komponen yang ada secara mandiri menjadi satu kesatuan yang kohesif dan operasional. *UML* (*Unified Modeling Language*) digunakan untuk mewakili sistem, dan pengguna serta Administrator terlibat dalam model.

Perangkat lunak pendukung berikut digunakan untuk membuat situs *web* yaitu: *Microsoft office word*, *Microsoft Office Visio*, *PHP*, *MySQL*, *HTML*, *XAMPP* dan *Sublime text 3*. Spesifikasi perangkat keras berikut digunakan untuk membuat

situs *web* ini: Laptop Asus, mouse dan Printer

2. Desain

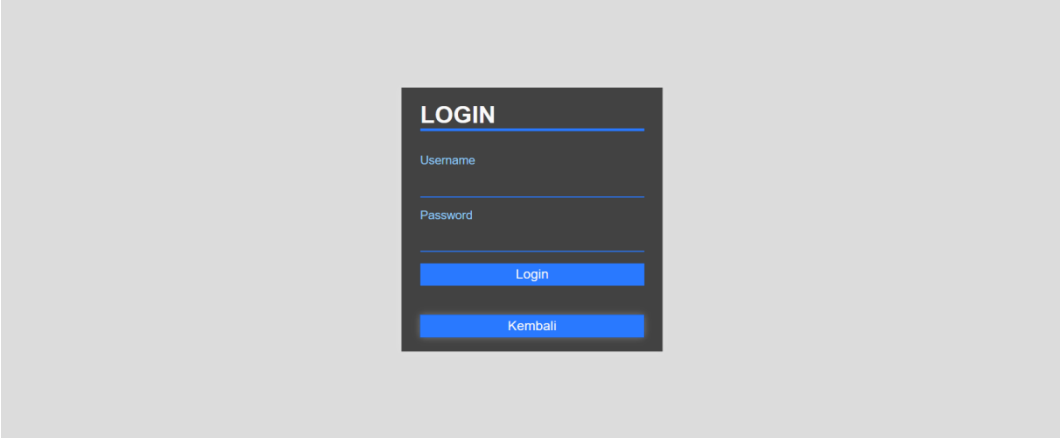
Pada penelitian ini desain sistem dilakukan dengan model rancangan desain yang digunakan yaitu *UML* (*Unified Modeling Language*) modelnya berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *sequential Diagram*, *Class Diagram*, serta dilengkapi dengan desain *database* dan desain program. Diagram memuat informasi tentang tindakan yang bisa dilakukan oleh Admin dan pengguna dalam mengoperasikan sistem yang dibuat oleh penulis.

3. Implementasi

a. Tampilan Pengguna

1) Tampilan Menu *Login*

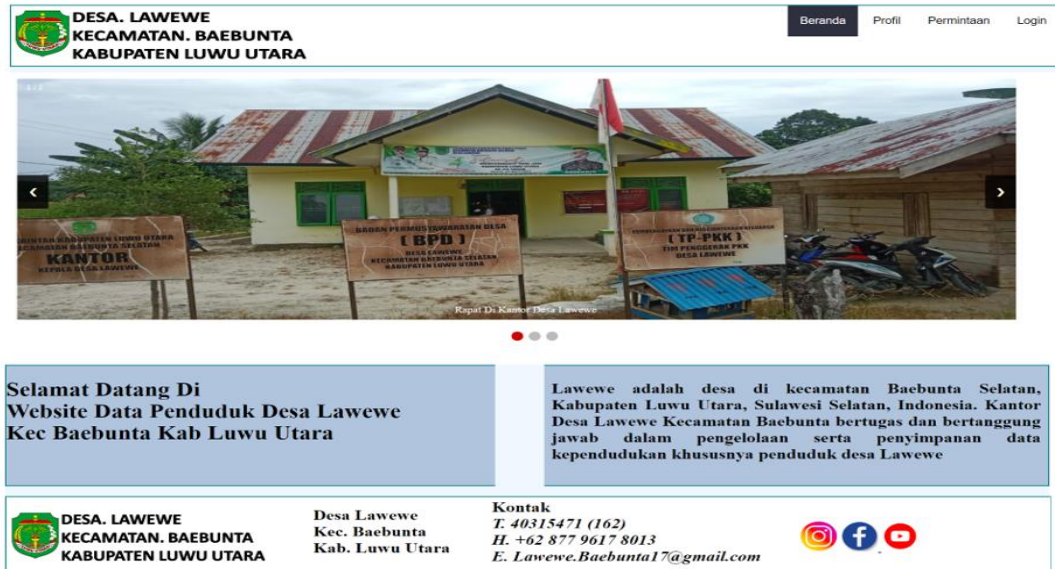
Pada halaman ini menampilkan halaman *login* admin, pada saat tampilan halaman *Login* terbuka Admin terlebih dahulu memasukkan *Username* dan *password*. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 35. Tampilan Halaman *Login* Admin

2) Tampilan Awal Halaman Menu *Home*

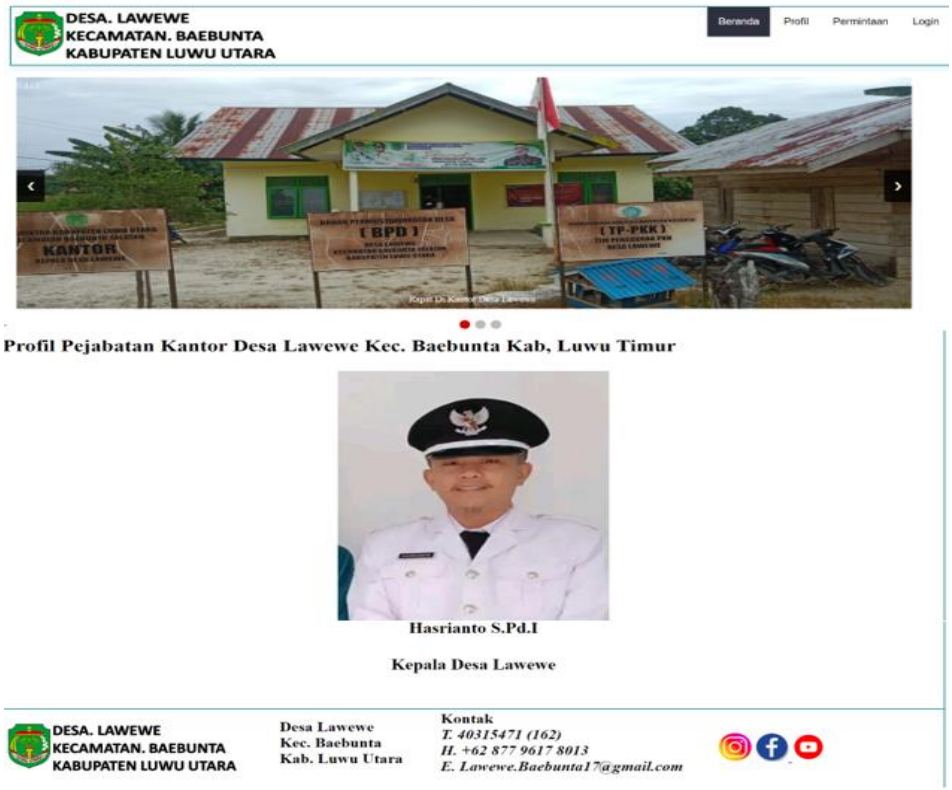
Pada saat Admin dan *User* membuka *Website* data penduduk di Desa Lawewe kecamatan baebunta selatan terlebih dahulu akan muncul tampilan awal, yang berisi menu-menu, *slideshow* kantor Desa Lawewe dan kontak kantor Desa Lawewe. Tampilan awal dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 36. Tampilan Halaman Utama Atau Beranda

3) Tampilan Halaman Menu Profil

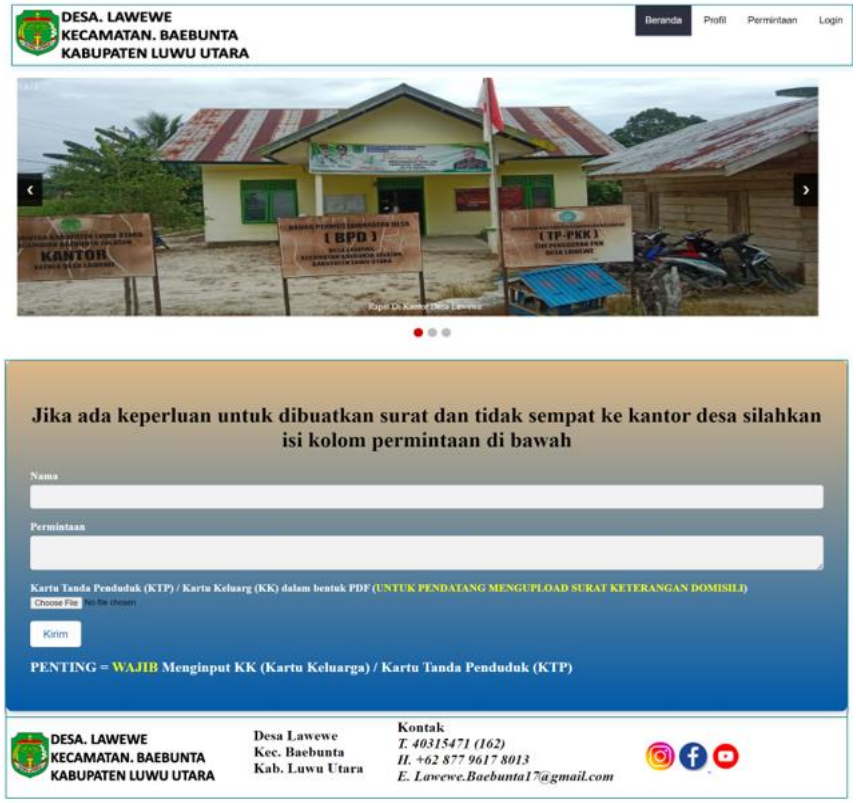
Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, *slideshow* kantor Desa Lawewe, kontak kantor Desa Lawewe dan foto bidata kepala Desa Lawewe. Tampilan profil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 37. Tampilan Halaman Menu Profil

4) Tampilan Halaman Menu Permintaan

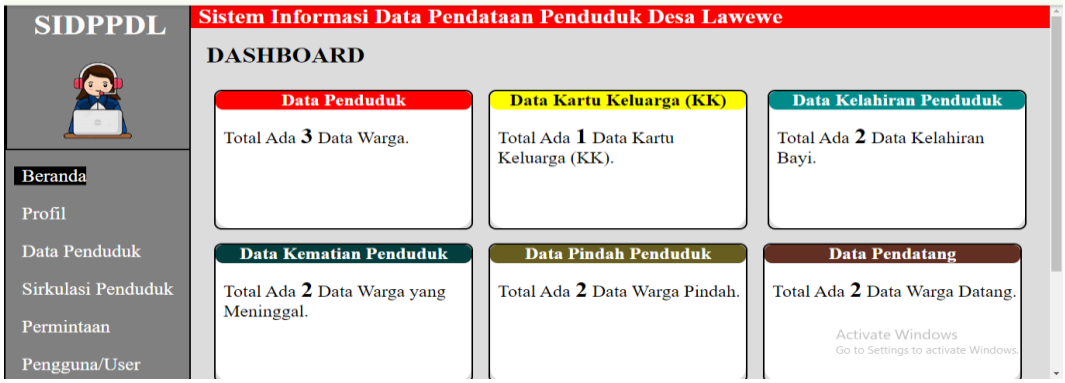
Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, *slideshow* kantor Desa Lawewe, kontak kantor Desa Lawewe dan form penginputan permintaan penduduk. Tampilan pendataan penduduk dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 38. Tampilan Halaman Menu Permintaan

5) Tampilan Halaman Menu Beranda Admin

Tampilan menu profil yang berisi menu-menu. Tampilan beranda admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 39. Tampilan Halaman Menu Beranda Admin

6) Tampilan Halaman Menu Profil Admin

Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, tabel-tabel profil biodata dan foto kepala Desa Lawewe, tombol tambah, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan profil admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 40. Tampilan Halaman Menu Profil Admin

7) Tampilan Halaman Menu Tambah Profil Admin

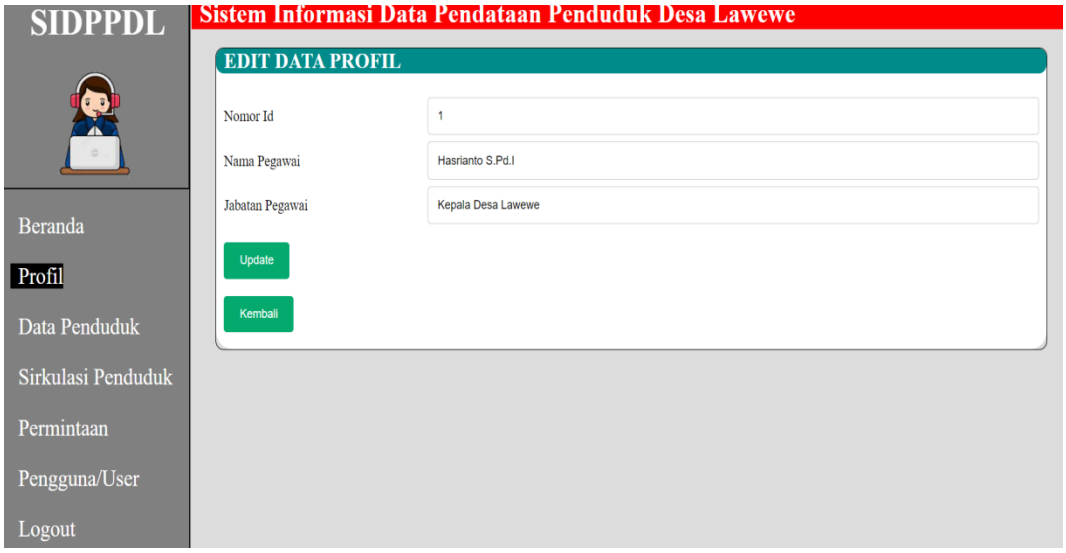
Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data profil admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 41. Tampilan Halaman Menu Tambah Profil Admin

8) Tampilan Halaman Menu Edit Profil Admin

Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, form pengeditan data, tombol *update* dan tombol kembali. Tampilan edit data profil admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 42. Tampilan Halaman Menu Edit Profil Admin

9) Tampilan Halaman Menu Data Penduduk Admin

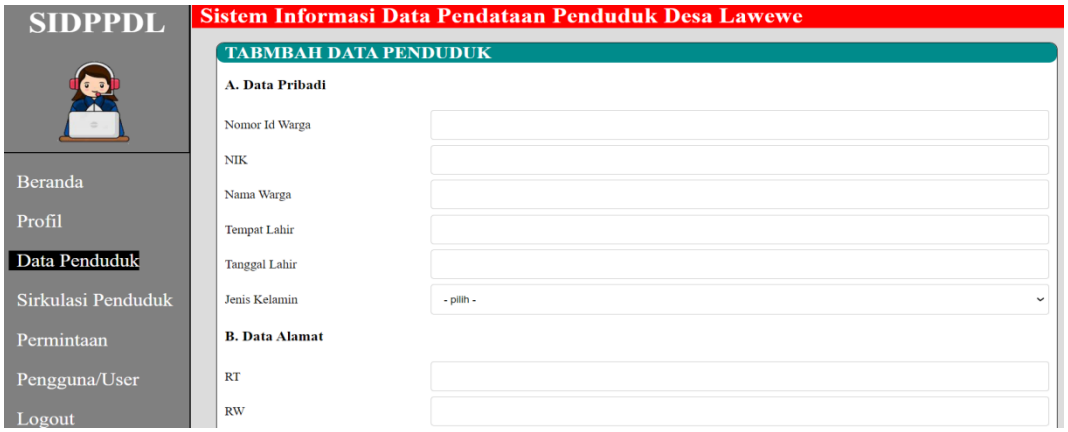
Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, tabel-tabel data penduduk, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan profil admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 43. Tampilan Halaman Menu Data Penduduk Admin

10) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Penduduk Admin

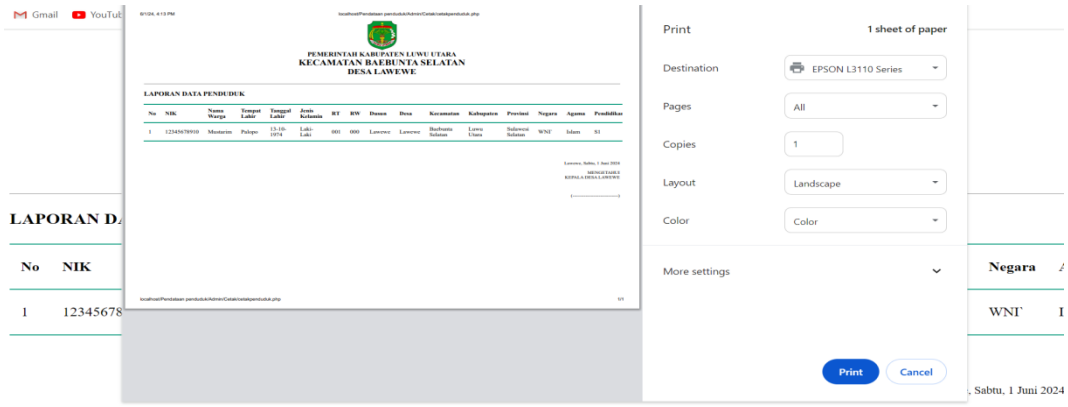
Tampilan menu profil yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data penduduk admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



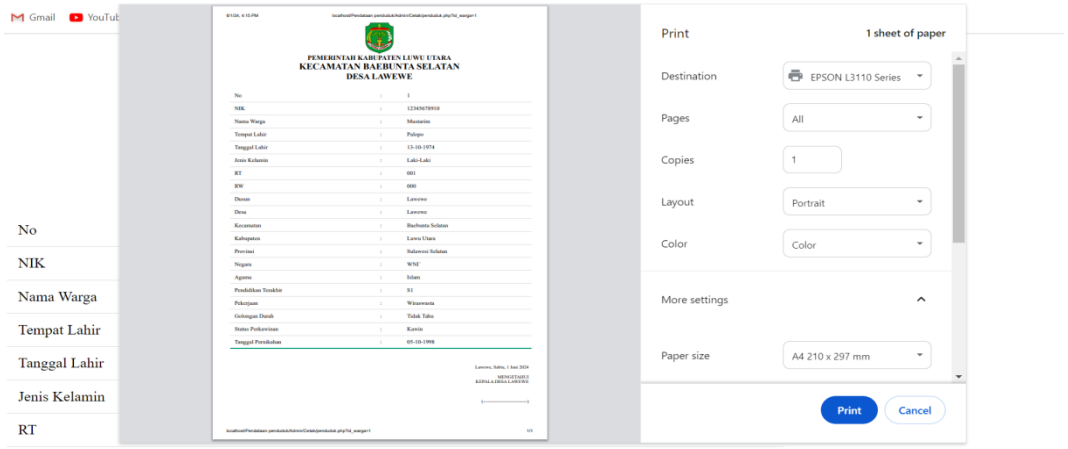
Gambar 44. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Penduduk Admin

11) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Penduduk Admin

Tampilan menu Penduduk yang berisi hasil cetak print semua data penduduk yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data penduduk admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



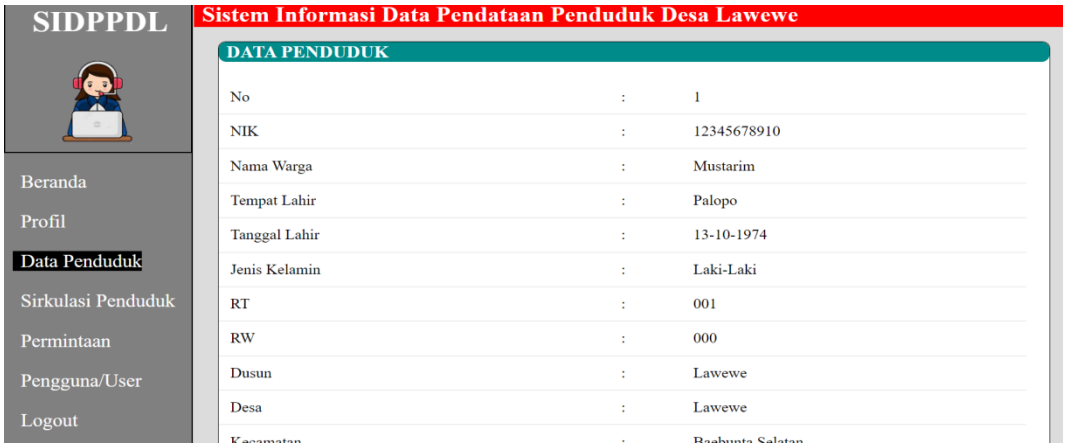
Gambar 45. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Penduduk Admin



Gambar 46. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Penduduk Admin

12) Tampilan Halaman Menu Detail Data Penduduk Admin

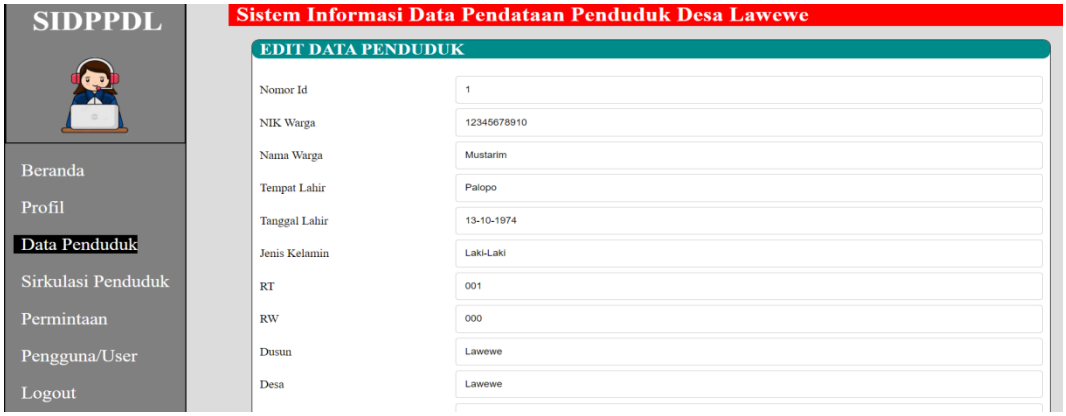
Tampilan menu Penduduk yang berisi detail data penduduk yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data penduduk admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 47. Tampilan Halaman Menu Detail Data Penduduk Admin

13) Tampilan Halaman Menu Edit Data Penduduk Admin

Tampilan menu Penduduk yang berisi edit data penduduk yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data penduduk admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 48. Tampilan Halaman Menu Edit Data Penduduk Admin

14) Tampilan Halaman Menu Data Kartu Keluarga (KK) Admin

Tampilan menu data kartu keluarga (KK) yang berisi menu-menu, tabel-tabel data kartu keluarga (KK), tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data kartu keluarga (KK) admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 49. Tampilan Halaman Menu Data Kartu Keluarga (KK) Admin

15) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kartu Keluarga (KK) Admin

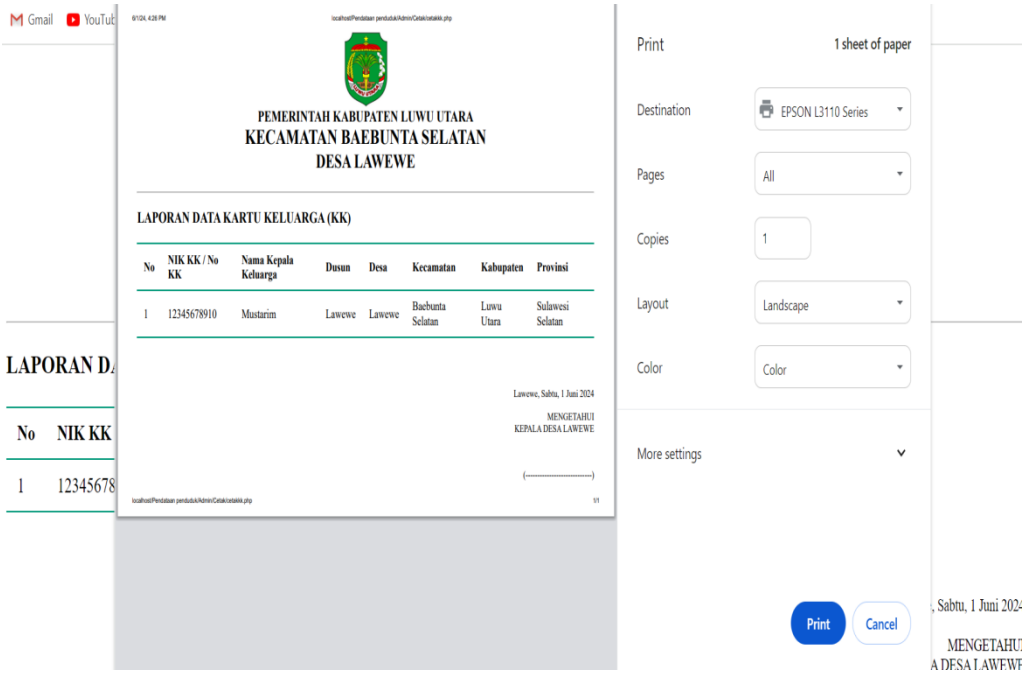
Tampilan menu data kartu keluarga (KK) yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data kartu keluarga (KK) admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



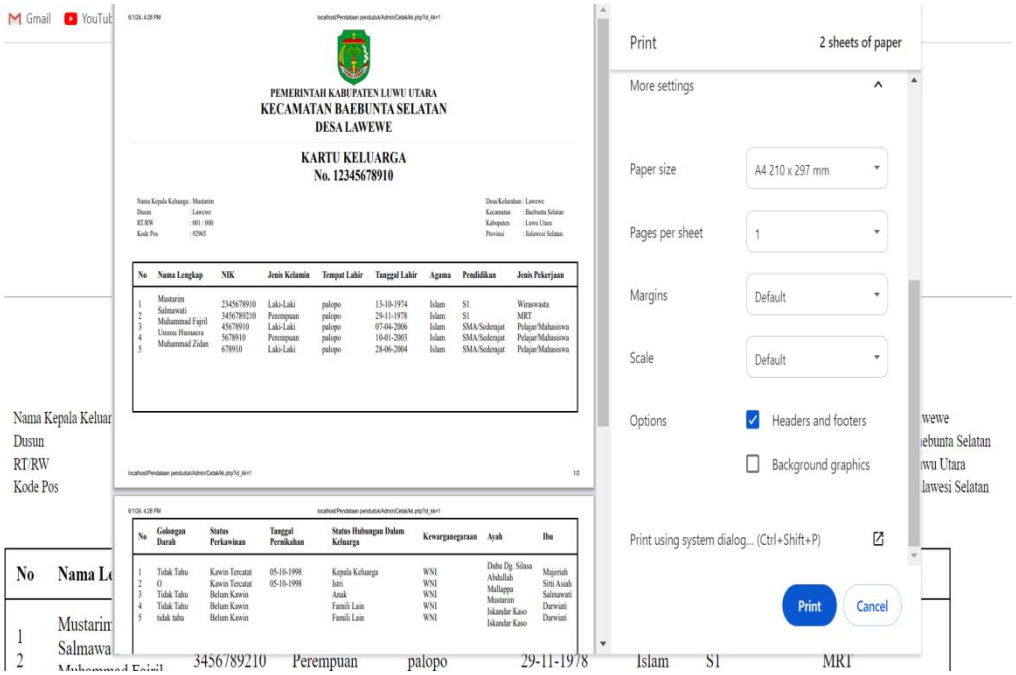
Gambar 50. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kartu Keluarga (KK) Admin

16) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kartu Keluarga (KK) Admin

Tampilan menu kartu keluarga (KK) yang berisi hasil cetak print semua data kartu keluarga (KK) yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kartu keluarga (KK) admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



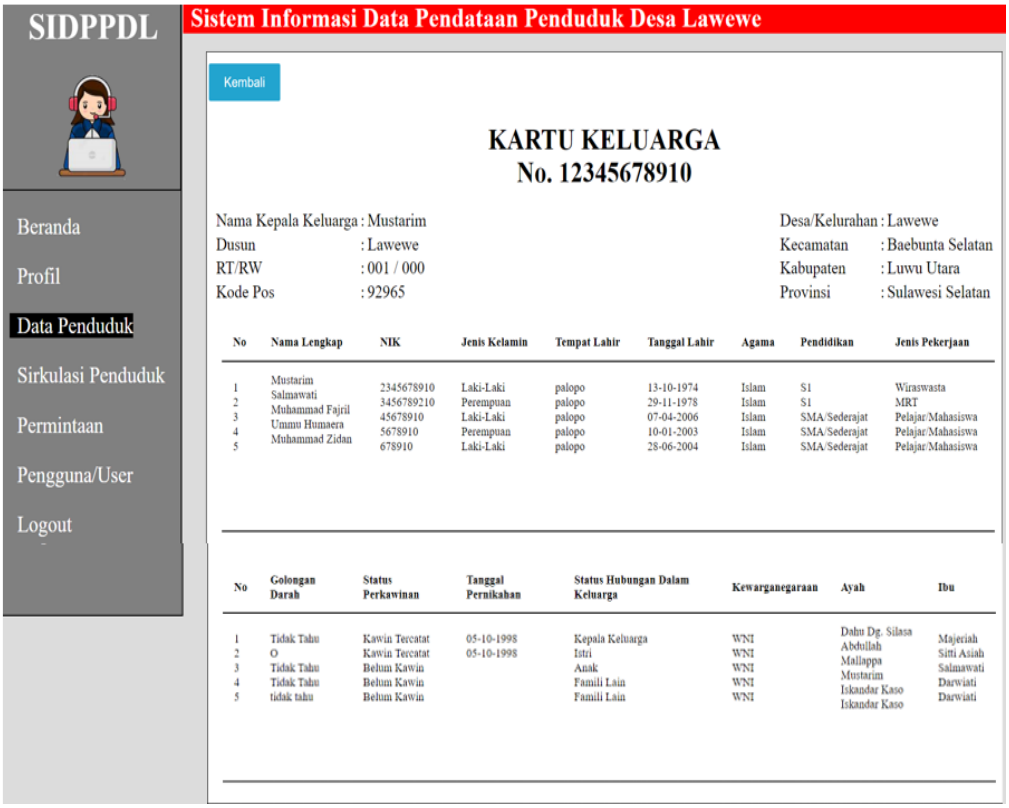
Gambar 51. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kartu Keluarga (KK) Admin



Gambar 52. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kartu Keluarga (KK) Admin

17) Tampilan Halaman Menu Detail Data Kartu Keluarga (KK) Admin

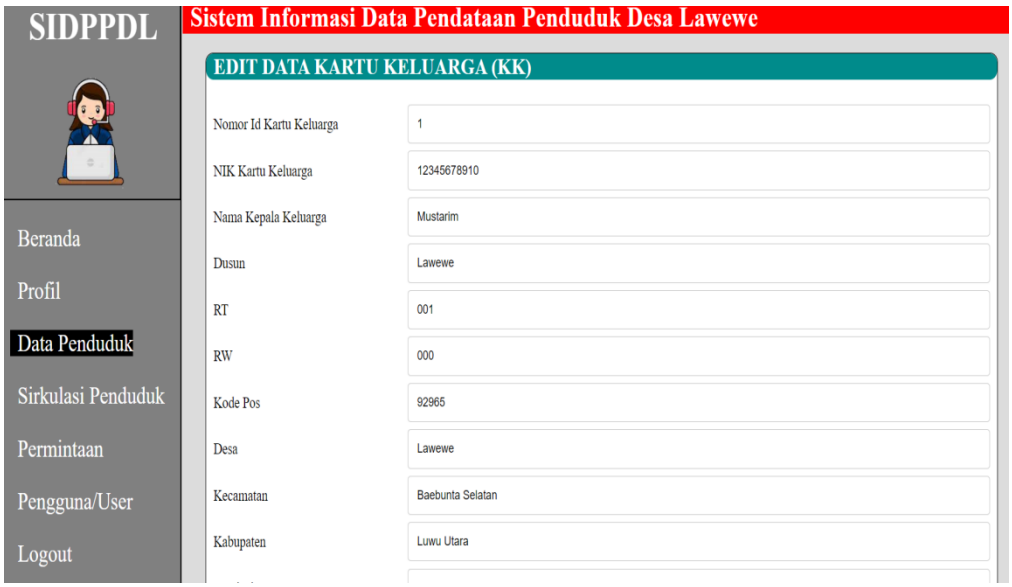
Tampilan menu kartu keluarga (KK) yang berisi detail data kartu keluarga (KK) yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kartu keluarga (KK) admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 53. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kartu Keluarga (KK) Admin

18) Tampilan Halaman Menu Edit Data Kartu Keluarga (KK) Admin

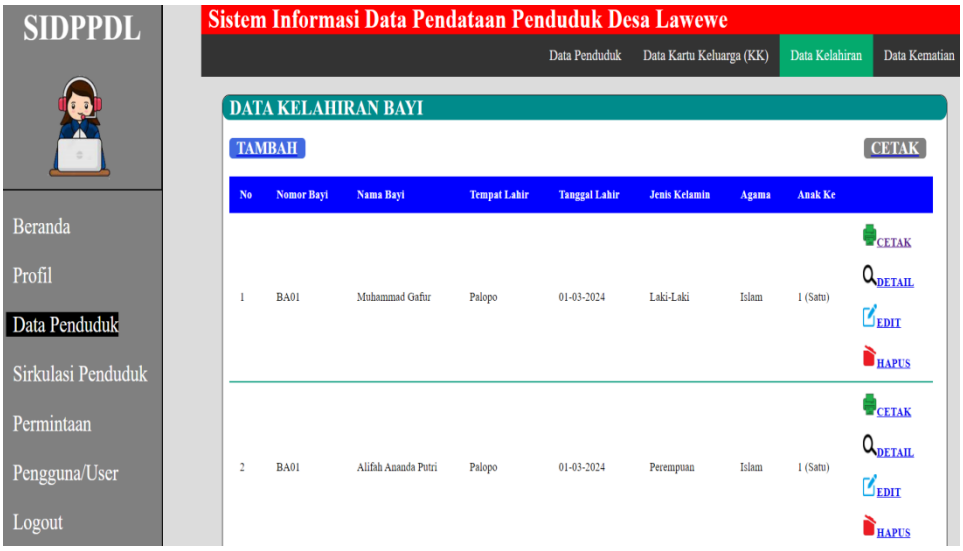
Tampilan menu kartu keluarga (KK) yang berisi edit data kartu keluarga (KK) yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data kartu keluarga (KK) admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 54. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kartu Keluarga (KK) Admin

19) Tampilan Halaman Menu Data Kelahiran Admin

Tampilan menu data Kelahiran yang berisi menu-menu, tabel-tabel data kelahiran, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data kelahiran admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 55. Tampilan Halaman Menu Data Kelahiran Admin

20) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kelahiran Admin

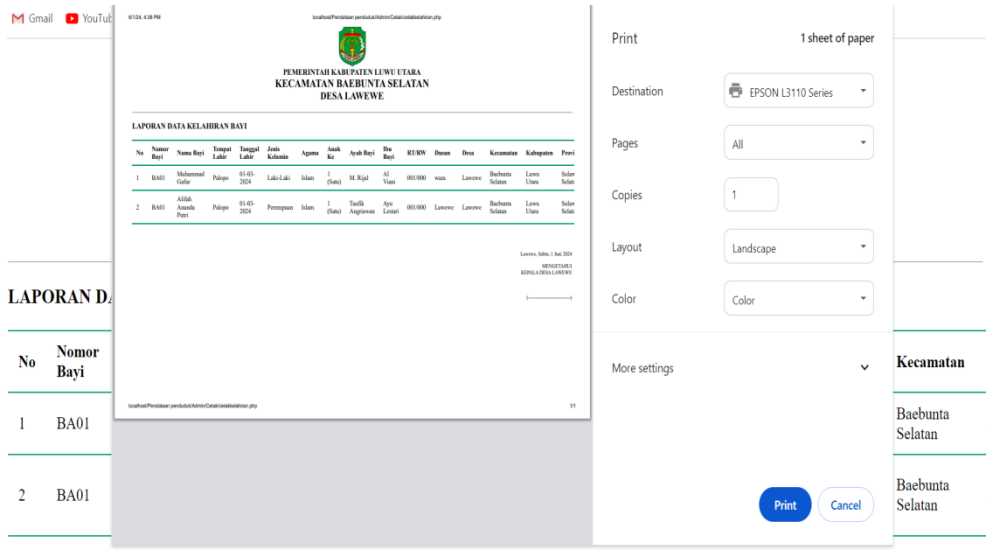
Tampilan menu data Kelahiran yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data kelahiran admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



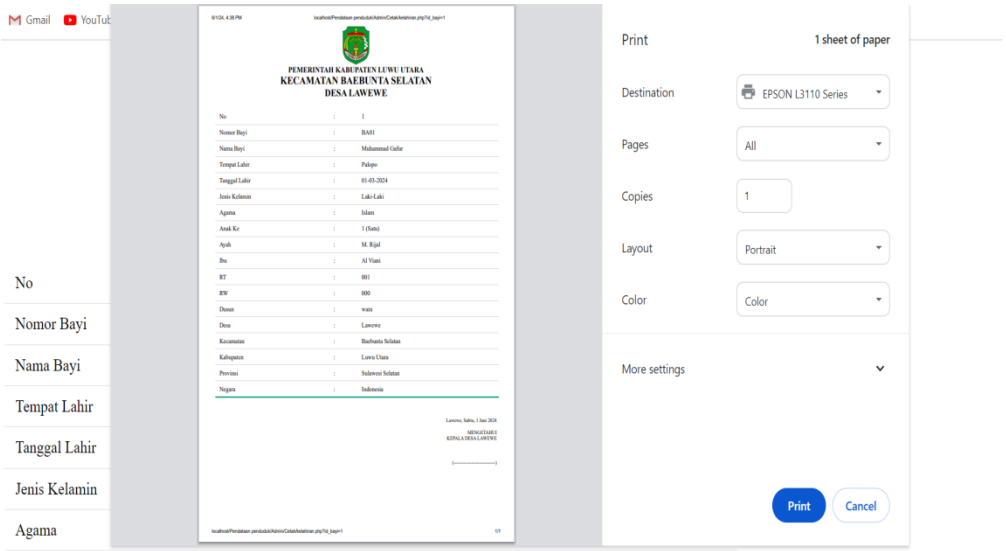
Gambar 56. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kelahiran Admin

21) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kelahiran Admin

Tampilan menu Kelahiran yang berisi hasil cetak print semua data kelahiran yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kelahiran admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



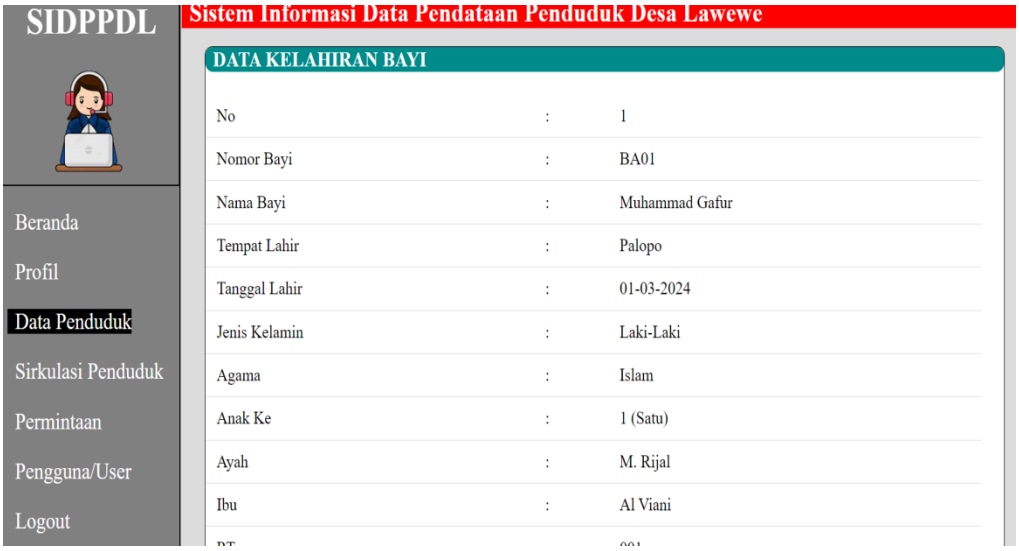
Gambar 57. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kelahiran Admin



Gambar 58. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kelahiran Admin

22) Tampilan Halaman Menu Detail Data Kelahiran Admin

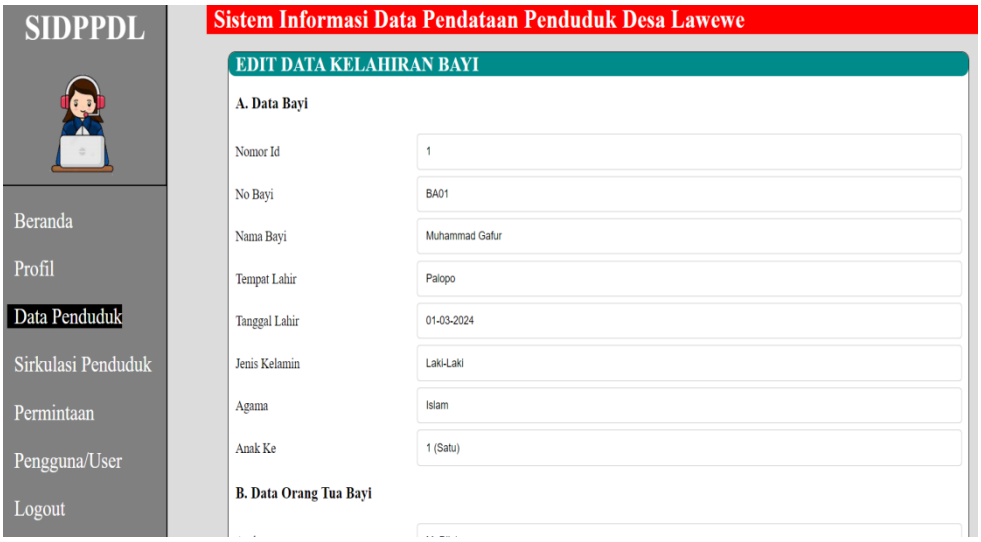
Tampilan menu Kelahiran yang berisi detail data Kelahiran yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kelahiran admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 59. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kelahiran Admin

23) Tampilan Halaman Menu Edit Data Kelahiran Admin

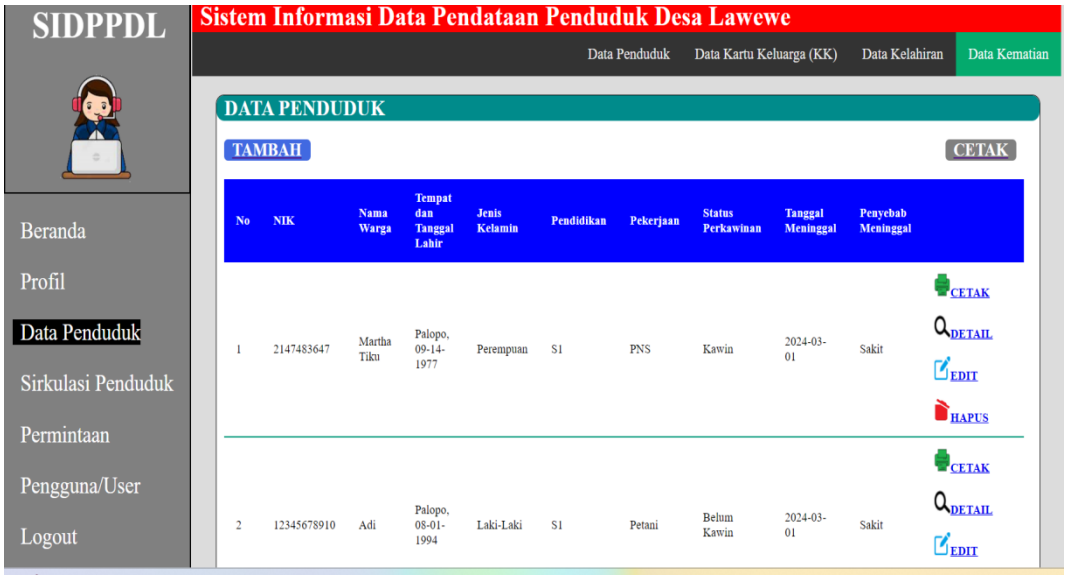
Tampilan menu Kelahiran yang berisi edit data kelahiran yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data kelahiran admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 60. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kelahiran Admin

24) Tampilan Halaman Menu Data Kematian Admin

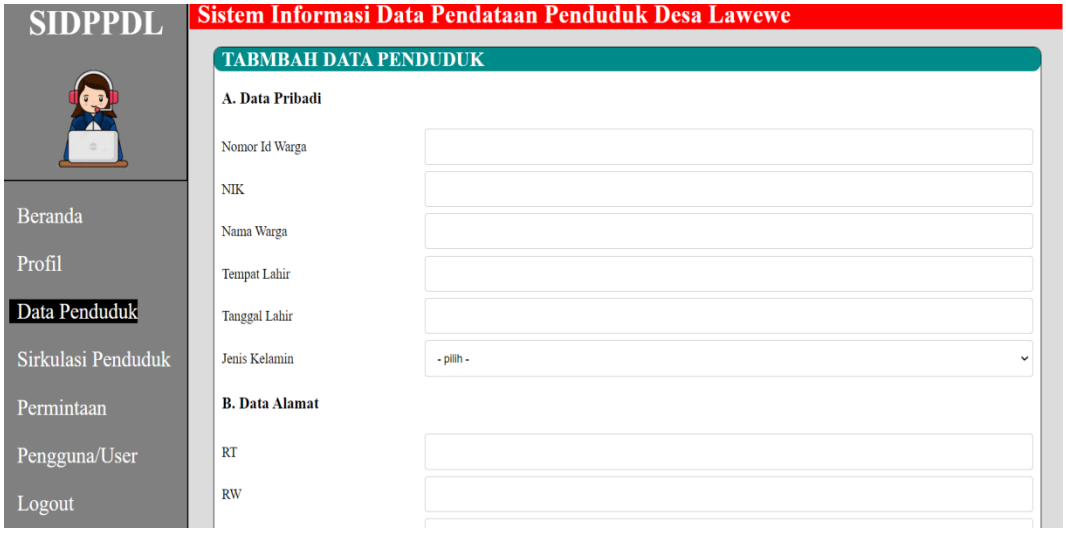
Tampilan menu data kematian yang berisi menu-menu, tabel-tabel data kematian, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data kematian admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 61. Tampilan Halaman Menu Data Kematian Admin

25) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kematian Admin

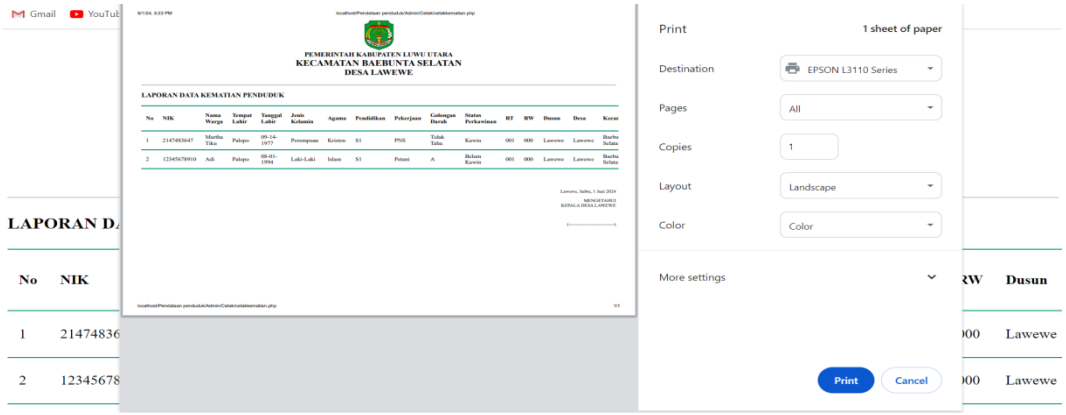
Tampilan menu data kematian yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data kematian admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



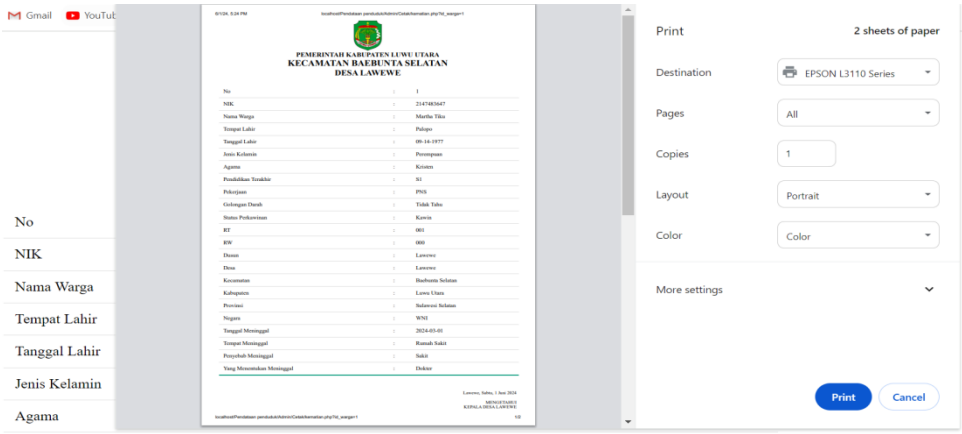
Gambar 62. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Kematian Admin

26) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kematian Admin

Tampilan menu kematian yang berisi hasil cetak print semua data kematian yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kematian admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 63. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kematian Admin



Gambar 64. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Kematian Admin

27) Tampilan Halaman Menu Detail Data Kematian Admin

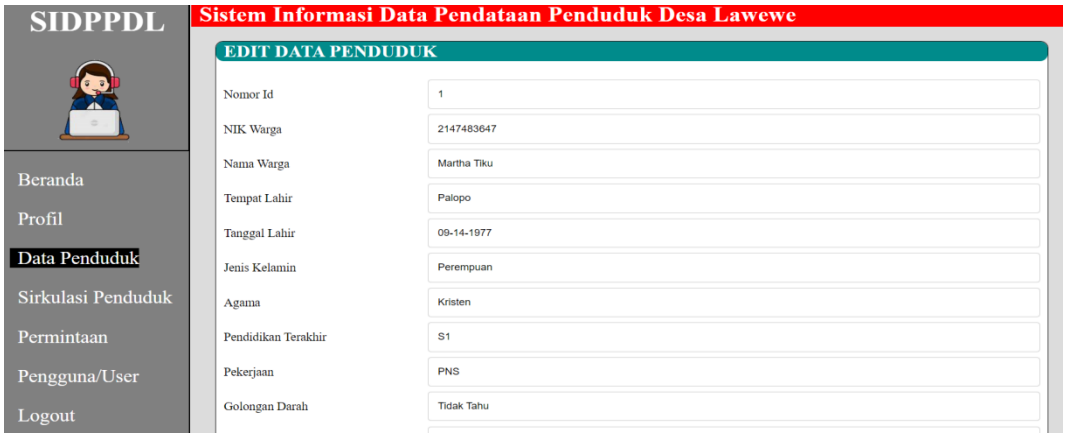
Tampilan menu kematian yang berisi detail data kematian yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data kematian admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 65. Tampilan Halaman Menu Detail Data Kematian Admin

28) Tampilan Halaman Menu Edit Data Kematian Admin

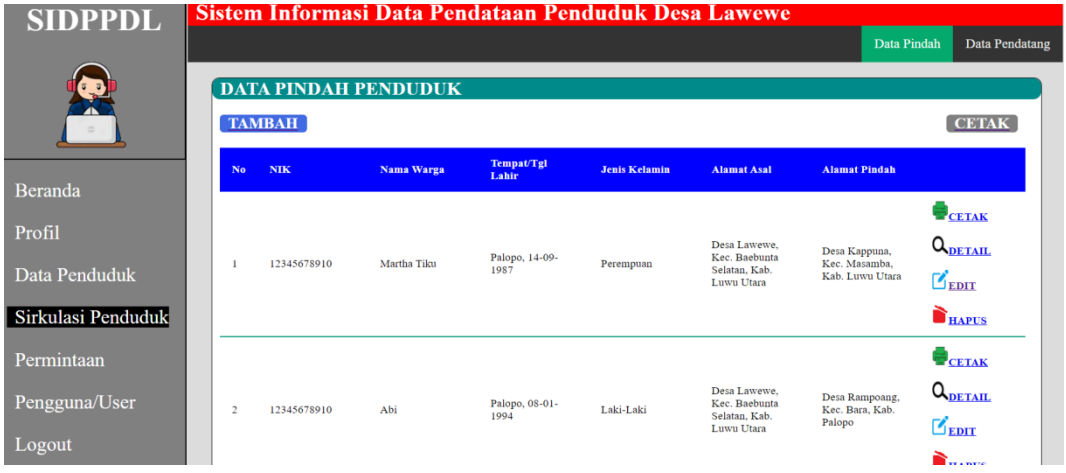
Tampilan menu kematian yang berisi edit data kematian yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data kematian admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 66. Tampilan Halaman Menu Edit Data Kematian Admin

29) Tampilan Halaman Menu Data Pindah Admin

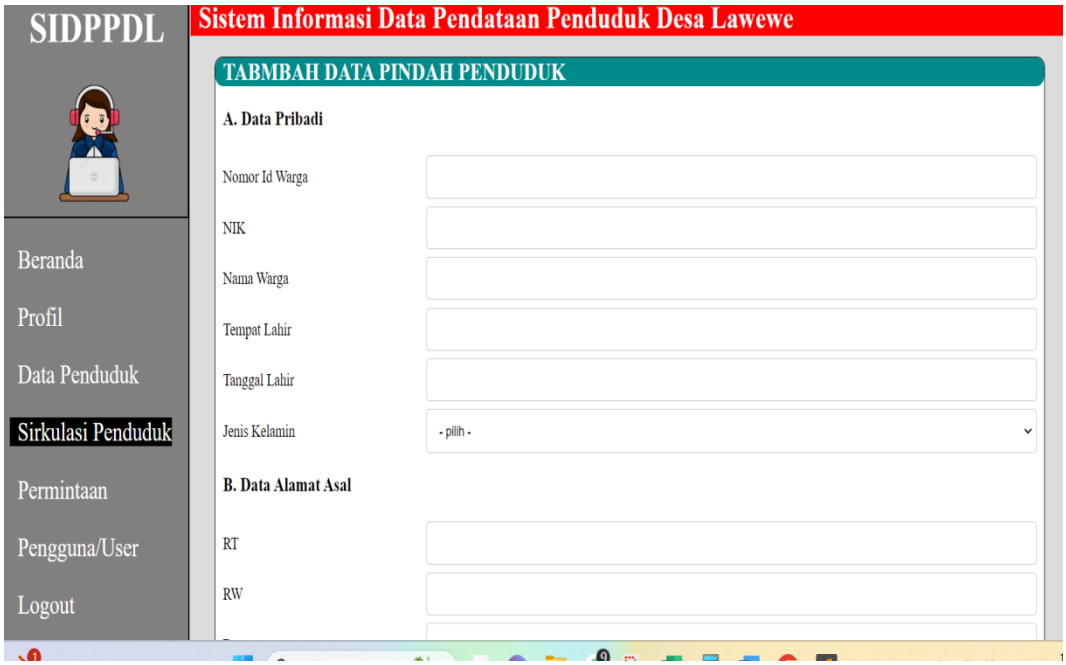
Tampilan menu data pindah yang berisi menu-menu, tabel-tabel data pindah, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data pindah admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 67. Tampilan Halaman Menu Data Pindah Admin

30) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pindah Admin

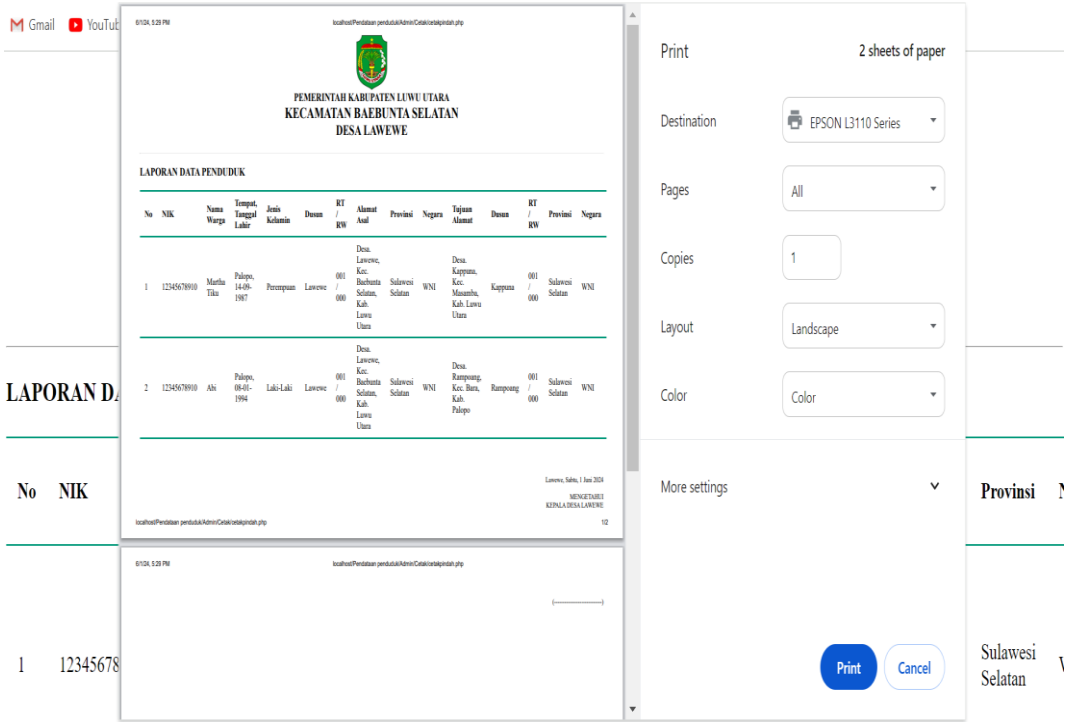
Tampilan menu data pindah yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data pindah admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



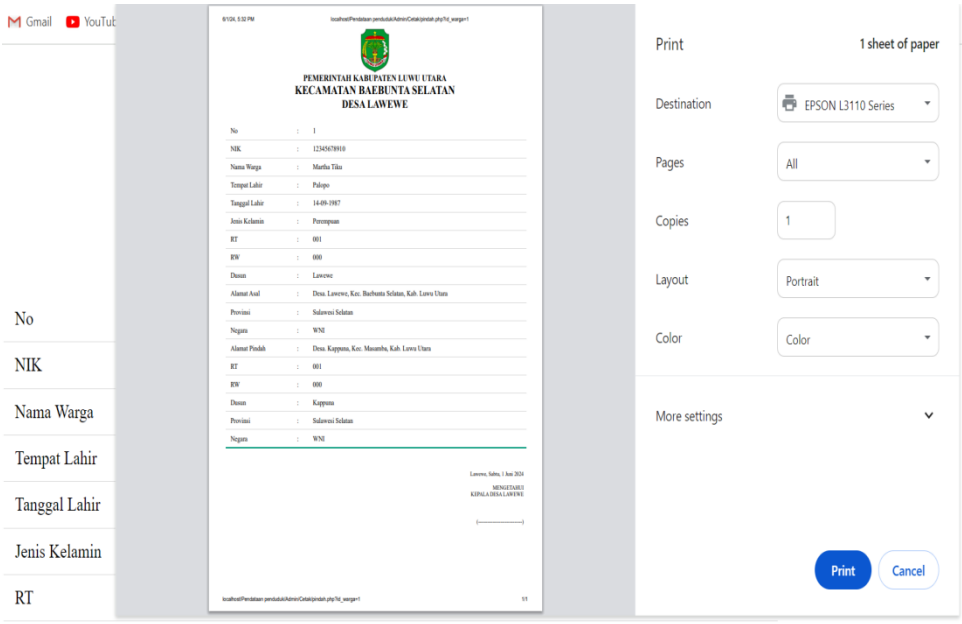
Gambar 68. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pindah Admin

31) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pindah Admin

Tampilan menu pindah yang berisi hasil cetak print semua data pindah yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data pindah admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



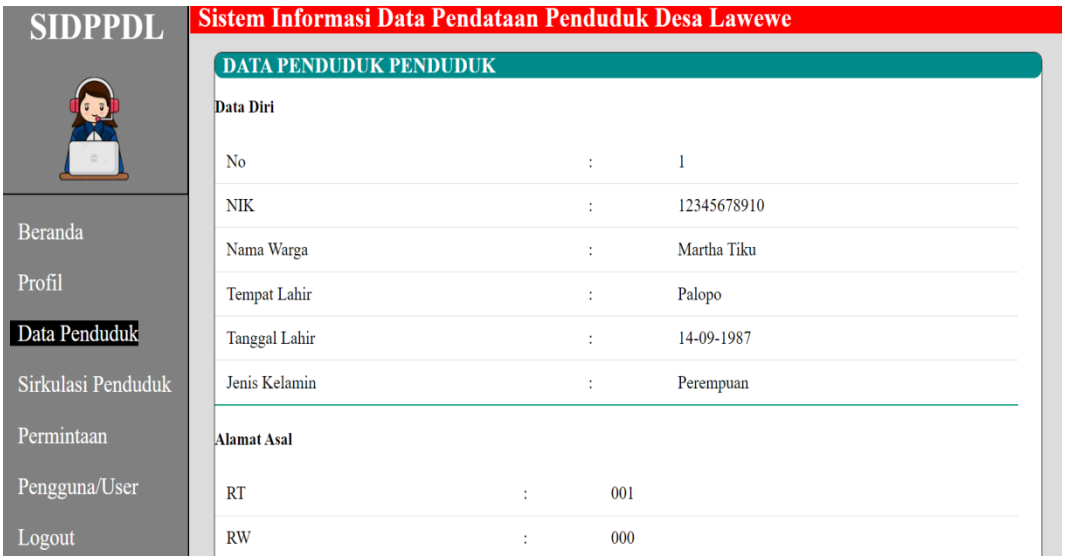
Gambar 69. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pindah Admin



Gambar 70. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pindah Admin

32) Tampilan Halaman Menu Detail Data Pindah Admin

Tampilan menu pindah yang berisi detail data pindah yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data pindah admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 71. Tampilan Halaman Menu Detail Data Pindah Admin

33) Tampilan Halaman Menu Edit Data Pindah Admin

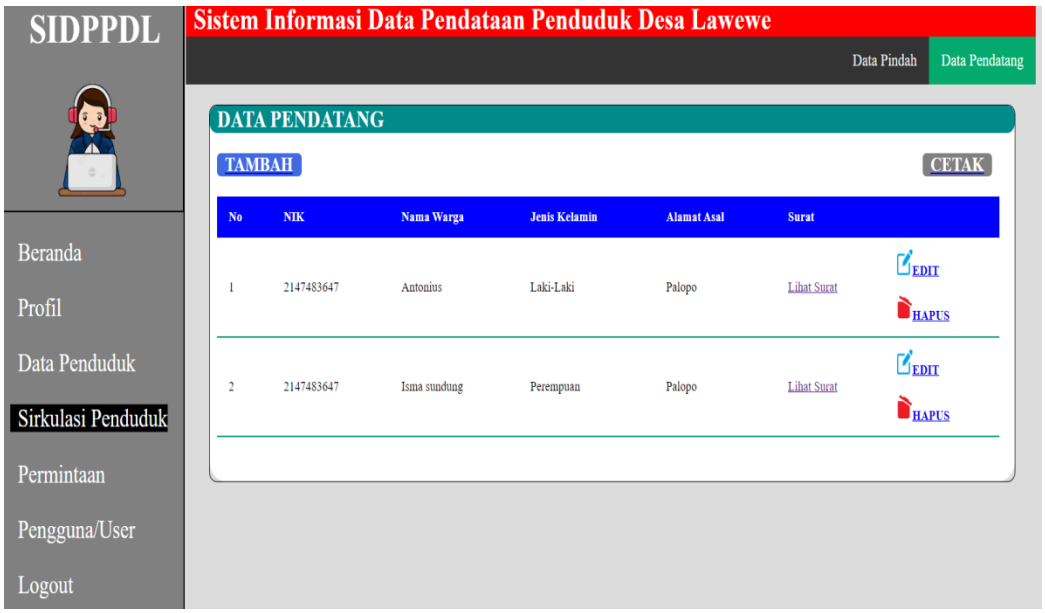
Tampilan menu pindah yang berisi edit data pindah yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data pindah admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 72. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pindah Admin

34) Tampilan Halaman Menu Data Pendatang Admin

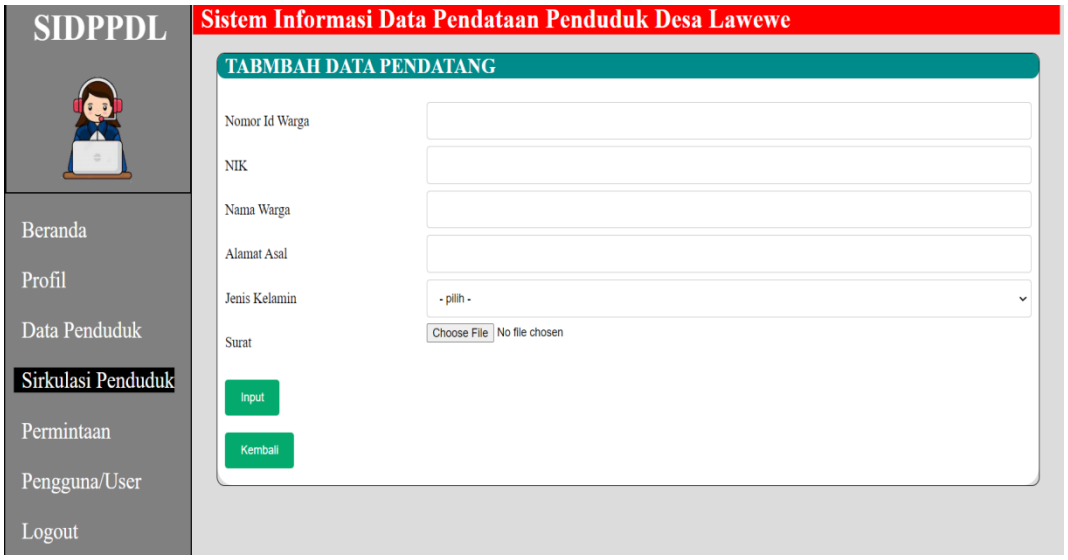
Tampilan menu data pendatang yang berisi menu-menu, tabel-tabel data pendatang, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data pendatang admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 73. Tampilan Halaman Menu Data Pendatang Admin

35) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pendatang Admin

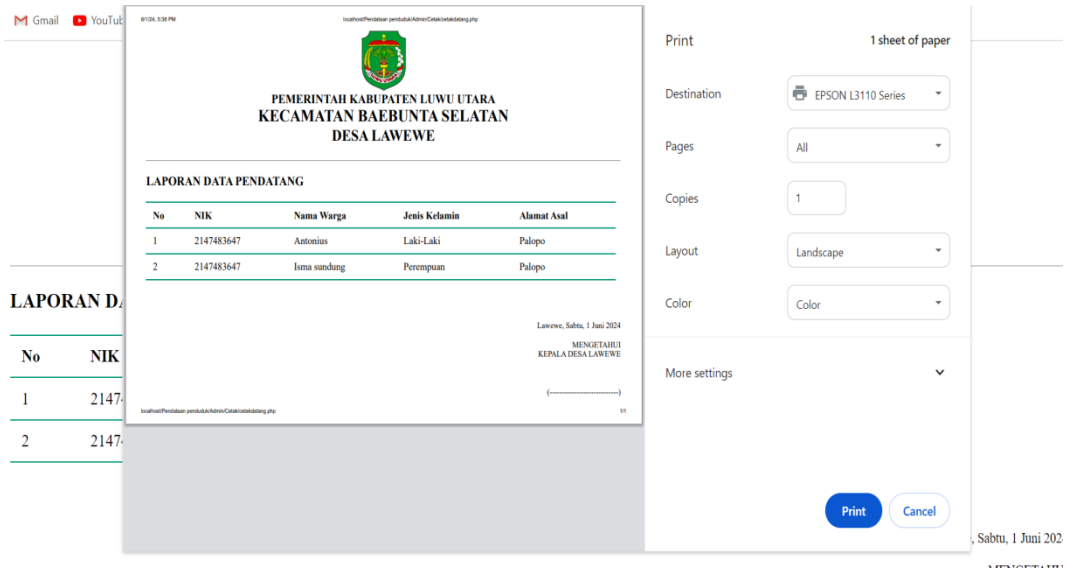
Tampilan menu data pendatang yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data pendatang admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 74. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pendatang Admin

36) Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pendatang Admin

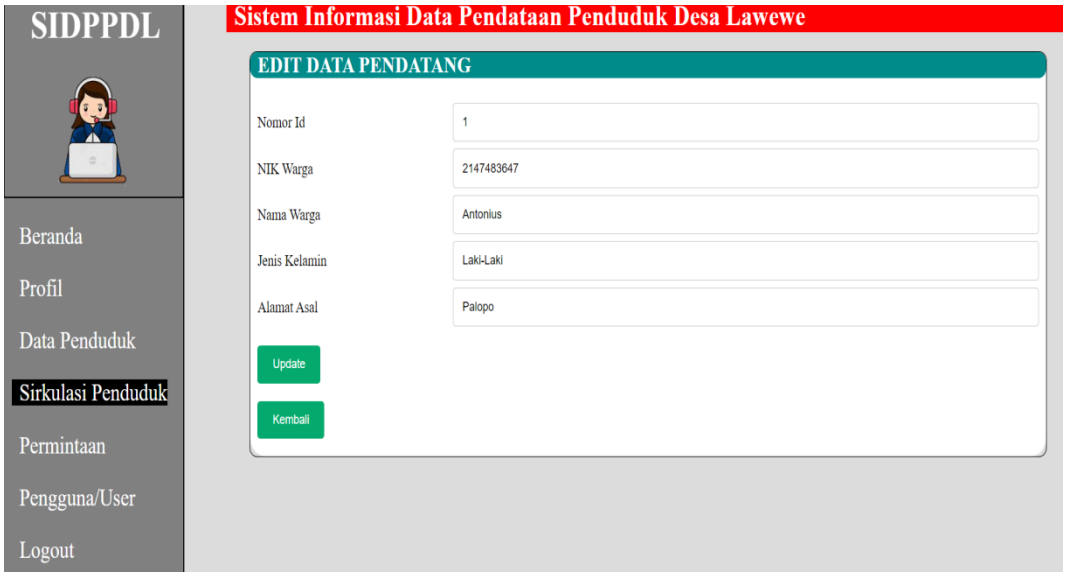
Tampilan menu pendatang yang berisi hasil cetak print semua data pendatang yang ada di aplikasi *website*. Tampilan cetak data pendatang admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 75. Tampilan Halaman Menu Cetak Data Pendatang Admin

37) Tampilan Halaman Menu Edit Data Pendatang Admin

Tampilan menu pendatang yang berisi edit data pendatang yang ada di aplikasi *website.* Tampilan edit data pendatang admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 76. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pendatang Admin

38) Tampilan Halaman Menu Data Permintaan Admin

Tampilan menu data permintaan yang berisi menu-menu, tabel-tabel data permintaan, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data permintaan admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 77. Tampilan Halaman Menu Data Permintaan Admin

39) Tampilan Halaman Menu Data Pengguna/*User* Admin

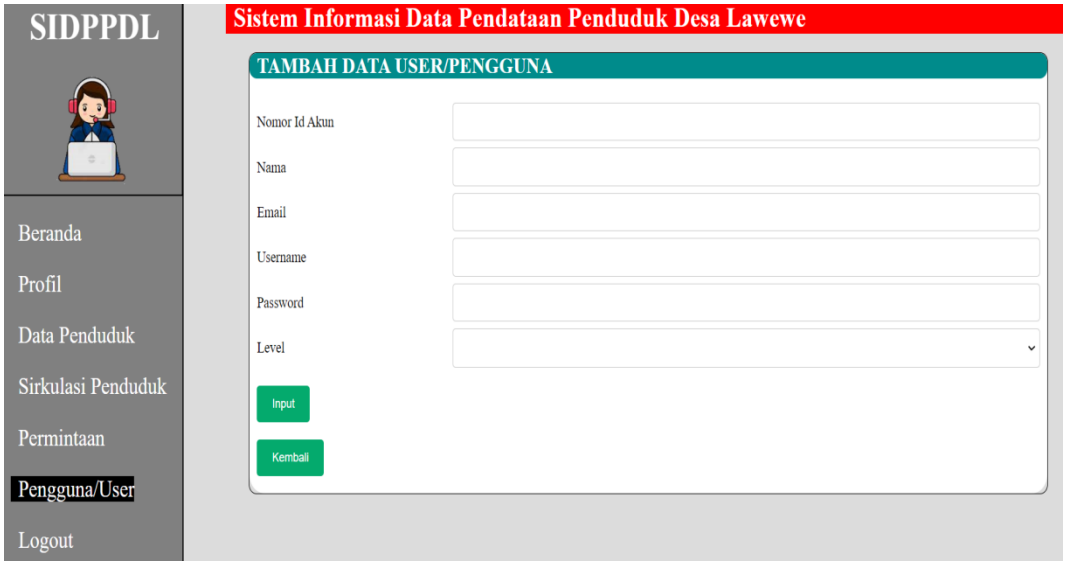
Tampilan menu data pengguna/*user* yang berisi menu-menu, tabel-tabel data pengguna/*user*, tombol tambah, tombol cetak, tombol edit dan tombol hapus. Tampilan data pengguna/*user* admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 78. Tampilan Halaman Menu Data Pengguna/*User* Admin

40) Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pengguna/*User* Admin

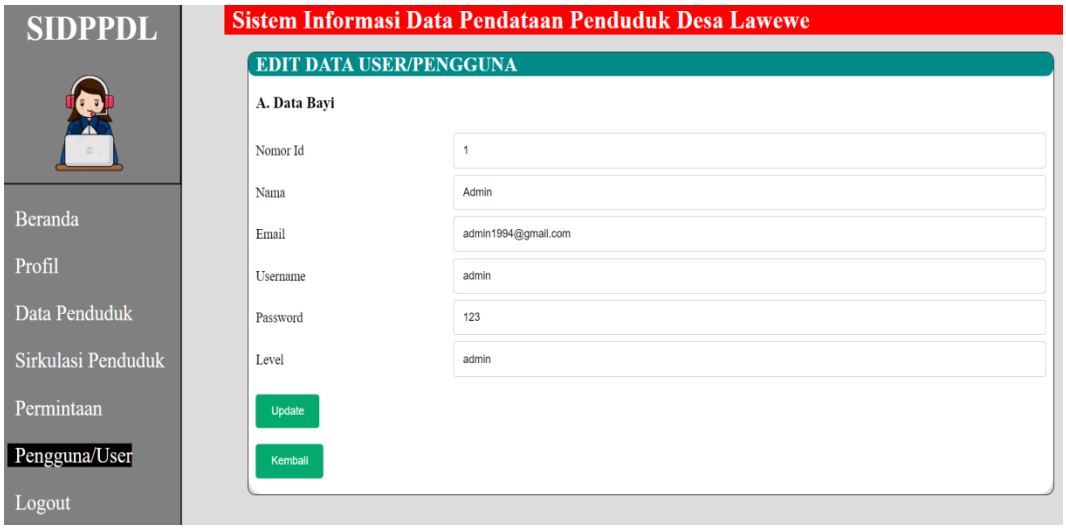
Tampilan menu data pengguna/*user* yang berisi menu-menu, form penginputan data, tombol simpan dan tombol kembali. Tampilan tambah data pengguna/*user* admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 79. Tampilan Halaman Menu Tambah Data Pengguna/*User* Admin

41) Tampilan Halaman Menu Edit Data Pengguna/*User* Admin

Tampilan menu pengguna/*user* yang berisi edit data pengguna/*user* yang ada di aplikasi *website*. Tampilan edit data pengguna/*user* admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 80. Tampilan Halaman Menu Edit Data Pengguna/*User* Admin

3) Pengujian

Berikut ini adalah hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan *Black box testing* yang dilakukan dengan dua penguji yang terlibat dalam sistem yang telah dibuat. Adapun hasil perhitungan pengujian aplikasi data penduduk Desa Lawewe yang terdiri dari validator 1 yaitu ibu Hardiana, S.Kom., M.M dan validator 2 yaitu ibu Akramunnisa, S.Pd, M.Pd.

a. Hasil Pengujian *Black box*

Peneliti menggunakan metode pengujian *Black box*, metode ini dirancang untuk menguji keberasilan pada program. Setelah sistem dibuat perlu dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi seperti yang seperti yang diharapkan.

Tabel 6. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman *Login*

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan halaman *Login* Admin	Ketika seorang admin mengakses halaman admin maka yang pertama kali muncul yaitu halaman *login*	Sukses
2	Tombol *Login*	Ketika seorang admin *login* harus mengisi *user*name dan password dengan benar agar dapat masuk ke halaman utama apabila password dan *user*name salah maka admin tidak bisa masuk ke halaman utama dan sistem akan memberikan pesan yang berisi *user*name dan *password* salah	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
3	Tombol *Logout*	Sistem akan keluar dan kembali ke halaman tampilan form *login*	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 7. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Menu Dashboard	Menampilkan halaman *dashboard*	Sukses
2	Menu Profil	Menampilkan halaman menu profil yang di dalamnya berisi foto dan identitas pegawai kantor Desa Lawewe	Sukses
3	Menu Data Penduduk	Menampilkan halaman menu data penduduk yang didalamnya berisi tabel data penduduk	Sukses
4	Menu Data Kartu Keluarga	Menampilkan halaman menu data kartu keluarga yang di dalamnya berisi tabel data kartu keluarga	Sukses
5	Menu Data Kelahiran	Menampilkan halaman menu data kelahiran yang di dlaamnya berisi tabel data kelahihiran bayi	Sukses
6	Menu Data Kematian	Menampilkan halaman menu data kematian yang di dalamnya berisi tabel data kemartian penduduk	Sukses
7	Menu Data Domisili	Menampilkan halaman menu data domisili yang di dalamnya berisi tabel data domisili penduduk beserta surat keterangan domisili	Sukses
8	Menu Data Pendatang	Menampilkan halaman menu data pendatang yang di dalamnya berisi tabel data pendatang penduduk sementara dan dilengkapi dengan surat keterangan domisili dari desanya	Sukses
9	Menu Data Permintaan Penduduk	Menampilkan halaman menu data pemintaan penduduk yang di dalamnya berisi tabel permintaan ingin dibuatkan surat dan lain-lain	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
10	Menu *User*	Menampilkan halaman menu *user* yang di dalamnya berisi tabel data admin	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 8. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Profil Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Profil	Berisi tabel foto dan identitas pegawai kantor Desa Lawewe	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman profil	Sukses
4	Tombol Lihat	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan melihatkan foto dengan jelas dan besar	Sukses
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 9. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Penduduk Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Penduduk	Berisi tabel data penduduk Desa Lawewe	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data penduduk	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data penduduk	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data penduduk	Sukses
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data penduduk yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 10. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kartu Keluarga Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Kartu Keluarga	Berisi tabel data kartu keluarga Desa Lawewe	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kartu keluarga	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kartu keluarga beserta anggotanya	Sukses
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel kartu keluarga	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kartu keluarga beserta anggotanya	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 11. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kelahiran Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Kelahiran	Berisi tabel data kelahiran bayi Desa Lawewe	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kelahiran bayi	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kelahiran bayi	Sukses
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data kelahiran	Sukses
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kelahiran yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 12. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kematian Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Kematain	Berisi tabel data kematian penduduk Desa Lawewe	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kematian penduduk	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kematian penduduk	Sukses
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data kematian penduduk	Sukses
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kematian penduduk yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 13. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Domisili Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Kematain	Berisi tabel data domisili penduduk Desa Lawewe	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data domisili penduduk	Sukses
4	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
5	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
6	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data domisili penduduk	Sukses
7	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data domisili penduduk yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 14. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Pendatang Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Data Pendatang	Berisi tabel data pendatang penduduk	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	Sukses
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data pendatang	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data pendatang penduduk	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data pendatang penduduk	Sukses
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data pendatang penduduk yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 15. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan Penduduk Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Permintaan Penduduk	Berisi tabel permintaan penduduk	Sukses
2	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel permintaan penduduk	Sukses
3	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail permintaan penduduk	Sukses
4	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 16. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu *User* Admin

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu *User*	Berisi tabel *user*	Sukses
2	Tombol Tambah	Ketika admin mengklik tombol tambah maka sistem menampilkan halaman form tambah	Sukses

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
3	Tombol Lihat Data	Ketika admin mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel *user*	Sukses
4	Tombol Detail	Ketika admin mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail *user*	Sukses
5	Tombol Ubah	Ketika admin mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	Sukses
6	Tombol hapus	Ketika admin mengklik tombol hapus maka sistem akan menghapus tabel yang di pilih	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Tabel 17. Tabel Validasi *Black box* Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan penduduk *User*

Id	Komponen Uji	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tampilan Menu Permintaan Penduduk	Berisi tabel permintaan penduduk penduduk	Sukses
2	Tombol Kirim	Ketika *user* mengklik tombol Kirim maka sistem akan mengirim permintaan ke Admin	Sukses
3	Tombol Dokumen	Ketika *user* mengklik tombol dokumen maka sistem akan menampilkan halam dokumen yang akan di pilih oleh *user*	Sukses

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

b. Hasil Pengujian Ahli Desain

Pengujian ahli desain *website* data penduduk melibatkan dua orang ahli yaitu Hardiana, S.Kom., M.M. sebagai validator 1 dan Akramunnisa, S.Pd, M.Pd. sebagai validator 2. Pengujian ahli desain bertujuan untuk menilai beberapa aspek pada media seperti tampilan (*Interface*). Pengujian yang dilakukan dengan memberikan *score* uji kelayakan pada *Website* pendataan penduduk pada kantor Desa Lawewe setiap *variabel* yakni dengan skor 1 sampai dengan skor 5. Tabel kategori kelayakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 18. Koefisien

No.	Interval	Kategori
1.	$4{,}10 \leq X \leq 5{,}00$	Sangat Baik
2.	$3{,}26 \leq X \leq 4{,}00$	Baik
3.	$2{,}51 \leq X \leq 3{,}25$	Cukup Baik
4.	$1{,}76 \leq X \leq 2{,}50$	Kurang Baik
5.	$1{,}00 \leq X \leq 1{,}75$	Tidak Baik

Sumber: Khoirul, Susilawati & Rosmiati(2024)

Aspek penilaian oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 19. Aspek Penilaian Ahli Desain

NO	Uraian Aspek	Validator 1	Validator 2
1.	Layout atau Tata Letak		
	a. Kesesuaian susunan atau aliran informasi sudah mudah diikuti oleh mata	4	4
	b. Kesesuaian letak *main post* berada di sebelah kiri sedangkan *sidebar* di sebelah kanan	4	4
	c. Kesesuaian keseimbangan susunan elemen desain	4	4
2.	Pilihan Font		
	a. Jenis huruf yang digunakan di layar	4	4
	b. Kombinasi huruf yang digunakan	5	4
	c. Variasi ukuran huruf berdasarkan skala prioritas untuk aliran informasi	5	4
3.	White space atau ruang kosong		
	a. *White space* jarak antar baris dan antar paragraf dalam *body text*	4	4
	b. Ruang kosong dengan jarak yang sama antara satu elemen dengan elemen lainnya	5	4
4	Skema warna *website*		
	a. Pemilihan warna tulisan	5	4
	b. Kombinasi warna	5	4
	c. Pemilihan warna latar	4	4
	d. Kombinasi gradasi	4	4
5	Desain navigasi		
	a. Letak navigasi	4	5
	b. Kategori navigasi berdasarkan produk atau subtopik utama dari situs *web*	4	5
	c. Menu *dropdown* untuk suptopik dengan sub-subtopik	5	5

NO	Uraian Aspek	Validator 1	Validator 2
	d. Jenis navigasi	5	5
	e. Jumlah baris navigasi	5	5
6	Desain tombol pencarian (dan tombol lain)		
	a. Letak tombol	4	4
	b. Tombol berupa huruf atau *symbol*	4	4
	c. Fitur *google custom search*	4	4
7	Kualitas sistem		
	a. Kesesuaian *website* dengan judul yang diambil	5	5
	b. Kelengkapan dari sisi *website*	4	5
	c. Kesesuaian *website* dari tampilan yang disajikan	4	5
	d. Informasi yang jelas dan tidak bertele-tele	4	5
	e. Memiliki hak akses	5	5
	f. Memiliki keamanan *Login* sistem	5	5
	g. Sesuai dengan *output* yang diminta	4	5
8	Kualitas informasi		
	a. Menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat	4	4
	b. Menghasilkan informasi yang relevan	4	4
	c. Menghasilkan informasi yang sama dengan data yang dimasukkan	4	4
9	Kualitas informasi		
	a. Menggunakan tulisan ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD	5	4
	b. Menggunakan istilah secara tepat dan mudah dipahami	5	4
10	Desain *Interface*		
	a. Nama dan logo sebagai ciri khas pada *website*	4	4
	b. Sistem menu yang memudahkan *User* berkomunikasi dengan program	4	4
	c. Ikon atau simbol membantu memahami suatu menu	4	4
	d. Antar muka berbasis interaksi grafis	5	4
	Jumlah Nilai	147	144

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Jumlah total *score* yang didapat dalam proses validasi yang dilakukan oleh

dua orang ahli yang berperan sebagai validator dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

$$\bar{y} = \frac{\overline{x1} + \overline{x2}}{m}$$

Keterangan :

$\bar{y}$ = Nulai Rata-Rata Kedua Validator

$\overline{x1}$ = Nilai Rata-Rata Validator 1

$\overline{x2}$ = Nilai Rata-Rata Validator 2

m = Jumlah Pertanyaan

Diketahui:

$\overline{x1}$: $\frac{147}{37}$ = 3,97

$\overline{x2}$: $\frac{144}{37}$ = 3,89

Maka diperoleh:

$$\bar{y} = \frac{\overline{x1} + \overline{x2}}{m}$$

$$\bar{y} = \frac{3{,}97 + 3{,}89}{2}$$

$$\bar{y} = 3{,}93$$

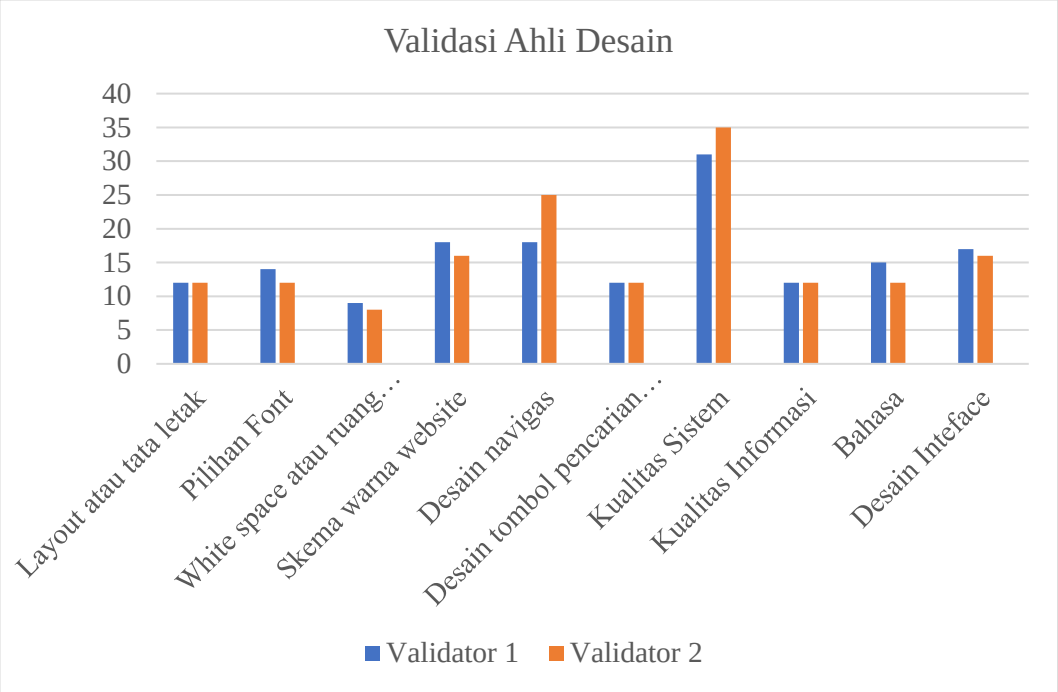
Tabel 20. Rata-Rata Validasi Ahli

No	Validator	Skor	Hasil Kategori
1	Validator 1	3,97	Sangat Baik
2	Validator 2	3,89	Sangat Baik
	Rata-Rata	3,93	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Berdasarkan tabel 21 dapat disimpulkan bahwa validasi ahli 1 memberikan penilaian skala sangat baik (nilai 5) sebanyak 15 kali dan validasi ahli 2 juga

memberikan penilaian skala sangat Baik (nilai 5) sebanyak 12 kali. Maka dari data tabel 21 dihasilkan nilai rata-rata dari validasi ahli yaitu 3,93 yang berarti untuk penilaian sistem masuk kategori sangat baik.



Gambar 78. Diagram Hasil Analisis Validasi Ahli Desain

Sumber: Penulis (2024)

c. Hasil Validasi Ahli Pengguna

Tabel 21. Pengujian Ahli Pengguna

No	Uraian Aspek	Nilai
1	Kemudahan pengaksesan aplikasi	3
2	Kemenarikan tampilan aplikasi	3
3	Kesesuaian tata letak urutan menu	3
4	Pemilihan logo aplikasi	3
5	Penggunaan Bahasa sesuai dengan tata Bahasa baku dan pedomaan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	4
6	Kesesuaian isi konten dengan kebutuhan informasi pengguna	3
7	Kelengkapan informasi yang disajikan	3
8	Kemudahan membaca huruf, gambar, dan icon pada aplikasi	4
9	Kemudahan menemukan informasi yang ditampilkan pada halaman aplikasi	3
10	Bermanfaat dalam pengelolaan dan perolehan informasi	3
	Jumlah	**32**

Sumber: Hasil Olah Data (2024)

Jumlah total *score* yang didapat dalam proses validasi yang dilakukan oleh satu orang ahli yang berperan sebagai validator dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

$$X = \frac{\sum(V_n)}{n}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata validasi

$\sum V$ = Validator

n : Banyaknya validator

Diketahui:

V : $\frac{32}{10}$ = 3,20

Maka diperoleh:

$X = \frac{\sum V_n}{n}$

$= \frac{v}{1}$

$= \frac{3,20}{1}$

=3,20

Tabel 22. Rata-Rata Validasi Ahli Pengguna

No	Validator	Skor	Hasil Kategori
1	Validator	3,20	Sangat Layak
	Rata-Rata	3,20	Sangat Layak

Sumber: hasil Olah Data (2024)

Berdasarkan tabel 24 dapat disimpulkan bahwa validasi ahli 1 memberikan penilaian skala sangat baik (nilai 4) sebanyak 2, Maka dari data tabel 24 dihasilkan nilai rata-rata dari validasi ahli yaitu 3,20 yang berarti untuk penilaian sistem masuk kategori sangat baik.

4.2 Pembahasan Penelitian

Hasil analisis dirancang menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram* untuk membangun sistem informasi pengolahan data

penduduk. Setelah merancang sistem informasi pengolahan data penduduk, kemudian mendesain *website* dan mengimplementasikannya dengan beberapa pemograman. Pengujian pada sistem ini dilakukan dengan menguji sistem menggunakan *black box testing*, pengujian ahli desain dan pengujian ahli pengguna.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menciptakan aplikasi pendataan penduduk berbasis *website* yang dapat membantu dalam pengumpulan data dan memberikan informasi kepada staf kantor maupun masyarakat.

Hasil penelitian berupa instrument penelitian telah dilaksanakan dengan baik, yang nantinya akan dibuatkan hasil validasi yang telah di isi dan ditandatangani oleh ketiga validator. Pernyataan terhadap hasil positif yang di berikan oleh penulis berdasarkan analisa dari angket validasi yang dibagikan oleh penulis terhadap dua orang validator penilaian ahli desain dan satu orang validator ahli pengguna dan satu orang untuk pengujian *black box* Sistem yang dibuat untuk kantor Desa Lawewe.

Dalam pembuatan aplikasi peneliti menggunakan *Sublime text* yang digunakan untuk membuat kode-kode program *Sublime text, Xampp, Php* dan *mysql*, lalu *Xampp* digunakan untuk menghubungkan *database*, aplikasi-aplikasi tersebut nantinya yang digunakan dalam proses pembuatan *Website*. Hasil penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Siti dan Ferdinandus (2021) yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Penduduk Dikantor Kelurahan Kota Ratu Kabupaten Ende" Penelitian ini bertujuan untuk Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Penduduk di kantor Kelurahan Kota Ratu Kabupaten Ende, sehingga dapat memudahkan pegawai kelurahan dalam melakukan proses pendataan penduduk dan laporan bulanan. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *sequence*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan studi pustaka. Penelitian ini juga dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pendataan penduduk yang dapat menyajikan informasi secara cepat dan efisien serta dapat menyajikan laporan yang diperlukan. Persamaan pada penelitian ini yaitu peneliti juga menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan *sequence.* Sedangkan perbedaan terdapat pada teknik pengumpulan data, teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian sebelumnya yaitu

menggunakan 3 teknik pengumpulan data sedangkan peneliti sendiri menggunakan 4 teknik pengumpulan data diantaranya Observasi, Wawancara, Studi Pustaka/Literatur dan Metode Dokumentasi. Pengujian validasi ahli 1 memberikan penilaian skala sangat baik (nilai 5) sebanyak 15 kali dan validasi ahli 2 juga memberikan penilaian skala sangat baik (nilai 5) sebanyak 12 kali. Maka dari data tabel 21 dihasilkan nilai rata-rata dari validasi ahli yaitu 3,93 yang berarti untuk penilaian sistem masuk kategori sangat baik. Pengujian validasi ahli pengguna 1 memberikan penilaian skala sangat baik (nilai 4) sebanyak 2, Maka dari data tabel 24 dihasilkan nilai rata-rata dari validasi ahli yaitu 3,20 yang berarti untuk penilaian sistem masuk kategori sangat baik.

Penelitian relevan pertama yang dilakukan oleh Kessy, dkk., (2022) yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis *Web* Di Desa Tanjung Tawang Kecamatan Muara Pinang" hasil yang dicapai adalah terciptanya sistem yang lebih baik yang dapat mempermudah pendataan penduduk, sistem kerja pada kantor desa dan pelayanan terhadap masyarakat.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Grasiana, dkk., (2022) yang berjudul "Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Barat kecamatan Detusoko Kabupaten *Endeberbasis Web*" tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi pendataan penduduk dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database* Pada penulisan ini penulis menggunakan metode pendekatan *deskripstif kualitatif.*

Kelebihan dan kekurangan dari aplikasi adalah kelebihannya memudahkan admin dalam proses penginputan data baik itu input data penduduk, input data kartu keluarga, input data kelahiran bayi, input data kematian, dll. Peneliti juga membuat penginputan permintaan penduduk yang ingin dibuatkan surat baik itu surat keterangan maupun surat pernyataan, masyarakat hanya perlu membuat *website* lalu menginput permintaan mereka dan tidak perlu lagi pergi ke kantor desa untuk melakukan permohonan surat. Kemudian kekurangan dari aplikasi adalah *Website* ini hanya diperuntukkan untuk kantor Desa Lawewe walaupun *website* ini hanya diperuntukkan untuk kantor Desa Lawewe tapi juga masyakat.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pengolahan data penduduk berbasis *web* ini dibangun menggunakan perancangan model *UML* (*Unified Modelling Language*). Perancangan sistem informasi ini menggunakan beberapa Bahasa pemograman yaitu *HTML, PHP, CSS, Javascript, dan Jquery*. Perancangan dan pembuatan *Website* menggunakan *software Sublime text*, *phpMy*Admin sebagai basis data, hasil pengujian *black box testing*, menyatakan bahwa *website* Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis Web di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

5.2 Saran

Dalam sistem informasi yang telah dibangun, disadari masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan:

1. Sistem yang telah dibuat ini masih terbatas pada pengolahan data penduduk. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan dapat memberikan informasi dan laporan data-data yang lebih meluas dalam cakupan pengelolaan data penduduk di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan.
2. Perancangan sistem informasi pengolahan data penduduk berbasis *web* ini hendaknya segera ditindak lanjuti untuk direalisasikan sehingga dapat mencapai serta mewujudkan kinerja yang lebih baik dan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adiguna, A. R, dkk.,. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. Pengantar Sistem Informasi, 2(2), 612–621. *HTTP*s://doi.org/10.1016/j.humimm.2008. 04.008

Alfaris (2020). Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penyewaan Gelanggang Olah Raga Berbasis Web (Studi Kasus: Gor Larangan). Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia. Volume 2, Nomor 2, Maret 2020.

Andrianof, H. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Promosi dan Penjualan pada Toko Ruminansia Berbasis Web. Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi, 5(1), 11–19. lppm.Upiyptk.ac.id/ojs3/index.PHP/PTI /article/download/52/22/%0A

Ardiata dkk.,. (2020). Sistem Informasi Pendataan Prestasi Pelajar Di Dinas Pendidikan Kabupaten Gayo Lues. Universitas Dharmawangsa. Vol. 1, No. 2 Desember 2020.

Asmara (2016) Sistem infomasi pengolahan data penanggulangan bencana pada kantor badan penanggulangan bencana daerah (BPBD) kabupaten padang pariaman. Jurnal J-Click Vol 3, No 2.

Astria. (2022). Perancangan Sistem Informasi Data Kependudukan Berbasis Web Pada Kelurahan Lokoboko Kecamatan Ndona. Universitas Flores, Ende, Indonesia. Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat 3(1), 2022

Azis dkk., (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. Universitas Krisnadwipayana. Jurnal IKRA-ITH Informatika Vol 4 No 3 November 2020.

Destiningrum, Q. All. (2017). Sistem informasi penjadwalan dokter berbasis web dengan menggunakan framework codeigniter (studi kasus : rumah sakit yukum medical centre). Jurnal teknoinfo, Vol. 11, no. 2, 30-37.

Dulhari, L. O. R., dkk., (2017). Merancang Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Menggunakan PHP dan MYSQL Pada SMAN 1 Raha. Simkom, 2(3), 32–42. HTTPs://doi.org/10.51717/simkom.v2i3.25.

Elgamar. (2020). Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan PHP (N. Pangesti (ed.)). CV. Multimedia Edukasi.

Jubilee. (2017). PHP Komplet. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Sequence . Jurnal Media Informatika Budidarma, 3(1), 1.

HTTPs://doi.org/10.30865/mib.v3i1.987

Fitri ayu, et, all. (2018). Perancangan sistem informasi pengolahan data pratek kerja lapangan (pkl) pada devisi humas pt. Pegadaian. Volume 2, No. 2, Jurnal

IntraTech.

Hardiana, Akramunnisa, J. B.Lenda (2021). Pengembangan Buku Digital Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Matematka. Universitas Cokroaminoto Palopo. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer 2021

Hidayat dkk.,.. (2019). Membangun Website Sma Pgri Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP Dan MySQL. STMIK Mahakarya. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM), Vol. 2, No. 2, Desember 2019

Hendi (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Binaan Universitas Pembangunan Panca Budi Berbasis Web. Universitas Pembangunan Panca Budi Medan

Julianti, dkk.,. (2019), "Sistem Informasi Pendataan Alat tulis Kantor Berbasis Web Pada PT. Astari Niagara Internasional", STMIK Bina Sarana Global, Jakarta, Jurnal SISFOTEK Global, Vol. 9, No. 2.

Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online Julianto. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan,3(2), 11–25. Retrieved from

HTTPs://journal.amikmahaputra.ac.id/index.PHP/JIT/article/view/56/48.

Kadir. (2014). Konsep Dasar Website. Andi. Yogyakarta.

Lestanti, S., & Susana, A. D. (2016). Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web. Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika.10(2), 69–77.

Lumbangaol, M. R. R. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan dan Penyewaan Properti Berbasis WEB Di Kota Batam. Jurnal Comasie, 01(03), 83–92.

Makhabbah dan Agung, (2020), "Rancang Bangun Sistem Monitoring Konsumsi Daya Listrik Dan Pemutus Daya Otomatis Berbasis Internet", Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Jurnal Teknik Elektro, Vol 09, No. 1.

Maydianto dan Ridho. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. Universitas Putera Batam. JURNAL COMASIE - VOL. 04 NO. 02 (2021)

Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 7(2), 717. HTTPs://doi.org/10.24176/simet.v7i2.786

Oliva, dkk.,. (2022). Sistem Informasi Pendataan Penduduk Desa Detusoko Baratkecamatan Detusoko Kabupaten Ende Berbasis Web. Universitas Flores. JURNAL JITEKVol 2No. 2Juli (2022)

Praelsetyo, A., & Susanti, R. (2016). Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT. Cahaya. Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia, 10(2), 1–16.

Rahmasari, (2019), "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Barang Dagang Pada Toserba Selamat Menggunakan PHP Dan MySQL", Universitas Komputer Indonesia, Jakarta, Jurnal Is The Best, Vol. 4, No. 1.

Reyta dkk.,. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis Web Di Desa Tanjung Tawang Kecamatan Muara Pinang. Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Jusibi (Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis) Volume 4, Nomor 2, Juli 2022

Rohi. (2018). 7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Siallagan dan wisnu. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web. STMIK Subang. STMIK Subang, Vol.15 No.1, April 2020

Sofyan dkk.,. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Furniture Berbahan Baku Aluminium Pada Usaha Dagang Crystal Aluminium Manokwari Berbasis Web. STMIK Kreatindo Manokwari. Volume 3 No.1, November 2020

Sonataa dan Winda. (2019). Pemanfaatan Uml (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. STMIK Triguna Dharma. Vol. 8 No. 1/Juni 2019

Sonny dan Novia. (2021). Pengembangan Sistem Presensi Karyawan Dengan Teknologi Gps Berbasis Web Pada Pt Bpr Dana Makmur Batam. Universitas Putera Batam. JURNAL COMASIE - VOL. 04 NO. 04 (2021)

Soraya dan Ferdinandus. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendataan Penduduk Dikantor Kelurahan KotaratuKabupaten Ende. Universitas Flores, Ende, Indonesia. Vol. 1 No. 2(2021) 38–48

Suli dan Nirsal. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang). Universitas Cokroaminoto Palopo. al Ilmiah Information Technology d'Computare Volume 13 Edisi Januari 2023

Supono. (2018). Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeingiter, Deepublish, Yogyakarta, 2018.

Susilawati dkk.,. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP Dan MySQL. Universitas Mahakarya Asia. Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM), Vol. 3, No. 1, Juni 2020

Sutabari, (2005). Sistem Informasi Manajemen. Yogyakarta: Andi.

Suvandi dkk.,. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Berbasis Web Untuk Desa Persiapan Pajangan. Stmik Lombok. Juritek Vol 2 No. 2 Juli

2022.

Tukino. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Marketing Pada Pt Pulau Cahaya Terang. Computer Based Information Sistem Journal, 08(01),

25–33.

Tukino, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus Di PT. Indosat Mega Media West Regional). Jurnal Ilmiah Informatika, 6(01), 1. HTTPs://doi.org/10.33884/jif.v6i01.324

Tumini dan Fitria. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan PHP Dan MySQL. Universitas Panca Sakti Bekasi. Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.6 No.1 Maret 2021.

Yoga dkk.,. 2022. Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat Pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web. Universitas Muhammadiyah Metro. Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer (JMIK) Vol. 03, No. 01, Maret 2022.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Laporan Data Penduduk Desa Lawewe 2024

LAPORAN REKAPITULASI DATA PENDUDUK
KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN DESA LAWEWE
BULAN MEI 2024

NO	DUSUN	JUMLAH MUTASI PENDUDUK															JUMLAH PENDUDUK BULAN INI			
		L	P	JUMLAH JIWA	LAHIR			MATI			DATANG			PINDAH			L	P	JUMLAH JIWA	JUMLAH KK
					L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P	L	P	L+P				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	LAWEWE	156	142	298	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	154	142	296	87
2	LAMPO-LEMPANG	127	136	263	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	127	136	263	82
3	GALINGGANG	195	163	358	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	195	163	358	93
4	KARUMBING	72	84	156	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	72	84	156	48
5	TEPPO	121	122	243	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	121	122	243	72
6	TO'BAKI	88	89	177	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	88	89	177	63
JUMLAH		759	736	1495	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	757	736	1493	445

Mengetahui :
Kepala Desa Lawewe

HASRIANTO

Lawewe, 24 Mei 2024
Kasi Pemerintahan

INDARMANTO ALIM

Lampiran 2. Lembar Validasi Pengujian Aplikasi (*Black box*)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI RANCANGAN
PENGUJIAN *BLACKBOX*

JUDUL PENELITIAN:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

Delviana Barung
1904411665

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

Judul penelitian	: Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* Di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Tempat Penelitian	: Kantor Desa Lawewe Kec. Baebunta Selatan
Nama Mahasiswa	: Delviana Barung
Nim	: 1904411665
Program Studi	: Teknik Informatika

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulislah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Berikut disajikan beberapa pertanyaan yang harus anda jawab dengan jujur dan berdasarkan dengan keadaan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (√) alternatif jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan anda. Bila terjadi kekeliruan, anda dapat memberi tanda (-) pada pilihan yang salah dan tetap memberikan tanda *checkhlist* (√) pada pilihan yang benar.

B. Skala Penilaian

1. "Sukses" : berfungsi dengan baik, bernilai 1.
2. "Tidak Sukses" : tidak berfungsi dengan baik, bernilai 0.

C. Identitas Responden

Nama Lengkap : Hardiana
Pekerjaan : Dosen

D. Penilaian ditinjau dari beberapa aspek

1. *Admin*

a. Pengujian Halaman Login

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan halaman login *Admin*	Ketika seorang *Admin* mengakses halaman *Admin* maka yang pertama kali muncul yaitu halaman login	✓	
2	Tombol Login	Ketika seorang *Admin* login harus mengisi username dan password dengan benar agar dapat masuk ke halaman utama apabila password dan username salah maka *Admin* tidak bisa masuk ke halaman utama dan sistem akan memberikan pesan yang berisi username dan password salah	✓	
3	Tombol Logout	Sistem akan keluar dan kembali ke halaman tampilan form login	✓	

b. Pengujian Halaman Tampilan Menu *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Menu Dashboard	Menampilkan halaman dashboard		
2	Menu Profil	Menampilkan halaman menu profil yang didalamnya berisi foto dan identitas pegawai kantor desa lawewe	✓	
3	Menu Data Penduduk	Menampilkan halaman menu data penduduk yang didalamnya berisi tabel data penduduk	✓	
4	Menu Data Kartu Keluarga	Menampilkan halaman menu data kartu keluarga yang didlaamnya berisi tabel data kartu keluarga	✓	
5	Menu Data Kelahiran	Menampilkan halaman menu data kelahiran yang didlaamnya berisi tabel data kelahihiran bayi	✓	

6	Menu Data Kematian	Menampilkan halaman menu data kematian yang di dalamnya berisi tabel data kemartian penduduk	✓	
7	Menu Data Domisili	Menampilkan halaman menu data domisili yang di dalamnya berisi tabel data domisili penduduk beserta surat keterangan domisili	✓	
8	Menu Data Pendatang	Menampilkan halaman menu data pendatang yang di dalamnya berisi tabel data pendatang penduduk sementara dan dilengkapi dengan surat keterangan domisili dari desanya	✓	
9	Menu Data Permintaan Penduduk	Menampilkan halaman menu data pemintaan penduduk yang di dalamnya berisi tabel permintaan ingin dibuatkan surat dan lain-lain	✓	
10	Menu User	Menampilkan halaman menu user yang di dalamnya berisi tabel data admin	✓	

c. Pengujian Halaman Tampilan Menu Profil *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Profil	Berisi tabel foto dan identitas pegawai kantor desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman profil	✓	
4	Tombol Lihat	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan melihatkan foto dengan jelas dan besar	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	

6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	

d. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Penduduk *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Penduduk	Berisi tabel data penduduk desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data penduduk	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data penduduk	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data penduduk	✓	
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data penduduk yang di pilih	✓	

c. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kartu Keluarga *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Kartu Keluarga	Berisi tabel data kartu keluarga desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kartu keluarga	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kartu keluarga beserta anggotanya	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel kartu keluarga	✓	
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kartu keluarga beserta anggotanya	✓	

f. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kelahiran *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Kelahiran	Berisi tabel data kelahiran bayi desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kelahiran bayi	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kelahiran bayi	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data kelahiran	✓	
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kelahiran yang di pilih	✓	

g. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Kematian *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Kematain	Berisi tabel data kematian penduduk desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data kematian penduduk	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data kematian penduduk	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data kematian penduduk	✓	
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data kematian penduduk yang di pilih	✓	

h. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Domisili *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Kematain	Berisi tabel data domisili penduduk desa lawewe	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data domisili penduduk	✓	
4	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
5	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
6	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data domisili penduduk	✓	
7	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data domisili penduduk yang di pilih	✓	

i. Pengujian Halaman Tampilan Menu Data Pendatang *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Data Pendatang	Berisi tabel data pendatang penduduk	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel data pendatang	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail data pendatang penduduk	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	
7	Tombol Cetak 1	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak semua tabel data pendatang penduduk	✓	
8	Tombol cetak 2	Ketika admin mengklik tombol cetak maka sistem akan mencetak data pendatang penduduk yang di pilih	✓	

j. Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan Penduduk *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Permintaan Penduduk	Berisi tabel permintaan penduduk	✓	
2	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel permintaan penduduk	✓	
3	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail permintaan penduduk	✓	
4	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	

k. Pengujian Halaman Tampilan Menu User *Admin*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu User	Berisi tabel user	✓	
2	Tombol Tambah	Ketika *Admin* mengklik tombol tambah maka sistem akan menampilkan halaman form tambah	✓	
3	Tombol Lihat Data	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat data maka sistem akan menampilkan halaman tabel user	✓	
4	Tombol Detail	Ketika *Admin* mengklik tombol lihat maka sistem akan menampilkan secara detail user	✓	
5	Tombol Ubah	Ketika *Admin* mengklik tombol ubah maka sistem akan menampilkan halaman form ubah	✓	
6	Tombol hapus	Ketika *Admin* mengklik tombol hapus maka sistem akan mengahpus tabel yang di pilih	✓	

2. User

a. Pengujian Halaman Tampilan Menu Permintaan penduduk *User*

No	Komponen Yang di Uji	Hasil Yang di Harapkan	Keterangan	
			Sukses	Tidak Sukses
1	Tampilan Menu Permintaan Penduduk	Berisi tabel permintaan penduduk penduduk	✓	
2	Tombol Kirim	Ketika User mengklik tombol Kirim maka sistem akan mengirim permintaan ke *Admin*	✓	
3	Tombol Dokumen	Ketika *User* mengklik tombol dokumen maka sistem akan menampilkan halam dokumen yang akan di pilih oleh user	✓	

E. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Palopo, 28 / 5 2024

Penguji,

Hardiana, S.Kom, M.M.

Lampiran 3. Lembar Penilaian Ahli Desain

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

JUDUL PENELITIAN:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

Delviana Barung
1904411665

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

LEMBAR VALIDASI SISTEM

Judul penelitian : Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Peneliti : Delviana Barung
Prodi : Informatika
Nama Validator : Hardiana, S.Kom, M.M
Pekerjaan Validator : Dosen
Tanggal Validasi : 28 Mei 2024
Petunjuk Pengerjaan : Lembar penelitian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat validator tentang desain *website*, penilaian dan saran dari validator untuk digunakan sebagai perbaikan dan peningkatan kualitas *website*, Oleh karena itu kami mohon kepada validator yang bersangkutan untuk memberikan tanda " ✓ " pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat validator sebagai pedoman penilaian, mohon pergunakan indikator penilaian di bawah ini:
Keterangan : 1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Aspek/ Indikator Penilaian		Skor Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Layout atau Tata Letak						
	a.	Kesesuaian susunan atau aliran informasi sudah mudah diikuti oleh mata				✓	
	b.	Kesesuaian letak *main post* berada di sebelah kiri sedangkan *sidebar* di sebelah kanan				✓	
	c.	Kesesuaian keseimbangan susunan elemen desain				✓	
2.	Pilihan *Font*						
	a.	Jenis huruf yang digunakan di layar				✓	
	b.	Kombinasi huruf yang digunakan					✓
	c.	Variasi ukuran huruf berdasarkan skala prioritas untuk aliran informasi					✓
3.	*White space* atau ruang kosong						
	a.	*White space* jarak antar baris dan antar paragraf dalam *body text*				✓	
	b.	Ruang kosong dengan jarak yang sama antara satu elemen dengan elemen lainnya					✓
4.	Skema warna *website*						
	a.	Pemilihan warna tulisan					✓
	b.	Kombinasi warna					✓
	c.	Pemilihan warna latar				✓	
	d.	Kombinasi gradasi				✓	

5.	Desain navigasi						
	a.	Letak navigasi				✓	
	b.	Kategori navigasi berdasarkan produk atau subtopik utama dari situs *web*				✓	
	c.	Menu *dropdown* untuk suptopik dengan sub-subtopik				•	✓
	d.	Jenis navigasi					✓
	e.	Jumlah baris navigasi					
6.	Desain tombol pencarian (dan tombol lain)						
	a.	Letak tombol				✓	
	b.	Tombol berupa huruf atau *symbol*				✓	
	c.	Fitur *google custom search*				✓	
7.	Kualitas sistem						
	a.	Kesesuaian *website* dengan judul yang diambil					✓
	b.	Kelengkapan dari sisi *website*				✓	
	c.	Kesesuaian *website* dari tampilan yang disajikan				✓	
	d.	Informasi yang jelas dan tidak bertele-tele				✓	•
	e.	Memiliki hak akses					✓
	f.	Memiliki keamanan *login* sistem					✓
	g.	Sesuai dengan *output* yang diminta				✓	
8.	Kualitas informasi						
	a.	Menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat				✓	
	b.	Menghasilkan informasi yang relevan				✓	
	c.	Menghasilkan informasi yang sama dengan data yang dimasukkan				✓	
9.	Bahasa						
	a.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami					✓
	b.	Menggunakan tulisan ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD					✓
	c.	Menggunakan istilah secara tepat dan mudah dipahami					✓
10.	Desain *interface*						
	a.	Nama dan logo sebagai ciri khas pada *website*				✓	
	b.	Sistem menu yang memudahkan *user* berkomunikasi dengan program				✓	
	c.	Ikon atau simbol membantu memahami suatu menu				✓	•
	d.	Antar muka berbasis interaksi grafis					✓

Simpulan validator/penilai:
Lingkari jawaban berikut ini dengan kesimpulan anda:

1. *Layout* atau Tata Letak
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   (d) Baik
   e. Sangat Baik

2. Pilihan *Font*
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   (d) Baik
   e. Sangat Baik

3. *White Space* atau Ruang Kosong
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   (d) Baik
   e. Sangat Baik

4. Skema warna *website*
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

5. Desain Navigasi
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

6. Desain Tombol Pencarian (dan Tombol Lain)
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

7. Kualitas Sistem
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

8. Kualitas Informasi
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

9. Bahasa
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

10. Desain *Interface*
    a. Tidak Baik
    b. Kurang Baik
    c. Cukup Baik
    d. Baik
    e. Sangat Baik

Saran: .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 28/05 2024
Validator,

(Hardiana, S.Kom, M.M)

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN

JUDUL PENELITIAN:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

Delviana Barung
1904411665

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

LEMBAR VALIDASI SISTEM

Judul penelitian : Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Peneliti : Delviana Barung
Prodi : Informatika
Nama Validator : Akramunnisa, S.Pd, M.Pd
Pekerjaan Validator : Dosen
Tanggal Validasi : 22 Mei 2024
Petunjuk Pengerjaan : Lembar penelitian ini dimaksud untuk mengetahui pendapat validator tentang desain *website*, penilaian dan saran dari validator untuk digunakan sebagai perbaikan dan peningkatan kualitas *website*, Oleh karena itu kami mohon kepada validator yang bersangkutan untuk memberikan tanda " ✓ " pada kolom skor penilaian berikut sesuai dengan pendapat validator sebagai pedoman penilaian, mohon pergunakan indikator penilaian di bawah ini:
Keterangan : 1. Tidak Baik
2. Kurang Baik
3. Cukup Baik
4. Baik
5. Sangat Baik

No	Aspek/ Indikator Penilaian		Skor Pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Layout atau Tata Letak						
	a.	Kesesuaian susunan atau aliran informasi sudah mudah diikuti oleh mata				✓	
	b.	Kesesuaian letak *main post* berada di sebelah kiri sedangkan *sidebar* di sebelah kanan				✓	
	c.	Kesesuaian keseimbangan susunan elemen desain				✓	
2.	Pilihan *Font*						
	a.	Jenis huruf yang digunakan di layar				✓	
	b.	Kombinasi huruf yang digunakan				✓	
	c.	Variasi ukuran huruf berdasarkan skala prioritas untuk aliran informasi				✓	
3.	*White space* atau ruang kosong						
	a.	*White space* jarak antar baris dan antar paragraf dalam *body text*				✓	
	b.	Ruang kosong dengan jarak yang sama antara satu elemen dengan elemen lainnya				✓	
4.	Skema warna *website*						
	a.	Pemilihan warna tulisan				✓	
	b.	Kombinasi warna				✓	
	c.	Pemilihan warna latar				✓	
	d.	Kombinasi gradasi				✓	

5.	Desain navigasi						
	a.	Letak navigasi					✓
	b.	Kategori navigasi berdasarkan produk atau subtopik utama dari situs *web*					✓
	c.	Menu *dropdown* untuk suptopik dengan sub-subtopik					✓
	d.	Jenis navigasi					✓
	e.	Jumlah baris navigasi					✓
6.	Desain tombol pencarian (dan tombol lain)						
	a.	Letak tombol				✓	
	b.	Tombol berupa huruf atau *symbol*				✓	
	c.	Fitur *google custom search*				✓	
7.	Kualitas sistem						
	a.	Kesesuaian *website* dengan judul yang diambil					✓
	b.	Kelengkapan dari sisi *website*					✓
	c.	Kesesuaian *website* dari tampilan yang disajikan					✓
	d.	Informasi yang jelas dan tidak bertele-tele					✓
	e.	Memiliki hak akses					✓
	f.	Memiliki keamanan *login* sistem					✓
	g.	Sesuai dengan *output* yang diminta					✓
8.	Kualitas informasi					✓	
	a.	Menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat				✓	
	b.	Menghasilkan informasi yang relevan				✓	
	c.	Menghasilkan informasi yang sama dengan data yang dimasukkan				✓	
9.	Bahasa						
	a.	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami				✓	
	b.	Menggunakan tulisan ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD				✓	
	c.	Menggunakan istilah secara tepat dan mudah dipahami				✓	
10.	Desain *interface*						
	a.	Nama dan logo sebagai ciri khas pada *website*				✓	
	b.	Sistem menu yang memudahkan *user* berkomunikasi dengan program				✓	
	c.	Ikon atau simbol membantu memahami suatu menu				✓	
	d.	Antar muka berbasis interaksi grafis				✓	

Simpulan validator/penilai:
Lingkari jawaban berikut ini dengan kesimpulan anda:

1. *Layout* atau Tata Letak
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

2. Pilihan *Font*
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

3. *White Space* atau Ruang Kosong
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

4. Skema warna *website*
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

5. Desain Navigasi
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

6. Desain Tombol Pencarian (dan Tombol Lain)
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

7. Kualitas Sistem
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

8. Kualitas Informasi
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

9. Bahasa
   a. Tidak Baik
   b. Kurang Baik
   c. Cukup Baik
   d. Baik
   e. Sangat Baik

10. Desain *Interface*
    a. Tidak Baik
    b. Kurang Baik
    c. Cukup Baik
    d. Baik
    e. Sangat Baik

Saran: .....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 22 Mei 2024
Validator,

Akramunnisa, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 4. Lembar Penilaian Ahli Pengguna

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI PENILAIAN PENGGUNA

JUDUL PENELITIAN:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA PENDUDUK BERBASIS *WEB* DI DESA LAWEWE KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN

Delviana Barung
1904411665

FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER
UNIVERSITAS COKROAMINOTO PALOPO
2024

Judul penelitian	: Perancangan Sistem Informasi Data Penduduk Berbasis *Web* di Desa Lawewe Kecamatan Baebunta Selatan
Tempat Penelitian	: Kantor Desa Lawewe Kec. Baebunta Selatan
Nama Mahasiswa	: Delviana Barung
Nim	: 1904411665
Program Studi	: Teknik Informatika

A. Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon untuk menuliskan identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan!
2. Berikut disajikan 10 pertanyaan yang harus Bapak/Ibu jawab dengan jujur sesuai dengan hasil keadaan sebenarnya.
3. Terdapat 5 pilihan jawaban yaitu:
   1. "Tidak Layak "
   2. "Kurang Layak"
   3. "Layak"
   4. "Sangat Layak"
4. Berilah tanda ceklis (√) alternatif jawaban yang benar-benar cocok dan sesuai keadaaan sebenarnya. Bila terjadi kekeliruan, Bapak/Ibu dapat memberi tanda (-) pada pilihan yang salah dan tetap memberikan tanda ceklis (√) pada pilihan yang benar!

B. Identitas Responden

Nama Lengkap	: Hasrianto S.Pd. I
Pekerjaan	: Kepala Desa

C. Penilaian Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Skala penelitian			
		1	2	3	4
1	Kemudahan pengaksesan aplikasi				✓
2	Kemenarikan tampilan aplikasi			✓	
3	Kesesuaian tata letak urutan menu			✓	
4	Pemilihan logo aplikasi			✓	
5	Penggunaan Bahasa sesuai dengan kebutuhan Bahasa baku dan pedoman ejaan yang disempurnahkan (EYD)				✓
6	Kesesuaian isi konten dengan kebutuhan informasi pengguna			✓	
7	Kelengkapan informasi yang disajikan				
8	Kemudahan membaca huruf, gambar, dan icon pada aplikasi				✓
9	Kemudahan menemukan informasi yang ditampilkan pada halaman aplikasi			✓	
10	Bermanfaat dalam pengelolaan dan perolehan informasi			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 30 mei 2024

Penguji,

(.....Hasrianto, S.Pd.I.....)

Lampiran 5. Dokumentasi

1. **Melakukan Observasi dan Wawancara**



2. **Pengisian Lembar Instrumen Validasi**



