

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI METODE *AGILE* PADA PENGEMBANGAN
WEB DESA (STUDI KASUS : DESA TAPUS)**



**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang
strata 1 Pada Jurusan Sistem Informasi**

Oleh :

RAHMA PITA KURNIA

(2021210056)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Implementasi Metode *Agile* pada Pengembangan *Web* Desa (Studi Kasus : Desa Tapus)
Diajukan Oleh : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer Prabumulih

Prabumulih, Juni 2025

Dosen Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II

Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Suhartini, S.Kom., M.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Prabumulih, Juni 2025

Tim penguji:

Ketua Penguji : Andi Christian, S.Kom., M.Kom

(.....)

Penguji I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

(.....)

Penguji II : Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

(.....)

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih
Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Andi Christian, S.Kom., M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkaku untuk maju”

Alhamdulillah berkat rahmat Allah SWT yang maha kuasa, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT yang senantiasa selalu memberikan kemudahan dalam menuntut ilmu dan meraih kesuksesan untuk masa depan.
- ❖ Ibu dan Bapak, yang dengan penuh kesabaran dan keteguhan hati telah bekerja keras tanpa mengenal lelah demi memberikan pendidikan terbaik bagi anaknya, Terima kasih atas doa, pengorbanan, dan dukungan moral maupun materil yang senantiasa mengiringi langkah penulis.
- ❖ Adik saya, yang telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam hidup saya.
- ❖ Almamater tercinta, yang telah menjadi wadah untuk menimba ilmu dan mengembangkan diri.
- ❖ Dosen pembimbing dan seluruh dosen pengajar, atas ilmu, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan selama masa studi.
- ❖ Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi sumber motivasi selama masa perkuliahan, Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan kenangan indah yang kita ciptakan bersama.
- ❖ Diri saya sendiri, sebagai pengakuan atas kemampuan dan ketekunan saya dalam mencapai tujuan.

BIODATA MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rahma Pita Kurnia

Nim : 2021210056

Tempat Tanggal Lahir : Tapus, 27 Januari 2004

Alamat : Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim

Hp/Telp : 083173869736

E-mail : rahmapitakurnia27@gmail.com

Alamat Orang Tua : Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim

Judul Skripsi : Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web*
Desa (Studi Kasus : Desa Tapus)

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas
kebenarannya

Prabumulih, Juni 2025



Rahma Pita Kurnia

Nim : 2021210056

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyelenggaraan pemerintahan di tingkat Desa. Namun, hingga saat ini Desa Tapus masih mengandalkan metode tradisional seperti papan pengumuman, rapat warga, dan grup *WhatsApp* dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Metode tersebut memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan, efektivitas, dan pengarsipan informasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *website* di Desa Tapus dengan menerapkan metode *Agile Software Development*. *Agile* dipilih karena pendekatan ini memungkinkan pengembangan sistem secara fleksibel dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *website* Desa yang mampu menampilkan informasi kegiatan, pengumuman penting secara terstruktur dan mudah diakses oleh masyarakat. Dengan adanya *website* ini, diharapkan Desa Tapus dapat meningkatkan transparansi, efisiensi pelayanan, serta keterlibatan masyarakat dalam pembangunan Desa. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa metode *Agile* efektif diterapkan dalam pengembangan sistem informasi berbasis *web* di lingkungan pemerintahan Desa yang memiliki keterbatasan sumber daya.

Kata Kunci: *Website* Desa, *Agile Software Development*, Sistem Informasi, Transparansi, Desa Tapus

ABSTRACT

The advancement of information technology has had a significant impact on various aspects of life, including governance at the village level. However, Tapus Village still relies on traditional methods such as bulletin boards, community meetings, and WhatsApp groups to disseminate information to its residents. These methods have limitations in terms of reach, effectiveness, and information archiving. To address these issues, this study aims to develop a village website for Tapus Village using the Agile Software Development methodology. Agile was chosen due to its flexible and adaptive approach, allowing the system to evolve in response to users' changing needs. The outcome of this research is a village website capable of presenting activity updates and important announcements in a structured and easily accessible format. With the implementation of this website, Tapus Village is expected to enhance transparency, improve service efficiency, and increase community engagement in village development. Moreover, this study demonstrates that the Agile method is effective for developing web-based information systems in village government environments with limited resources.

Keywords: Village Website, Agile Software Development, Information System, Transparency, Tapus Village



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahma Pita Kurnia

Nim : 2021210056

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya di bawah ini:

“Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web* Desa (Studi Kasus : Desa Tapus)

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikan ataupun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, Juni 2025

Yang bersangkutan,

(Rahma Pita Kurnia)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SubhānahuwaTa’āla atas segala limpahan nikmat, rahmat dan karunia-Nya akhirnya saya bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web* Desa (Studi Kasus : Desa Tapus) ” ini dengan tepat waktu. Serta shalawat dan salam semoga senantiasa kita panjatkan kepada Rasulullah Shallallāhualaihi Wasallam, serta keluarga, kerabat dan para sahabatnya.

Tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana jenjang strata I pada jurusan Sistem Informasi Universitas Prabumulih. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan pada Skripsi ini. Dalam penyusunan Skripsi ini tentunya telah melibatkan banyak pihak yang ikut membantu. Oleh karena itu, secara khusus saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S. Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom selaku wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom., M,Kom selaku Pembimbing I yang telah membimbing,

memberikan arahan, serta membantu dalam penyusunan Skripsi hingga selesai tepat waktu.

6. Bapak Jepri Yandi S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan, serta membantu dalam proses penyusunan Skripsi hingga selesai tepat waktu.
7. Bapak Asanul selaku Kepala Desa Tapus yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan Penelitian
8. Serta semua pihak yang tidak dapat di tulis satu-persatu disini, namun ikut serta membantu dalam penyusunan Skripsi ini.

Jazakumullahu khayran, semoga allah membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu hingga selesainya Skripsi ini. Dan Penulis berharap semoga Skripsi ini membawa berkah dan manfaat bagi kita semua. Aamiin.

Prabumulih, Juni 2025

Penulis,



Rahma Pita Kurnia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
BIODATA MAHASISWA	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Kegunaan Penelitian	4
1.5.1 Bagi Praktisi	4
1.5.2 Bagi Akademik	5
1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Studi Pustaka	7
2.1.1 Pengertian Implementasi	7
2.1.2 Pengertian Metode <i>Agile</i>	7
2.1.3 Pengertian Pengembangan	8
2.1.4 Pengertian <i>Website</i>	9
2.1.5 Pengertian <i>Xampp</i>	9
2.1.6 Pengertian <i>php</i>	10
2.1.7 Pengertian <i>MySQL</i>	10
2.2 Penelitian Terdahulu	11
2.3 Kerangka Berpikir	17
BAB III OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian	19
3.1.1 Sejarah Singkat Desa Tapus	19
3.1.2 Visi dan Misi Desa Tapus.....	20
3.1.2.1 Visi	20
3.1.2.2 Misi	20

3.1.3	Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Tapus	21
3.1.4	Deskripsi Tugas	22
3.2	Metode Penelitian	23
3.2.1	Jenis Data	23
3.2.2	Sumber Data	24
3.2.3	Metode Pengumpulan Data	24
3.2.4	Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem	26
3.2.3.1	Metode Pengembangan Sistem	26
3.2.3.2	Alat Bantu Perancangan.....	27
3.2.4	Pengujian <i>Software</i>	29

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Implementasi Permasalahan	30
4.1.1	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	30
4.1.2	Prosedur Yang Sedang Berjalan	30
4.2	Perancangan Sistem	31
4.2.1	Tujuan Perancangan Sistem.....	31
4.2.2	Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	32
4.2.3	Perancangan Prosedur Sistem Yang Diusulkan	32
4.2.4	Perancangan <i>Database</i>	39
4.3	Perancangan Antarmuka.....	43
4.3.1	Perancangan <i>Form</i> Menu <i>Login</i>	43
4.3.2	Perancangan <i>Form</i> Menu Utama <i>Website</i>	43
4.3.3	Perancangan <i>Form</i> Profil	44
4.3.4	Perancangan <i>Form</i> Berita	44
4.3.5	Perancangan <i>Form</i> Galeri	45
4.3.6	Perancangan <i>Form</i> Agenda.....	45
4.3.7	Perancangan <i>Form</i> Pembangunan	46
4.3.8	Perancangan <i>Form</i> Bansos.....	46
4.3.9	Perancangan <i>Form</i> Prasarana.....	47
4.3.10	Perancangan <i>Form</i> Pengguna.....	47

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.4	Implementasi.....	48
5.1.1	Implentasi perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	48
5.1.2	Implementasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	48
5.1.3	Implemntasi <i>Database</i>	48
5.1.4	Implementasi Antarmuka	49
5.2	Pengujian <i>Software</i>	55

BAB VI PENUTUP

6.1	Kesimpulan.....	58
6.2	Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.2 Penelitian terdahulu	11
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	27
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	29
Tabel 4.1 Tabel Pengguna	40
Tabel 4.2 Tabel Profil....	40
Tabel 4.3 Tabel Berita....	40
Tabel 4.4 Tabel Galeri....	41
Tabel 4.5 Tabel Agenda....	41
Tabel 4.6 Tabel Pembangunan....	41
Tabel 4.7 Tabel Bansos.....	42
Tabel 4.8 Tabel Prasarana.....	42
Tabel 5.1 Tabel Pengujian <i>Black Box</i>	55

DAFTAR GAMBAR

Tabel	Halaman
Gambar 2.1 Peneliti Terdahulu	11
Gambar 2.3 Kerangka Pikir	17
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Tapus	21
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	26
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Yang Sedang Berjalan	31
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Yang Sedang Diusulkan	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> Yang Diusulkan	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Profil Yang Diusulkan	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Berita Yang Diusulkan.....	34
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Galeri Yang Diusulkan	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Agenda Yang Diusulkan	35
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pembangunan Yang Diusulkan	36
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Bansos Yang Diusulkan	36
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Prasarana Yang Diusulkan	37
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Tampilan Depan Yang Diusulkan.....	37
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Masyarakat Yang Diusulkan	38
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	39
Gambar 4.14 Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.15 Halaman Utama	43
Gambar 4.16 Menu Profil.....	44
Gambar 4.17 Menu Berita	44
Gambar 4.18 Menu Galeri.....	45
Gambar 4.19 Menu Agenda.....	45
Gambar 4.20 Menu Pembangunan.....	46
Gambar 4.21 Menu Bansos	46
Gambar 4.22 Menu Prasarana	47
Gambar 4.23 menu Pengguna.....	47
Gambar 5.1 <i>Database Website</i> Desa tapus	49

Gambar 5.2 Halaman Tampilan depan <i>Web</i>	49
Gambar 5.3 Halaman Tampilan <i>Login</i>	50
Gambar 5.4 Halaman Tampilan Beranda	50
Gambar 5.5 Halaman Tampilan Profil	51
Gambar 5.6 Halaman Tampilan Berita.....	51
Gambar 5.7 Halaman Tampilan Galeri	52
Gambar 5.8 Halaman Tampilan Agenda	52
Gambar 5.9 Halaman Tampilan Pembangunan	53
Gambar 5.10 Halaman Tampilan Bansos	53
Gambar 5.11 Halaman Tampilan Prasarana	54
Gambar 5.12 Halaman Tampilan Pengguna	54

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi informasi semakin penting dalam membantu aktivitas sehari-hari, termasuk untuk pemerintahan Desa. Desa membutuhkan sistem yang bisa menyampaikan informasi dengan mudah kepada masyarakat, seperti informasi tentang kegiatan Desa, pengumuman penting, dan layanan publik. Namun, banyak Desa, termasuk Desa Tapus, belum memiliki *platform* yang memadai untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan membuat *website* Desa. *Website* ini tidak hanya memudahkan warga mendapatkan informasi, tetapi juga membantu pemerintah Desa dalam meningkatkan transparansi dan efisiensi pelayanan.

Dalam penelitian ini, diterapkan Metode *Agile Software Development*, yaitu pendekatan pengembangan sistem yang bersifat fleksibel dan cepat dalam beradaptasi dengan perubahan (Siagian et al., 2024).

Website merupakan sekumpulan halaman yang berada di dalam domain di internet, dirancang dengan tujuan tertentu, terhubung satu sama lain, dan dapat diakses secara umum melalui peramban *web* dengan memulai dari halaman depan atau *homepage* yang memiliki *URL* tertentu (Sari & Alfarisi, 2024).

Saat ini, Desa Tapus mengandalkan cara-cara tradisional dan sederhana untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, seperti melalui papan pengumuman, rapat Desa, dan grup *WhatsApp*. Meskipun penggunaan *WhatsApp*

telah membantu menyebarkan informasi dengan cepat, media ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Informasi di grup *WhatsApp* sering kali bercampur dengan percakapan lain, sulit diakses kembali, dan tidak terorganisir dengan baik. Selain itu, hanya warga yang aktif di grup *WhatsApp* yang mendapatkan informasi tersebut, sementara masyarakat yang tidak tergabung atau kurang aktif sering kali ketinggalan informasi penting. Sayangnya, Desa Tapus belum memiliki sistem informasi berbasis teknologi yang dapat mendukung transparansi, efisiensi, dan kemudahan layanan bagi masyarakat.

Desa Tapus belum memiliki *website* karena anggaran terbatas, tidak ada SDM yang bisa mengelola, serta warga masih terbiasa dengan cara tradisional seperti papan pengumuman dan *WhatsApp*. Selain itu, belum ada dukungan dari pemerintah daerah dan ada kekhawatiran soal pemeliharaan dan keamanan *website*. Namun, *website* Desa sangat dibutuhkan untuk mempermudah layanan dan meningkatkan transparansi informasi.

Dengan adanya sistem informasi berbasis *website*, Desa Tapus dapat menyampaikan informasi lebih terstruktur, menjangkau lebih banyak warga, dan meningkatkan transparansi pelayanan publik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan membuat Skripsi dengan judul ” **Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web* Desa (Studi Kasus : Desa Tapus)** “

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyampaian informasi Desa masih mengandalkan *WhatsApp* dan cara konvensional, seperti papan pengumuman atau rapat Desa, yang kurang efektif dan tidak terstruktur.
2. Informasi yang disampaikan sering kali sulit diakses kembali karena tidak tersimpan dalam satu tempat yang terorganisir.
3. Warga desa yang tinggal di luar daerah atau tidak aktif di grup *WhatsApp* sering kali tidak mendapatkan informasi penting secara tepat waktu.
4. Pengelolaan informasi belum memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung transparansi dan efisiensi.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode *Agile* dapat diterapkan dalam pengembangan *website* untuk Desa Tapus?
2. Bagaimana *website* Desa dapat membantu menyelesaikan masalah penyampaian informasi yang kurang terstruktur dan sulit diakses?
3. Bagaimana pengembangan *website* Desa dapat mendukung pelayanan publik digital yang lebih efisien dan transparan?

4. Bagaimana metode *Agile* dapat memastikan pengembangan *website* Desa berjalan fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat Desa Tapus?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Menciptakan sebuah *website* yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi secara terstruktur, serta meningkatkan transparansi dalam pengelolaan informasi dan kegiatan Desa.

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan sesuai dengan yang diharapkan ,maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini hanya membahas proses penyampaian informasi di Desa Tapus.

1.4.1 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu:

1.5.1 Kegunaan Praktisi

1. Menyampaikan informasi Desa dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah diakses.
2. Meningkatkan transparansi dan efisiensi dalam pelayanan kepada masyarakat.
3. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi contoh bagi Desa-Desa lain yang ingin mengembangkan *website* serupa.

1.5.2 Kegunaan Akademik

1. Menjadi referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam mempelajari penerapan metode *Agile* untuk pengembangan *website*.

2. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan teknologi untuk mendukung tata kelola pemerintahan Desa.
3. Memberikan contoh penerapan teknologi dalam meningkatkan layanan masyarakat.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian yang dilakukan yaitu di Kantor Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan (Bulan Januari-Maret).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini membantu agar Skripsi lebih terarah pada masalah yang dibahas sehingga tidak menyimpang dari ketentuan dan tujuan yang diterapkan dengan sistematika penulisan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Kegunaan penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sistematika Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku dan jurnal yang berkaitan dengan penyusunan Skripsi ini.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang objek dari penelitian dan metode yang akan digunakan penulis dalam melaksanakan Penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang hasil dan perancangan sistem yang akan digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil dan pembahasan yang digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dari penguraian bab-bab sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan tahap di mana desain sistem yang telah dirancang kemudian di terapkan dalam bentuk sistem atau aplikasi. Kode program dan fungsionalitas sistem diterapkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan pada tahap perancangan (Wahyu et al., 2024).

Implementasi merupakan tahap pengembangan akan dimulai membangun seluruh sistem dengan menulis kode menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Tahap ini merupakan tahap terpanjang dimana sistem dibangun hingga siap untuk dioperasikan (Dan et al., 2022)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan proses penerapan rencana atau kebijakan ke dalam tindakan nyata, yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, *monitoring*, evaluasi, dan penyesuaian untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.2 Pengertian Metode *Agile*

Metode *Agile* merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menjalankan fleksibilitas, adaptabilitas, dan kolaborasi dalam setiap tahap pengembangan (Rafai & Safii, 2024).

Metode *agile development* secara singkat merupakan model koseptual dengan pendekatan pengembangan yang diimplementasikan berdasarkan masukan Dari pengguna (History & Attribution-, 2024).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *agile* merupakan pendekatan manajemen proyek yang menekankan fleksibilitas, kolaborasi, dan respons cepat terhadap perubahan. Dengan menggunakan siklus pengembangan iteratif dan inkremental, *Agile* fokus pada kebutuhan pengguna dan mendorong komunikasi terbuka dalam tim.

2.1.3 Pengertian Pengembangan

Pengembangan merupakan upaya peningkatan kompetensi karyawan untuk persiapan mengembangkan tanggung jawab yang lebih tinggi di masa mendatang (Gustiana et al., 2022).

Pengembangan adalah proses yang harus terus-menerus berlangsung dalam rangka meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang relevan dengan usaha-usaha memperbaiki produktivitas kerja karyawan serta produktivitas kerja organisasi secara keseluruhan (Rambe, 2024).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengembangan adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan secara terus-menerus untuk meningkatkan atau memperbaiki sesuatu agar menjadi lebih baik. Pengembangan bisa berupa peningkatan kemampuan individu, perbaikan sistem, peningkatan kualitas produk, atau kemajuan dalam suatu organisasi. Tujuannya adalah untuk mencapai hasil yang lebih optimal, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan yang terus berkembang.

2.1.4 Pengertian *Website*

Website merupakan sekumpulan halaman situs yang tergabung dalam satu domain atau subdomain, ditempatkan di dalam *World Wide Web (WWW)* di internet (Kalua et al., 2024).

Website merupakan sekumpulan halaman yang berada di dalam domain di internet, dirancang dengan tujuan tertentu, terhubung satu sama lain, dan dapat diakses secara umum melalui peramban *web* dengan memulai dari halaman depan atau *homepage* yang memiliki *URL* tertentu (Sari & Alfarisi, 2024).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Website* merupakan kumpulan halaman *web* yang terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan *URL* tertentu.

2.1.5 Pengertian *Xampp*

XAMPP adalah sebuah *software web server apache* yang didalamnya sudah tersedia *database server MySQL* dan dapat mendukung pemrograman *PHP* (Abdullah et al., 2024).

XAMPP merupakan media atau *web server localhost* yang bisa digunakan secara *offline*. Melalui *XAMPP*, pengguna dapat mengelola *Database* yang berada di *localhost* tanpa memerlukan akses internet sehingga jika koneksi internet terganggu dan tidak dapat mengakses *web server* (Daud et al., 2024).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* merupakan perangkat lunak yang berfungsi sebagai *server* lokal untuk mengembangkan dan menguji *website* secara *offline*. Paket ini terdiri dari *Apache*

(*server web*), *MySQL/MariaDB (database)*, serta *PHP dan Perl* (bahasa pemrograman).

2.1.6 Pengertian *PHP*

PHP Hypertext Preprocessor adalah salah satu Bahasa *scripting* yang sering digunakan oleh para *Web Developer* untuk mengembangkan sebuah *Website* (Daud et al., 2024).

PHP merupakan bahasa *scripting server side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. *PHP* adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*; yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML* (Pemrograman et al., 2024) .

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman sisi *server* yang digunakan untuk mengembangkan *website* dinamis. *PHP* dapat memproses data, berinteraksi dengan *database*, dan menghasilkan halaman *web* secara otomatis sesuai permintaan pengguna.

2.1.7 Pengertian *MySQL*

MySQL merupakan *DBMS* yang memiliki kemampuan manajemen data pengguna, keamanan data, pencadangan dan pemulihan data serta banyak kemampuan lain terkait pemrosesan data (Ni'amillah, Alfin, dan Kurniasari 2023).

MySQL merupakan salah satu *database relasional* paling populer yang dapat digunakan untuk menyimpan dan mengelola data (Kasus et al., 2024)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* merupakan sistem yang digunakan untuk mengelola dan menyimpan data dalam bentuk *database*, memungkinkan akses, pengolahan, dan manipulasi data secara efisien.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah Penelitian terdahulu yang telah dijadikan referensi dalam penelitian

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	(Bona et al., 2021)	2024	Pengembangan <i>Website</i> Desa Dalam Meningkatkan Kualitas Pelayanan Publik di Desa Bona, Gianyar	Berbasis <i>Website</i>	Penerapan <i>e-governme nt</i>	Diharapkan pemerintah dapat melakukan pengembangan dan penerapan <i>e-government</i> secara merata di seluruh wilayah pemerintah n.
2.	(Zogar et al., 2024)	2024	Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis <i>Web</i> di Desa Bolora Kecamatan Wewewa Tengah	Berbasis <i>Website</i>	Menggunakan metode <i>waterfall</i>	Dengan adanya sistem informasi desa berbasis <i>web</i> ini dapat membantu masyarakat

						Desa Bolora dalam mengakses informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat.
3.	(Rizal & Fachri, 2023)	2023	Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa	Bebasis <i>Website</i>	Metode prototyping	Dapat membentuk laporan informasi yang secara akurat dan otomatis perangkat Desa dan masyarakat Desa akan terbantu dengan keterbukaan informasi sehingga pelayanan berbasis <i>web</i> yang dikembangkan akan menjadi efektif dan efisien.
4.	(Corint et al., 2024)	2024	Implementasi <i>Website</i> Desa Sebagai Media Informasi Masyarakat Desa	Berbasis <i>Website</i>	Metode prototyping	Agar membantu masyarakat dan perangkat Desa dalam mengelola data, data,

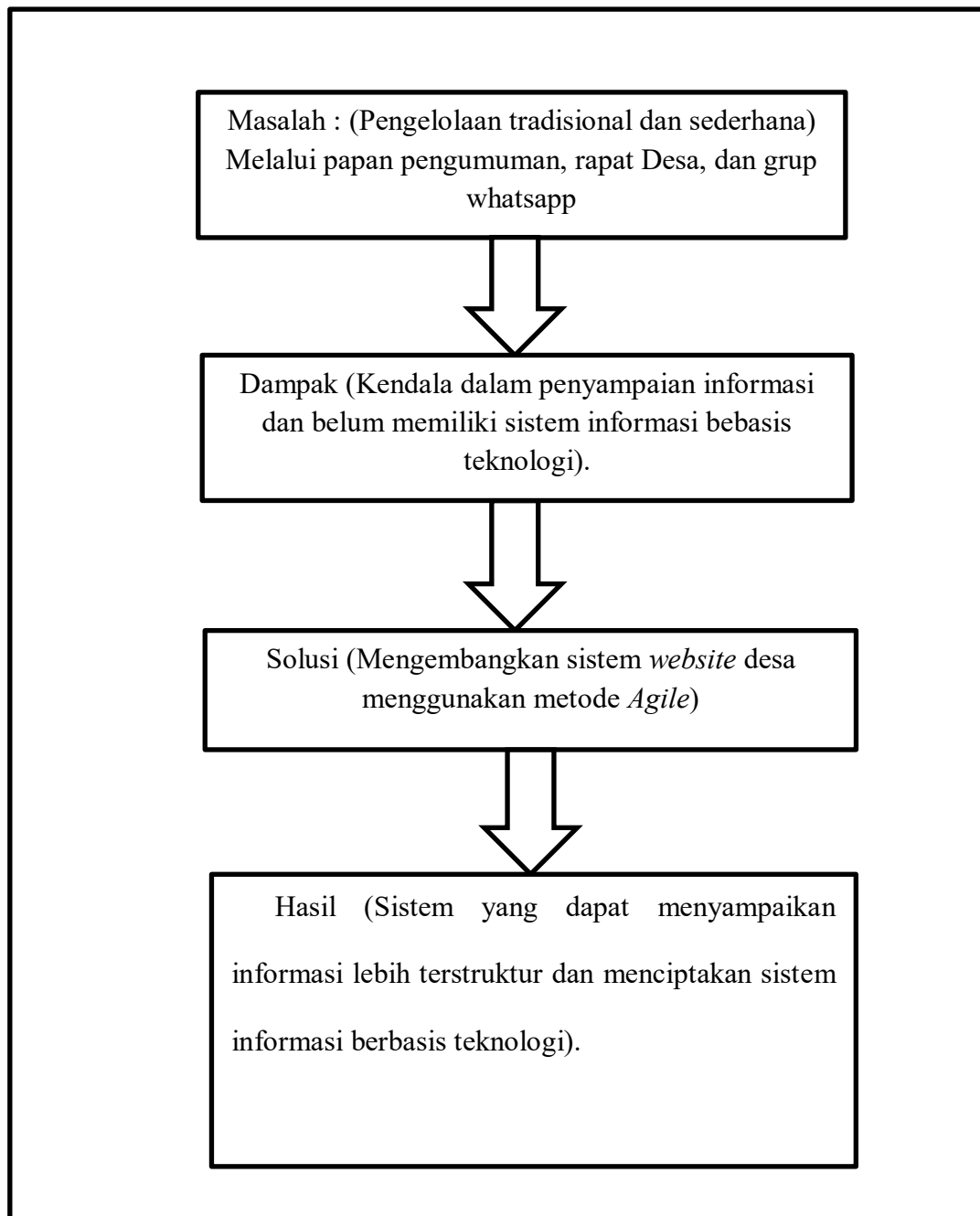
			Talagasari Kecamatan Telagasari Kabupaten Karawang			dan layanan Desa.
5.	(Isnaini & Sukmawati, 2023)	2023	Implementasi Sistem Informasi Desa Berbasis <i>Website</i> sebagai Media Informasi Desa	Berbasis <i>Website</i>	Perlu adanya penambahan fitur menu terkait informasi pelatihan dan bursa kerja bagi Masyarakat setempat.	Masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai layanan publik, peraturan, kebijakan, dan perkembangan terkini melalui portal <i>web</i> Desa.
6.	(Pamungkas et al., 2024)	2024	Implementasi Sistem Informasi Desa Berbasis <i>Web</i> Menggunakan <i>OpenSID</i> di Desa Ngraket Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo	Berbasis <i>Website</i>	Menggunakan <i>OpenSID</i>	Melalui pengembangan sistem informasi berbasis <i>website</i> , diharapkan Desa Ngraket dapat memberikan layanan yang lebih cepat, akurat, dan mudah kepada masyarakat

						nya.
7.	(Aji et al., 2021)	2020	Implementasi Framework Laravel Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa	Berbasis <i>Website</i>	Menggunakan <i>Development Life Cycle System (SDLC)</i> dan metode <i>waterfall</i> dalam membangun sistem informasi desa ini.	Dengan adanya aplikasi yang terkomputerisasi dalam proses pengajuan dapat diakses oleh user kapan saja dan dimana saja, mendapat informasi yang cepat, demikian pada saat proses pemberkasan maupun laporan dapat cepat serta berjalan dengan baik.
8.	(Hartatik et al., 2024)	2024	Sistem Informasi Desa Berbasis <i>Web</i> Dengan Menggunakan Metode <i>Waterfall</i>	Berbasis <i>Website</i>	Menggunakan metode <i>waterfall</i>	Memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengakses informasi tanpa terbatas jarak dan waktu.

9.	(Multidisi plin & Volume, 2024)	2024	Sistem Informasi Desa Delta Upang Berbasis <i>Web</i>	Memanfaa tkan <i>Visual Basic</i> sebagai pembuatan sistemnya.	Mengguna kan metode waterfall	Dengan adanya sistem informasi desa dapat mempermu dah pegawai kantor kelurahan dalam mengolah data penduduk.
10.	(Pandang et al., 2024)	2023	Sistem Informasi Desa Tebara (Kampung Situs Praijing) Berbasis <i>Web</i>	Pengguna hanya perlu melihat informasi tersebut di <i>website</i> tanpa perlu datang langsung ke kantor Desa	Mengguna kan Metode <i>System Developm ent Life Cycle (SDLC)</i>	Dengan adanya <i>website</i> Desa Tebara dapat memudahka n masyarakat untuk mengakses informasi terkait Desa tersebut.

Sumber : Data dikelola oleh peneliti 2024

2.3 Kerangka Berpikir



Sumber : Data dikelola oleh peneliti 2024

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Keterangan Kerangka Pikir :

1. Masalah : Desa Tapus mengandalkan cara-cara tradisional dan sederhana untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, seperti melalui papan pengumuman, rapat Desa, dan grup *WhatsApp*.
2. Dampak : Timbul kendala dalam penyampaian informasi, Tidak adanya layanan digital, belum memiliki sistem informasi berbasis teknologi yang mendukung transparansi, efisiensi, dan kemudahan layanan bagi masyarakat
3. Solusi : Dengan Mengembangkan sistem *website* desa menggunakan metode *Agile* Desa Tapus dapat menyampaikan informasi secara terstruktur dan meningkatkan transparansi Desa.
4. Hasil : Sistem yang dapat Menyampaikan informasi lebih terstruktur dan menciptakan sistem informasi berbasis teknologi.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek Penelitian yang diamati oleh penulis yaitu sistem yg sedang berjalan, mencari informasi yang dibutuhkan, mengidentifikasi masalah, serta memawancarai pihak terkait dan mengetahui sistem yang dibutuhkan, Lokasi Penelitian ini di lakukan di kantor kepala Desa, yang teletak di Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan

3.1.1 Sejarah Singkat Desa Tapus

Desa Tapus merupakan salah satu desa di Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim, Sumatera Selatan. Berdasarkan catatan sejarah dan tradisi setempat, Desa ini telah berdiri selama berabad-abad. Pada tahun 2023, Desa Tapus merayakan Hari Ulang Tahun (HUT) ke-754, yang menunjukkan bahwa Desa ini sudah ada sejak lebih dari tujuh abad yang lalu.

Dalam perkembangannya, Desa Tapus dikenal sebagai Desa dengan tradisi budaya yang kuat. Salah satu tradisi yang masih dilestarikan hingga kini adalah "**Sedekah Dusun**", yaitu acara adat sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan serta sebagai ajang mempererat silaturahmi antarwarga. Tradisi ini menjadi bagian penting dalam menjaga kearifan lokal yang diwariskan oleh leluhur Desa.

Secara geografis, Desa Tapus berbatasan dengan Desa Alai di sebelah barat dan memiliki potensi sumber daya alam yang cukup besar. Potensi ini menjadi salah satu faktor utama dalam perkembangan Desa dari masa ke masa.

Hingga saat ini, Desa Tapus terus berkembang dengan memadukan warisan budaya dan modernisasi, termasuk dalam pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya.

3.1.2 Visi Dan Misi Desa Tapus

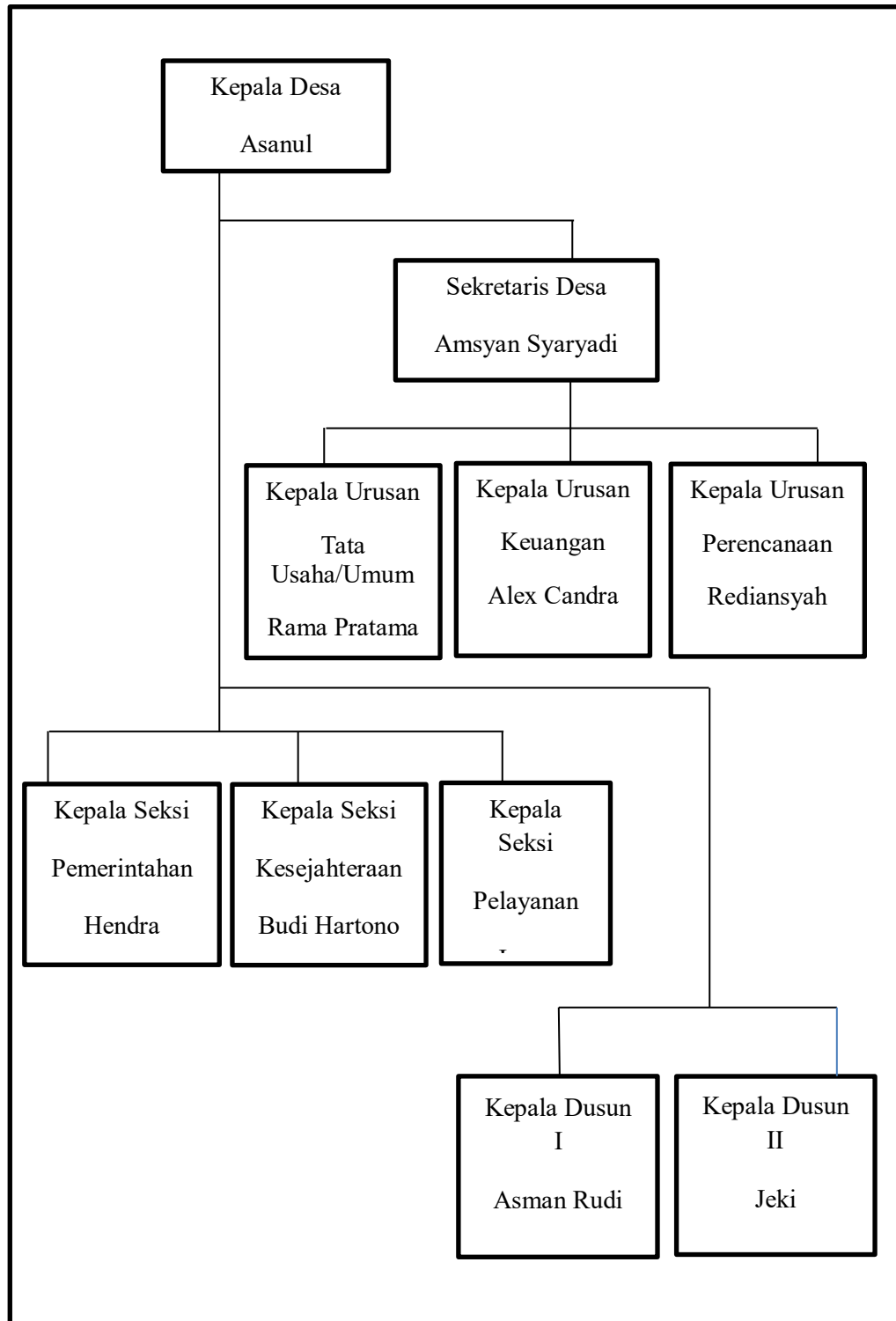
3.1.2.1 Visi

Terwujudnya Desa Tapus yang mandiri, sejahtera, dan berdaya saing melalui pengelolaan sumber daya secara berkelanjutan dan berbasis nilai kebersamaan.

3.1.2.2 Misi

1. Meningkatkan perekonomian Desa melalui pemberdayaan masyarakat dan pengembangan potensi lokal, seperti pertanian, perikanan, dan usaha kecil menengah.
2. Mendorong pemerataan pelayanan publik yang transparan, efisien, dan berbasis teknologi informasi.
3. Mengoptimalkan pengelolaan sumber daya alam secara bijak untuk mendukung keberlanjutan lingkungan dan kesejahteraan masyarakat.
4. Memperkuat semangat gotong-royong dan nilai-nilai sosial budaya dalam kehidupan bermasyarakat.
5. Meningkatkan kualitas pendidikan dan kesehatan masyarakat melalui program-program pemberdayaan yang *inklusif*.

3.1.3 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Tapus



Sumber : Kantor Kepala Desa Tapus 2024

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Tapus

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut uraian tugas dari masing masing jabatan:

1. Kepala Desa : Kepala Desa Tapus bertanggung jawab atas penyelenggaraan pemerintahan desa, pelaksanaan pembangunan, pembinaan kemasyarakatan, dan pemberdayaan masyarakat.
2. Sekretaris Desa : Sekretaris Desa Tapus berperan sebagai pimpinan sekretariat desa yang membantu Kepala Desa dalam bidang administrasi pemerintahan.
3. Kepala Urusan Umum : Membantu Sekretaris Desa dalam pelayanan administrasi pendukung pelaksanaan tugas pemerintahan, seperti pengelolaan surat menyurat, arsip, dan penyediaan prasarana kantor.
4. Kepala Urusan Keuangan : Membantu Sekretaris Desa dalam pengelolaan keuangan Desa, termasuk penyusunan anggaran, pengendalian pelaksanaan kegiatan, dan penyusunan laporan keuangan.
5. Kepala Urusan Perencanaan : Menyusun rencana pembangunan jangka menengah desa (RPJMDesa) dan rencana kerja pemerintah desa (RKPDesa), serta melakukan *monitoring* dan evaluasi program pemerintahan desa.
6. Kasi Pemerintahan : Melaksanakan manajemen tata praja pemerintahan desa, menyusun rancangan regulasi desa, dan membina masalah pertanahan serta ketenteraman masyarakat.
7. Kasi Kesejahteraan: Melaksanakan sosialisasi dan motivasi masyarakat di bidang sosial budaya, ekonomi, politik, lingkungan hidup, dan pemberdayaan keluarga.

8. Kasi Pelayanan : Memberikan penyuluhan dan motivasi terhadap pelaksanaan hak dan kewajiban masyarakat, serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berbagai bidang.
9. Kepala Dusun : Kepala Dusun bertugas membantu Kepala Desa dalam pelaksanaan tugas di wilayah dusun

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah yang bermanfaat agar peneliti dapat mengumpulkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Siroj et al., 2024). Metode yang digunakan untuk menyusun Skripsi ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penggambaran secara menyeluruh luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan.

Deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian terdahulu melalui buku, jurnal nasional maupun internasional. Dalam proses pengkajian, peneliti mencari kesamaan, menemukan ketidaksamaan, memberikan pandangan, meringkas dan menggabungkan menjadi sebuah pemikiran baru (Waruwu, 2024).

3.2.1 Jenis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis data kualitatif untuk penelitian ini, berikut penjelasannya

1. Jenis Data Kualitatif adalah data yang menggambarkan kualitas atau sifat dari objek yang tidak dapat diukur dengan angka. Data ini lebih fokus pada

deskripsi dan penggambaran, serta tidak dapat dihitung atau diukur secara langsung .

3.2.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder, berikut penjelasannya:

1. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti atau individu untuk tujuan tertentu. Data ini bersifat orisinal dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan informasi atau data yang telah dikumpulkan, diolah, dan dipublikasikan oleh pihak lain, bukan oleh peneliti itu sendiri. Data ini biasanya digunakan untuk mendukung penelitian, analisis, atau pengambilan keputusan. Data sekunder dapat berasal dari berbagai sumber, seperti laporan penelitian, statistik resmi, buku, artikel, dan dokumen lainnya yang telah ada sebelumnya.

3.2.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara peneliti mengumpulkan data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian (Daruhadi & sopiati, 2024).

Metode pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini yaitu dengan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pada penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dimana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang-orang yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi di Desa Tapus, Kecamatan Lembak, Kabupaten Muara Enim

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang harus di selidiki, tetapi juga jika peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden lebih dalam. Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada Amsyan Syaryadi selaku Sekretaris Desa Tapus.

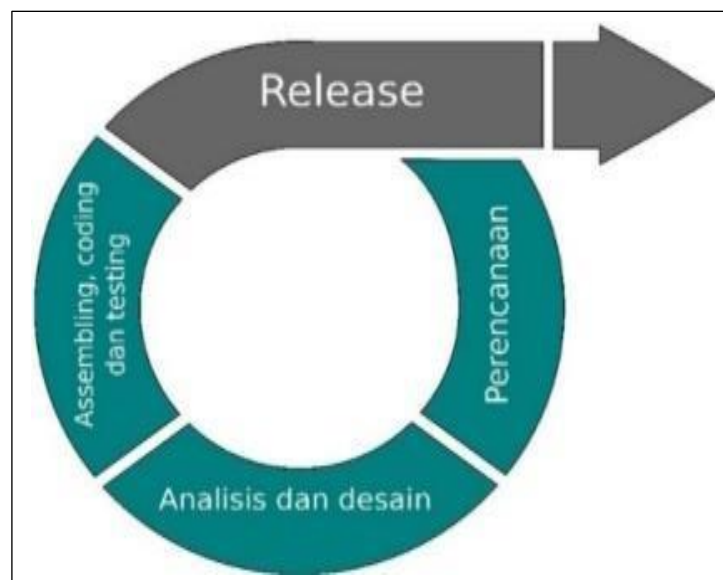
3. Studi Pustaka

Didalam studi pustaka ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi dan berbagai sumber diantaranya buku, jurnal, artikel, serta penelitian-penelitian terdahulu sebagai referensi dalam penelitian ini.

3.2.4 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

3.2.4.1 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *Agile Software Development* adalah metodologi perangkat lunak yang didasarkan pada proses kerja berulang, di mana tujuh aturan dan solusi yang disepakati diterapkan secara terorganisir dan terstruktur melalui kolaborasi dengan masing-masing tim (Sidik et al., 2024).



Sumber : Sidik, Supriatman dan Ramadhan (2024)

Gambar 3.2 agile method

Menurut (Sidik et al., 2024) adapun tahapan metode *agile* yaitu:

1. Perencanaan Tahapan pertama yang dilakukan adalah perencanaan. Fase perencanaan ini merupakan fase dimana tim pengembangan dan klien menentukan fungsi-fungsi yang nantinya akan diberikan pada sistem berdasarkan kebutuhan sistem dan kegunaan masing-masing fungsi.

2. Analisis dan Desain *Unified Modeling Language* (UML) digunakan untuk memodelkan sistem pada tahap kedua, yang mencakup analisis dan desain, sehingga mempermudah pengerjaan tahap berikutnya.
3. *Assembling, Coding, Testing* Pada tahap Ini adalah tahap analisis dan desain lanjutan yang berfokus pada perancangan perangkat keras dan perangkat lunak. Keduanya melalui tahap pengujian untuk menentukan jaringan, perangkat lunak, dan perangkat keras.
4. *Release* Tahapan Terakhir, sistem informasi dipublikasikan agar sistem dapat digunakan dan dapat di akses di semua browser sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.4.2 Alat Bantu Perancangan

Dalam perancangan ini penulis menggambarkan bagaimana karakteristik sistem dengan permodelan yang di sebut UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek (Nistrina & Lestari, 2024).

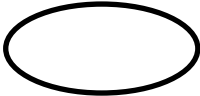
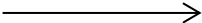
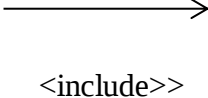
Diagram yang digunakan pada UML antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan perilaku (*behavior*) dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	<i>Actor</i>	Digunakan untuk men- jelaskan sesuatu atau seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

	<i>Use Case</i>	Menggambarkan suatu perilaku dari sistem tanpa mengungkapkan struktur internal dari sistem tersebut.
	<i>Assosiation</i>	Jalur komunikasi antar actor dengan use case yang saling berpartisipasi.
	<i>Extend</i>	Penambahan perilaku ke dalam use case dasar yang tidak tahu tentang hal tersebut.
	<i>Use case generalization</i>	Hubungan antara use case umum dengan use case yang lebih spesifik, yang mewarisi dan menambah fitur terhadapnya.
	<i>Include</i>	Penambahan perilaku ke dalam use case dasar yang secara eksplisit menjelaskan penambahannya.

Sumber : Suharni, dkk (2023)

2. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	<i>Initial</i>	Menunjukkan di mana aliran kerja dimulai.
	<i>Final</i>	Menunjukkan di mana aliran kerja berakhir.
	<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah <i>activity</i> .
	<i>Decision</i>	Menunjukkan di mana keputusan akan dibuat.

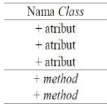
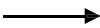
		
	Swimlane	Mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> .

Sumber : Suharni, dkk (2023)

3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan serta *deskripsi* dari *class*, *atribut* dan objek serta hubungan satu sama lain.

Tabel 3.3 Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Deskripsi
	<i>Class</i>	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang me-miliki operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai <i>multiplicity</i> .
	<i>Directed Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
	<i>Aggregation</i>	Mengindikasikan kese-luruhan bagian <i>relationship</i> disebut sebagai relasi.
	<i>Composition</i>	Relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung.
	<i>Dependency</i>	Menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.

Sumber : Suharni, dkk (2023)

3.2.3 Pengujian Software

Pengujian *software* merupakan suatu proses menjalankan program dengan maksud menemukan kesalahan. Pada pengujian program Peneliti menggunakan *Black Box Testing*. *Black Box Testing*, melakukan pengujian

berdasarkan pada detail aplikasi seperti tampilan aplikasi, fungsi-fungsi yang ada pada aplikasi dan kesesuaian alur fungsi dengan sistem kerja yang diinginkan perancangannya (Uminingsih et al.,2022).

Dari pengujian diatas dapat di simpulkan bahwa *Black Box Testing* adalah menguji fungsionalitas perangkat lunak tanpa melihat sumbernya, dengan fokus pada input dan output atau memastikan bahwa sistem bekerja sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan di Desa Tapus dalam memberikan informasi kepada masyarakat, seperti melalui papan pengumuman, rapat Desa, dan grup *WhatsApp*.

Pada metode pengembangan sistem yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan *Web* Desa Tapus yaitu metode *agile development*, yang dimana peneliti melakukan penelitian dengan cara yang fleksibel dan berulang, terus memperbaiki dan meningkatkan hasil berdasarkan perubahan dan umpan balik.

4.1.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

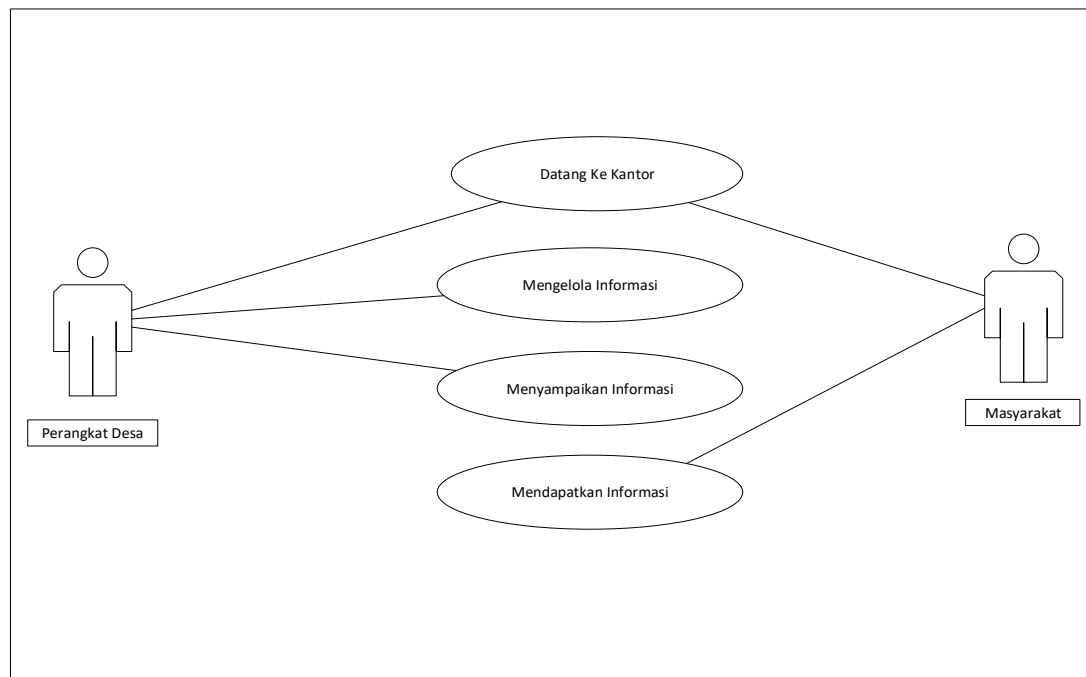
Analisis sistem adalah suatu gambaran tentang sistem yang berjalan di Desa Tapus. Dimana di Desa Tapus belum memiliki sistem layanan digital dan sistem informasi berbasis teknologi, mengingat masih banyak kekurangan dalam Desa sehingga mengakibatkan kendala dalam penyampaian informasi.

Analisis sistem yang diperoleh dari tahapan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana kegiatan yang diperkuat dengan dilakukan tahapan wawancara untuk memperoleh data yang lebih akurat dalam mengetahui prosedur yang sedang berjalan saat ini.

4.1.2 Prosedur Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem ini menjelaskan bagaimana jalannya prosedur yang terjadi dalam penyampaian informasi yang ada di Desa Tapus.

Adapun *Use Case* yang sedang berjalan, yaitu sebagai berikut:



Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.1 *Use Case* yang sedang berjalan

Pada gambar 4.1 di atas, memiliki dua aktor yang dimana perangkat desa dan masyarakat. Proses dimulai dari perangkat desa yang mengelola informasi, menyampaikan informasi, dan masyarakat mendapatkan informasi tersebut.

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan dari sistem yang telah dianalisis maka peneliti mengusulkan sistem berbasis *website* untuk membantu mempermudah penyampaian informasi kepada masyarakat pada Desa Tapus. Pada perancangan sistem ini menggunakan alat bantu perancangan yaitu *UML (Unified Modelling Language)*, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diimplementasikan bertujuan untuk membuat Sistem informasi di Desa Tapus berbasis *web* untuk mempermudah

pihak pemerintah Desa Tapus dalam menyampaikan informasi yang ada dan juga mempermudah masyarakat dalam menerima informasi yang akan disampaikan.

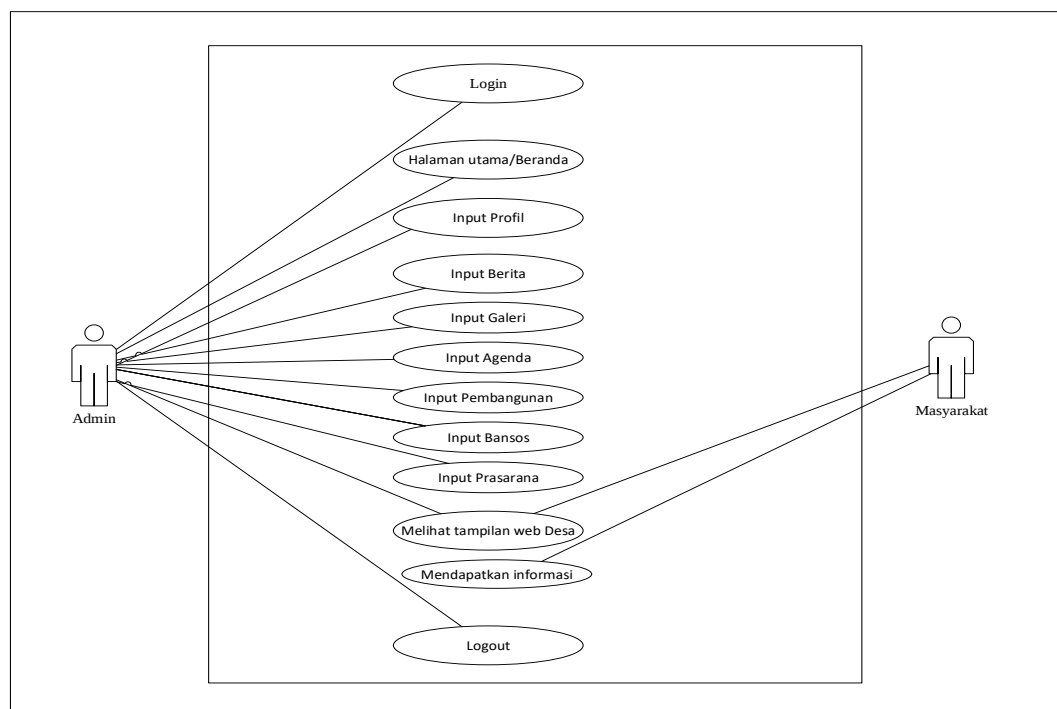
4.2.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan secara garis besar yang dimana sistem yang diusulkan merupakan suatu langkah untuk pembuatan sistem di Desa Tapus, sistem yang diusulkan merupakan sistem berbasis *web*.

4.2.3 Perancangan Prosedur Sistem Yang Diusulkan

Perancangan prosedur sistem yang akan diusulkan oleh peneliti ini sesuai dengan analisa yang telah dilakukan. Berdasarkan analisa tersebut dapat diusulkan perancangan sistem sebagai berikut yang diharapkan dapat menjadi solusi dari analisa masalah yang ada.

1. *Use Case Diagram*



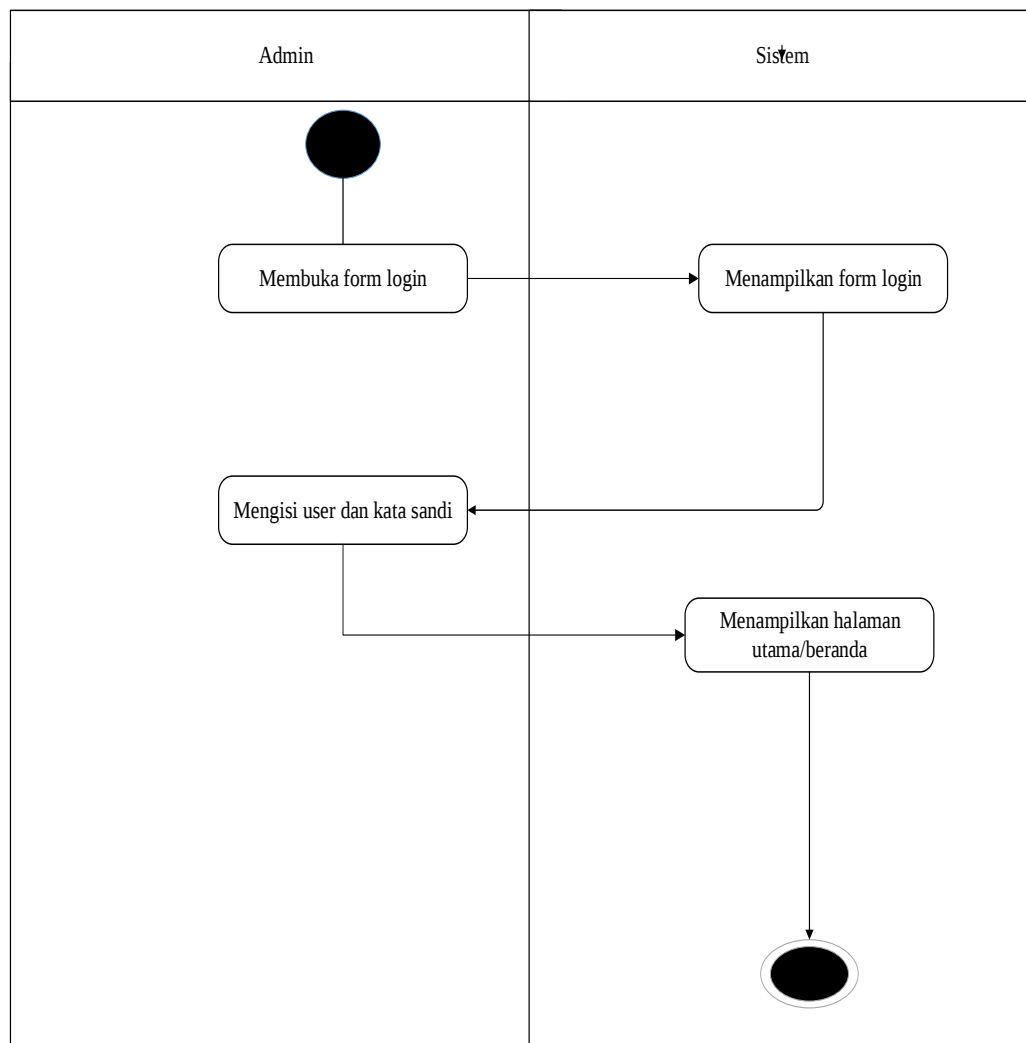
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.2 Use Case Diagram yang sedang Diusulkan

Pada proses *use case diagram* di atas menggambarkan aktivitas aktor pada sistem informasi Desa yang meliputi *login*, halaman utama/beranda, input semua data, menampilkan data ke halaman *web*, mendapatkan informasi.

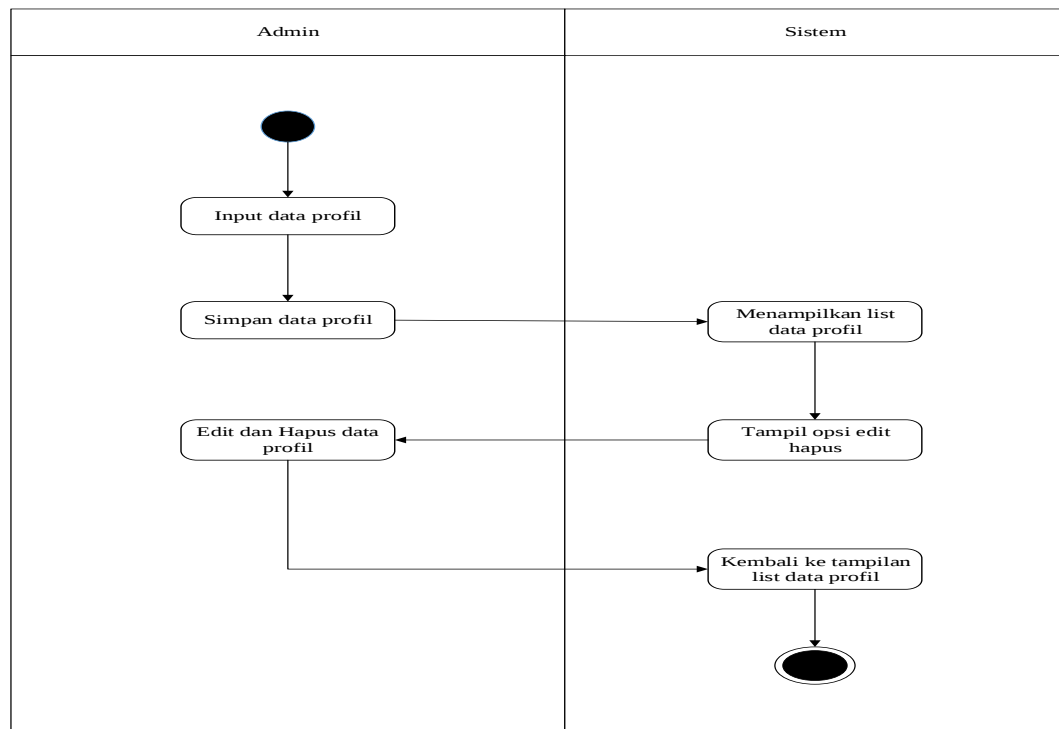
2. Activity Diagram

Berdasarkan *use case diagram* pada gambar 4.2 di atas, maka *activity diagram* dari aktivitas para aktor yang ada di sistem informasi Desa Tapus berbasis *web* yaitu sebagai berikut:



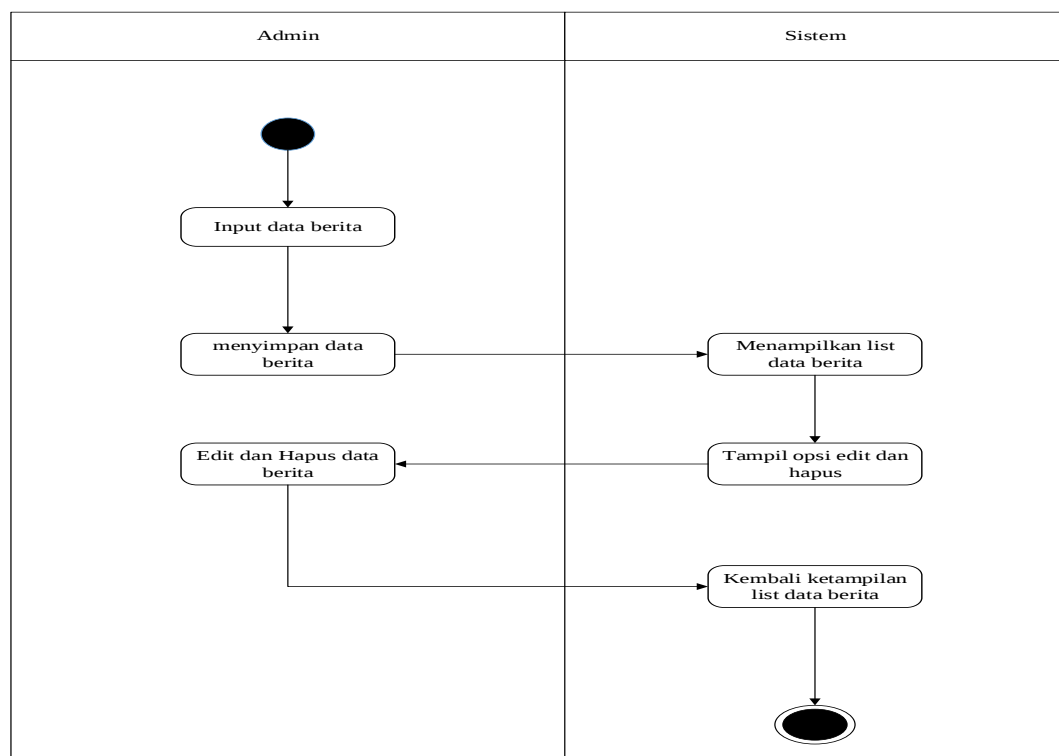
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.3 Activity Diagram Login yang Diusulkan



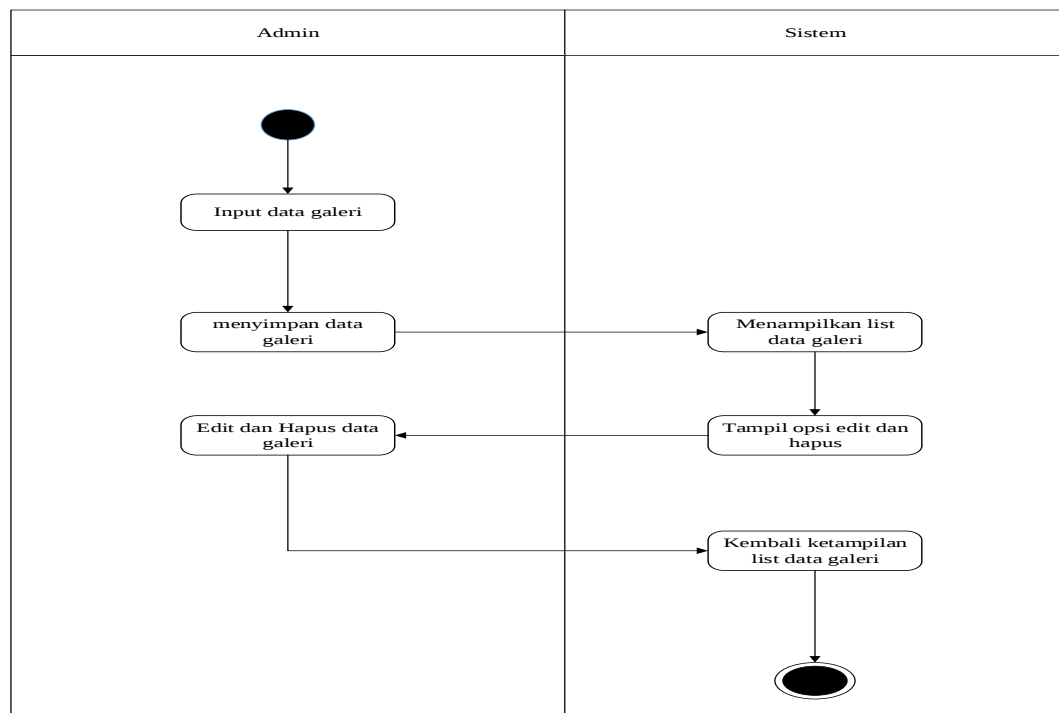
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.4 activity diagram Profil yang Diusulkan



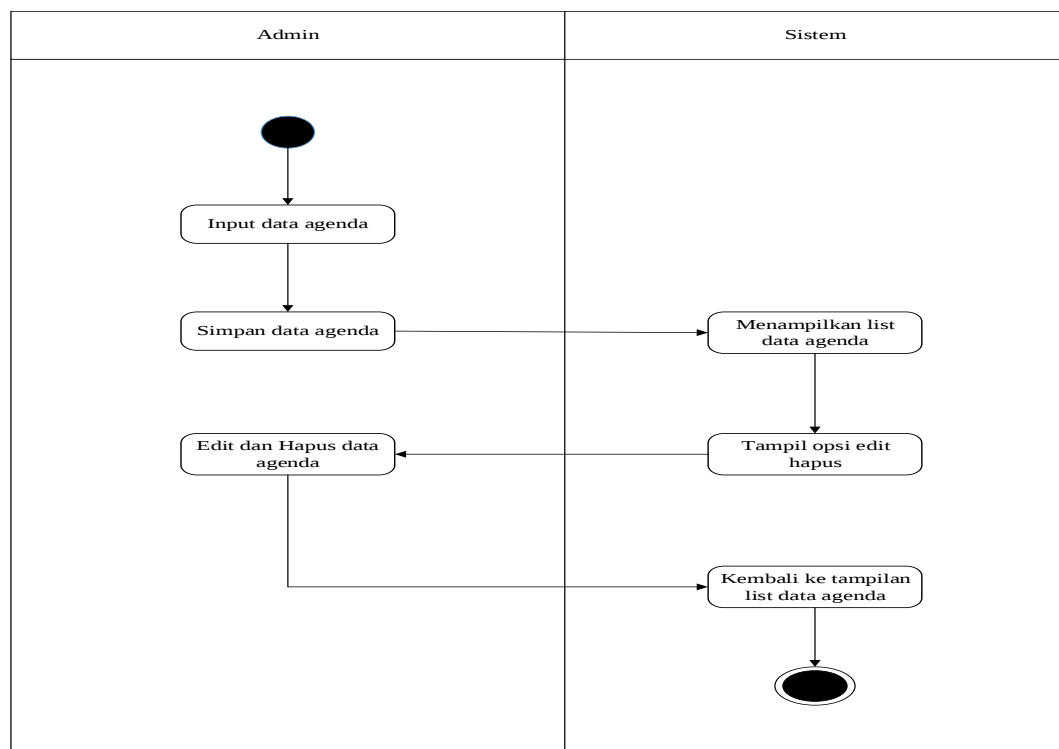
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.5 activity diagram Berita yang Diusulkan



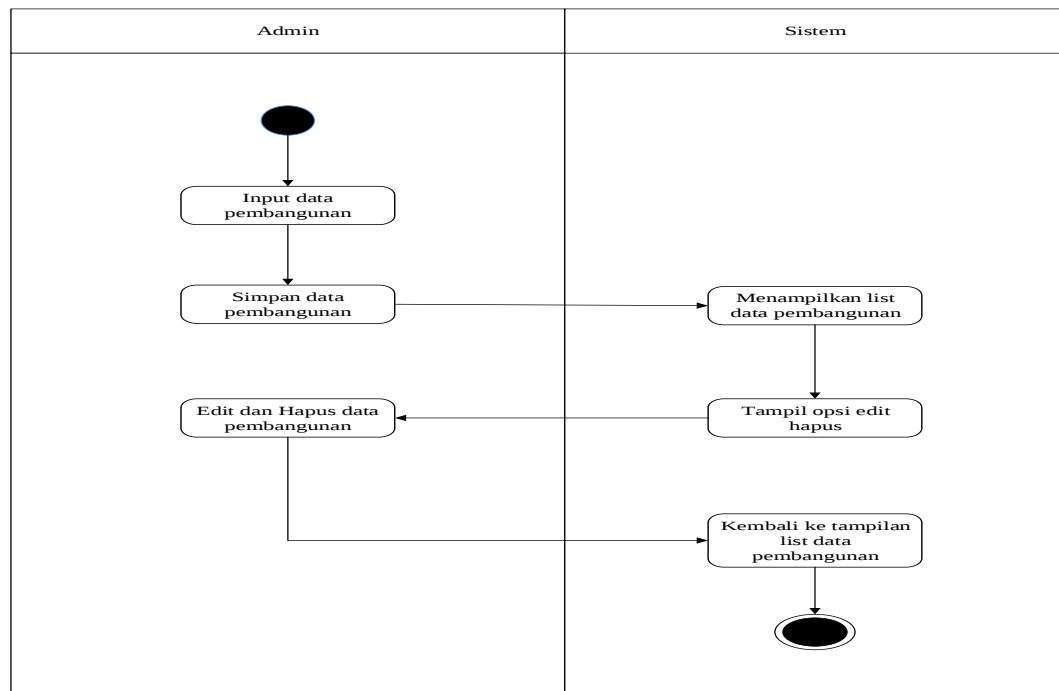
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.6 activity diagram Galeri yang Diusulkan



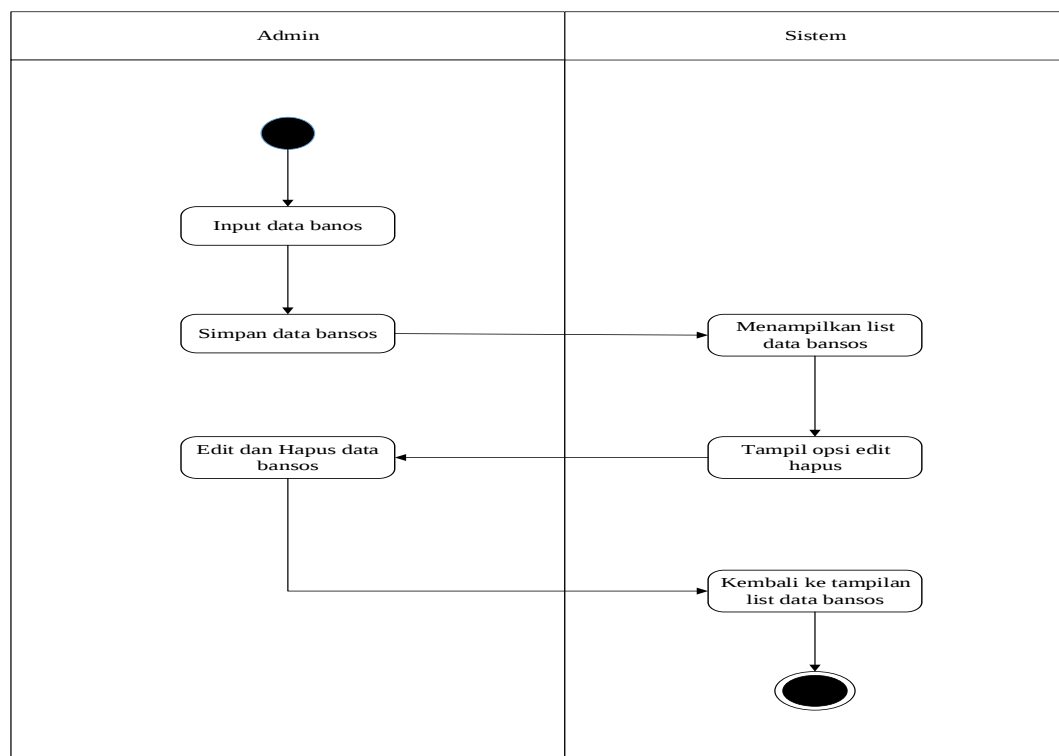
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.7 activity diagram Agenda yang Diusulkan



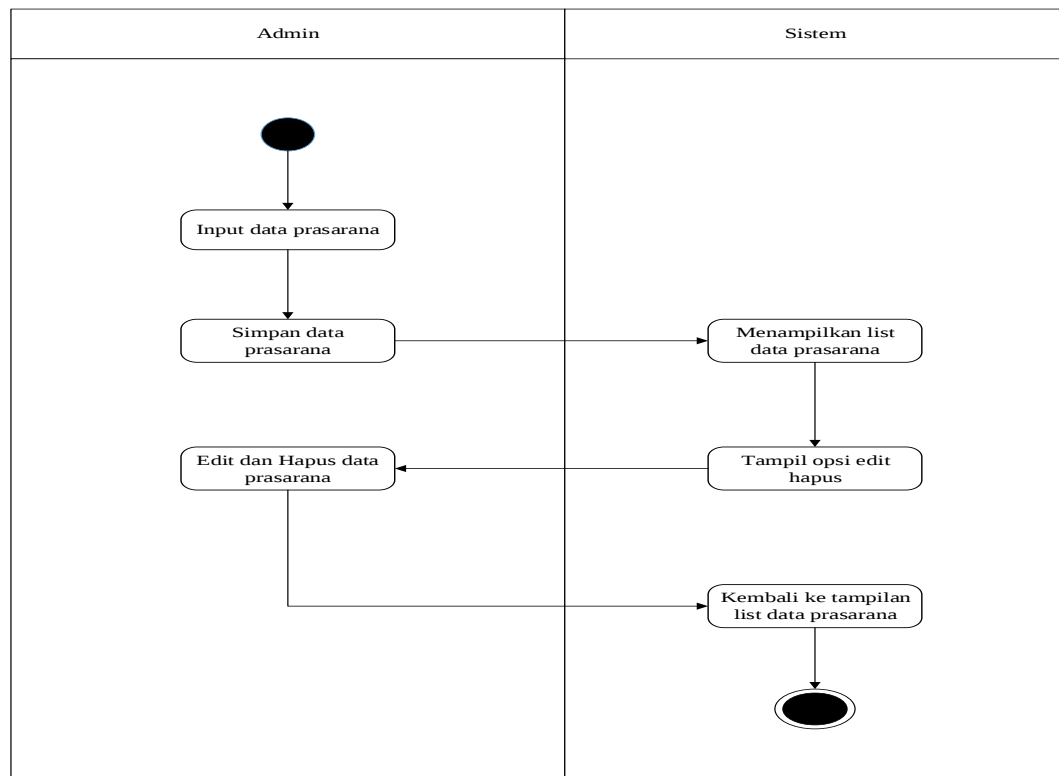
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.8 activity diagram Pembangunan yang Diusulkan



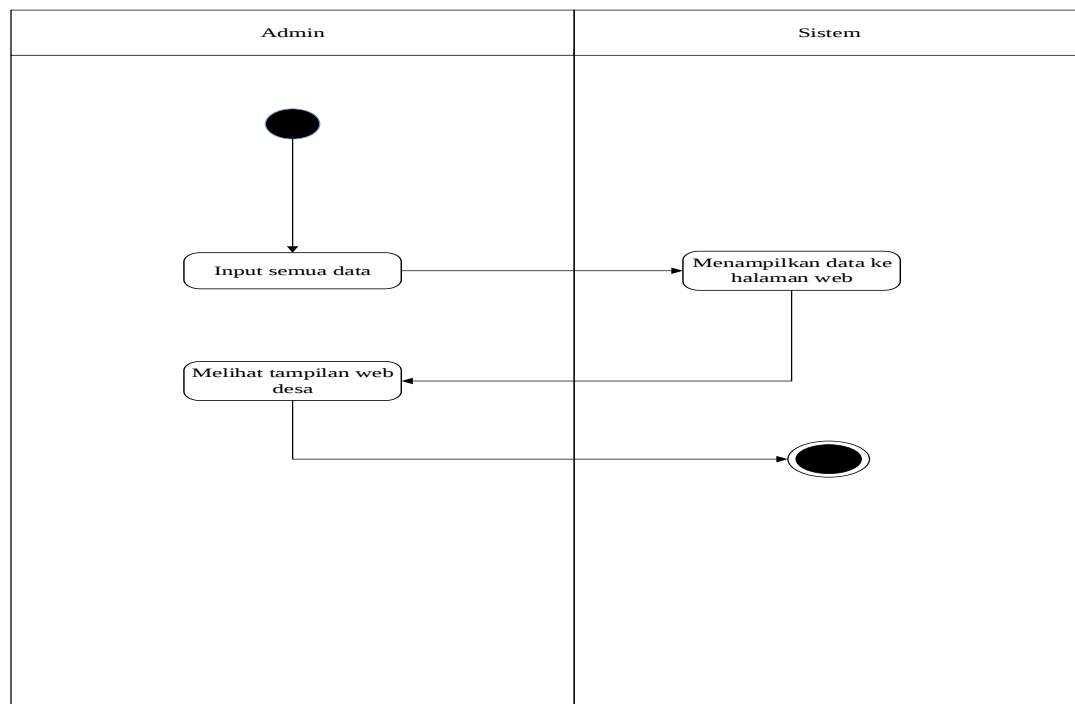
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.9 activity diagram Bansos yang Diusulkan



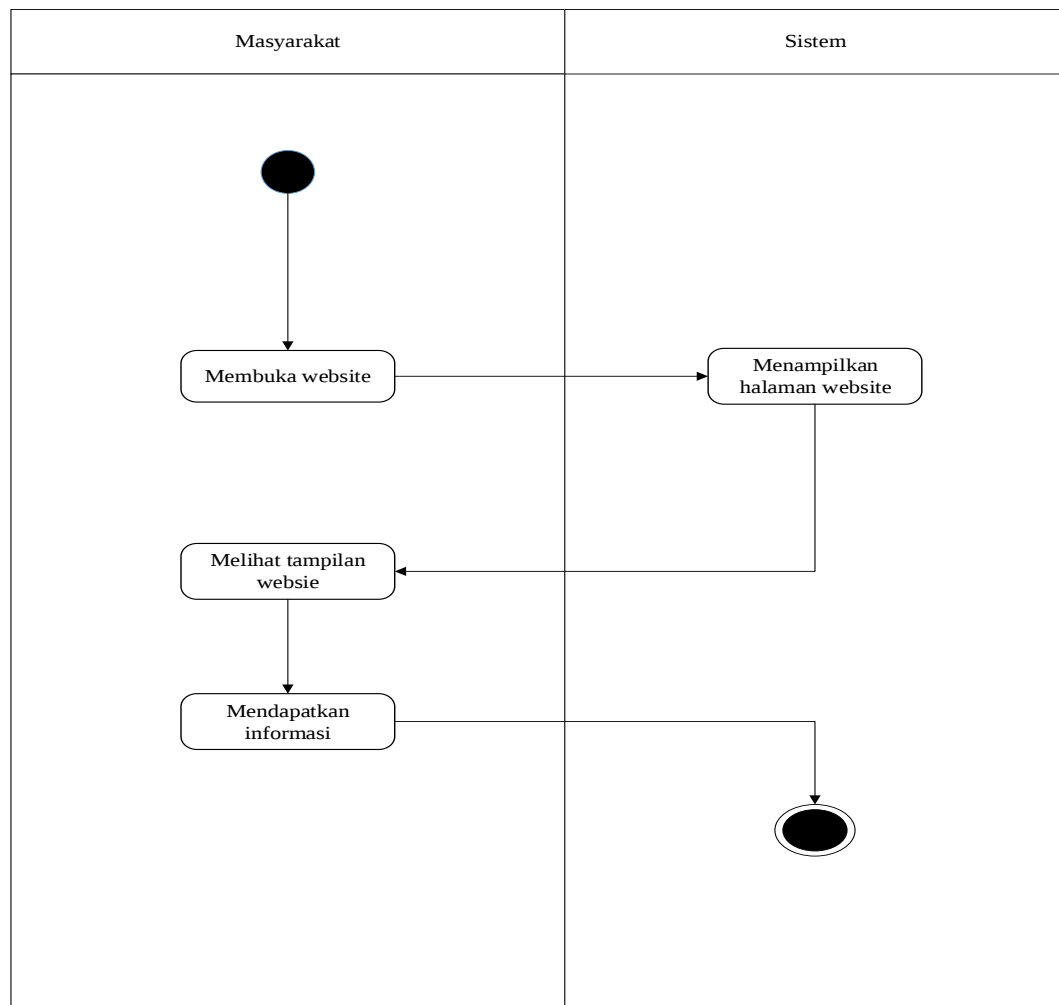
Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.10 activity diagram Prasarana yang Diusulkan



Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.11 activity diagram Tampilan Depan Web yang Diusulkan

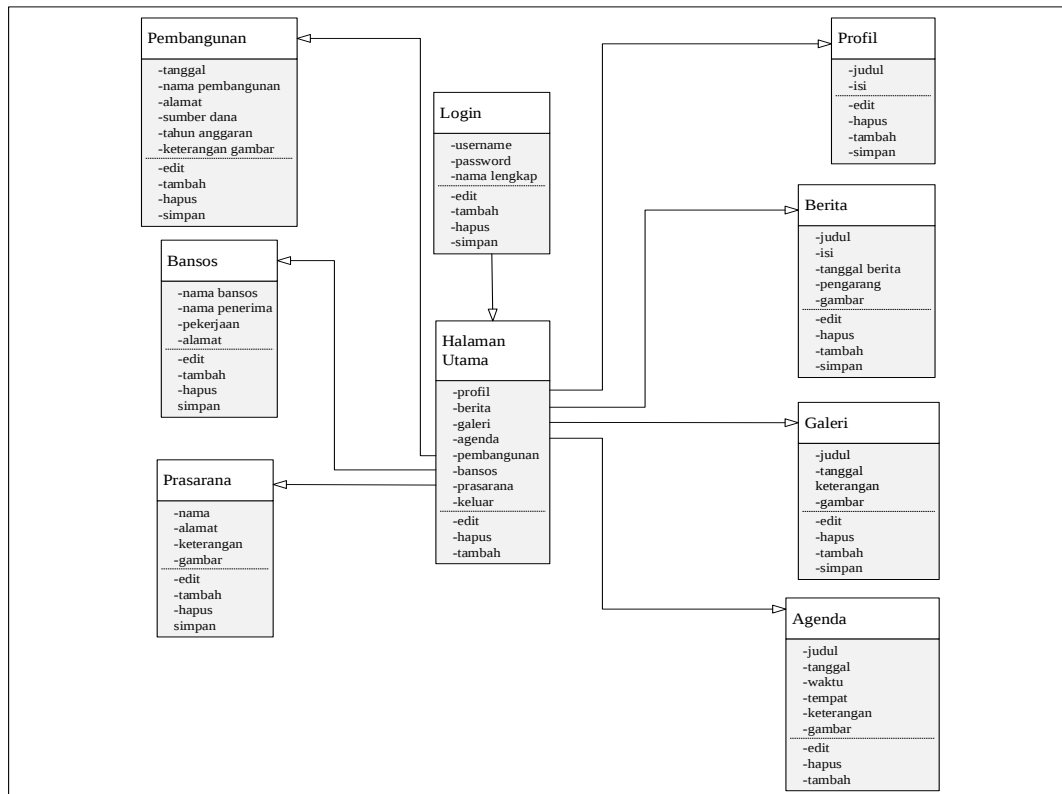


Sumber : Penulis 2025

Gambar 4.12 activity diagram Masyarakat yang Diusulkan

3. Class Diagram

Berdasarkan *use case* diagram pada gambar 4.2 di atas, maka *class diagram* dari aktivitas para aktor yang ada di Desa Tapus berbasis *Web* yaitu sebagai berikut:



Sumber: Penulis 2025

Gambar 4.13 Class Diagram

Pada gambar *class diagram* di atas menggambarkan hubungan dan aktivitas yang terjadi pada *web* yang diusulkan.

4.2.4 Perancangan Database

Pada perancangan ini peneliti akan menggunakan bahasa *pemrograman PHP* dalam melakukan pembuatan *database*. Selain menggunakan *database* juga dapat menghubungkan dengan yang terkait agar dapat saling terkoneksi dengan

tabel-tabel yang ada didalamnya. Berikut ini adalah tabel-tabel di dalam sistem perancangan ini.

1. Tabel Pengguna

Di bawah ini merupakan tabel *database* pengguna dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Pengguna

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_pengguna	<i>Int</i>	10
Username	<i>Varchar</i>	50
Password	<i>Varchar</i>	50
Nama_lengkap	<i>Varchar</i>	50

2. Tabel Profil

Di bawah ini merupakan tabel *database* profil dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.2 Profil

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_profil	<i>Int</i>	10
Judul	<i>Varchar</i>	50
Isi	<i>Text</i>	

3. Tabel Berita

Di bawah ini merupakan tabel *database* berita dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3 Berita

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_berita	<i>Int</i>	10
Judul	<i>Varchar</i>	200
Isi	<i>Text</i>	
Tanggal_berita	<i>Date</i>	

Pengarang	<i>Varchar</i>	50
Gambar	<i>Varchar</i>	200

4. Tabel galeri

Di bawah ini merupakan tabel *database* galeri dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.4 Galeri

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_galeri	<i>Int</i>	10
Judul	<i>Varchar</i>	200
Tanggal	<i>Date</i>	
Keterangan	<i>Text</i>	
Gambar	<i>Varchar</i>	200

5. Tabel Agenda

Di bawah ini merupakan tabel *database* agenda dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.5 Agenda

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_Agenda	<i>Int</i>	10
Judul	<i>Varchar</i>	200
Tanggal	<i>Date</i>	
Waktu	<i>Time</i>	
Tempat	<i>Varchar</i>	100
Keterangan	<i>Text</i>	
Gambar	<i>Varchar</i>	200

6. Tabel Pembangunan

Di bawah ini merupakan tabel *database* pembangunan dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pembangunan

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_Pembangunan	<i>Int</i>	10
Tanggal	<i>Date</i>	
nama_pembangunan	<i>Varchar</i>	50
Alamat	<i>Text</i>	
Sumber_dana	<i>Varchar</i>	50
Gambar	<i>Varchar</i>	200
Tahun_anggaran	<i>Int</i>	5
Keterangan	<i>Text</i>	

7. Tabel Bansos

Di bawah ini merupakan tabel *database* bansos dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.7 Bansos

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_bansos	<i>Int</i>	10
nama_bansos	<i>Varchar</i>	50
nama_penerima	<i>Varchar</i>	50
Pekerjaan	<i>Varchar</i>	30
Alamat	<i>Varchar</i>	50

8. Tabel Prasarana

Di bawah ini merupakan tabel *database* prasarana dalam perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *Web*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8 Prasarana

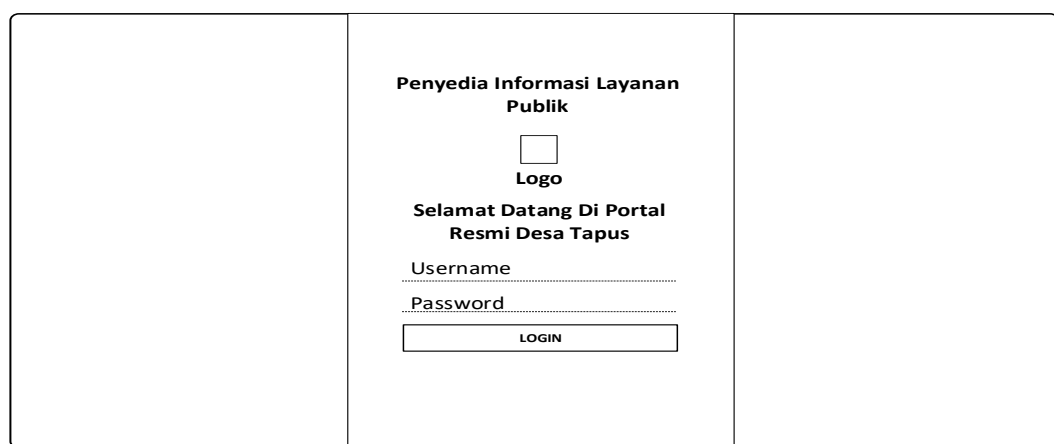
Nama	Tipe Data	Ukuran
Id_prasarana	<i>Int</i>	10
Nama	<i>Varchar</i>	50
Alamat	<i>Text</i>	5
Gambar	<i>Varchar</i>	200
Keterangan	<i>Text</i>	

4.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka adalah rancangan tampilan yang akan dibuat agar mempermudah dalam melakukan desain sistem.

4.3.1 Perancangan *Form Menu Login*

Dibawah ini merupakan perancangan *form login* pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:



Penyedia Informasi Layanan Publik

Logo

Selamat Datang Di Portal Resmi Desa Tapus

Username

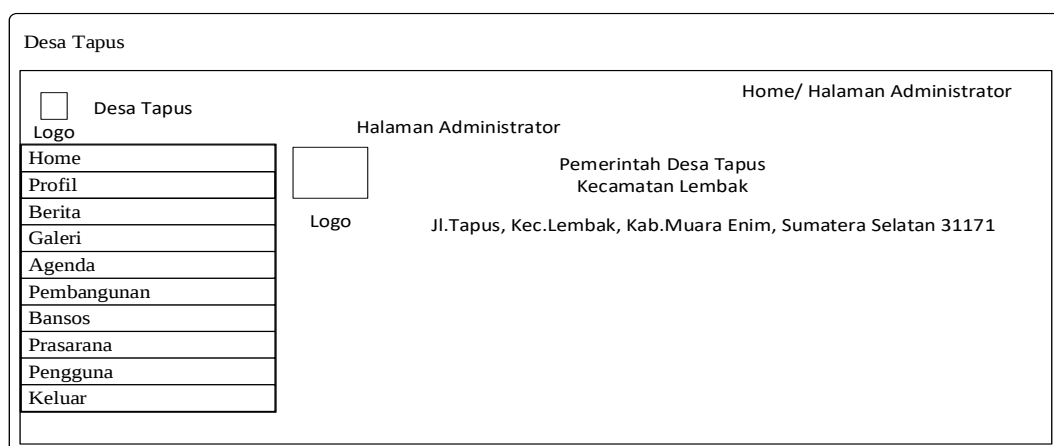
Password

LOGIN

Gambar 4.14 Halaman *Login*

4.3.2 Perancangan *Form Menu utama Website*

Dibawah ini merupakan perancangan *form menu utama website* pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:



Desa Tapus

Logo

Home/ Halaman Administrator

Halaman Administrator

Pemerintah Desa Tapus
Kecamatan Lembak

Jl.Tapus, Kec.Lembak, Kab.Muara Enim, Sumatera Selatan 31171

Home

Profil

Berita

Galeri

Agenda

Pembangunan

Bansos

Prasarana

Pengguna

Keluar

Gambar 4.15 Halaman Utama

4.3.3 Perancangan *Form* Profil

Dibawah ini merupakan perancangan *form* profil pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

Logo

☐ Desa Tapus

Home/Halaman Administrator

List Data Profil

No	Judul	ISI	Action

Home

Profil

Berita

Galeri

Agenda

Pembangunan

Bansos

Prasarana

Pengguna

Keluar

Gambar 4.16 Menu Profil

4.3.4 Perancangan *Form* Berita

Dibawah ini merupakan perancangan *form* berita pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

Logo

☐ Desa Tapus

Home/Halaman Administrator

List Data Profil

No	Judul	Isi	Tgl Berita	Pengarang	Gambar	Action

Home

Profil

Berita

Galeri

Agenda

Pembangunan

Bansos

Prasarana

Pengguna

Keluar

Gambar 4.17 Menu Berita

4.3.5 Perancangan *Form* Galeri

Dibawah ini merupakan perancangan *form* galeri pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

☐ Desa Tapus

Logo

Home/Halaman Administrator

List Data Profil

No	Judul	Tanggal	Keterangan	Gambar	Action

Home

Profil

Berita

Galeri

Agenda

Pembangunan

Bansos

Prasarana

Pengguna

Keluar

Gambar 4.18 Menu Galeri

4.3.6 Perancangan *Form* Agenda

Dibawah ini merupakan perancangan *form* Agenda pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

☐ Desa Tapus

Logo

Home/Halaman Administrator

List Data Agenda

No	Judul	Tanggal	Waktu	Tempat	Ket	Gambar	Action

Home

Profil

Berita

Galeri

Agenda

Pembangunan

Bansos

Prasarana

Pengguna

Keluar

Gambar 4.19 Menu Agenda

4.3.7 Perancangan *Form* Pembangunan

Dibawah ini merupakan perancangan *form* Pembangunan pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

☐ Desa Tapus
Logo
Home
Profil
Berita
Galeri
Agenda
Pembangunan
Bansos
Prasarana
Pengguna
Keluar

Home/Halaman Administrator
List Data Pembangunan

No	Tgl	Nama P	Alamat	Sumber Dana	Tahun Anggaran	Ket	Gambar	Action

Gambar 4.20 Menu Pembangunan

4.3.8 Perancangan *Form* Bansos

Dibawah ini merupakan perancangan *form* bansos pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

Desa Tapus

☐ Desa Tapus
Logo
Home
Profil
Berita
Galeri
Agenda
Pembangunan
Bansos
Prasarana
Pengguna
Keluar

Home/Halaman Administrator
List Data Bansos

No	Nama Bansos	Jumlah Penerima	Action

Gambar 4.21 Menu Bansos

4.3.9 Perancangan *Form* Prasarana

Dibawah ini merupakan perancangan *form* prasarana pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

The screenshot shows the 'Desa Tapus' web application interface. On the left, there is a sidebar menu with the following items: Home, Profil, Berita, Galeri, Agenda, Pembangunan, Bansos, Prasarana, Pengguna, and Keluar. The 'Prasarana' item is highlighted. On the right, there is a section titled 'List Data Prasarana' with a 'Tambah Data' button. Below this is a table with the following columns: No, Nama, Alamat, Ket, Gambar, and Action. The table is currently empty.

No	Nama	Alamat	Ket	Gambar	Action

Gambar 4.22 Menu Prasarana

4.3.10 Perancangan *Form* Pengguna

Dibawah ini merupakan perancangan *form* pengguna pada perancangan sistem di Desa Tapus berbasis *web*, yaitu sebagai berikut:

The screenshot shows the 'Desa Tapus' web application interface. On the left, there is a sidebar menu with the following items: Home, Profil, Berita, Galeri, Agenda, Pembangunan, Bansos, Prasarana, Pengguna, and Keluar. The 'Pengguna' item is highlighted. On the right, there is a section titled 'List Data Pengguna' with a 'Tambah Data' button. Below this is a table with the following columns: No Urut, Username, Nama Lengkap, Password, and Action. The table is currently empty.

No Urut	Username	Nama Lengkap	Password	Action

Gambar 4.23 Menu Pengguna

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi

Setelah tahapan perancangan dilakukan, maka tahapan yang dilakukan selanjutnya adalah tahapan implementasi dari perancangan tersebut, pada tahap ini dilakukan pembangunan *website* berdasarkan hasil analisis, baik ini berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, tahap implementasi dan pengujian sistem terhadap perangkat lunak yang sudah dianalisis di bab sebelumnya.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* adalah sistem operasi *windows* yang dimana perangkat dukung lainnya yaitu :

1. *Miscrosoft visio*
2. *Visual studio code*
3. *Xampp*
4. *Firefox*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras (*Hardware*)

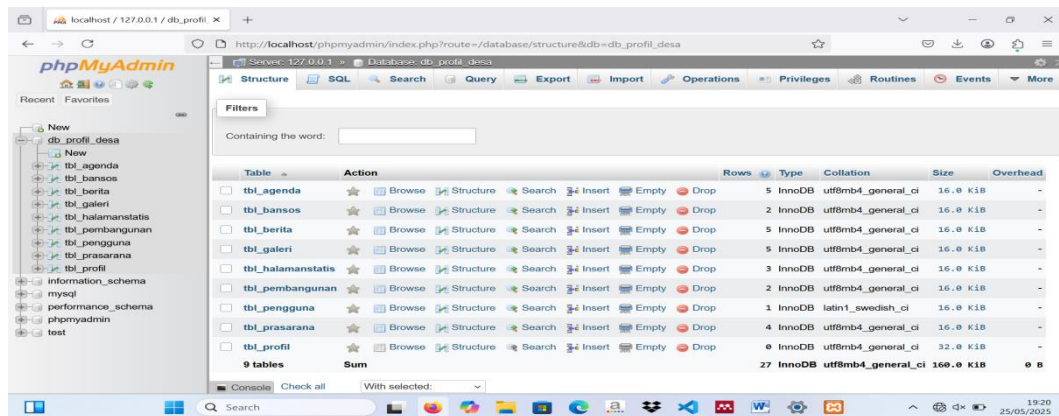
Implementasi perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan *website* Desa Tapus yaitu menggunakan :

1. Laptop
2. *Memory (RAM)* minimal 4 GB.

5.1.3 Implementasi *Database*

Implementasi *Database* dilakukan dengan membuat struktur penyimpanan data yang terorganisir, agar sistem dapat menyimpan dan mengakses informasi

dengan mudah dan cepat. dalam *web* Desa Tapus, *database* digunakan untuk menyimpan data profil, prasarana, pengguna, pembangunan, halamanstatis, galeri, berita, bansos, agenda.



Gambar 5.1 Database Website Desa Tapus

Gambar diatas merupakan *database* yang ada dalam tampilan *website* Desa Tapus yang akan di rancang.

5.1.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan jadi dari sistem perangkat lunak yang dikembangkan. Berikut tampilan implementasi antarmuka :

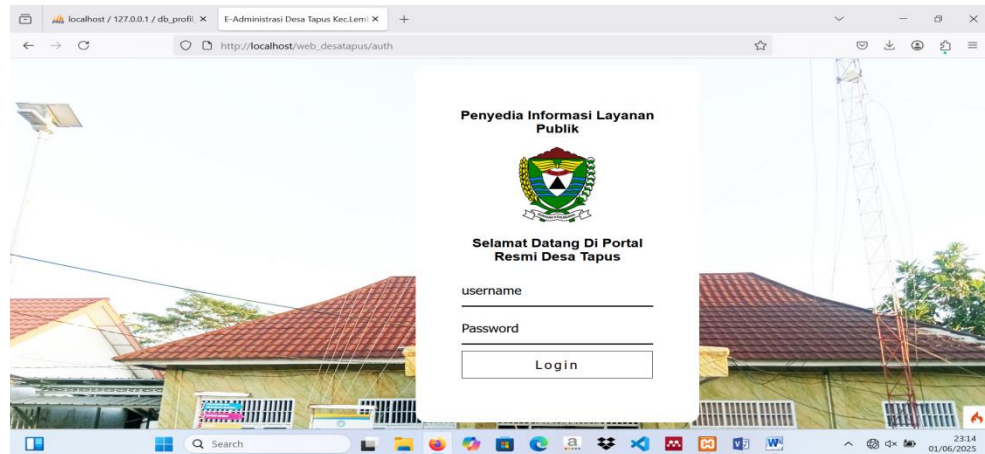
1. Halaman Depan *Web*



Gambar 5.2 Halaman Tampilan Depan *Web*

Halaman depan *web* adalah tampilan awal situs yang termasuk bagian dari *front-end*. Fungsinya untuk menyambut pengunjung, memberi gambaran isi *web*, dan mengarahkan ke halaman lain.

2. Halaman *Login*



Gambar 5.3 Halaman Tampilan *Login*

Tampilan *login* ini dibuat untuk masuk ke halaman menu utama *website*, dengan cara memasukkan *username* dan *password* lalu klik *login*, jika benar akan masuk ke halaman menu utama.

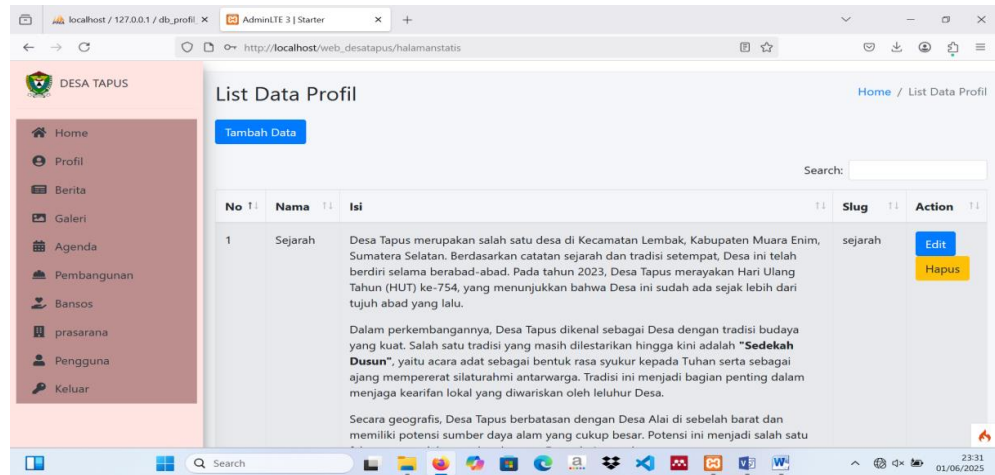
3. Halaman Utama/Beranda



Gambar 5.4 Halaman Tampilan Beranda

Halaman utama atau beranda ini menampilkan seluruh menu yang berisikan, *home*, profil, berita, galeri, agenda, pembangunan, bansos, prasarana, pengguna, keluar.

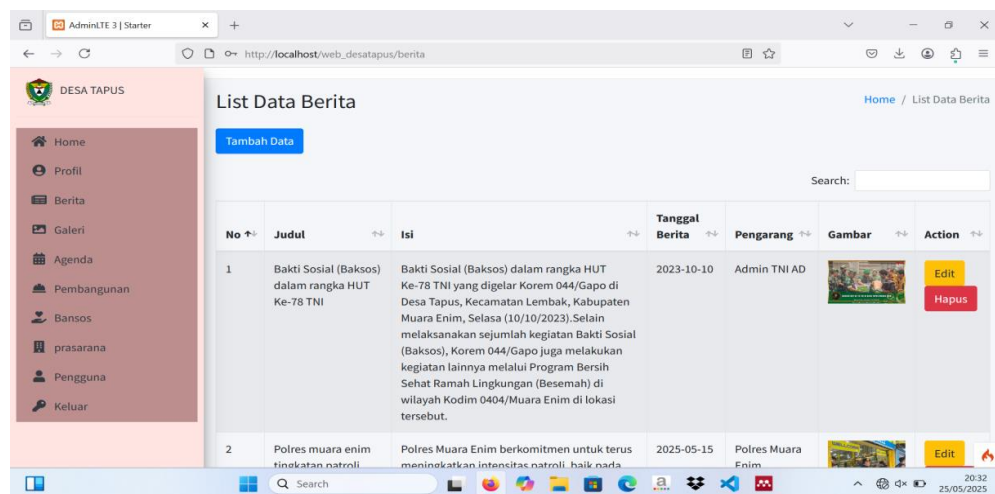
4. Halaman Profil



Gambar 5.5 Halaman Tampilan Profil

Halaman profil berfungsi untuk memberikan gambaran umum tentang Desa kepada pengunjung *website*.

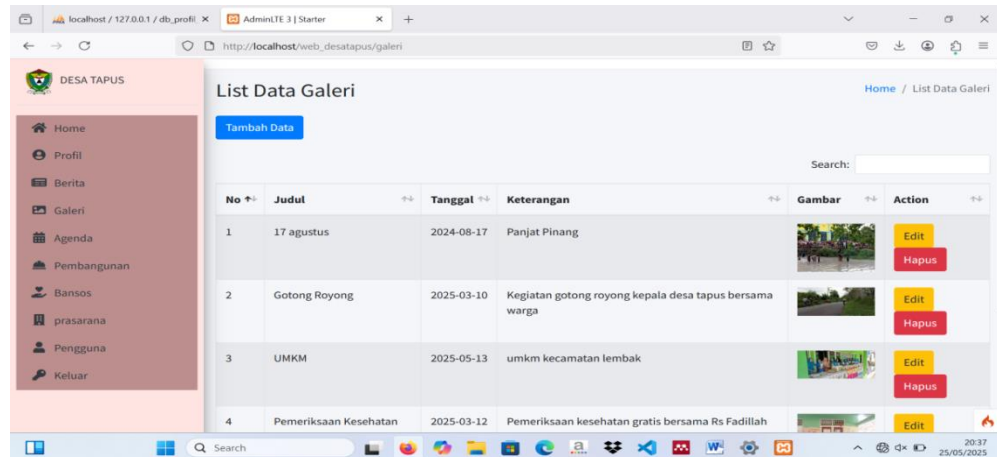
5. Halaman Berita



Gambar 5.6 Halaman Tampilan Berita

Halaman berita berfungsi untuk memberikan informasi terbaru kepada warga atau pengunjung *website*, Tujuannya supaya warga tau apa yang terjadi di Desa dan tidak ketinggalan informasi.

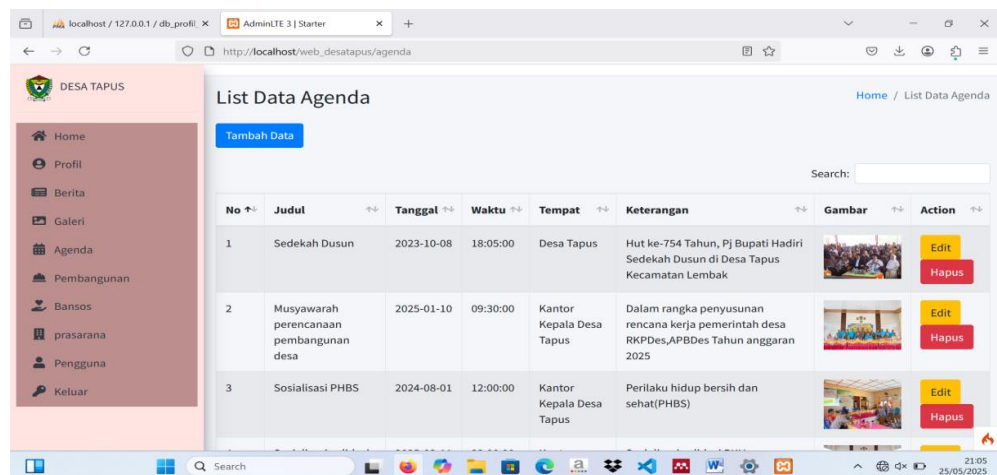
6. Halaman Galeri



Gambar 5.7 Halaman Tampilan Galeri

Halaman galeri berisikan kumpulan foto yang menunjukkan kegiatan atau keadaan di Desa, Tujuannya supaya orang bisa lihat langsung suasana dan aktivitas di Desa.

7. Halaman Agenda



Gambar 5.8 Halaman Tampilan Agenda

Halaman Agenda Desa berisi jadwal kegiatan atau rencana acara yang akan dilakukan di Desa, Tujuannya supaya warga tau dan ikut serta dalam kegiatan Desa.

8. Halaman pembangunan

DESA TAPUS

Home / List Data Pembangunan

Tambah Data

Search:

No	Tanggal	Nama Pembangunan	Alamat	Sumber Dana	Tahun Anggaran	Keterangan	Gambar	Action
1	2019-04-16	gedung serbaguna	Desa Tapus	APBD Kabupaten Muara Enim	2019	Pembangunan gedung serbaguna Tapus terbengkalai		Edit Hapus
2	2023-09-13	Rumah	Desa Tapus	Zakat anggota kodim 0404	2023	Peletakan batu pertama bedah rumah kodim 0404 Muara Enim di Desa Tapus Lembak		Edit Hapus

Showing 1 to 2 of 2 entries

Previous 1 Next

Gambar 5.9 Halaman Tampilan Pembangunan

Halaman pembangunan berfungsi untuk menampilkan informasi tentang proyek-proyek pembangunan yang dilakukan di Desa.

9. Halaman Bansos

DESA TAPUS

Home / List Data Bansos

Tambah Data

Search:

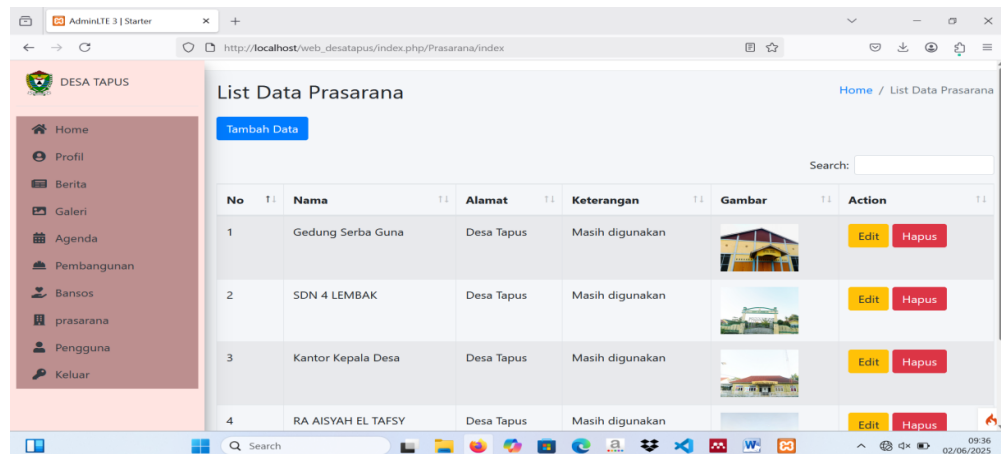
No	Nama Bansos	Nama Penerima	Pekerjaan	Alamat	Action
1	BLT	AJISA	PETANI	DSN I DESA TAPUS	Edit Hapus
2	BLT	ALIYA	IRT	DSN I DESA TAPUS	Edit Hapus
3	BLT	ASANA	PETANI	DSN II DESA TAPUS	Edit Hapus
4	BLT	ASIA	PETANI	DSN I DESA TAPUS	Edit Hapus
5	BLT	ASMAR	PETANI	DSN II DESA TAPUS	Edit Hapus
6	BLT	ASRON	PETANI	DSN I DESA TAPUS	Edit Hapus

Gambar 5.10 Halaman Tampilan Bansos

Halaman bansos (bantuan sosial) berfungsi untuk menyampaikan informasi tentang penyaluran bantuan kepada warga Desa, Tujuannya

supaya tau info bansos dengan jelas dan transparan, serta menghindari kebingungan atau kecurigaan.

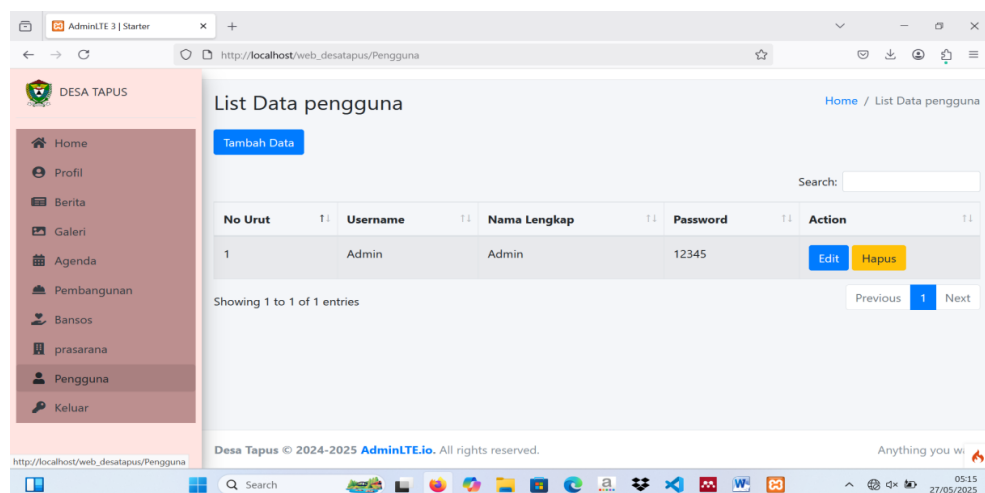
10. Halaman Prasarana



Gambar 5.10 Halaman Tampilan Prasarana

Halaman prasarana berfungsi untuk informasi tentang fasilitas fisik yang dimiliki Desa.

11. Halaman Pengguna



Gambar 5.11 Halaman Tampilan pengguna

Halaman pengguna ini hanya bisa diakses oleh admin atau perangkat Desa, fungsinya untuk mengelola seluruh isi *website* dan data Desa.

5.2 Pengujian *Software*

Pada tahap pengujian sistem difokuskan dari segi logika dan fungsional serta memastikan semua sistem telah diuji, ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan ataupun eror dan memastikan *output* yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *black box*

Tabel 5.1 Pengujian *Black Box*

No	Item Penguji	Detail Penguji	Jenis Uji	Kesimpulan
1.	<i>Input Username dan Password</i>	Verifikasi <i>Login</i>	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
2.	Tombol <i>Login</i>	Masuk ke halaman beranda	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
3.	<i>Input data profil</i>	Menampilkan list data profil	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
4.	Edit data profil	Menampilkan edit data profil	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
5.	Hapus data profil	Menghapus data profil	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
6.	<i>Input data berita</i>	Menampilkan list data berita	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
7.	Edit data berita	Menampilkan edit data berita	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
8.	Hapus data berita	Menghapus data berita	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
9.	<i>Input data galeri</i>	Menampilkan list data	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>

		galeri		
10.	Edit data galeri	Menampilkan edit data galeri	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
11.	Hapus data galeri	Menghapus data galeri	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
12.	<i>Input</i> data agenda	Menampilkan list data agenda	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
13.	Edit data agenda	Menampilkan edit data agenda	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
14.	Hapus data agenda	Menghapus data agenda	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
15.	<i>Input</i> data pembangunan	Menampilkan list data pembangunan	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
16.	Edit data pembangunan	Menampilkan edit data pembangunan	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
17.	Hapus data pembangunan	Menghapus data pembangunan	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
18.	<i>Input</i> data bansos	Menampilkan list data bansos	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
19.	Edit data bansos	Menampilkan edit data bansos	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
20.	Hapus data bansos	Menghapus data bansos	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
21.	<i>Input</i> data prasarana	Menampilkan list data prasarana	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
22.	Edit data prasarana	Menampilkan edit data prasarana	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>

		prasarana		
23.	Hapus data prasarana	Menghapus data prasarana	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
24.	<i>Input</i> data pengguna	Menampilkan list data pengguna	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
25.	Edit data pengguna	Menampilkan edit data pengguna	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
26.	Hapus data pengguna	Menghapus data pengguna	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>
27.	Keluar	Keluar dari halaman admin dan menampilkan halaman <i>login</i>	<i>Black-box</i>	<i>Valid</i>

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Website* Desa membantu penyampaian informasi. Sebelum adanya *website*, Desa Tapus hanya mengandalkan papan pengumuman dan grup *whatsapp*. Cara ini kurang efektif karena informasi tidak tersimpan dengan rapi dan tidak semua warga menerima informasi yang sama.
2. Dengan adanya *website*, informasi lebih cepat dan jelas. Masyarakat bisa mengakses informasi kapan saja.
3. Metode yang digunakan untuk menyusun skripsi ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif yaitu penggambaran secara menyeluruh luas dan mendalam, serta data informasi yang berbentuk kalimat verbal, bukan berupa simbol atau angka.
4. Metode *Agile* memudahkan pengembangan, proses pembuatan *website* dilakukan secara bertahap dan menyesuaikan kebutuhan Desa, sehingga hasilnya lebih tepat sasaran.
5. Sistem informasi Desa menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dapat membantu masyarakat mendapatkan informasi dengan mudah.
6. *Database* dapat membantu meningkatkan pengelolaan data dan memberikan informasi yang akurat kepada masyarakat.

7. *Website* mendukung keterbukaan informasi, pemerintah Desa bisa menyampaikan informasi lebih transparan dan warga bisa lebih mudah mengetahui kegiatan dan layanan Desa.

6.2 Saran

Agar *website* Desa yang sudah dibuat bisa dimanfaatkan dengan maksimal, maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Perbarui informasi secara rutin, pemerintah Desa perlu mengisi dan memperbarui konten di *website* agar masyarakat selalu mendapatkan informasi terbaru.
2. Gunakan bahasa yang mudah dipahami, konten di *website* sebaiknya ditulis dengan kalimat yang sederhana agar bisa di mengerti oleh semua warga.
3. Lakukan sosialisasi kepada masyarakat, pemerintah Desa perlu mengenalkan *website* ini kepada warga, agar mereka tau cara mengakses dan menggunakannya.
4. Jaga dan kembangkan *website* secara berkala, diperlukan perhatian terhadap keamanan, tampilan, dan kelengkapan fitur agar *website* tetap bisa digunakan dengan baik ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S., Andriansyah, M., Informasi, S., Pamulang, U., Indonesia, P., Web, S. B., & Pendidikan, P. M. (2024). *Perancangan Sistem Informasi E-Raport Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Pada SMK Bintang Nusantara)*. 2(1), 55–65.
- Aji, S., Pratmanto, D., Ardiansyah, A., & Saifudin, S. (2021). Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem. *Indonesian Journal On Software Engineering (IJSE)*, 7(2), 35–42.
<https://Ejournal.Bsi.Ac.Id/Ejurnal/Index.Php/Ijse/Article/View/12050%0A>
- Bona, D., Ayu, G., Intan, D., Ayu, I. D., & Wirantari, P. (2021). *Pendahuluan*. 1, 13–19.
- Corint, P. L., Voutama, A., Informasi, S., Karawang, U. S., Timur, T., & Barat, J. (2024). *IMPLEMENTASI WEBSITE DESA SEBAGAI MEDIA INFORMASI*. 8(6), 12268–12275.
- Dan, R., Aplikasi, I., Lapangan, S., & Wilayah, B. (2022). *Dengan Atributnya , Misalnya Nama Obyek , Alamat , Jenis Obyek , Dan Lain Sebagainya . Atribut Juga Disebut Sebagai Data Elemen , Data Field , Item Elemen Atau Atribut . 4) Database Database Adalah Kumpulan Field-Field Yang Mempunyai Kaitan Antara Satu File Kondisi Lahu Lintas Dalam Bahasa Tertentu . 3) File File Adalah Kumpulan Record-Record 5) Record Record Adalah Kumpulan Elemen-Elemen Yang Saling Berkaitan Menginformasikan*. 1(2), 88–103.
- Daud, J., Langi, Y. A. R., Widian, S. A., Ketaren, E., Kampus, J., Bahu, U., & Manado, K. (2024). *PENERAPAN APLIKASI RENTAL MOTOR BERBASIS Website MENGGUNAKAN EXTREME PROGRAMMING (STUDI KASUS CV . KMP)*. XIII(2), 63–70.
- Gustiana, R., Hidayat, T., & Fauzi, A. (2022). *PELATIHAN DAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (SUATU KAJIAN LITERATUR REVIEW ILMU MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA)*. 3(6), 657–666.
- Hartatik, N., Azizah, N. L., & Busono, S. (2024). *Sistem Informasi Desa Berbasis*

Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall. 9(1), 264–271.

History, A., & Attribution-, C. (2024). *Prefix DOI: 10.8734/Kohesi.V1i2.365*. 6(1).

Isnaini, N., & Sukmawati, F. (2023). *Implementasi Sistem Informasi Desa Berbasis Website Sebagai Media Informasi Desa*. 8(4), 5908–5912.

Kalua, A. L., Mantiri, R., Rumondor, C., & Mogogibung, E. (2024). *Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Dan Jadwal Legalisir Berbasis Website Responsive*. 58–74.

Kasus, S., Armaini, H., Handayani, P., Rizky, S. D., & Syahputra, H. (2024). *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)*. 11–15.

Multidisiplin, J., & Volume, S. (2024). *No Title*. 2(12).

Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). *Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML Dan Figma*. *Jurnalsisteminformasi, J-SIKA*, 6, 8–17.

Pamungkas, C., Agustina, N. R., Fikri, M. N., Kurniawan, A., Studi, P., Informasi, S., Teknik, F., Madiun, U. P., Studi, P., Ekonomi, P., Keguruan, F., Madiun, U. P., & Madiun, U. P. (2024). *Implementasi Sistem Informasi Desa Berbasis Web Menggunakan Opensid Di Desa Ngraket Kecamatan Balong Kabupaten Ponorogo Program Studi Teknik Industri , Fakultas Teknik , Universitas PGRI Madiun , Madiun , Informasi Yang Akurat Dan Selalu Diperbarui Dalam Bidang Kependudukan Akan Memudahkan Pengelola Birokrasi Untuk Menjalankan Tugas Utamanya Yaitu Memberikan Pelayanan Yang Optimal Kepada Masyarakat (Penduduk / Warga). Pada Tingkat Nasional . Dalam Hal Ini , Bertujuan Untuk Meningkatkan Perkembangan Akses*. 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.55123/Jumintal.V3i1.3183>

Pandang, M., Janga, A. U., & Ledi, D. F. (2024). *TEBARA VILLAGE (PRAIJING SITE VILLAGE) INFORMATION*. 7(2), 98–102. <https://doi.org/10.31289/Jesce.V6i2.10573>

Pemrograman, B., Dan, P. H. P., & Apriori, M. (2024). *Aplikasi Penjualan Fokus Komputer Menggunakan*. 20(2), 488–492.

- Rafai, M., & Safii, M. (2024). *PERANCANGAN ABSENSI QR CODE MAHASISWA BERBASIS WEBSITE PADA STIKOM TUNAS BANGSA*. 4, 51–60.
- Rambe, M. F. (2024). *Pengaruh Pengembangan SDM Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Yang Dimediasi Oleh Semangat Kerja*. 7, 1–12.
- Rizal, C., & Fachri, B. (2023). *Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa*. 3(3), 78–83.
- Sari, I. P., & Alfarisi, F. (2024). *Perancangan Sistem Aplikasi Pendataan Membership Gym Menggunakan Metode Unified Software Development Process (USDP) Berbasis Web*.
- Siagian, A. L., Dewi, A. R., & Lubis, F. R. (2024). *Implementasi Metode Agile Untuk Perancangan Website Di Desa Aeklung Doloksanggul*. 4, 3939–3948.
- Sidik, M. P., Supriatman, A., Supriatman, A., Ramadhan, T. I., & Ramadhan, T. I. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Barang Menggunakan Metode Agile Di Sekolah Menengah Kejuruan Bina Putera Nusantara. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 1659–1668. <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i3.4370>
- Siroj, R. A., Afgani, W., Septaria, D., Zahira, G., Kuantitatif, P., Ilmiah, P., & Data, A. (2024). *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 3, 2024 | 11279*. 7, 11279–11289.
- Wahyu, B., Pratama, A., & Prasetyaningrum, P. T. (2024). *Implementasi Metode Certainty Factor Dalam Sistem Pakar Diagnosa Nomophobia Pada Remaja Berbasis Web*. 5(3), 155–173.
- Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan Dan Peran Di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.
- Zogar, M. U., Alfa, P., Leo, R., & Sitaniapessy, D. A. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Di Desa Bolora Kecamatan Wewewa Tengah*. 2(3).

LAMPIRAN



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih,

Kepada Yth.
Ketua Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Sehubung dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing Skripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

1. Implementasi Metode Agile Pada Pengembangan Web Desa(Studi Kasus : Desa Tapus)

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih

Ketua Prodi


Suhartini, S.Kom., M.Kom

Hormat Saya,


(Rahma Pita Kurnia)

Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom.,M.Kom
Pembimbing II : Jepri Yandi, S.Kom.,M.Kom

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul ditingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 2

**FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

1. Implementasi Metode Agile Pada Pengembangan Web Desa (Studi Kasus :
Desa Tapus)

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fajriyah, S.Kom., M.Kom		
2. Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom		

Prabumulih,
Menyetujui
Ketua Program Studi,



Suhartini, S.Kom., M.Kom

Catatan :

1. Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
2. Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



**PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
KECAMATAN LEMBAK
DESA TAPUS**

Alamat : Desa Tapus Kecamatan Lembak Kabupaten Muara Enim Kode Pos 31171

Nomor : 140/18/TPS/I/2025
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Penelitian

Tapus, 16 Januari 2025
Kepada
Yth. Bapak/Ibu
Kepada Dekan Fakultas
Ilmu Komputer
Di-
Tempat

Dengan Hormat,

Sehubung dengan surat saudara pada tanggal 10 Januari 2025 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa nama Rahma Pita Kurnia dengan Judul “ Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web* Desa (Studi Kasus : Desa Tapus)”

Dengan ini memeberikan izin untuk melakukan penelitian di kantor kepala desa Tapus sebagai syarat menyelesaikan studi.

Demikian surat balasan dari kami





FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

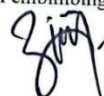
ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Metode Agile Pada Pengembangan Web Desa
(Studi Kasus : Tapus)

Dosen Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		Bab I - III	acc	ya
		Bab IV - use case diagram - tabel - Bahasa Asing	} periksa	ya.
		Bab V - Menu Profil - " Agenda - " Bansos - " Prasarana - Tambah tampilan website.	} periksa	ya.
		Bab IV - V	acc	ya
		Bab VI	acc	ya

Prabumulih, April 2025
Pembimbing I


Fajriyah, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Metode *Agile* Pada Pengembangan *Web* Desa
(Studi Kasus : Desa Tapus)

Dosen Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom.,M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
		Kelengkapan	ace	sr
			ace srp us	sr

Prabumulih, Juni 2025
Pembimbing I


Fajriyah, S.Kom.,M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

“ Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi Informasi yang unggul di tingkat nasional ”



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Metode Agile Pada Pengembangan Web Desa
(Studi Kasus : Tapus)

Dosen Pembimbing II : Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	29-04-2025	BAB I, II dan III	revisi bhs asing nama tabel, referensi preada pengumpulan data	JP
2	06-05-2025	BAB I, II, dan III	Acc	JP
3	08-05-2025	BAB IV - analisis sistem berjalan - use case TS diusulkan - tambah login user u/ pengakses data.	Revisi	JP
4	15-05-2025	BAB IV bhs asing, tabel	revisi	JP
5	19-05-2025	BAB IV	Acc	JP

Prabumulih, April 2025
Pembimbing II

Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

CATATAN:
1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021210056
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Metode Agile Pada Pengembangan Web
Desa(Studi Kasus:Desa Tapus)

Dosen Pembimbing II : Jepri Yandi, S.Kom.,Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
6	26-05-2025	BAB V - penulisan - bkr asing - tambahkan layout pengguna - tambahkan edit data dan hapus data pada pengujian software	revisi	2
7	27-05-2025	BAB V	ACC	2
8	27-05-2025	BAB VI Perbaikan penulisan	revisi	2
9	01-06-2025	BAB VI	ACC	2
10	03-06-2025	Kelengkapan cover, dll	revisi	2
11	04-06-2025	Kelengkapan cover, dll	acc	2

Jepri Yandi, S.Kom.,Kom

Prabumulih,
Pembimbing II

Mei 2025

Jepri Yandi, S.Kom.,Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi Informasi yang unggul di tingkat nasional "

PEWAWANCARA	NARASUMBER
Assalamualaikum, Perkenalkan, saya Rahma Pita Kurnia dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih yang sedang menyusun Skripsi, Tujuan wawancara ini adalah untuk menggali informasi mengenai bagaimana kebutuhan Desa dalam hal pengelolaan informasi dan layanan berbasis digital. Hasil dari wawancara ini akan saya gunakan untuk menyusun solusi yang sesuai dengan kebutuhan desa. Terima kasih sudah meluangkan waktu untuk saya, Pak	Walaikumsalam Baik
Apakah Bapak bersedia untuk memulai wawancara sekarang?	Baik, Silakan
Pak, bagaimana cara Desa Tapus selama ini menyampaikan informasi kepada masyarakat?	Selama ini kami menggunakan cara-cara yang sederhana. Biasanya lewat papan pengumuman di kantor desa, rapat rutin warga, dan juga lewat grup WhatsApp desa. Grup WhatsApp ini cukup membantu untuk penyebaran informasi yang cepat.
Menurut Bapak, apakah cara-cara seperti ini sudah efektif untuk menjangkau semua warga?	Sebenarnya cukup efektif untuk sebagian warga, terutama yang aktif di grup WhatsApp. Tapi, ada juga warga yang tidak punya smartphone atau jarang buka WhatsApp, jadi mereka sering ketinggalan informasi. Kalau hanya mengandalkan papan pengumuman atau rapat desa, kadang informasinya lambat diterima warga, apalagi kalau ada yang tinggal jauh dari kantor desa.
Apakah Bapak pernah menemukan kendala saat menyampaikan informasi	Iya, sering. Di grup WhatsApp, informasinya sering tenggelam

melalui WhatsApp atau rapat desa?	karena bercampur dengan obrolan sehari-hari warga. Jadi, kalau ada pengumuman penting, warga harus scroll panjang untuk mencarinya lagi. Selain itu, ada juga warga yang keluar dari grup karena merasa terganggu dengan banyaknya notifikasi, jadi mereka nggak dapat informasi sama sekali
Pak, seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak desa mulai menggunakan sistem informasi berbasis teknologi untuk mempermudah penyebaran informasi dan layanan kepada masyarakat. Menurut Bapak, apakah Desa Tapus memerlukan sistem informasi seperti ini?	Menurut saya, sangat perlu. Dengan adanya sistem informasi desa berbasis <i>website</i> , informasi bisa lebih terorganisir. Warga bisa mudah mencari pengumuman, jadwal kegiatan desa, atau dokumen penting tanpa takut informasi hilang di chat. Selain itu, sistem seperti ini bisa meningkatkan transparansi desa, terutama program-program desa.
Kalau sistem ini diterapkan, menurut Bapak, informasi apa saja yang perlu ditampilkan di dalamnya?	Pertama, profil desa seperti sambutan kepala desa, visi-misi, sejarah, struktur organisasi, kedua informasi desa seperti, bantuan pemerintah, berita, program dan kegiatan desa. Jadi warga nggak perlu selalu datang ke kantor desa, cukup lewat HP atau komputer.
Menurut Bapak, apa saja manfaat yang bisa diperoleh desa dengan adanya sistem informasi berbasis teknologi ini?	Manfaatnya banyak. Pertama menyampaikan informasi desa dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Kedua, meningkatkan transparansi dan efisiensi dan pelayanan kepada masyarakat. Ketiga, meningkatkan transparansi karena semua data bisa diakses secara terbuka. Ini juga membangun kepercayaan warga

	terhadap pemerintahan desa.
Terima kasih banyak Pak atas waktu dan informasi yang telah Bapak berikan. Jawaban dari Bapak sangat membantu saya dalam menyusun penelitian ini. Semoga hasil dari penelitian saya nanti bisa bermanfaat untuk kemajuan Desa Tapus, khususnya dalam hal pengelolaan informasi kepada masyarakat, <i>Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh</i>	Iya, sama-sama, Kalau nanti butuh bantuan lagi atau ada yang mau ditanyakan, silakan hubungi saya, <i>Wa'alaikumussalam warahmatullahi wabarakatuh.</i>



Juni 2025



DOKUMENTASI



LEMBAR REVISI

Nama : Rahma Pita Kurnia
NIM : 2021 21 0056
Jurusan : Strata Satu (S1)
Fakultas : Sistem Informasi (SI)
Universitas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	perbaikan uraian, Algoritma Program	/
2	perbaikan hasil dan penyimpulan	/
3	penyimpulan	/

Sy Syarif
11. Juni. 2025

Prabumulih, 26 Juni 2025
Dosen Penguji

Andi Christian M. Kom

LEMBAR REVISI

Nama : Rahma putra Kurnia
NIM : 2021 21 0056
Jurang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Keterangan Revisi	Paraf
Program Siskamling dan Usecare	Sr
Bansos (Data PKH dan BLT)	ng
all revisi 05/07/2025	

Prabumulih, 26 Juni 2025
Dosen Penguji



FAJRIYAH, M. Kom

LEMBAR REVISI

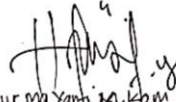
Nama : Rahma Pita kurnia
 NIM : 2021210056
 Program : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Universitas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Keterangan Revisi	Paraf
Sistematika Penulisan.	
Tiap gambar usecase, activity diagram diketikkan sumber.	
Bab II	
Bab VI (Kesimpulan)	
Hilangkan bacaan artikel pada halaman beranda.	

Data bkt, bansos itu tampilkan jangan jumlah saja 26 Juni 2025.

Ace siap di liat
 8 Juli 2025.

Prabumulih,
 Dosen Penguji


 Nur Ma Yanti, S.Kom

1-6 Rahma Pita Kurnia.docx

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpra.ac.id Internet Source	4%
2	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	3%
3	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
5	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	1%
6	Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang Student Paper	1%
7	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
8	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1%
9	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	<1%
10	Submitted to Universitas Sains Alquran Student Paper	<1%
11	Submitted to unimal Student Paper	

		<1 %
12	Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani Student Paper	<1 %
13	id.123dok.com Internet Source	<1 %
14	Submitted to Pasundan University Student Paper	<1 %
15	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	<1 %
16	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
17	Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
19	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1 %
20	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
22	fdocumenti.com Internet Source	<1 %
23	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
123dok.com		

24	Internet Source	<1 %
25	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
26	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	<1 %
27	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
28	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V Student Paper	<1 %
29	docplayer.info Internet Source	<1 %
30	Submitted to Universitas Djuanda Student Paper	<1 %
31	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
32	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
33	Submitted to Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura Student Paper	<1 %
34	docshare.tips Internet Source	<1 %
35	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
36	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %

37	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
38	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
39	abdimasku.lppm.dinus.ac.id Internet Source	<1 %
40	eprints.dinus.ac.id Internet Source	<1 %
41	repository.usm.ac.id Internet Source	<1 %
42	toffeedev.com Internet Source	<1 %
43	Submitted to Hawaii Preparatory Academy Student Paper	<1 %
44	journal.uc.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes ☐

Exclude matches ☐

Exclude bibliography ☐