

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN ADMINISTRASI
STUDI KASUS KELURAHAN GUNUNG IBUL**



Disusun oleh:

JANNA NAVISYAH HENDANI PUTRI

2021210008

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERISTAS PRABUMULIH

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul
Diajukan Oleh : JANNA NAVISYAH HENDANI PUTRI
NIM : 2021210008
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Universitas : Universitas Prabumulih

Prabumulih, Juli 2025

Pembimbing I,

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)

Pembimbing II,

(Phinton Panglipur, S.T, M.Kom)

**Fakultas Ilmu Komputer
Program Studi Sistem Informasi**

**Mengetahui
Ketua program studi**

(Suhartini, S.Kom., M.Kom)



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

**Telah dipertahankan didepan tim penguji Skripsi Pada Program
Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Pada Hari Jum'at, Tanggal, 11 Juli 2025

Tim penguji: Andi Christian, S.Kom., M.Kom.

()
()

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

Penguji II: Jepri Yandi, S.Kom., M.Kom

()

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH
DEKAN**

()
(Andi Christian, S.Kom., M.Kom)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Janna Navisyah Hendani Putri
NIM : 2021210008
Jenjang : S1
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Universitas : Universitas Prabumulih
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pencatatan
Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul

Menyatakan dengan ini bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah Skripsi maupun kegiatan programming yang tercantum sebagian dari Skripsi ini dan jika terdapat karya orang lain, maka penulis akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi sesuai norma yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, Juli 2025



Janna Navisyah Hendani Putri

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ☺ "Tidak ada yang perlu aku takutkan selama aku mempercayainya karena saat aku percaya semua hal jadi mungkin terjadi."
- ☺ "Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan) nya." (Q.S Al- Zalzalah: 7)
- ☺ "Hal ini harus usai jangan sampai usang, aku lelah, aku harus wisuda. Ubur-ubur ikan lele, semangat lee"

Saya persembahkan karya ini untuk:

- Allah SWT sebagai wujud rasa syukur atas ilmu yang Allah SWT berikan
- Kedua Orang Tuaku yang tercinta dan tersayang
- Diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa henti bahwa semuanya akan terselesaikan pada waktunya.
- Dosen Pembimbing I Ibu Suhartini, S. Kom., M.Kom dan Dosen Pembimbing II Bapak Phinton Panglipur, ST., M.Kom yang selalu sabar dalam membimbing saya menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak dan Ibu Dosen yang telah membantu dan membimbing saya dari awal sampai menyelesaikan pendidikan ini.
- Teman-teman seperjuangan dan almamaterku.

ABSTRAK

Janna Navisyah Hendani Putri 2021210008, Dosen Pembimbing I Bapak Phinton Panglipur, ST., M.Kom dan Dosen Pembimbing II Ibu Suhartini, S. Kom.,M.Kom dengan judul skripsi Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul. Pada Kelurahan Gunung Ibul Kecamatan Prabumulih Timur Kota Prabumulih pencatatan administrasinya menggunakan *Microsoft Excel* dan *Microsoft Word* namun ini belum dapat memaksimalkan pengolahan data dengan baik. Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti mencoba merancang suatu aplikasi atau sistem pencatatan administrasi berbasis *website* dengan menggunakan Metode Pengembangan *RAD (Rapid Application Development)*. Tujuan penelitian ini adalah membangun atau membuat Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul dan diharapkan mampu memberikan solusi untuk membantu pengolahan administrasi.

Kata Kunci: Administrasi, Pencatatan, *Rapid Application Development (RAD)*

ABSTRACT

Janna Navisyah Hendani Putri 2021210008, Supervisor I Mr. Phinton Panglipur, ST., M.Kom and Supervisor II Mrs. Suhartini, S. Kom., M.Kom with the title of thesis Design of Administrative Recording Information System Case Study of Gunung Ibul Village. In Gunung Ibul Village, Prabumulih Timur District, Prabumulih City, administrative recording uses Microsoft Excel and Microsoft Word, but this has not been able to maximize data processing properly. Based on the results of the study, the researcher tried to design an application or website-based administrative recording system using the RAD (Rapid Application Development) Development Method. The purpose of this study is to build or create an Administrative Recording Information System in Gunung Ibul Village and is expected to be able to provide solutions to help with administrative management.

Keywords: Administration, Recording, Rapid Application Development (RAD)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan Program studi Sistem Informasi untuk dapat menyelesaikan pendidikan dan merupakan syarat mengikuti skripsi pada Fakultas Ilmu Komputer Di Universitas Prabumulih. Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, dimana dalam penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, masukan, bimbingan dan dukungan. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Yuniar Pratiwi, S.Si.,M.Si Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom.,M.Kom Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Suhartini, S.kom.,M.Kom Ketua Program Studi Sistem Informasi dan juga selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan saran dan motivasi serta bimbingan dalam proses penyelesaian skripsi.

4. Bapak Phinton Panglipur, ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saran, motivasi serta bimbingan sehingga proses penulisan skripsi ini dapat selesai.
5. Ibu Ani Farida, SH Lurah Gunung Ibul yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian.
6. Semua dosen-dosen mata kuliah yang telah megajarkan banyak ilmu yang berguna kepada penulis.
7. Kedua orang tua yang tidak ada hentinya memberikan motivasi serta dorongan dalam penyelesaian Skripsi ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan, yang telah memberikan dukungan, semangat, berbagi ide serta pemikiran.

Penulis menyadari Skripsi ini tidak lepas dari berbagai kekurangan dan kesalahan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan, sehingga Skripsi ini dapat dikembangkan dan memberikan manfaat serta wawasan bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Prabumulih, Juli 2025

Janna Navisyah Hendani Putri

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN COVER	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.6.1 Manfaat Praktisi	3
1.6.2 Manfaat Akademis	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1 Pengertian Perancangan.....	6

2.1.2 Pengertian Sistem.....	7
2.1.3 Pengertian Informasi	9
2.1.4 Pengertian Pencatatan.....	10
2.1.5 Pengertian Administrasi.....	11
2.1.6 Pengertian Kelurahan	11
2.1.7 Kota Prabumulih	12
2.1.8 Pengertian Website	16
2.1.9 Pengertian PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	17
2.1.10 Pengertian Xampp.....	18
2.1.11 Pengertian <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
2.1.12 Pengertian MySQL.....	20
2.1.13 Pengertian <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	20
2.1.14 Pengertian <i>CodeIgniter</i>	22
2.2 Penelitian Terdahulu	23
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Objek dan Metode Penelitian.....	26
3.1.1 Sejarah Kelurahan Gunung Ibul.....	26
3.1.2 Struktur Pegawai Kelurahan Gunung Ibul.....	27
3.2 Metode Penelitian	28
3.3 Jenis Data Penelitian	29
3.4 Sumber Data	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Metode Pengembangan Sistem.....	31
3.7 Alat Bantu Analisis dan Perancangan	33
3.7.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
3.7.2 <i>Activity Diagram</i>	36
3.7.3 <i>Class Diagram</i>	37
3.8 Pengujian Sistem.....	39
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Analisa Sistem yang Berjalan.....	41

4.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan	42
4.3 Evaluasi Sistem.....	42
4.4 Perancangan Sistem	35
4.4.1 Tujuan Perancangan Sistem	44
4.4.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan	44
4.4.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan	44
4.4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	45
4.4.3.2 <i>Class Diagram</i>	46
4.4.3.3 <i>Activity Diagram</i>	47
4.5 Perancangan Struktur Basis Data.....	50
4.6 Perancangan <i>Form</i> Antar Muka (<i>Interface</i>)	54
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1 Implementasi.....	57
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak	57
5.1.2 Implementasi Program	58
5.1.3 Implementasi Antar Muka.....	59
5.1.3.1 Tampilan Halaman Awal.....	59
5.1.3.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	60
5.1.3.3 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	62
5.1.3.4 Tampilan Halaman Kelola Data.....	63
5.1.3.5 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk	64
5.1.3.6 Tampilan Halaman Kelola Surat.....	65
5.1.3.7 Tampilan Halaman Kelola Laporan	66
5.1.3.8 Tampilan Halaman <i>Login</i> Arsip Surat.....	67
5.2 Pengujian Sistem.....	69
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 3.1 <i>Use Case Diagram</i>	35
Tabel 3.3 <i>Activity Diagram</i>	36
Tabel 3.2 <i>Class Diagram</i>	38
Tabel 4.1 <i>tb_user</i>	50
Tabel 4.2 <i>tb_surat masuk</i>	51
Tabel 4.3 <i>tb_surat keluar</i>	52
Tabel 4.4 <i>data_penduduk</i>	52
Tabel 4.5 <i>tb_surat_keterangan</i>	53
Tabel 4.6 <i>tb_login</i>	53
Tabel 4.7 <i>tb_laporan</i>	54
Tabel 5.1 Pengujian Sistem <i>Blackbox</i>	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	25
Gambar 3.1 Gambar Struktur Pegawai Kelurahan Gunung Ibul.....	27
Gambar 3.2 Metode <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	31
Gambar 4.1 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan.....	42
Gambar 4.2 <i>Use case diagram</i> yang diusulkan	45
Gambar 4.3 <i>class diagram</i> yang diusulkan	46
Gambar 4.4 <i>Activity diagram login</i>	48
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> admin.....	49
Gambar 4.6 Desain Halaman Awal	54
Gambar 4.7 Desain Halaman login.....	55
Gambar 4.8 Desain Halaman Dashboard.....	55
Gambar 4.7 Desain Halaman arsip surat.....	56
Gambar 5.1 Tampilan Halaman Awal	59
Gambar 5.2 Tampilan Halaman <i>Login</i>	60
Gambar 5.3 Tampilan Halaman <i>Login</i> berhasil	61
Gambar 5.4 Tampilan Halaman <i>dashboard</i>	62
Gambar 5.5 Tampilan Halaman Kelola data	63
Gambar 5.6 Tampilan Halaman Sirkulasi penduduk data lahir	64
Gambar 5.7 Tampilan Halaman Sirkulasi penduduk data meninggal	64
Gambar 5.8 Tampilan Halaman Sirkulasi penduduk data pendatang.....	65
Gambar 5.9 Tampilan Halaman Sirkulasi penduduk data pindah	65
Gambar 5.10 Tampilan Halaman Kelola Surat	66
Gambar 5.11 Tampilan Halaman kelola laporan.....	67
Gambar 5.12 Tampilan Halaman <i>Login</i> arsip surat.....	68
Gambar 5.13 Tampilan Halaman awal arsip surat.....	69
Gambar 5.14 Tampilan Halaman kota saran	70

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi dari waktu ke waktu terus meningkat hal ini didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat dan memadai sehingga informasi dapat diakses cepat dan mudah. Perkembangan Teknologi di Indonesia saat ini digunakan untuk mendukung perancangan aplikasi demi menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi manusia seperti sistem informasi pencatatan,

Sistem informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu menurut Cegielski yang dikutip dari publikasi ilmiah Fitri Cahya Kusumawati (2021). Kelurahan Gunung Ibul merupakan salah satu instansi yang memanfaatkan teknologi informasi tersebut seperti sebagai sistem informasi pencatatan administrasi berbasis *web*. Pada Kelurahan Gunung Ibul Kecamatan Prabumulih Timur Kota Prabumulih pelayanan administrasinya menggunakan *Microsoft Excel* dan *Microsoft Word* namun ini belum dapat memaksimalkan pengolahan data dengan baik.

Pada kenyataannya dalam proses penyimpanan data dari hasil unit kerja masing-masing tersebut masih menyimpan *file* dalam *folder* atau map besar dan pada penyimpanan perangkat komputer tetapi karena banyaknya berkas-berkas persyaratan pengajuan surat yang menumpuk di Kelurahan Gunung Ibul sehingga untuk mengakses informasi pencatatan administrasi di Kelurahan Gunung Ibul membutuhkan waktu lama untuk mencari *file* yang dibutuhkan pada penyimpanan

perangkat komputer maupun di *folder* karena tidak teratur dalam penyimpanan data.

Dari latar belakang permasalahan hasil analisis di Kelurahan Gunung Ibul, untuk menunjang pencatatan administrasi umum dan penyimpanan data pada unit kerja masing-masing yang masih tidak tertata, pola pengarsipan atau penyimpanan seperti itu tidak ada *backup* data. Oleh karena itu untuk menunjang tugas pokok sekretaris Kelurahan Gunung Ibul sebagai administrasi umum adalah untuk menata, dan mengelolah hasil kerja dari masing-masing unit atau kepala seksi yang berupa data pencatatan administrasi. Maka penulis tertarik mengambil penelitian yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Sistem pencatatan administrasi yang masih menggunakan kertas dan dimasukkan ke *Microsoft Excel* dan *Microsoft Word*.
2. Dibutuhkan waktu yang lama untuk pencatatan administrasi dan banyak data yang harus di proses.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang Sistem

Informasi Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul dengan menggunakan metode *RAD*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sistem informasi administrasi yang meliputi, pengolahan data: sirkulasi penduduk seperti pendataan penduduk, penduduk datang, lahir, meninggal dan pindah. Meliputi juga pengelolaan surat pendataan surat keterangan, entri proses data seperti surat masuk, surat keluar, pendataan penduduk, Pendataan surat keterangan. Sistem ini hanya dapat digunakan oleh staf Kelurahan Gunung Ibul. Pemanfaatan sistem ini bisa digunakan untuk instansi Kelurahan Gunung Ibul yang dapat digunakan sebagai media informasi, komunikasi, dan pencatatan administrasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah membangun atau membuat Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul dan diharapkan mampu memberikan solusi untuk membantu pengolahan administrasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi yang diinginkan yaitu:

1.6.1 Manfaat Praktisi

Dengan Metode *RAD* untuk Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul berbasis *website*, diharapkan dapat mengoptimalkan Pencatatan Administrasi, memberikan kemudahan dalam

pengelolaan data operasional Kelurahan dan mempercepat kepala seksi dan pegawai mengakses dokumen yang di butuhkan di Kantor Kelurahan Gunung ibul.

1.6.2 Manfaat Akademis

Pada bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan bagi pengembang ilmu, bagi peneliti dan peneliti lainnya. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbandingan antar praktek dan teori. Dengan adanya perbandingan tersebut diharapkan dapat mengembangkan ilmu yang sudah ada serta dapat ditahapkan pada dunia nyata, dan dapat menguntungkan bagi berbagai pihak. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain dan para akademis yang akan mengambil penelitian serupa yaitu tentang Sistem Informasi Pencatatan Administrasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini adalah dengan membagi dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung penelitian skripsi.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan, analisa perancangan sistem yang akan dibangun seperti proses memperoleh data, dan desain pada sistem.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem informasi pencatatan administrasi berbasis *website* studi kasus Kelurahan Gunung Ibul.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang hasil pembahasan yang didapat dari analisa dan perancangan sistem.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi rangkuman atau kesimpulan dan saran dari hasil skripsi yang di buat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Setelah penulis melakukan penelitian dan mempelajari beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan ruang lingkup dan juga pembahasan ada beberapa keterkaitan yang dilihat dari segi teori-teori yang digunakan. Meskipun penelitian tersebut memiliki tema yang sama, tentu saja subjek dan objek nya berbeda.

2.1.1 Pengertian Perancangan

Menurut Rahmad Fauzi, dkk (2023) Perancangan adalah sebuah tahapan atau proses untuk membuat atau merencanakan sesuatu dengan menggunakan teknik merumuskan tujuan yang akan dicapai sedangkan menurut Hidayatulloh (2020) “Perancangan adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Maka hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai kebutuhan pengguna. Proses perancangan untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki suatu sistem yang telah ada sehingga sistem tersebut menjadi lebih baik dan biasanya proses ini terdiri dari proses perancangan *input*, *output*, dan *file*”.

Perancangan dan Pengembangan Produk Manufaktur ditulis oleh Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, IPM (2017), mendefinisikan bahwa perancangan atau merancang merupakan suatu usaha untuk menyusun, mendapatkan, menciptakan hal-hal bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dalam hal ini, dapat yang benar-benar

baru atau pengembangan produk yang sudah ada, sehingga mendapatkan peningkatan kinerja dari produk tersebut.

Sedangkan pengertian penerapan menurut para ahli yang dikutip dalam Jurnal Kholik Hidayatulloh, dkk (2020) Pengertian perancangan menurut para ahli diantaranya Menurut Varzello / John Reuter III perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembang sistem : Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi : “ Mengembangkan bagaimana suatu sistem dibentuk”. Menurut John Buch & Gary Grudnitski perancangan dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Menurut George M. Scott perancangan adalah menentukan bagaimana sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan; tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Pada saat membuat sistem membuat sebuah sistem yang akan digunakan pada suatu perusahaan, setiap pengembang aplikasi diharuskan membuat sebuah rancangan dari sistem yang ingin dibuat. Rancangan ini bertujuan untuk memberi gambaran umum dari sistem yang akan berjalan nantinya kepada setiap stakeholder.

2.1.2 Pengertian Sistem

Dalam buku Analisa Perancangan Sistem Informasi oleh Sena Wijayanto,S.Pd., M.T, dkk (2024), Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari

kegiatan, komponen, unsur, elemen, atau variable, yang berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk melaksanakan suatu tugas untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Masukan (*input*) pengolahan (*processing*), dan keluaran (*output*) adalah komponen utama suatu sistem, yang tidak pernah terpengaruh oleh lingkungannya. Akibatnya umpan balik (*feed-back*) tidak hanya berasal dari outputnya, tetapi juga dapat berasal dari lingkungan sistem itu sendiri.

Menurut Azhar Susanto (2013) di dalam bukunya, “bahwa sistem adalah kumpulan atau grup dari sub sistem, bagian atau komponen atau apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan dapat bekerja sama untuk mencapai satu tujuan tertentu. Sedangkan pengertian sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsure variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain.

Pengertian sistem menurut Jeperson Hutahaeen (2016) dalam buku yang berjudul Konsep Sistem Informasi, Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Manurut Erni Widarti, dkk (2024) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Sistem Informasi, Dalam konsep dasar sistem, istilah “sistem” merujuk pada suatu entitas yang terdiri dari elemen atau komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi secara *continue* tau berkesinambungan dengan lingkungan sekitarnya.

Hal ini bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang terkait dan terpadu yang berlangsung terus menerus. Setiap elemen atau komponen yang terdapat dalam sebuah sistem memiliki fungsi dan cara kerja masing-masing tetapi tetap beroperasi secara terpadu dalam satu kesatuan fungsi atau kerja dan semuanya saling bergantung dan saling membutuhkan satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Tukino (2020), “Informasi merupakan sebuah data yang dikelola menjadi sesuatu yang lebih bernilai tinggi bagi penerima guna untuk membantu membuat sebuah pengambilan keputusan.” Sedangkan menurut (Ochi M. Febriani, Handoyo W.N. dkk, 2022), “Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut.” Dan menurut Prehanto (2020), “Informasi merupakan hasil pengolahan data dengan cara tertentu sehingga lebih berarti dan berguna bagi penerimanya.” Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu data yang dikelola dengan cara tertentu, sehingga dapat menghasilkan suatu informasi yang bermanfaat bagi penerimanya”.

Menurut Samsinar dkk (2015), “Informasi adalah data yang telah diklarifikasikan diolah atau interpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”. Menurut Kustiana (2017), “suatu informasi sangat penting dalam suatu organisasi”.

2.1.4 Pengertian Pencatatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan pengertian pencatatan adalah berasal dari kata dasar catat yang artinya menuliskan sesuatu, menyalin, memasukan ke dalam buku, sedangkan pengertian pencatatan adalah suatu kegiatan atau kegiatan memproses suatu data atau memasukan data yang dilakukan oleh perorangan atau organisasi secara baik dan teratur.

Pengertian Pencatatan menurut Mulyadi (2015) adalah suatu urutan ketiga klerikal biasanya melibatkan beberapa orang dalam suatu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam terhadap transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang

Pencatatan adalah pengumpulan data secara teratur tentang peredaran atau penerimaan bruto dan/atau penghasilan bruto sebagai dasar untuk menghitung jumlah pajak yang terutang, termasuk penghasilan yang bukan objek pajak dan/atau yang dikenai pajak yang bersifat final. Di kutif dari artikel Amri Hidayatulloh.

Dari definisi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pencatatan adalah suatu kegiatan memproses suatu data atau memasukan data yang dilakukan oleh perorangan atau organisasi.

2.1.5 Pengertian Administrasi

Administrasi adalah hal yang sangat dibutuhkan oleh sebuah perusahaan atau organisasi. Dengan administrasi yang baik, perusahaan maupun organisasi bisa

tetap bertahan dan terus berkembang. Lantas, apa itu administrasi? Kata administrasi adalah berasal dari bahasa Yunani, yakni *administrare* yang berarti memberikan layanan dan bantuan. Dikutip dari buku Pengantar Ilmu Administrasi (2020) karya Alemina Henuk Kacaribu, “administrasi adalah seluruh kegiatan, mulai dari pengaturan hingga pengurusan dari berbagai hal untuk mewujudkan tujuan bersama”.

Dapat ditarik kesimpulan dari definisi diatas bahwa, administrasi adalah salah satu bentuk usaha dan aktivitas yang berhubungan dengan pengaturan kebijakan agar dapat mencapai target maupun tujuan organisasi atau perusahaan.

2.1.6 Pengertian Kelurahan

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2018 (PP 17/2018) dan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 130 Tahun 2018 (Permendagri 130/2018), Kelurahan adalah perangkat kecamatan yang menjadi bagian wilayah dari Kecamatan. Disebutkan lebih lanjut, Kelurahan mempunyai tugas dan fungsi untuk menyelenggaraan pemerintahan yang dipimpin oleh Lurah di wilayah Kelurahan. Dalam pelaksanaan tugas dan fungsinya, lurah dibantu oleh perangkat kelurahan. Menurut pendapat Robial (2015), “kelurahan merupakan pembagian wilayah administratif dalam konteks otonomi daerah di Indonesia yang berada di bawah kecamatan”. Terdapat pendapat serupa menurut S. Rindengan (2016), yang mengemukakan bahwa Kelurahan merupakan pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah kecamatan. Berdasarkan sumber lainnya, yaitu menurut Jeddawi, dkk (2018), “kelurahan merupakan satuan administrasi pemerintahan

yang merupakan kepanjangan tangan dari pemerintah kabupaten/kota”. Sementara itu, Marini (2016) menyatakan bahwa kelurahan merupakan wilayah kerja lurah selaku perangkat daerah kabupaten/kota yang berada di bawah kecamatan dan bertanggung jawab langsung kepada camat. Lebih lanjut lagi, terdapat pendapat Biswan & Agfi (2019), “yang menjabarkan bahwa kelurahan adalah wilayah kerja lurah selaku perangkat daerah kabupaten atau kota yang berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil”. Berdasarkan berbagai pengertian kelurahan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa kelurahan adalah wilayah administratif yang menjalankan fungsi pemerintahan di bawah kecamatan dan dipimpin oleh seorang lurah yang bertanggung jawab kepada Walikota melalui Pimpinan Kecamatan (camat).

2.1.7 Kota Prabumulih

Pada masa sebelum pemerintahan Belanda Lebih kurang 700 Tahun lalu Puyang Tageri Juriat Puyang Singe Patih Keban Baru Rambang Penegak dan Pendiri Talang Tulang Babat dan berkembang dengan juriat anak Cucung masing-masing mendirikan talang-talang cikal bakal dari Dusun Pehabung Uleh, Tanjung Raman, Sukaraja, Karang Raja, Muara Dua dan Dusun Gunung Kemala. Pada masa kurang lebih 250 tahun yang lalu Dusun Pehabung Uleh masih bernama Lubuk Bernai yang dipimpin seorang Kerio bernama Keri Budin dan Kepala Menyan adalah Puyang Dayan Duriat Puyang Tegeri dibantu Minggu, Resek, Jamik, menemukan tempat tanah yang meninggi (Mehabung uleh) kemudian ditetapkan oleh mereka berempat (Dayan, Resek, Minggu, dan Jamik) untuk mendirikan kampong dengan diiringi keturunan masing-masing menghadap tanah yang Menghabung Uleh (Meninggi / Bertambah) dengan nama Kebur Bunggin, Anggun

Dilaman, Kumpai Ulu dan Karang Lintang. Dengan kesepakatan mereka dusun ini dengan empat kampung disebut Pehabung Uleh berpegang pada aturan adat Simbur Cahaya.

Masa Pemerintahan Belanda Pehabung Uleh berubah menjadi Peraboeng ngoeleh dan pada pendudukan jepang berubah lagi menjadi Peraboeh Moelih dengan ejaan sekarang menjadi Prabumulih termasuk didalam wilayah Marga Rambang Kapak Tengah dengan Pusat Pemerintahannya berkedudukan di Tanjung Rambang yang tergabung dalam wilayah Pemerintahan Onder Afdeeling Ogan Ulu dengan status Pemerintahan Marga meliputi Marga Lubai Suku I, Marga Lubai Suku II dan Marga Rambang Kapak Tengah yang dipimpin oleh Pasirah.

Masa Kemerdekaan, dengan menyerahkan Jepang kepada Tentara Sekutu maka Wilayah Administratif “GUN” berubah menjadi Kewadanaan, pada ini lahir Barisan Pelopor Republik Indonesia (BPRI) pada masa ini terjadi perubahan pada Pemerintahan Marga dengan pemberhentian kepala Marga secara Massal, dan mengangkat Kepala Marga Baru sebagai hasil pemilihan langsung oleh rakyat pada tahun 1946 sedangkan kabupaten Muara Enim dibagi menjadi Kawedanan Lematang Ilir dan Kewedanaan Lematang Ogan Tengah, untuk Prabumulih termasuk Kewedanaan Lematang Ogan Tengah dengan Wilayah meliputi: Kecamatan Prabumulih, Kecamatan Tanah Abang, Kecamatan Gelumbang. Dengan dihapusnya undang-undang Nomor 18 Tahun 1965 status Pemerintahan setingkat dibawah Kabupaten adalah wilayah kecamatan yang dipimpin oleh Camat, sedangkan Pemerintahan yang terendah adalah Marga yang dipimpin oleh Pasirah. Dengan dihapusnya Undang-undang Nomor 5 Tahun 1974 tentang pokok-

pokok pemerintahan daerah, pasal 88 yang menyatakan pengaturan tentang Pemerintahan Desa ditetapkan dengan undang-undang, tindak lanjut dari pasal tersebut dikeluarkan undang-undang Nomor 5 Tahun 1979 tentang Pemerintahan Desa sehingga dengan diundangkan dan mulai berlakunya undang-undang Nomor 5 Tahun 1974 maka Undang-undang Nomor 18 Tahun 1965 dinyatakan tidak berlaku lagi, sehingga Pemerintah Marga dihapus dan Pemerintah yang terendah langsung dibawah Camat yaitu Pemerintah desa / kelurahan yang dipimpin oleh Kepala Desa/Lurah. Sedangkan Kewedanaan Prabumulih menjadi Kecamatan Prabumulih. Dalam Penyelenggaraan Otonomi Daerah sesuai dengan prinsip Demokrasi dan Undang-undang Dasar 1945, maka Undang-undang Nomor 5 Tahun 1974 dan Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 Tanggal 7 Mei 1999.

Masa Pemerintahan Kota Administratif Prabumulih Kecamatan Prabumulih ditingkatkan statusnya menjadi Kota Administratif Prabumulih berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1982, yang diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Ad Interin Bapak Soedarmono, SH. Pada tanggal 10 Februari 1983 dengan luas wilayah 21.953 Ha yang meliputi: Kecamatan Prabumulih Barat terdapat dua Kelurahan satu Desa yaitu: Kelurahan Pasar Prabumulih, Kelurahan Prabumulih dan Desa Gunung Kemala. Kecamatan Prabumulih Timur terdapat tujuh Desa yaitu: Desa Karang Raja, Desa Muara Dua, Desa Sukaraja, Desa Tanjung Raman, Desa Karang Jaya, Desa Gunung Ibul, Desa Persiapan Gunung Ibul Barat. Berdasarkan SK Gubernur Sumatra Selatan Nomor 572/SK/III/1992 Tanggal 31 Agustus 1992, maka Kelurahan Pasar Prabumulih dimekarkan menjadi tiga Kelurahan, yaitu : Kelurahan Pasar Prabumulih,

Kelurahan Persiapan Pasar Prabumulih Utara, Kelurahan Persiapan Pasar Prabumulih Selatan Dan Kelurahan Prabumulih dimekarkan menjadi tiga Kelurahan, yaitu: Kelurahan Prabumulih, Kelurahan Persiapan Prabumulih Timur, Kelurahan Persiapan Prabumulih Barat. Sedangkan Desa Karang Raja ditingkatkan menjadi Kelurahan Persiapan Karang Raja.

Masa Pemerintahan Kota Prabumulih, Kota Administratif Prabumulih yang merupakan bagian dari Kabupaten Muara Enim, semula terdiri dari Kecamatan Prabumulih Barat dengan 6 Kelurahan Desa dan Kecamatan Prabumulih Timur dengan 6 Kelurahan 1 Desa.

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Muara Enim Nomor 2 Tahun 2001 tanggal 27 April 2001 tentang Pembentukan 2 Kecamatan Baru yaitu Kecamatan Cambai meliputi 7 Desa dan Kecamatan Rambang Kapak Tengah meliputi 5 Desa masuk Dalam Wilayah Kota Administratif Prabumulih. Sehingga Administratif Pemerintahan Kota Prabumulih terdiri dari 4 Kecamatan, 12 Kelurahan dan 14 Desa berdasarkan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2001 Tanggal 21 Juni 2001 tentang Pembentukan Kota Prabumulih, maka statusnya telah ditingkatkan menjadi Pemerintah Kota Prabumulih. Dan diresmikan oleh Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia pada tanggal 17 Oktober 2001 di Jakarta, maka kemudian pada tanggal 12 Nopember 2001 Bapak Gubernur Sumatra Selatan atas nama Menteri Dalam Negeri melantik Drs. Sudjadi, MM. SEBAGAI Pejabat Walikota Prabumulih dengan tugas: Membentuk Perangkat Pemerintah dan Membentuk Legislatif (DPRD Kota Prabumulih).

Berdasarkan aspirasi masyarakat pada tahun 2002 yang lalu, telah dibentuk 5 (lima) Desa Baru di Kecamatan Rambang Kapak Tengah yang merupakan pemekaran dari Desa Bindu dan Desa Rambang Senuling, sehingga Kota Prabumulih meliputi 4 Kecamatan, ada 12 Kelurahan dan 19 Desa. Selanjutnya dalam rangka Pemantapan Pejabat Walikota Depenitif maka pada tanggal 13 Mei 2003 telah dilantik Drs. H. Rachman Djalili, MM. sebagai Walikota Prabumulih dan Yuri Gagarin, SH. MM. sebagai Wakil Walikota hasil pemilihan yang pertama kali dilaksanakan di Kota Prabumulih. (sumber: situs *website* Pemerintah Kota Prabumulih).

2.1.8 Pengertian Website

Menurut Abdullah yang dikutip dari Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (2020), “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

Sedangkan Menurut Sarwono, *Website* adalah sebuah media yang berisi halaman-halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara *global* (seluruh dunia). Sebuah *website* pada dasarnya adalah barisan kode-kode yang berisi kumpulan perintah, yang kemudian diterjemahkan melalui sebuah *browser*.

Pengembangan website atau *web development* adalah sebuah proses yang dimulai dari perancangan, pembangunan, dan pengoptimalisasian sebuah *website*

sehingga dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang direncanakan dan diharapkan. Pengembangan website ini juga dilakukan bukan hanya dari sisi *web design*, tetapi juga untuk pengaturan keamanan jaringan untuk sisi pengguna.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *browser* adalah sebuah halaman digital berisi informasi data yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Pada dasarnya didalamnya terdapat kode perintah sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang.

2.1.9 Pengertian *PHP* (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Enterprise yang di kutip dari Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (2020), “*PHP (Hypertext Preprocessor)* merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis website. Sebagai sebuah aplikasi, website tersebut hendaknya memiliki sifat dinamis dan interaktif. Memiliki sifat dinamis artinya, website tersebut bisa berupa tampilan kontennya sesuai, kondisi tertentu (misalnya menampilkan produk yang berbeda-beda untuk setiap pengunjung). Interaktif artinya, *website* tersebut dapat member feedback bagi user (misalnya, menampilkan hasil pencarian produk). *PHP* merupakan bahasa pemrograman berjenis *server-side*. Dengan demikian, *PHP* akan diproses oleh server yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke browser. Oleh karena itu, salah-satu *tool* yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman *PHP* adalah server”.

Menurut Sibero (2012), “*PHP (Personal Home Page)* adalah pemrograman (interpreter) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”.

Dari pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *PHP (PHP: Hypertext Preprocessor)* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server side* yang dapat ditambah ke *HTML*.

2.1.10 Pengertian Xampp

Menurut Adi Baskoro dalam jurnal Meri Andani, ddk (2021), *Xampp* adalah suatu *software server* yang bisa berjalan di atas sistem operasi seperti *Windows, Apple, dan Linux*. Melalui *XAMPP* ini aplikasi *website* atau CMS Bisa di jalankan, termasuk Joomla, Drupal, *Wordpress*, dan lainnya. *XAMPP* adalah *software web server apache* yang di dalamnya tertanam server *MySQL* yang didukung dengan bahasa pemrograman *PHP* untuk membuat *website* yang dinamis. *XAMPP* sendiri mendukung dua *system* operasi yaitu windows dan Linux. Untuk linux dalam proses penginstalanya menggunakan *command line* sedangkan untuk windows dalam proses penginstalanya menggunakan interface grafis sehingga lebih mudah. Didalam *XAMPP* ada 3 komponen utama yang di tanam di dalamnya yaitu *web server Apache, PHP, dan MySQL*. Menurut Enterprise (2017), *XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap. Gampang digunakan programmer *PHP* pemula karena yang perlu gunakan hanyalah menjalankan salah-satu module bernama *Apache* yang dapat memproses *PHP*.

Menurut Luwis H. Laisina (2018), menyebutkan “*XAMPP* adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Adapun dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *XAMPP* yang terdiri dari program *Apache HTTP Server*, *MySQL database* adalah merupakan suatu *server* bagi suatu perangkat lunak bebas serta mendukung beberapa sistem operasi.

2.1.11 Pengertian *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Yunahar Heriyanto (2018), “*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan dari sebuah sistem pengembangan software berbasis *object oriented*”. Sedangkan Menurut Suendri (2018), “*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. *UML* merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem”.

Julianto & Setiawan, (2019). Penggunaan *UML* tidak terbatas untuk metodologi tertentu, walaupun pada kenyataannya *UML* ini paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

Adapun dari pengertian diatas dapat kesimpulan bahwa *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa spesifikasi standar berdasarkan grafik/gambar yang berguna untuk memvisualisasikan dan menspesifikasikan sebuah sistem.

2.1.12 Pengertian Mysql

Pada buku yang ditulis oleh Muhammad Yusril Helmi Setyawan dan Dinda Ayu Pratiwi (2020), “MySQL adalah sebuah database management system (sistem basis data) menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*) yang cukup terkenal. *Database Management System* (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur yang sudah dipakai lebih dari enam juta pengguna diseluruh dunia”.

Menurut *Enterprise* (2020), MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang cepat dan mudah digunakan, serta banyak digunakan berbagai kebutuhan.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa MySQL adalah suatu sistem manajemen *database* yang bersifat terbuka atau *open source*.

2.1.13 Pengertian Rapid Application Development (RAD)

Menurut Nurman Hidayat & Kusuma Hati (2021) *Rapid Application Development (RAD)* merupakan model proses pengembangan perangkat lunak secara linear sequential yang menekankan pada siklus pengembangan yang sangat singkat. RAD dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan suatu sistem informasi yang unggul dalam hal kecepatan, ketepatan dan biaya yang lebih rendah. Alasan penggunaan pendekatan *Rapid Application Development (RAD)* karena pendekatan ini memiliki kelebihan, diantaranya adalah siklus pengembangan lebih pendek, lebih *fleksibel*, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta dapat menekan kemungkinan kesalahan.

Menurut Meidyan Permata Putri dan Hendra Effendi (2018), “*Rapid Application Development (RAD)* Merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. *Rapid Application Development (RAD)* merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. Dan *Rapid Application Development (RAD)* merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem atau aplikasi”.

Sedangkan menurut Arzan Muharom Dkk (2013), menyebutkan “*Rapid Application Development (RAD)* ini merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi android (*Android Mobile Development*). Metode pengembangan perangkat lunak ini terdiri dari empat tahapan yaitu *Requirement Planning Phase*, *User Design Phase*, *Contruction Phase*, dan *Cotuver Phase*.

Definisi diatas tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa, dari penjelasan konsep *Rapid Application Development (RAD)*, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* dapat dilakukan dalam waktu yang singkat atau relatif lebih cepat.

2.1.14 Pengertian Code Igniter

Salah satu *framework* dalam penulisan ini adalah Codeigniter. Penulis menggunakan *framework codeigniter* karena untuk melakukan pengembangan program tidak perlu membuat kode dari awal sehingga dalam proses kerja nya lebih

cepat. Menurut Asroni (2018) CodeIgniter memiliki desain dan struktur file yang sederhana didukung dengan dokumentasi yang lengkap, membuat framework ini lebih mudah untuk dipelajari.

Menurut Sallaby & Kanedi (2020) mengatakan bahwa *codeIgniter* adalah sebuah *framework* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* yang bertujuan untuk memudahkan para programmer web untuk membuat atau mengembangkan aplikasi berbasis web. *CodeIgniter* memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan framework lainnya. *CodeIgniter* bersifat open source dan menggunakan model basis *MVC (Model View Controller)*, yang merupakan model konsep modern saat ini.

Menurut Davit Irawan dan Zerian Novianto (2020) Tujuan utama dari CodeIgniter adalah untuk memudahkan programmer dalam mengembangkan aplikasi secara cepat tanpa harus melakukan pemrograman dari nol. Dengan demikian, programmer PHP yang telah memiliki dasar pemrograman, dapat bekerja lebih cepat menghasilkan aplikasi yang dibutuhkan.

Dari definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa CodeIgniter adalah Sebuah Framework PHP yang bersifat *open source* dan menggunakan metode *MVC (Model, View, Controller)* untuk memudahkan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

2.2 Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan tema yang diambil dalam penelitian ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

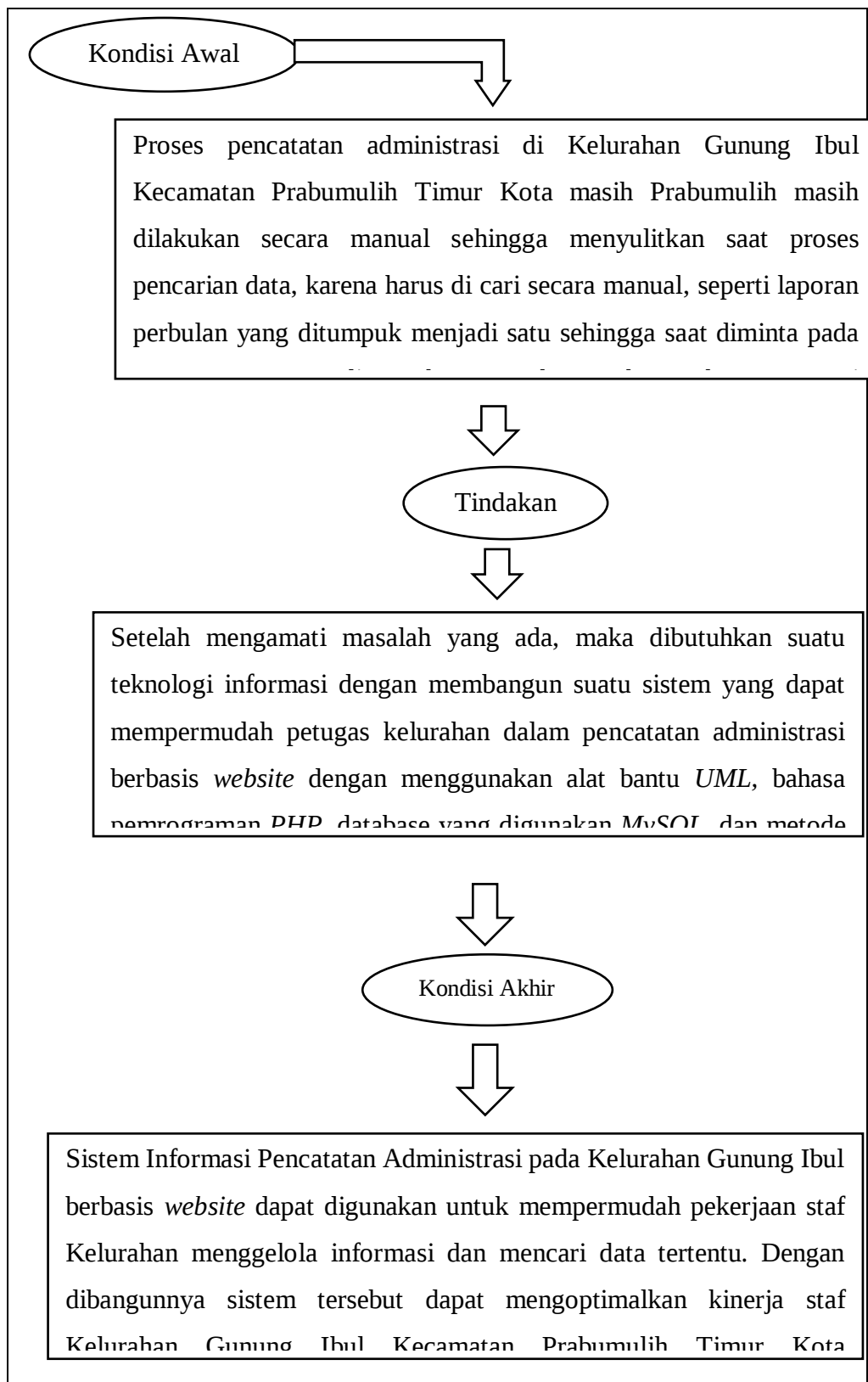
No	Penulis dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Jusniati (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis WEB Studi Kasus Kantor Kelurahan Bontokamase Kabupaten Bulukumba	Aplikasi atau Sistem Pencatatan Administrasi berbasis <i>Web</i> . Perancangan Perangkat Lunak yang Divisualisasikan Menggunakan <i>UML</i>	Metode Pengembangan Sistem Menggunakan <i>SCRUM</i> (Agile Methodology)
2	Nico Abrarsyah Atalla dan Mardi (2024). Penggunaan Metode Agile Scrum pada Perancangan Sistem Informasi Surat izin penelitian di BAKESBANGPOL Lombok	Metode Dalam Proses Pengembangan Perangkat Lunak.	Terkhusus Sistem Informasi Surat Izin Penelitian.
3	Nur Hidayanti, Elly Nuryani, Ade, Endang (2023). Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Desa Berbasis Website.	Metode Pengumpulan Data	Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i> .
4	Hari Santoso, Heru Soetanto, Aditya Pratama (2019). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kelurahan pada Kelurahan Pasar Baru Kota Tangerang.	Metode Perancangan, Tujuan Sistem di bangun untuk mempermudah proses administrasi.	Metode Pengembangan Sistem <i>DSDM</i> .

5	Fitri Cahya Kusumawati (2021) Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Berbasis Website Kelurahan Sekaralas Kabupaten Ngawi	Alat bantu Perancangan, Desain sistem, sistem informasi berbasis <i>web</i> .	Metode Pengembangan Sistem <i>Waterfall</i> ,
6	Nurman Hidayat, Kusuma Hati (2021) Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)	Metode Pengembangan Sistem, teknik pengumpulan data.	Terkhusus Sistem Informasi Rapor Online.
7	M. Kasyif Gufran Umar, Janaidi Sabtu, Rahmat Saleh Sukur (2022) Implementasi Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Rancangan Sistem Informasi Pelayanan Administrasi	Metode Pengembangan Sistem.	Teknik pengumpulan data. Objek Penelitian

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran adalah tentang kerangka konsep pemecahan masalah atau penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan.

Adapun Kerangka pemikiran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran oleh Penulis

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Menurut Sugiyono yang dikutip dalam buku Mukhtazar (2020), menyatakan bahwa objek penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Pada penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian pada Kantor Lurah Gunung Ibul yang beralamat di Jalan Sumatera Nomor 01 RT 01 RW 01 Kelurahan Gunung Ibul Kecamatan Prabumulih Timur Kota Prabumulih.

3.1.1 Sejarah Singkat Kelurahan Gunung Ibul

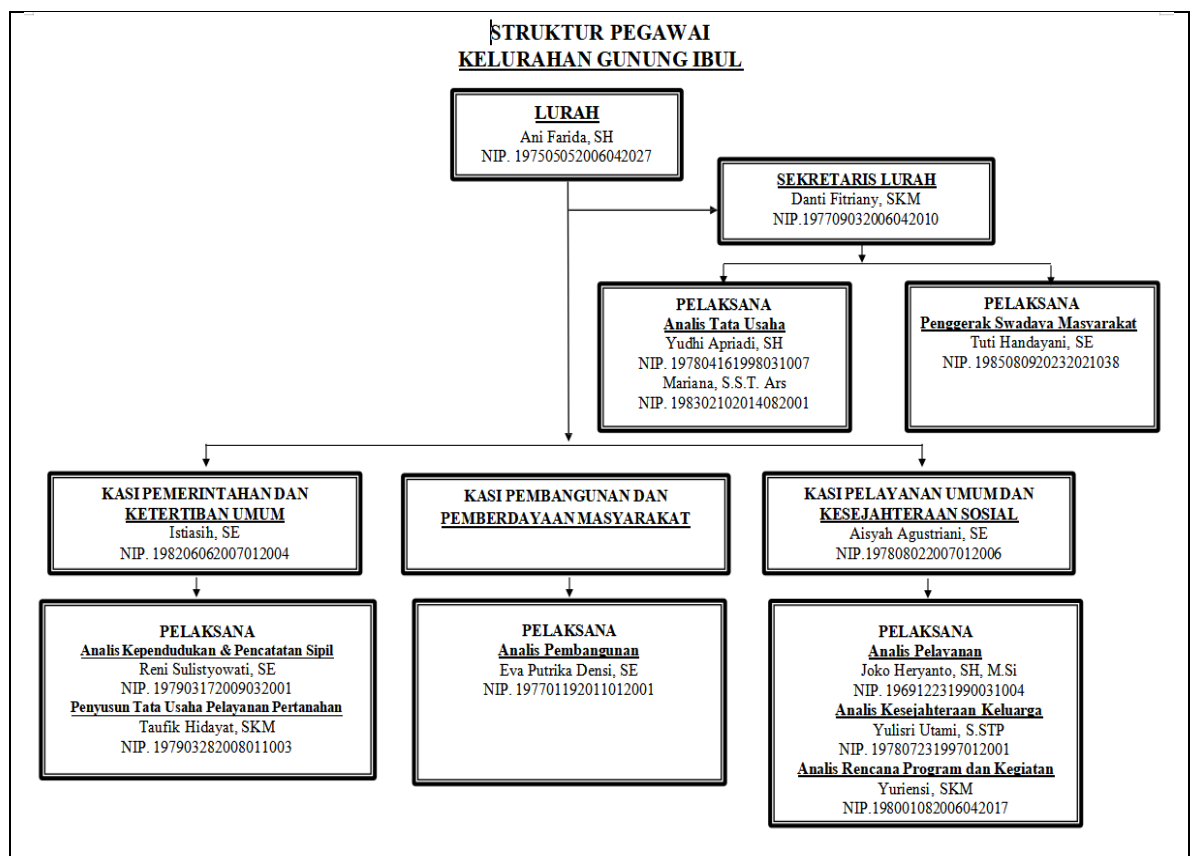
Pada zaman itu menurut cerita Tokoh Masyarakat atau Pemuka Adat Gunung Ibul Bapak M. Yusuf Bin Raja H. Nanguti dan Hj. Damayuda menurut beliau Kelurahan Gunung Ibul sebelumnya dinamakan Gunung Timbul pada Tahun 1945 karena dilokasi tersebut terdapat Gundukan tanah yang mana pada gundukan tanah tersebut terdapat gundukan tanah lagi di atasnya, pada gundukan itu timbul gundukan-gundukan lainnya di satu gundukan tanah, maka di sebut Gunung Timbul yang kemudian seiring berjalannya waktu gunung timbul yang kemudian perubahan peradaban menjadi Gunung Ibul.

Gunung Ibul terbentuk pada Tahun 1982, terletak di jalan Sumatera No. 01 dengan jumlah RW sebanyak 9 dan RT berjumlah 64 RT. Dengan luas wilayah

Kecamatan adalah 8 Km, jarak Kelurahan Gunung Ibul dari pusat Pemerintahan Kota adalah 12 Km. berdasarkan letak administratif, Kelurahan Gunung Ibul berbatasan dengan Kelurahan Muaradua di sebelah Selatan, Kelurahan Sindur dan Kecamatan Cambai di sebelah Utara, Kelurahan Gunung Ibul Barat di sebelah barat serta Kelurahan Karang Jaya di sebelah timur.

3.1.2 Struktur Pegawai Kelurahan Gunung Ibul

Dengan adanya struktur organisasi, dapat diketahui batasan dan wewenang serta kewajiban yang harus dilakukan oleh perangkat Kelurahan.



Sumber: Kelurahan Gunung Ibul

Gambar 3.1 Struktur Pegawai Kelurahan Gunung Ibul

3.2 Metode Penelitian

Dalam buku “Pengantar Metode Penelitian” yang ditulis oleh Dr. Drs. H. Rifa’I Abubakar, M.A (2021) Berpendapat bahwa, “metodologi penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia.

Menurut Marinu Waruwu (2023) Metode penelitian adalah cara yang terencana, sistematis, ilmiah, dan rasional untuk mengumpulkan fakta. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai pendekatan dalam penelitian ilmiah.

Sedangkan Menurut Syafrida Hafni Sahir (2021) Metode penelitian merupakan serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan.

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah penelitian atau pemecahan masalah yang dilakukan dengan menganalisa, menggambarkan dan meringkas berbagai kondisi situasi dan berbagai data yang dikumpulkan berupa wawancara dan pengamatan mengenai masalah yang diteliti.

3.3 Jenis Data Penelitian

Adapun jenis data yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan proposal skripsi ini adalah data metode analisa kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan, menganalisa, menggambarkan sistem yang akan dirancang dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang di kumpulkan, berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti.

3.4 Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penulisan proposal skripsi ini adalah data primer dan data sekunder.

1) Data primer

Menurut Nur Achmad Budi Yulianto, dkk (2018:37), data primer adalah data yang diperoleh dengan *survey* lapangan yang menggunakan semua metode pengumpulan data original. Adapun sumber data primer yang dikumpulkan oleh peneliti diperoleh secara observasi langsung atau wawancara dari pihak Kelurahan Gunung Ibul.

2) Data Sekunder

Menurut Nur Achmad Budi Yulianto, dkk (2018:38) data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan ke masyarakat pengguna jasa. Sumber data sekunder yang didapat oleh peneliti diperoleh dari dokumen, buku bacaan maupun internet. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber semua data di atas, karena beberapa data yang

diperoleh langsung dari objek penelitian dan ada juga data yang diperoleh dari sumber langsung atau pihak lain.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1) Pengamatan (*Observasi*)

Mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung kegiatan atau aktivitas pelayanan dan bagaimana pencatatan administrasi di kantor Lurah Gunung Ibul guna mendapatkan informasi yang diperlukan.

2) Wawancara (*Interview*)

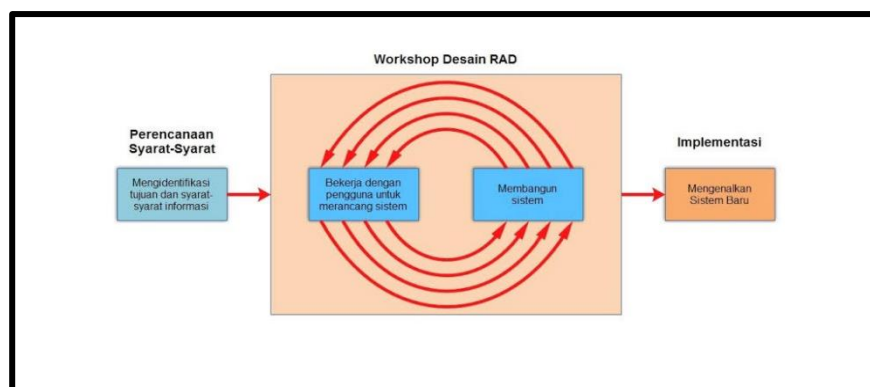
Penulis menggunakan teknik wawancara, teknik ini adalah teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan narasumber yaitu staf perkerja Kelurahan Gunung Ibul untuk mendapatkan informasi. Wawancara dapat dilakukan secara langsung (tatap muka) ataupun melalui media komunikasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3) Studi Pustaka

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti buku referensi, catatan atau arsip, jurnal, *website* yang memuat berbagai ragam kajian teori yang sangat dibutuhkan peneliti. Data yang dimaksud merupakan faktor penunjang yang bersifat teoritis kepustakaan.

3.6 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan *system* atau perancangan sebuah aplikasi, tentunya terdapat metode pengembangan *system* di dalamnya. Ada beberapa metode dalam pengembangan sebuah sistem, metode yang digunakan dalam penulisan ini, yaitu *Rapid Application development* (RAD). Menurut jurnal yang dikutip oleh Meidyan Permata putri dan Hendra Effendi (2018) menjelaskan bahwa “RAD Merupakan model proses perangkat lunak yang menekankan pada daur pengembangan hidup yang singkat. RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*, dengan menggunakan pendekatan konstruksi komponen. RAD merupakan gabungan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik *prototyping* dan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan sistem atau aplikasi. Dari definisi konsep RAD ini, dapat dilihat bahwa pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode RAD dapat dilakukan dalam waktu yang relatif lebih cepat”. Sesuai dengan metodologi RAD berikut ini adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi dapat di lihat pada gambar berikut:



Sumber: Jurnal Meidyan Permata putri dan Hendra Effendi, (2018)

Gambar 3.1 Metode RAD (*Rapid Application Development*)

Adapun penjelasan tahapan-tahapan metode *RAD* (Meidyan Permata putri dan Hendra Effendi, (2018) sebagai berikut :

Tahapan *RAD* terdiri dari 3 tahap yang terstruktur dan saling bergantung disetiap tahap, yaitu :

1) *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan).

- a) Pengguna dan analis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem atau aplikasi, dimana analis dan pihak Kelurahan dalam hal ini membahas tujuan dari aplikasi yang akan dibangun.
- b) Berorientasi pada pemecahan masalah. Maksud di bangunnya aplikasi ini dilihat dari pemecahan masalah yang ada, yaitu keinginan untuk memanfaatkan teknologi untuk merancang aplikasi pencatatan administrasi di Kelurahan Gunung Ibul dengan menggunakan model *RAD*.

2) *Design*.

- a) Fase desain dan menyempurnakan, adalah fase perancangan *interface* dan *output*, dimana analis membuat suatu gambaran atau tampilan aplikasi yang akan dibangun.
- b) Gunakan kelompok pendukung keputusan, dimana fungsinya untuk membantu pengguna supaya lebih mudah menggunakan dan tertarik pada aplikasi yang dibangun, serta setuju pada desain yang dirancang.
- c) Sebelum membangun aplikasi, analis mempersentasikan desain dan alur kerja pada pengguna. hal ini dilakukan untuk menerima masukan atau

saran dari pengguna jika masih ada yang ingin ditambahkan dan lain sebagainya.

d) Mendapat *feedback* dari pengguna tentang analisis atau sistem yang akan dibangun, misalnya pengguna setuju atau memberikan saran untuk penyempurnaan aplikasi yang akan dibangun.

e) Analis menyempurnakan rancangan berdasarkan tanggapan pengguna.

3) Implementation (Penerapan).

a) Sebagai sistem yang baru dibangun, sistem tersebut diperkenalkan pada pengguna atau organisasi dan masuk ke tahap penerapan dan siap dioperasikan. Namun terdapat kendala dalam pengoperasian server, dalam pengaksesan terkadang tidak stabil dan kapasitas jaringan terbatas. Karena dalam penghostingan menggunakan hosting dan domain gratis. Untuk kasus ini solusi yang di dapat salah satunya yaitu, menyelesaikan masalah caranya dengan *upgrade* server dan menggunakan hosting berbayar.

3.7 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Menurut Destriana (2021) *UML* merupakan bahasa buat memvisualisasi, membangun, menspesifikasi serta mendokumentasikan *artifacts* (bagian dari data yang dipakai buat ditampilkan oleh mekanisme pembuatan piranti lunak, *artifact* tersebut bisa berbentuk model, uraian ataupun piranti lunak) dari sistem piranti lunak, seperti untuk pemodelan bisnis serta pola non piranti lunak yang lain. Tidak hanya itu *UML* merupakan bahasa pemodelan yang memakai konsep orientadi

object. Dibawah bendera *Rational Software Corps UML* di dirikan oleh *James Rumbaugh, Ivar Jacobson, serta Grady Booch*. *UML* sediakan notasi- notasi yang menolong memodelkan sistem dari bermacam prespektif. *UML* bukan cuma dipakai dalam pemodelan piranti lunak, tetapi nyaris dalam seluruh bidang yang memerlukan pemodelan.

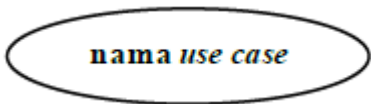
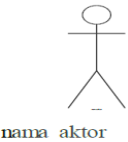
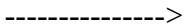
Menurut Abdillah (2021). *Unified Modeling Language (UML)* merupakan suatu bahasa pemodelan piranti lunak yang sudah distandardisasi selaku media penyusunan cetak biru (*blueprints*) piranti lunak (*Pressman*). *UML* mampu saja dipakai buat spesifikasi, visualisasi, dokumentasi serta kontruksi sekian banyak bagian- bagian dari sistem yang terdapat dalam piranti lunak. dengan kata lain, semacam halnya seseorang arsitek dalam membuat dokumen cetak biru yang dipakai oleh industri konstruksi guna membangun suatu bangunan, arsitek piranti lunak membuat diagram- diagram *UML* guna menolong programmer/ pengembang membuat perangkat lunak. Guna berikutnya, semakin kita mengenali sebagian kosakata yang dipakai *UML*, kita akan semakin awam dalam menguasai spesifik.

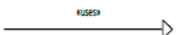
Menurut Destriana (2021) *UML* merupakan bahasa untuk memvisualisasikan membangun, menggambarkan interaksi aktor dengan sistem, Activity Diagram dan Sequence Diagram untuk menggambarkan urutan proses sistem yang tengah dirancang dan juga merupakan metode yang banyak digunakan untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan desain perangkat lunak sebuah sistem.

3.7.1 *Use Case Diagram*

Menurut Julianto dan Setiawan (2019) *Use Case Diagram* ialah pemodelan guna kegiatan *system* data yang hendak dibentuk. *Use case* menjelaskan suatu hubungan antara 1 ataupun lebih aktor menggunakan *system* data yang hendak dibentuk. *Use case* dipakai buat mengenali peranan apa saja yang terdapat untuk suatu sistem data serta siapa saja yang berwenang memakai fungsi- fungsi tersebut Berikut ini adalah simbol-simbol *diagram use case*, seperti terlihat pada Tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use case</i> 	Fungsionalitas yang ditunjukkan oleh system ketika komponen berpindah pesan antar unit ataupun aktor; sering ditunjukkan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
Aktor / <i>actor</i> 	Proses, orang, serta system lain yang berhubungan dengan sistem informasi yang sedang dibuat terletak di luar sistem informasi yang sedang dibuat itu sendiri, sehingga aktor belum tentu orang meskipun simbol aktor ialah gambar seseorang; mayoritas kata benda digunakan di depan frase nama aktor untuk mengekspresikan.
Asosiasi / <i>association</i> 	Interaksi antar aktor serta use case yang berpartisipasi untuk use case atau use case mempunyai interaksi dengan aktor.
Extend 	Hubungan use-case terlampir ke use-case yang menambahkan use-case bisa berdiri sendiri bahkan tanpa use-case tambahan; sama dengan dasar pewarisan pada pemrograman berorientasi objek; Biasanya use case lain memiliki nama yang sama, seperti panah yang menunjuk ke use case yang ditambahkan; biasanya, use case yang diperluas memiliki jenis yang sama dengan use case induknya.

Generalisasi / <i>generalization</i> 	Relasi generalisasi serta spesialisasi (Umum-Khusus) Jarak antara 2 use case di mana satu fungsi merupakan fungsi umum dari fungsi lainnya, misalnya: arah panah menunjuk ke use case yang digeneralisasikan (generik)
Menggunakan / <i>include</i> / <i>uses</i> <i>Include</i> :> <i>Uses</i> : 	Hubungan Use case tambahan adalah hubungan ke use case, dimana use case yang ditambahkan membutuhkan use case untuk menjalankan fungsinya atau berfungsi sebagai syarat untuk eksekusi use case. Ada dua pandangan utama tentang penyertaan dalam kasus penggunaan: 1. Include artinya use case tambahan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan. 2. Include artinya use case tambahan akan selalu dicek apakah use case yang ditambahkan sudah dieksekusi sebelum use case tambahan dijalankan.

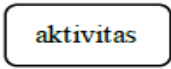
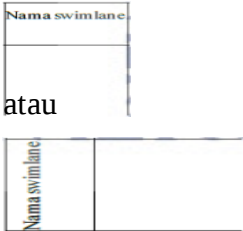
Sumber : jurnal Julianto & Setiawan (2019)

3.7.2 Activity Diagram

Menurut Julianto dan Setiawan (2019). *Activity diagram* ataupun diagram aktivitas menggambarkan alur kerja serta aktivitas dari suatu *system* serta mekanisme bisnis ataupun menu dalam piranti lunak. Diagram aktivitas lebih menekankan pada penggambaran kegiatan *system* ataupun aktivitas yang bisa digunakan sistem, dari pada apa yang diperbuat *actor*. Berikut ini adalah simbol-simbol aktivitas diagram, seperti terlihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Keadaan awal aktivitas sistem, diagram aktivitas mempunyai keadaan awal.

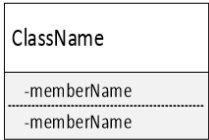
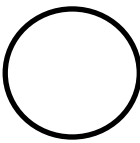
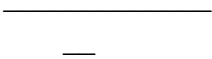
Aktivitas 	Suatu kegiatan yang diperbuat oleh sistem, sering didahului oleh kata kerja.
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi cabang apabila lebih dari satu opsi aktivitas.
Penggabungan 	Untuk menyatukan asosiasi, untuk menyatukan lebih dari 1 aktivitas mewujudkan satu aktivitas.
Status akhir 	Keadaan akhir dari eksekusi system, diagram aktivitas mempunyai keadaan akhir..
<i>Swimlane</i> 	Pemisahan organisasi bisnis yang bertanggung jawab atas kegiatan yang berlangsung.

Sumber: jurnal Julianto & Setiawan (2019)

3.7.3 Class Diagram

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

Tabel 3.3 Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem.
2		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3		<i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Asosiasi berarah / <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5		<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
7		Agregasi/ <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

Sumber: Jurnal Muhammad Dkk (2018:46)

3.8 Pengujian Sistem

Menurut Siwi Widi Asmoro (2021), Pengujian sistem merupakan cara yang digunakan oleh developer sistem baik itu developer website, developer aplikasi mobile, maupun developer aplikasi lainnya untuk menguji dan memastikan bahwa bait program yang dibuat sudah sesuai dengan perancangan dan kebutuhan yang ada. Pengujian sistem yang yang digunakan oleh peneliti adalah black box karena sistem pengujiannya berfokus pada fungsi perangkat lunak atau sistem. Black box Testing adalah pengujian yang hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit ini sesuai dengan proses yang diinginkan.

Dalam Jurnal yang ditulis oleh Hamzah Raihan Ikhsanul Fikri¹ dan Apriade Voutama (2023) menjelaskan bahwa “Pengujian *black box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang terutama memeriksa spesifikasi perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Pengujian *black box* dapat menemukan beberapa hal seperti fungsionalitas yang salah atau tidak ada, kesalahan struktur data, kesalahan akses basis data, kesalahan antarmuka, kesalahan kinerja dan inisialisasi, dan akhir. *Black Box Testing*, juga dikenal sebagai pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan kata lain, pengujian kotak hitam memberi insinyur perangkat lunak satu set kondisi input yang secara sempurna memenuhi semua persyaratan fungsional program. *Black box testing* mencoba menemukan kesalahan dalam kategori berikut:

1. Kesalahan atau fungsi yang hilang.
2. Error pada interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan operasional atau kinerja
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

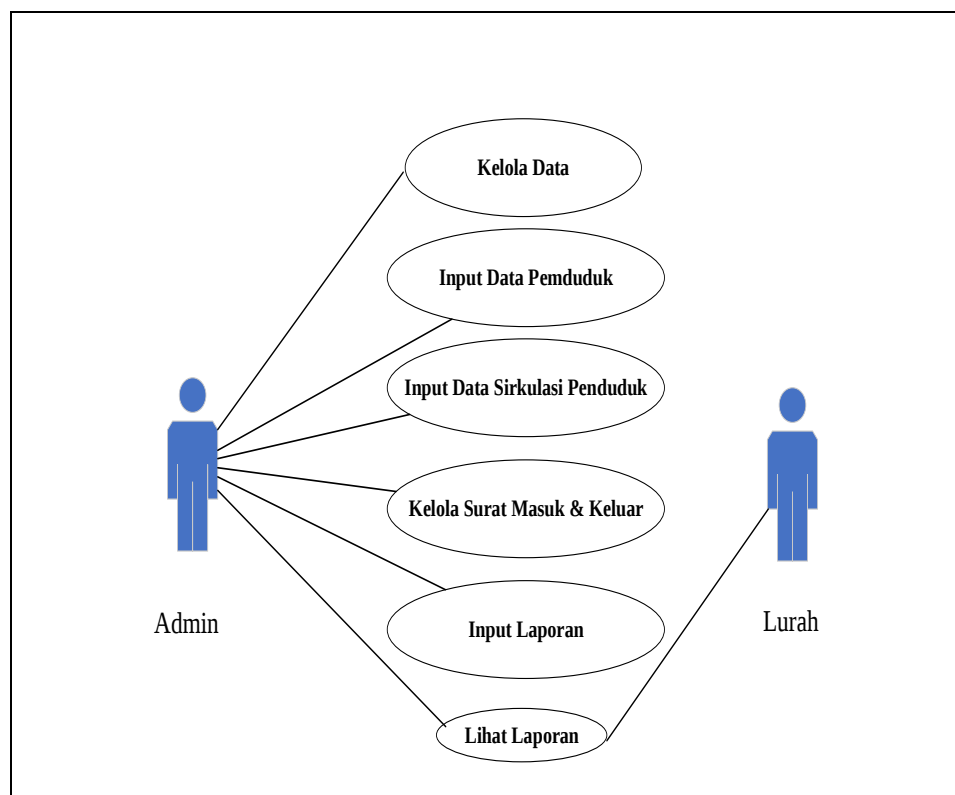
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan bahwa pada sistem pencatatan pada Kantor Kelurahan Gunung Ibul masih manual. Untuk menunjang pencatatan administrasi umum dan penyimpanan data pada unit kerja yang masih tidak tertata, pola pengarsipan atau penyimpanan seperti itu terkadang tidak ada *backup* data.

Dalam proses penyimpanan data dari hasil unit kerja masing-masing tersebut masih menyimpan *file* dalam *folder* atau map besar dan pada penyimpanan perangkat komputer tetapi karena banyaknya berkas-berkas persyaratan pengajuan surat yang menumpuk di Kelurahan Gunung Ibul sehingga untuk mengakses informasi pencatatan administrasi di Kelurahan Gunung Ibul membutuhkan waktu lama untuk mencari *file* yang dibutuhkan pada penyimpanan perangkat komputer maupun di *folder* karena tidak teratur dalam penyimpanan data. Oleh karena itu untuk menunjang tugas pokok sekretaris Kelurahan Gunung Ibul sebagai administrasi umum adalah untuk menata, dan mengelolah hasil kerja dari masing-masing unit atau kepala seksi yang berupa data pencatatan administrasi

Dari hasil analisis permasalahan yang telah di amati diatas maka penelitian ini dilakukan untuk membuat sistem untuk aplikasi pencatatan. Sehingga Proses pencatatan atau penyimpanan dan pencarian data dapat lebih cepat dan mudah dilakukan.

4.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa prosedur pada sistem yang sedang berjalan merupakan proses mempelajari sistem. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang prosedur sistem yang ada pada objek penelitian yaitu hasil analisa oleh peneliti pada Kelurahan Gunung Ibul. Adapun gambaran umum analisa prosedur sistem yang sedang berjalan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

4.3 Evaluasi Sistem

Evaluasi sangatlah penting dalam penentuan suatu kebijakan atau pengambilan keputusan, sehingga tidak ada satupun usaha untuk memperbaiki mutu yang dapat dilakukan dengan baik tanpa disertai langkah evaluasi. Dengan

evaluasi tersebut kita dapat melihat efektivitas dan efisiensi dari sistem yang telah dan akan dibangun.

Tujuan dari evaluasi sistem adalah untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibangun nantinya akan efektif dan berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan atau *output* yang diharapkan. Pada pengembangan media atau sistem informasi sering kali evaluasi sistem dilakukan di tahap akhir, tetapi bukan berarti kegiatan ini dilakukan setelah program media informasi tersebut selesai dibangun. Dalam kegiatan pengembangan media atau sistem informasi ini, alangkah baiknya dilakukan pada setiap langkah sejak tahap perencanaan.

Dalam pengembangan sistem ini pengujian dilakukan dengan mengujikan semua navigasi yang ada, pengujian ini memastikan apakah proses-proses yang dilakukan menghasilkan *output* yang sesuai dengan rancangan. Aspek pengujian *blackbox* terhadap rancang bangun *website*, navigasi dan konten.

4.4 Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari sistem yang ada maka diusulkan suatu sistem yang menggunakan teknologi informasi sebagai penunjang aktivitas pelayanan masyarakat pada kantor Kelurahan Gunung Ibul. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *mysql*. Untuk mempermudah dalam pembuatan sistem ini, maka diusulkan pembuatan sistem dengan pemodelan UML. Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan.

4.4.1 Tujuan Pecancangan Sistem

Tujuan Perancangan sistem adalah untuk menghasilkan suatu sistem yang memiliki struktur dan rancangan yang baik. Pada dasarnya adalah untuk memberikan gambaran secara umum tentang sistem yang baru dan untuk memenuhi kebutuhan para pemakai sistem serta memberikan gambaran yang jelas untuk membangun sebuah aplikasi.

4.4.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem pencatatan yaitu mengubah sistem yang berjalan yang masih manual menjadi sistem yang terkomputerisasi, sistem ini merupakan bentuk aplikasi pencatatan, yang dirancang agar staf atau petugas Kelurahan. Dengan adanya sistem pencatatan ini dapat mempermudah para pengguna di Kelurahan Gunung Ibul dalam pengelolaan data administrasi. Sistem ini hanya ditujukan untuk staf atau petugas Kelurahan Gunung Ibul.

4.4.3 Perancangan Prosedur Sistem yang Diusulkan

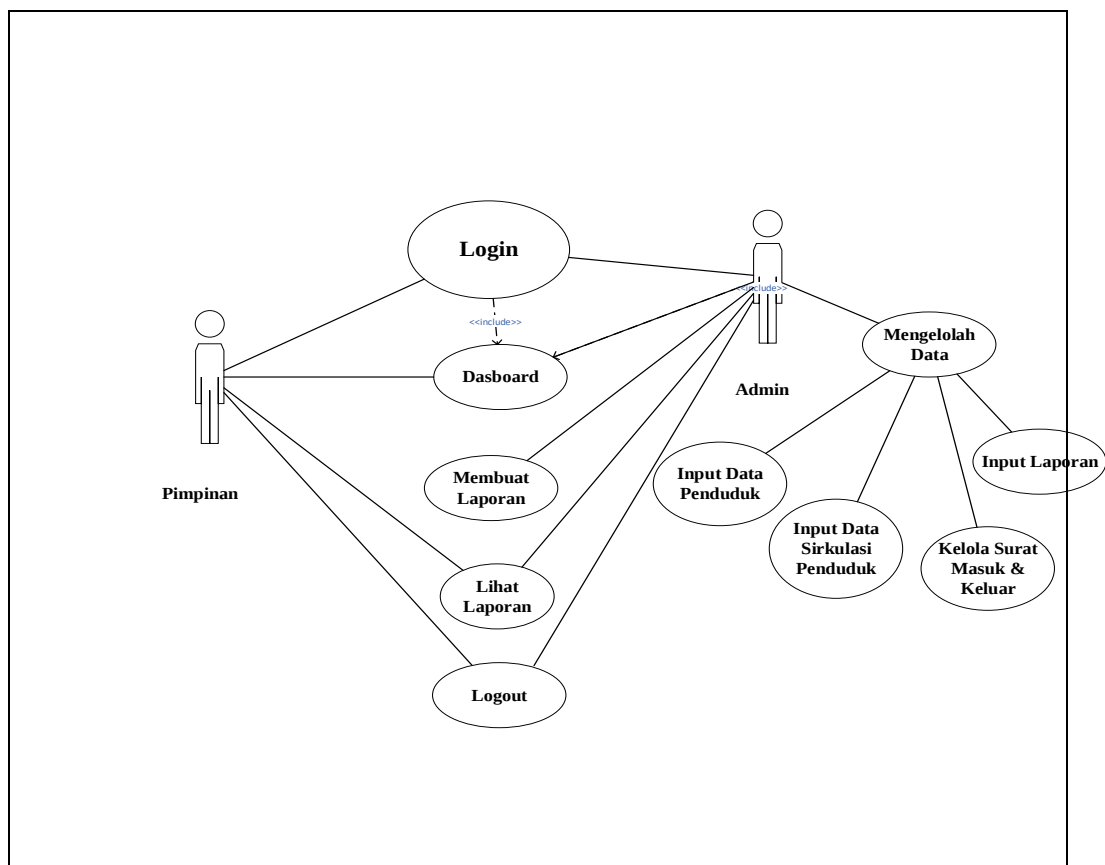
Perancangan prosedur merupakan tahapan awal dari sistem yang akan dibuat, melihat pada kebutuhan fungsional yang dirancang untuk pembuatan suatu sistem. Adapun sistem yang diusulkan pada perancangan sistem pencatatan di kantor Kelurahan Gunung Ibul, dan dalam perancangan sistem yang diusulkan terdapat tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pembuatan sistem agar lebih terarah dan lebih terurut. Berikut gambaran umum Prosedur sistem yang diusulkan.

4.4.3.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang dilakukannya. Tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara aktor dan sistem.

Use case ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna utama, yaitu Petugas Kelurahan atau admin dan Pejabat Kelurahan. Rancangan *use case* dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini. *Use case* yang dibuat bertujuan untuk mengakomodasi fitur dari sistem.

Gambar 4.2 *use case diagram* yang di usulkan

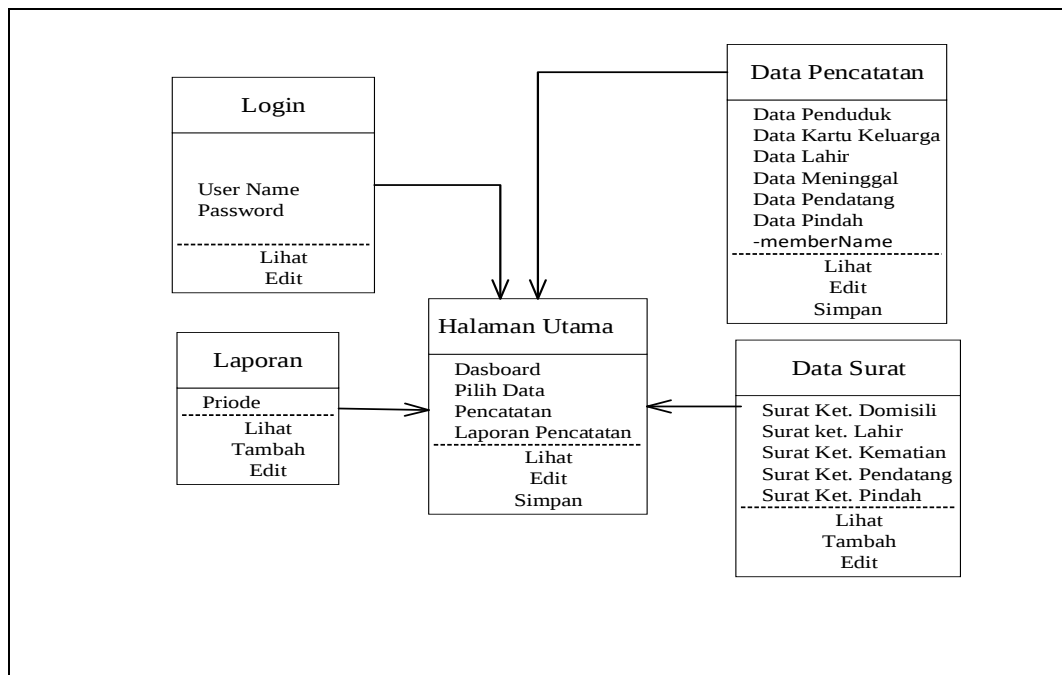


Secara garis besar dalam perancangan aplikasi ini terdapat beberapa *use case* dan 2 aktor yang dibentuk. Kedua aktor tersebut dapat membuka sistem

dengan login terlebih dahulu. Aktor pertama adalah pimpinan atau Lurah yang dapat meminta dan melihat laporan yang dibutuhkan. Sedangkan aktor kedua adalah Admin atau staff yang aktifitasnya adalah mengelolah data dan menginput data.

4.4.3.2 Class Diagram

Class Diagram mampu memberikan kita pandangan yang lebih luas mengenai suatu sistem dengan cara menunjukkan kelas serta hubungan-hubungannya. Berdasarkan *use case* diagram diatas, maka dapat digambarkan *class diagram* dari aktivitas para aktor yang ada. Adapun *class diagram* yang diusulkan sebagai berikut:



Gambar 4.3 class diagram yang di usulkan

Pada proses *class diagram* di atas menggambarkan relasi dan aktivitas yang terjadi pada sistem informasi administrasi pencatatan Kelurahan Gunung Ibul.

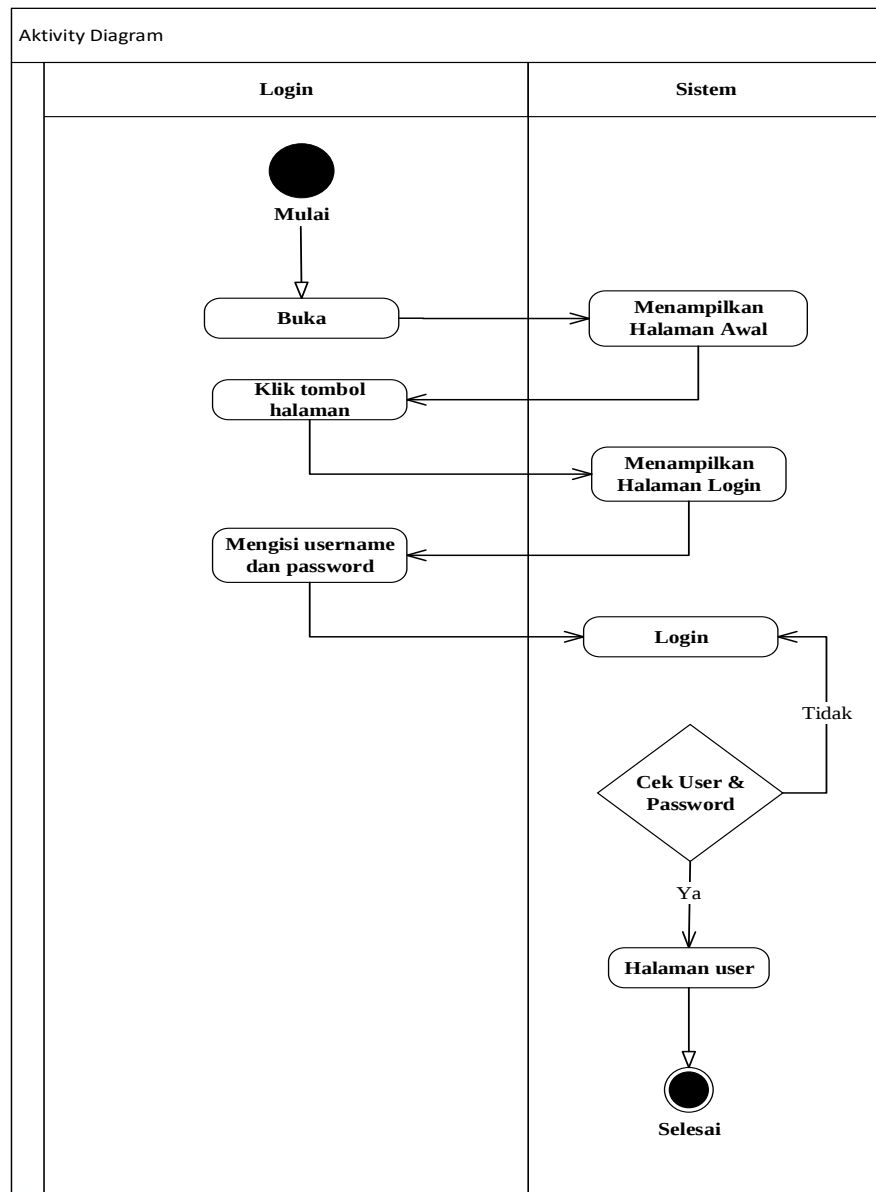
Model *Class Diagram* digunakan untuk membuat perancangan *database*

.Berikut ini yang meliputi:

1. *Class Login* dengan atribut: *user nama, password*
2. *Class Laporan* dengan atribut: Priode
3. *Class Halaman Utama* dengan atribut: *dashboard, pilih data pencatatan, laporan pencatatan.*
4. *Class Data Pencatatan* dengan atribut: *data penduduk, data kartu keluarga, data lahir, data meninggal, data pendatang, data pindah, surat keterangan, surat masuk, surat keluar.*

4.4.3.3 Activity Diagram

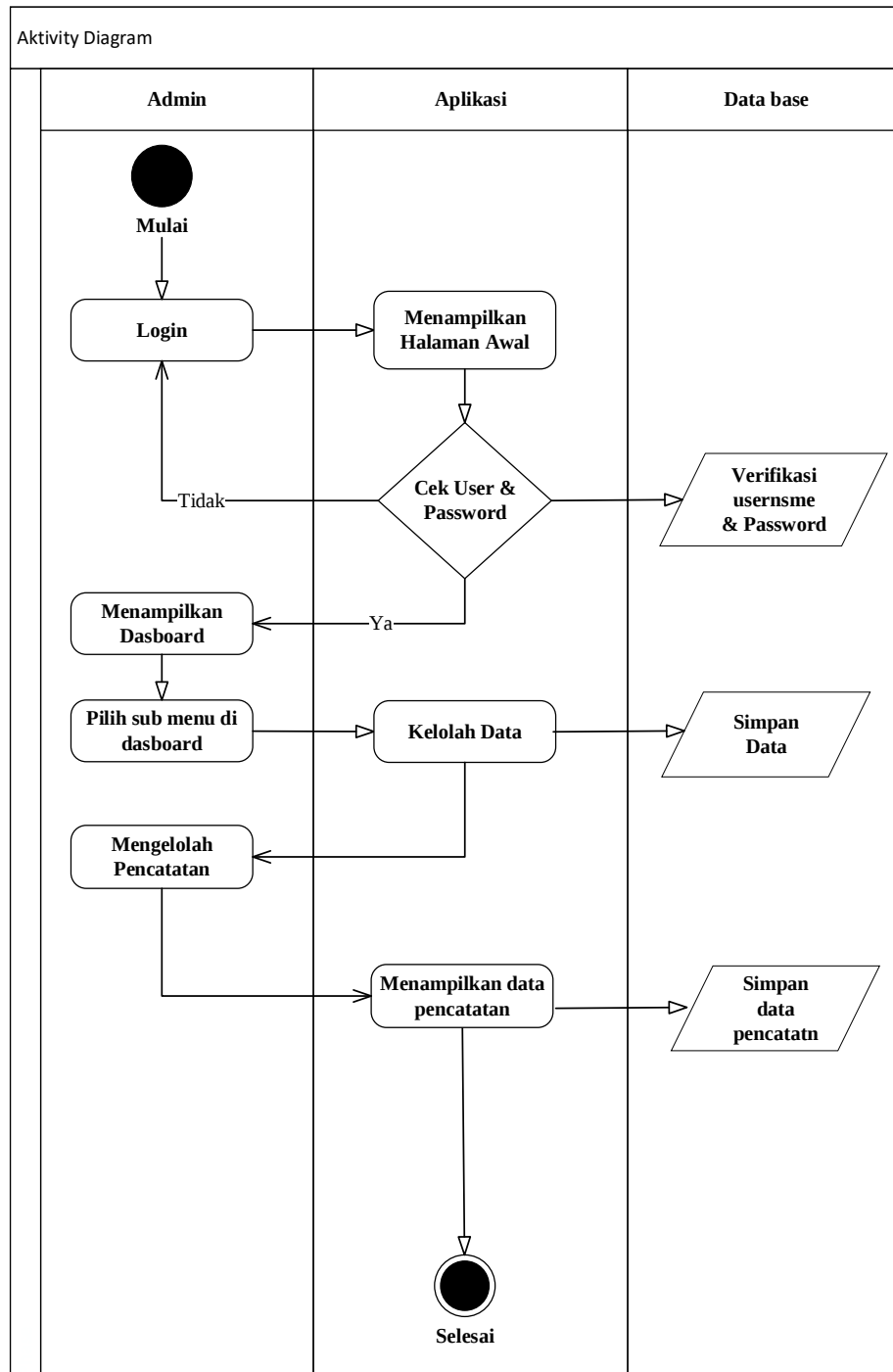
Berdasarkan use case diagram di atas, maka dapat digambarkan activity diagram dari aktivitas para aktor yang ada pada sistem pencatatan pada Kelurahan Gunung Ibul berbasis *website*. *Activity diagram* menggambarkan urutan aktivitas untuk suatu proses tertentu. Berdasarkan *use case* yang ada tersebut maka dapat dibuat *activity diagram*. Berikut ini adalah diagram aktivitas pada Sistem Informasi Pencatatan Administrasi pada Kelurahan Gunung Ibul:



Gambar 4.4 Activity Diagram Login

Proses-proses yang terdapat pada sistem informasi administrasi pencatatan ini telah memiliki pengelolaan data yang disimpan di database, sehingga data-data yang dikelola saling berinteraksi dan dapat menghasilkan informasi. Pada proses *activity* diatas menggambarkan aktifitas saat pengguna akan login. Proses pertama yaitu pengguna membuka sistem dan menampilkan halaman awal yang terdapat halaman login. Untuk login pengguna harus mengisi *username* dan *password* yang

telah di input pada sistem, jika terjadi kesalahan dalam memasukan *username* atau *password* maka proses login akan gagal. Jika benar maka akan menampilkan halaman berikutnya.



Gambar 4.5 Activity Diagram admin

Dapat dilihat pada gambar 4.5 *Activity Diagram* admin dimana pada halaman login admin atau pengguna ingin memasuki halaman utama, jika berhasil dalam proses login maka admin dapat memasuki halaman utama dan dapat mengelolah *dashboard*, mengelolah dan menampilkan data pencatatan.

4.5. Perancangan Struktur Basis Data

Pada skripsi ini, peneliti akan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dalam melakukan pembuatan *database*. Selain menggunakan *database* juga dapat menghubungkan database dengan yang terkait agar dapat saling terhubung dengan tabel-tabel didalamnya. Berikut ini adalah tabel-tabel didalam perancangan sistem ini

1) Tabel User

Primary Key: d_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data *user* yang telah di input dalam sistem.

Tabel 4.3 tb_user

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	d_id	Varchar	10	Primary Key
2	d_nama	Varchar	30	
3	d_nip	Varchar	255	
4	d_username	Varchar	30	
5	d_password	Varchar	-	
6	d_hak_akses	Varchar	-	
7	Dstatus	Text	-	
8	r_last_login	Datetime	-	
9	created_on	Datetime	-	
10	created_by	Varchar	25	
11	modified_on	Datetime	-	
12	modified_by	Varchar	25	

2) Tabel Identitas

Nama tabel: tb_identitas

Primary Key: c_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data Identitas.

Tabel 4.4 tb_identitas

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	c_id	Int	11	Primary Key
2	c_name	Varchar	30	
3	c_value	Text	255	
4	c_img	Varchar	30	
5	Ordering	Int	11	
6	created_on	Datetime	-	
7	created_by	Varchar	100	
8	modified_on	Datetime	-	
9	modified_by	Varchar	100	

3) Tabel Surat Masuk

Nama table: tb_surat masuk

Primary Key: d_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data surat masuk yang telah di input dalam sistem.

Tabel 4.5 tb_surat masuk

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	d_id	Int	11	Primary Key
2	d_no_surat	Varchar	30	
3	d_asal_surat	Varchar	255	
4	d_isi_ringkasan	Text	-	
5	d_tgll_surat	Datetime	-	
6	d_tgl_diterima	Datetime	-	

7	d_keterangan	Varchar	100	
8	d_id_agenda	Varchar	10	

4) Tabel Surat Keluar

Nama tabel: tb_ Surat Keluar

Primary Key: d_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data Surat Keluar yang telah di input dalam sistem.

Tabel 4.6 tb_ Surat Keluar

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	d_id	Int	11	Primary Key
2	d_tujuan	Int	11	
3	d_no_surat	Int	11	
4	d_isi_ringkasan	Text	-	
5	d_tgl surat	Datetime	-	
6	d_tgl catat	Datetime	-	

5) Tabel Data Penduduk

Nama tabel: data_penduduk

Primary Key: c_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data_penduduk dari petugas yang di input di sistem.

Tabel 4.7 data_penduduk

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	c_id_kk	Int	11	Primary Key
2	c_nama_lengkap	Varchar	500	
3	c_nik	Varchar	500	
4	c_jk	Text	-	
5	c_tmpt_lahir	Text	-	
6	c_tgl_lahir	Datetime	-	
7	c_agama	Varchar	100	
8	c_pendidikan	Varchar	30	

9	c_pekerjaan	Varchar	30	
10	c_golda	Varchar	30	
11	c_status_perkawinan	Varchar	30	
12	c_tgl_perkawinan	Datetime	-	

6) Tabel Surat Keterangan

Nama tabel: tb_surat_keterangan

Primary Key: c_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data surat keterangan yang telah di input dalam sistem.

Tabel 4.8 tb_surat_keterangan

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	c_kode_surat	Int	11	Primary Key
2	c_jenis_surat	Varchar	500	
3	c_nama_surat	Text	-	
4	c_bidang	Varchar	255	
5	created_on	Datetime	-	
6	created_by	Varchar	200	
7	modified_on	Datetime		
8	modified_by	Varchar	100	

7) Tabel Login

Nama tabel : tb_login

Primary Key: d_login

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data login.

Tabel4.9 tb_login

NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	id_login	Int	5	Primary Key
2	nama_lengkap	Varchar	50	
3	Username	Varchar	50	
4	Password	Varchar	100	
5	Role	Int	200	
6	Active	Text	-	
7	created_by	Varchar	20	

8	created_on	Datetime	-	
9	modified_by	Varchar	20	
10	modified_on	Datetime	-	

8) Tabel Laporan

Nama tabel: tb_laporan

Primary Key: laporan_id

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data menu.

Tabel 4.10 tb_laporan

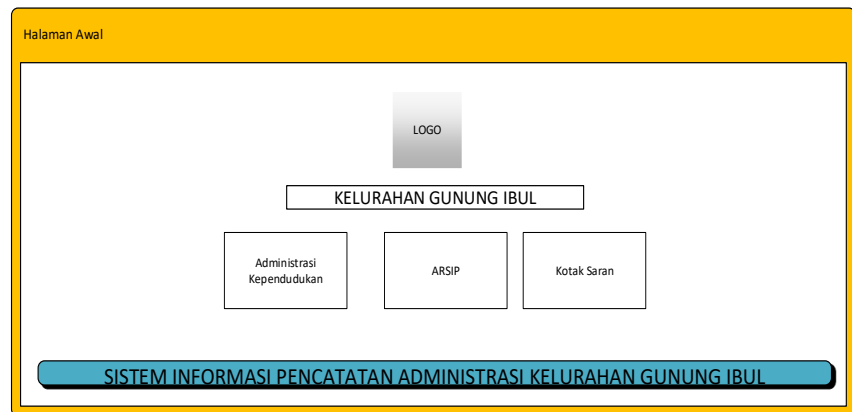
NO	Name	Type	Size	Keterangan
1	laporan_id	Int	11	Primary Key
2	nama_laporan	Varchar	100	
3	bidang_laporan	Varchar	255	
4	priode_id	Int	11	
5	nama_petugas	Int	11	
6	Enabled	Char	1	

4.6 Perancangan Form Antar Muka (*Interface*)

Berikut merupakan perancangan form antar muka untuk perancangan sistem pencatatan pada Kelurahan Gunung Ibul.

1) Tampilan Halaman awal

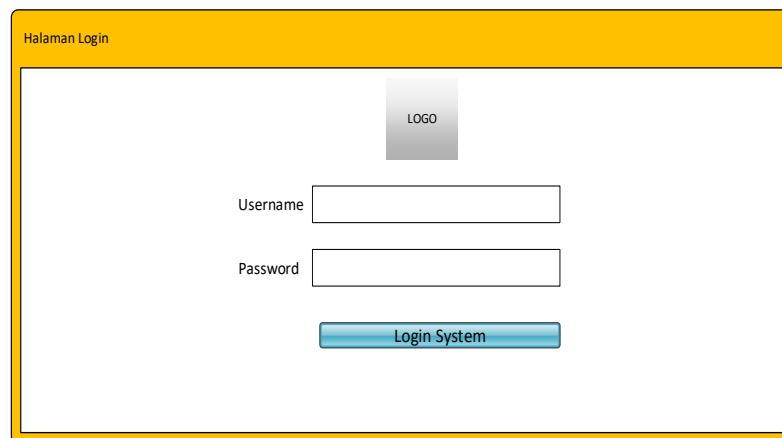
Berikut Tampilan Halaman Awal, pada halaman awal pengguna dapat memilih dihalaman awal tersebut seperti berikut:



Gambar 4.6 Desain Halaman Awal

2) Tampilan Halaman Login

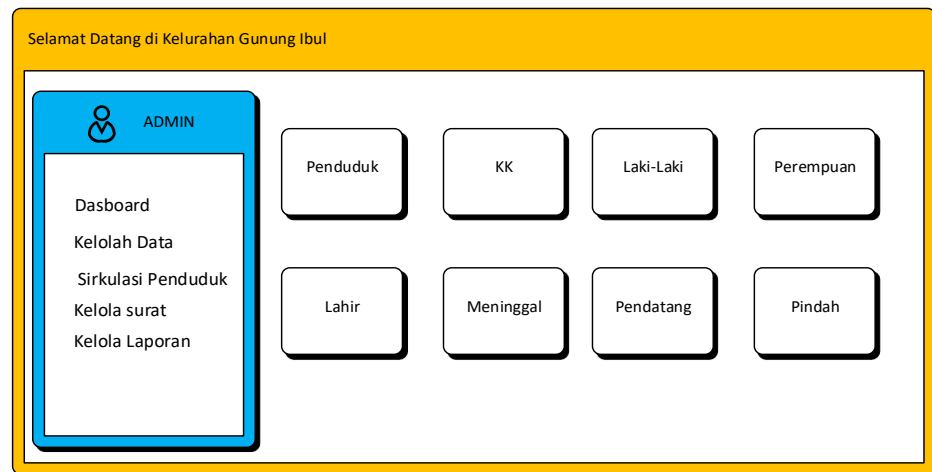
Berikut halaman login pada Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul:



Gambar 4.7 Desain Halaman login

Pada Halaman *login* admin/user dapat memasukan *username* dan *password* yang telah terdata.

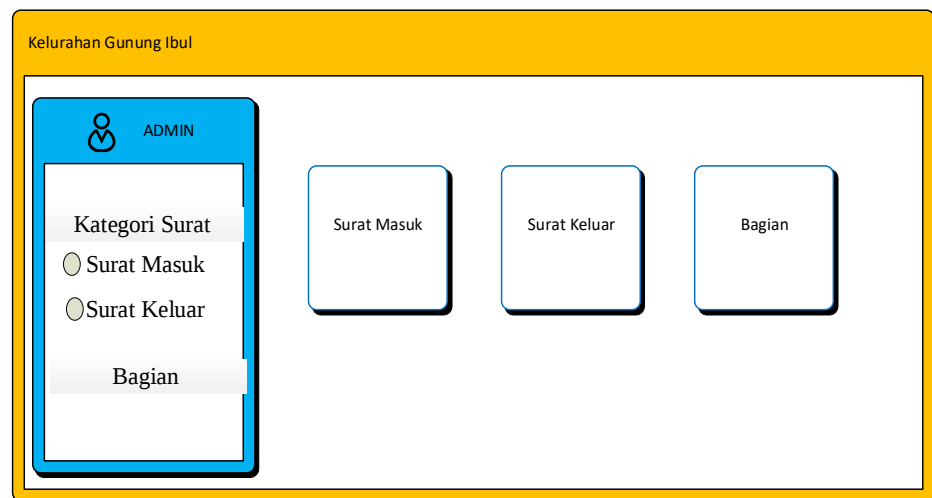
3) Tampilan Halaman Dashboard



Gambar 4.8 Desain Halaman Dashboard

4) Halaman Arsip Surat

Berikut perancangan Halaman Arsip Surat pada Kelurahan Gunung Ibul.



Gambar 4.9 Desain Halaman arsip surat

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan, tindakan atau pelaksanaan dari sebuah sistem agar dapat dioperasikan secara tepat. Tahap implementasi merupakan tahapan dimana aplikasi yang telah selesai dianalisa, dirancang, dan dibangun selanjutnya akan dioperasikan sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Tujuan dari implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang petunjuk dan tata cara manual kepada user sistem itu sendiri.

Dengan penerapan sistem yang dirancang, hasilnya dapat dioperasikan dan digunakan secara optimal sesuai kebutuhan. Sistem setelah dianalisa dan dirancang, maka sistem tersebut siap untuk diterapkan. Tahap implementasi sistem merupakan tahapan meletakkan perencanaan aplikasi ke dalam bahasa pemrograman sehingga akan diketahui apakah sistem yang dibuat telah menghasilkan tujuan yang diinginkan. Pada tahapan ini menjelaskan mengenai implementasi perangkat lunak, perangkat keras dan implementasi basis dan pembahasan serta implementasi antarmuka.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan agar dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka dibutuhkan *software*, pengolah data, adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung pembuatan sistem ini. Berikut ini adalah perangkat lunak yang digunakan untuk Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul antara lain yaitu komponen perangkat keras dan perangkat lunak:

1) Perangkat Keras

Laptop : *Acer Aspire 5*

Processor : *11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz 3.00 GHz*

Memory (RAM) : 4 GB

2) Perangkat Lunak

Sistem Operasi : *Microsoft Windows 11*

Bahasa Pemrograman : *Hypertext Preprocessor (PHP), HTML, CSS.*

Tools Pengembangan : *Notepad ++ & Microsoft Office Word 2013*

Browser : *Google Chrome, Mozilla Firefox*

Server : *XAMPP (Apache, MySQL, PhpMyAdmin)*

Pemodelan UML : *Visio Profesional 2013*

5.1.2 Implementasi Program

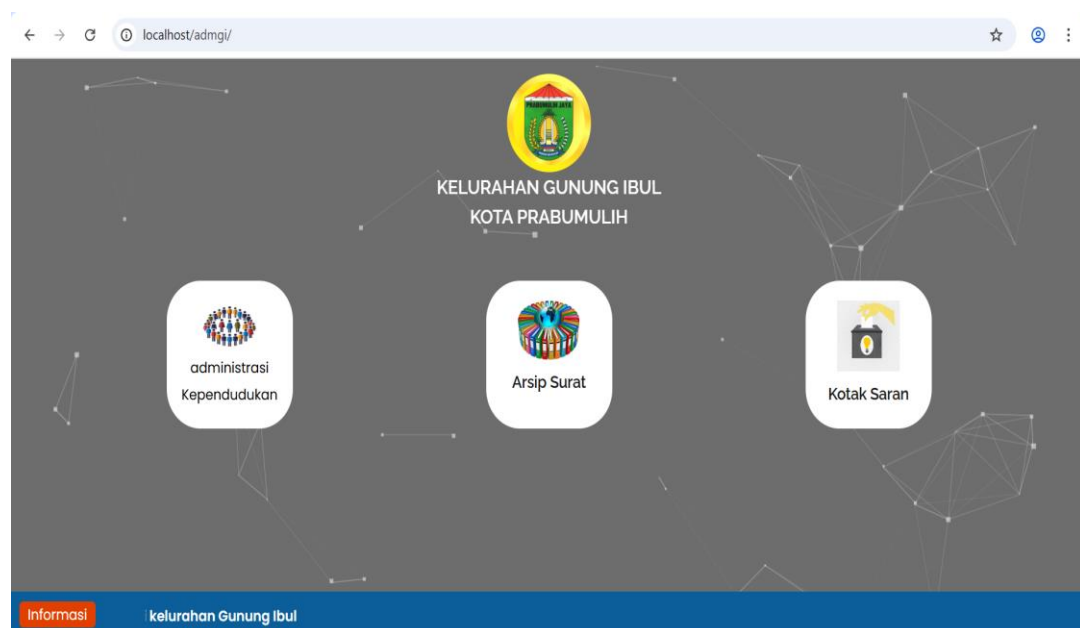
Adapun batasan implementasi pada skripsi ini yaitu hanya di tujukan untuk admin atau staf Kelurahan Gunung Ibul.

5.1.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka dilakukan dengan membuat antar muka atau *antar form* yang ada di aplikasi. Implementasi antar muka merupakan tahapan penting dalam memenuhi kebutuhan *user*, dalam berinteraksi dengan sistem. Antar muka yang baik sangat membantu pengguna dalam memahami proses yang sedang dilakukan oleh sistem tersebut. Berikut adalah implementasi antar muka:

5.1.3.1 Tampilan Halaman Awal

Pada tampilan halaman awal ini merupakan tampilan halaman yang dilihat pengguna saat pertama kali mengakses sistem informasi pencatatan administrasi Kelurahan Gunung Ibul sebelum melakukan login. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 5.1 di bawah ini:



Gambar 5.1 Tampilan Halaman Awal

Dapat dilihat dari gambar 5.1 di atas bahwa terdapat menu pilihan yaitu menu administrasi kependudukan dan menu Arsip Surat. Kedua menu tersebut dapat diakses dengan login terlebih dahulu.

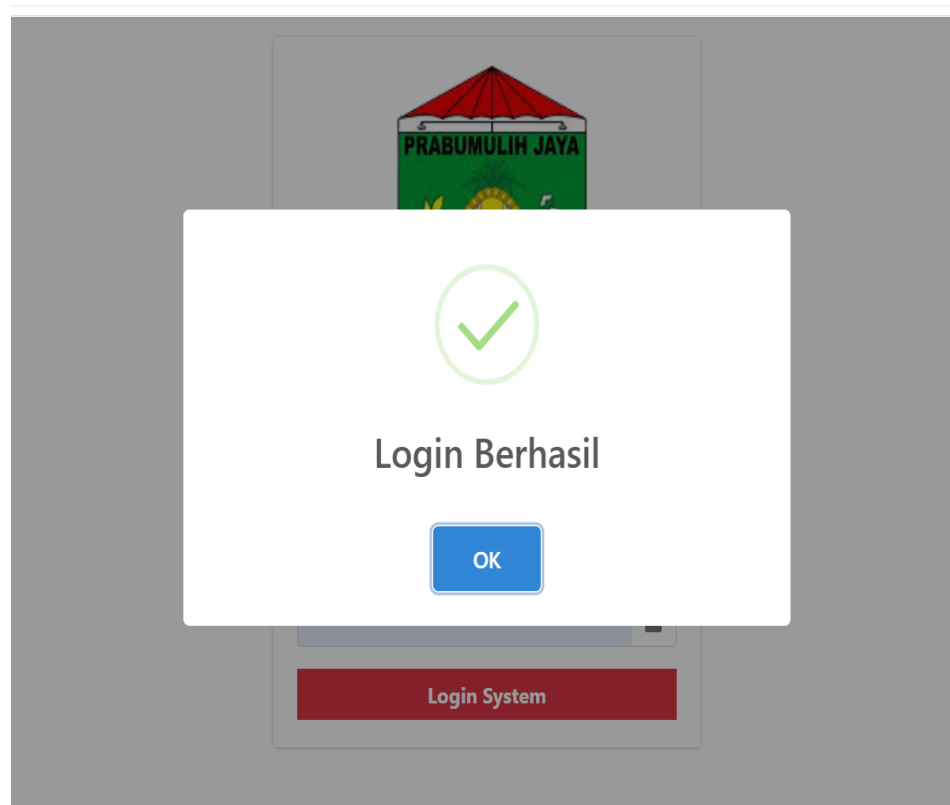
5.1.3.2 Tampilan Halaman Login

Pada tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar 5.1 terdapat menu pilihan yaitu menu Administrasi Kependudukan, menu Arsip Surat, dan Kotak Saran. Dimana jika pengguna akan masuk ke menu tersebut harus login terlebih dahulu, berikut ini tampilan login menu Administrasi Kependudukan.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Login

Pada tampilan halaman *login* dapat digunakan untuk memberikan *akses* yang dapat berfungsi untuk mengaktifkan halaman menu utama. Agar pengguna dapat masuk kedalam sistem *login*, admin atau pengguna harus memasukan *username* dan *password* yang telah terdata.



Gambar 5.3 Tampilan Halaman Login Berhasil

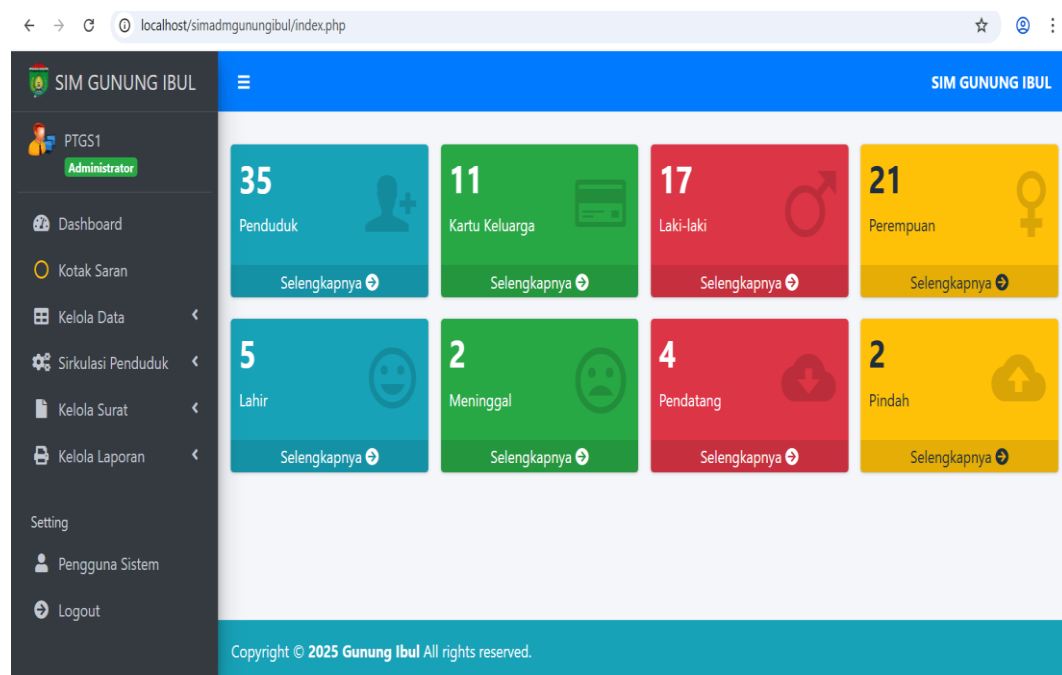
Pada saat pengguna memasukkan *username* dan *password* pada halaman tabel *user* yang ada pada *database* tidak sesuai, maka admin atau pengguna tidak dapat masuk dan harus memasukkan lagi *username* dan *password* sesuai *database*. Jika input *username* dan *password* benar, maka akan muncul tampilan *login* berhasil seperti pada gambar 5.3 di atas. Lalu klik “ok”.

5.1.3.3 Tampilan Halaman *Dashboard*

Setelah admin atau pengguna melakukan *login* maka tampilan menu utama atau *dashboard* akan muncul. Menu ini akan ditampilkan serta *database* didalamnya dapat di akses dengan tepat, apabila *username* dan *password* pada

halaman login sudah sesuai pada tabel *user* dan *database* yang terhubung dengan tabel tersebut.

Berikut adalah tampilan halaman *dashboard* dimana didalamnya di terdapat beberapa seperti menu penduduk, menu kartu keluarga, menu laki-laki, menu perempuan, menu lahir, menu meninggal, menu pendatang dan menu pindah.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman *Dashboard*

5.1.3.4 Tampilan Halaman Kelolah Data

Pada tampilan halaman menu kelola data terdapat sub menu yang dapat di input yaitu sub menu data penduduk dan data kartu keluarga. Pada sub menu data penduduk pengguna dapat mengelola data seperti input data baru, tambah data, edit dan hapus data. Sedangkan pada sub menu data keluarga pengguna dapat mengelola

data anggota kartu keluarga berdasarkan data yang ada di data penduduk. Tampilan dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini.

localhost/simadmgunungibul/index.php?page=data-pend

SIM GUNUNG IBUL

PTGS1
Administrator

Dashboard

Kotak Saran

Kelola Data

Sirkulasi Penduduk

Kelola Surat

Kelola Laporan

Setting

Pengguna Sistem

Logout

Data Penduduk

Tambah Data

Tampilkan entries

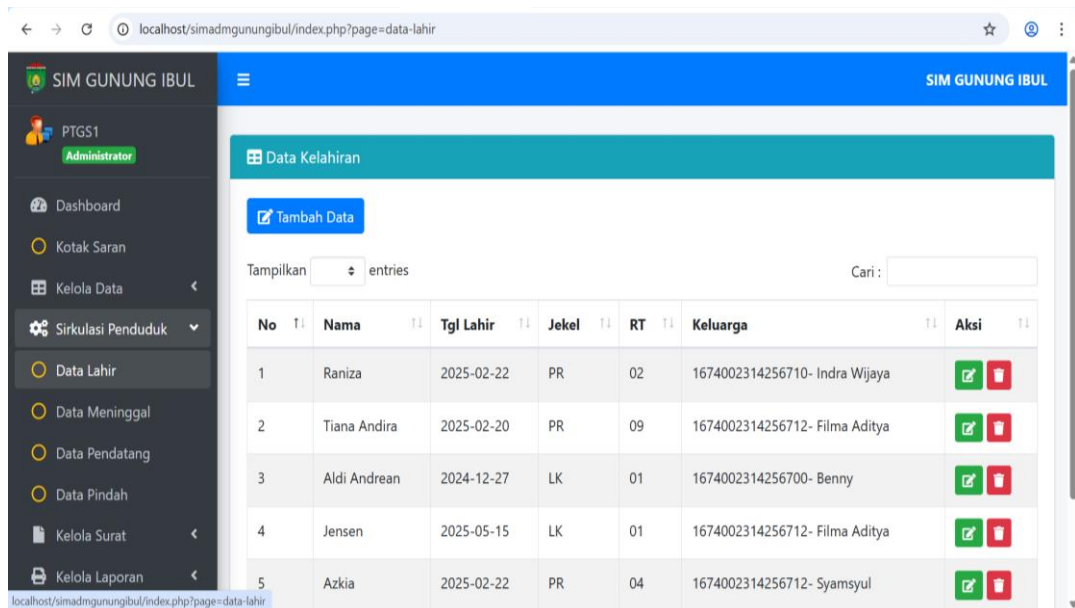
Cari :

No	NIK	Nama	JK	RT	RW	DUSUN	KK	Aksi
1	1674030307710002	Indra Wijaya	LK	02	03.	Gunung Ibul		
2	16132571935127381	Anindiya	PR	02	03.	Gunung Ibul	Indra Wijaya	
3	1674123256070001	Zoya Alike	PR	02	03.	Gunung Ibul	Indra Wijaya	
4	1674123456789101	Siti Ropiah	PR	09	06.	Gunung Ibul	Filma Aditya	
5	1674030307710003	Filma Aditya	LK	09	06.	Gunung Ibul		

Gambar 5.5 Tampilan Halaman Kelolah Data

5.1.3.5 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk

Pada tampilan halaman menu sirkulasi penduduk terdapat sub menu yang dapat di input yaitu sub menu data lahir, data meninggal, data pendatang, dan data pindah.



localhost/simadmgungunibul/index.php?page=data-lahir

SIM GUNUNG IBUL

PTGS1
Administrator

Dashboard

Kotak Saran

Kelola Data

Sirkulasi Penduduk

Data Lahir

Data Meninggal

Data Pendetang

Data Pindah

Kelola Surat

Kelola Laporan

Data Kelahiran

Tambah Data

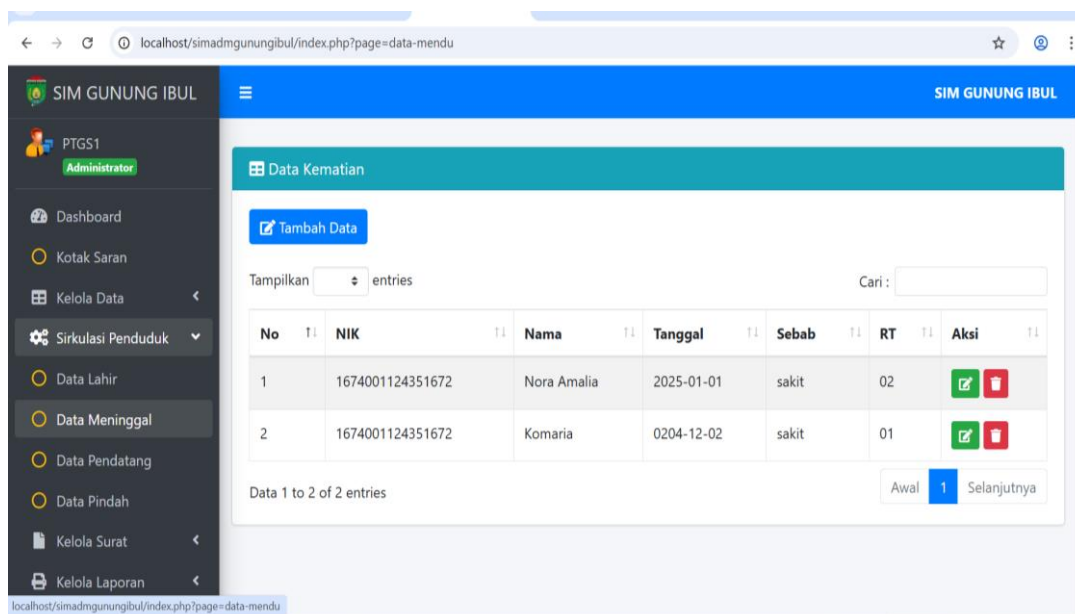
Tampilkan 5 entries

Cari :

No	Nama	Tgl Lahir	Jekel	RT	Keluarga	Aksi
1	Raniza	2025-02-22	PR	02	1674002314256710- Indra Wijaya	 
2	Tiana Andira	2025-02-20	PR	09	1674002314256712- Filma Aditya	 
3	Aldi Andrean	2024-12-27	LK	01	1674002314256700- Benny	 
4	Jensen	2025-05-15	LK	01	1674002314256712- Filma Aditya	 
5	Azkia	2025-02-22	PR	04	1674002314256712- Syamsyul	 

localhost/simadmgungunibul/index.php?page=data-lahir

Gambar 5.6 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk Data Lahir



localhost/simadmgungunibul/index.php?page=data-mendu

SIM GUNUNG IBUL

PTGS1
Administrator

Dashboard

Kotak Saran

Kelola Data

Sirkulasi Penduduk

Data Lahir

Data Meninggal

Data Pendetang

Data Pindah

Kelola Surat

Kelola Laporan

Data Kematian

Tambah Data

Tampilkan 2 entries

Cari :

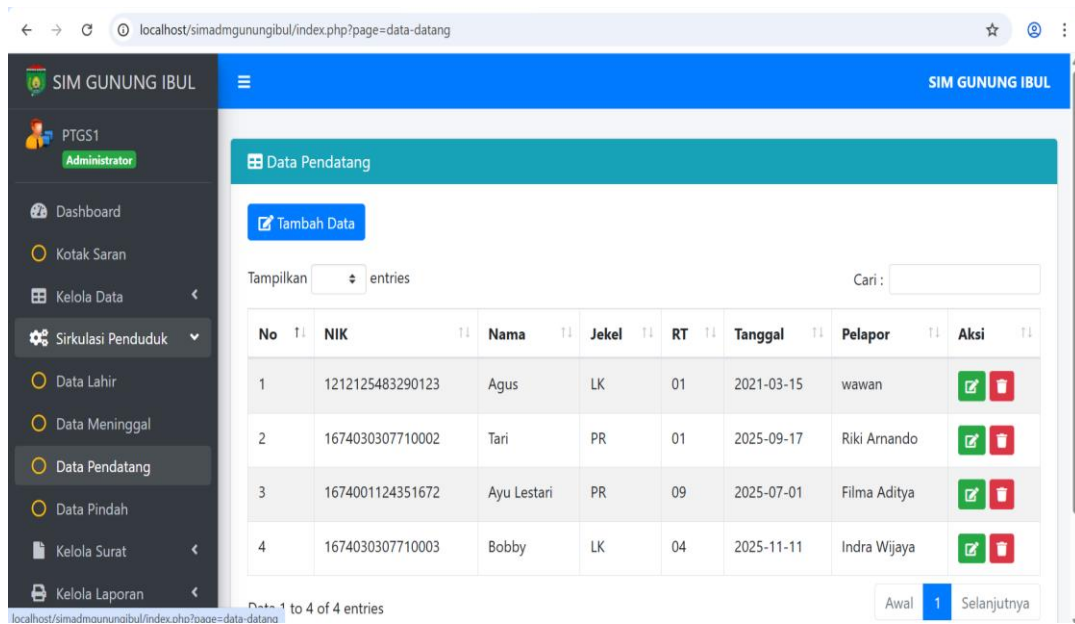
No	NIK	Nama	Tanggal	Sebab	RT	Aksi
1	1674001124351672	Nora Amalia	2025-01-01	sakit	02	 
2	1674001124351672	Komaria	0204-12-02	sakit	01	 

Data 1 to 2 of 2 entries

Awal 1 Selanjutnya

localhost/simadmgungunibul/index.php?page=data-mendu

Gambar 5.7 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk Data Meninggal



localhost/simadmgunungibul/index.php?page=data-datang

SIM GUNUNG IBUL

PTGS1
Administrator

Dashboard
Kotak Saran
Kelola Data
Sirkulasi Penduduk
Data Lahir
Data Meninggal
Data Pendatang
Data Pindah
Kelola Surat
Kelola Laporan

Data Pendatang

Tambah Data

Tampilkan 4 entries Cari :

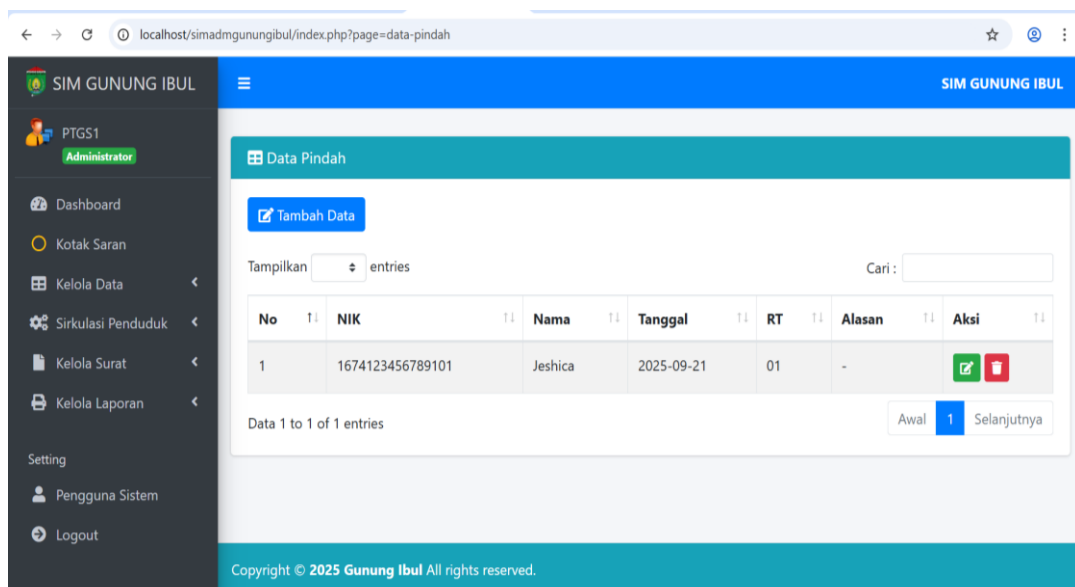
No	NIK	Nama	Jekel	RT	Tanggal	Pelapor	Aksi
1	1212125483290123	Agus	LK	01	2021-03-15	wawan	 
2	1674030307710002	Tari	PR	01	2025-09-17	Riki Armando	 
3	1674001124351672	Ayu Lestari	PR	09	2025-07-01	Filma Aditya	 
4	1674030307710003	Bobby	LK	04	2025-11-11	Indra Wijaya	 

Data 1 to 4 of 4 entries

Awal 1 Selanjutnya

localhost/simadmgunungibul/index.php?page=data-datang

Gambar 5.8 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk Data Pendatang



localhost/simadmgunungibul/index.php?page=data-pindah

SIM GUNUNG IBUL

PTGS1
Administrator

Dashboard
Kotak Saran
Kelola Data
Sirkulasi Penduduk
Kelola Surat
Kelola Laporan
Setting
Pengguna Sistem
Logout

Data Pindah

Tambah Data

Tampilkan 1 entries Cari :

No	NIK	Nama	Tanggal	RT	Alasan	Aksi
1	1674123456789101	Jeshica	2025-09-21	01	-	 

Data 1 to 1 of 1 entries

Awal 1 Selanjutnya

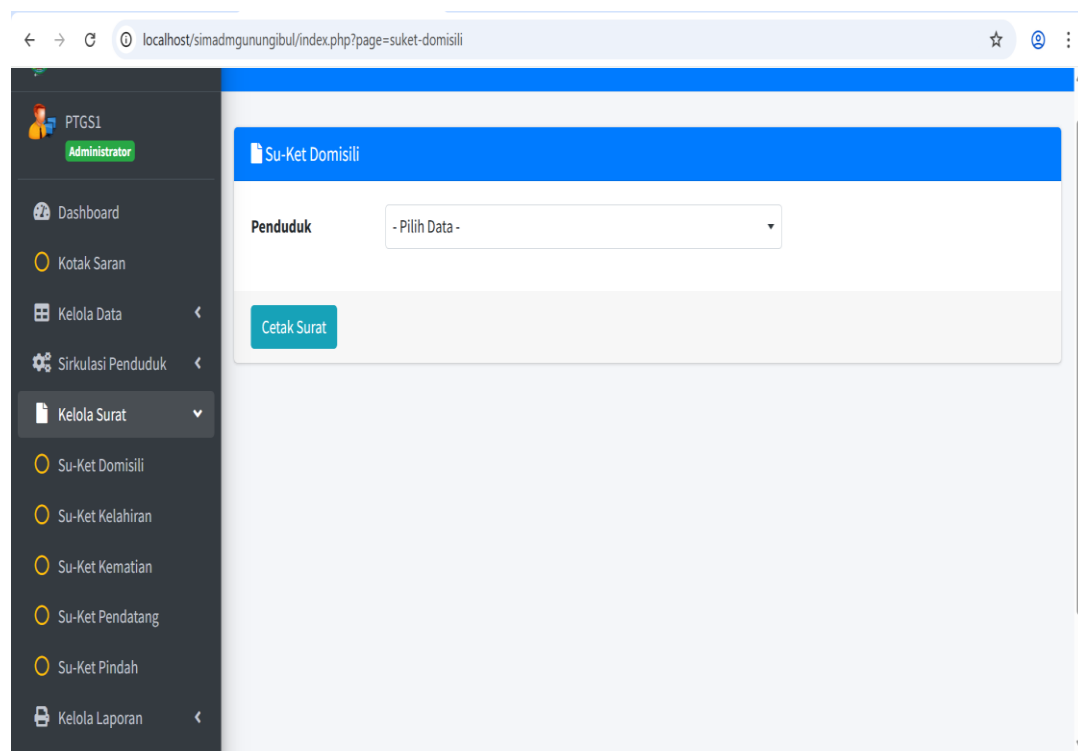
Copyright © 2025 Gunung Ibul All rights reserved.

Gambar 5.9 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk Data Pindah

5.1.3.6 Tampilan Halaman Kelola Surat

Pada tampilan halaman menu kelola surat terdapat sub menu yang dapat di input yaitu sub menu suket domisili, suket kelahiran, suket kematian, suket pendatang, dan suket pindah.

Pada menu kelola surat pengguna dapat langsung mencetak surat keterangan sesuai keinginan misalnya pengguna ingin mencetak surat keterangan domisili, maka pengguna dapat memilih data nama yang sudah di input pada data penduduk. Setelah itu surat akan terisi data yang diambil dari data penduduk, dan akan muncul pada format surat yang telah di atur pada sistem. Surat bisa langsung dicetak.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman Sirkulasi Penduduk

5.1.3.7 Tampilan Halaman Kelola Laporan

Pada tampilan halaman menu kelola laporan terdapat sub menu yang dapat di input yaitu sub menu data penduduk, sub menu data lahir, sub menu data meninggal, sub menu data pendatang, sub menu data pindah. Data tersebut bisa langsung dicetak.

LAPORAN DATA PENDUDUK
PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH
KECAMATAN PRABUMULIH TIMUR
LURAH GUNUNG IBUL

Periode: 2020

[Print](#)

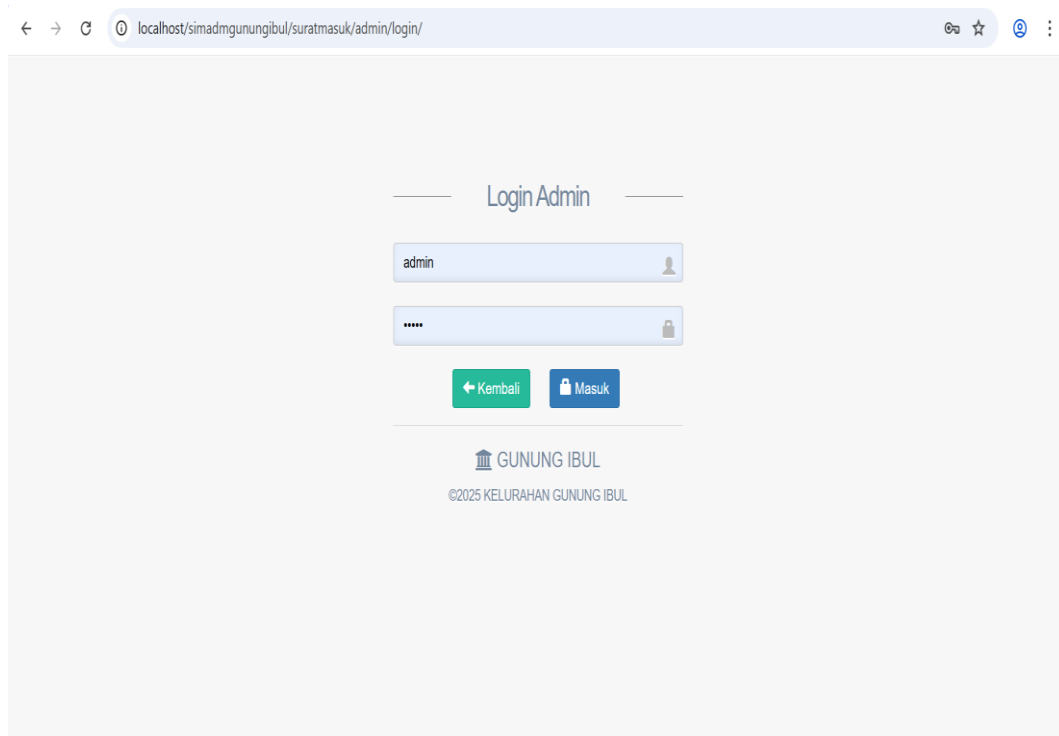
Tampilkan entries Cari:

No	NIK	Nama	JK	RT	RW	KELURAHAN
1	1674166209200001	Syamsul	LK	09	001.	Gunung Ibul
2	1674030307710003	Leha	PR	09	001.	Gunung Ibul
3	1674161402002006	Putri	PR	009	001.	Gunung Ibul
4	1674100200103004	Saipul	LK	004	002.	Gunung Ibul
5	167418192000210003	Ira	PR	004	002.	Gunung Ibul

Gambar 5.11 Tampilan Halaman Kelola Laporan

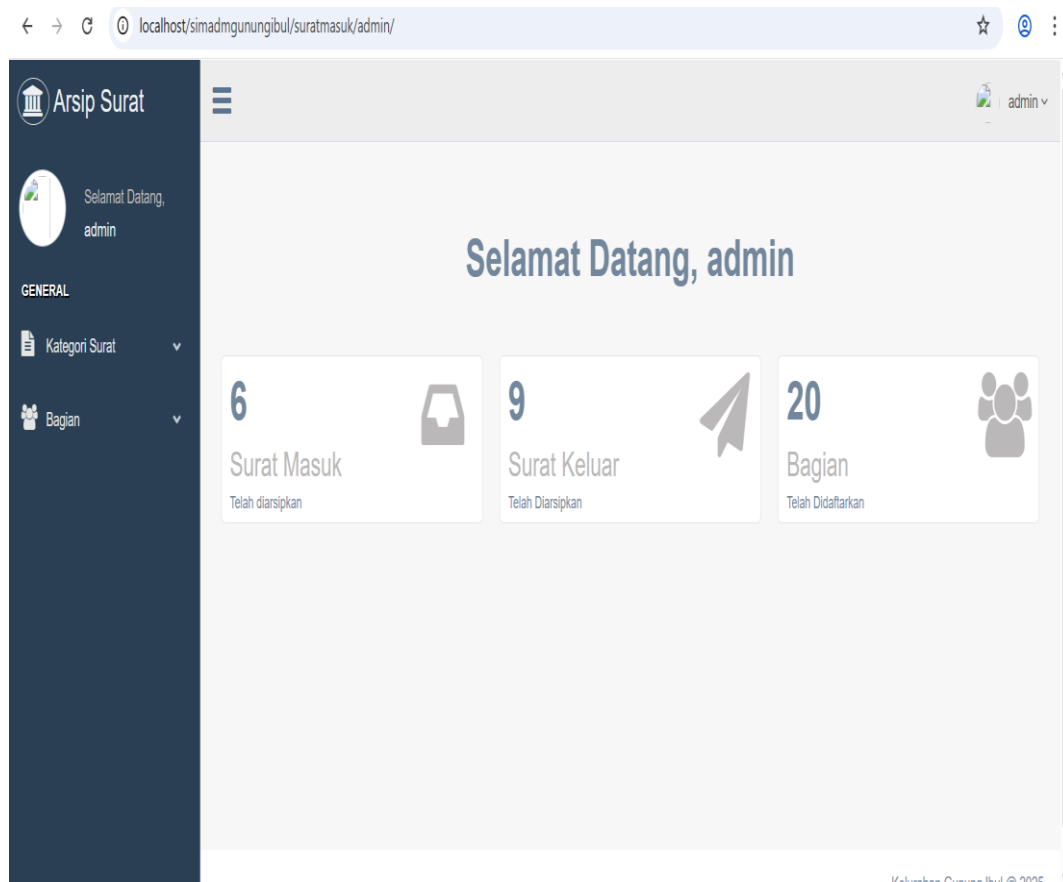
5.1.3.8 Tampilan Halaman Login Arsip Surat

Pada tampilan halaman awal yang dilihat pengguna saat pertama kali mengakses sistem informasi pencatatan administrasi Kelurahan Gunung Ibul. terdapat menu pilihan yaitu menu Administrasi Kependudukan dan menu Arsip Surat. Sama halnya seperti menu Administrasi Kependudukan jika pengguna akan masuk ke menu tersebut harus login terlebih dahulu, berikut ini tampilan login menu Arsip Surat:



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Login Arsip Surat

Jika berhasil login maka akan masuk kehalaman awal seperti gambar 5.13 dibawah ini.

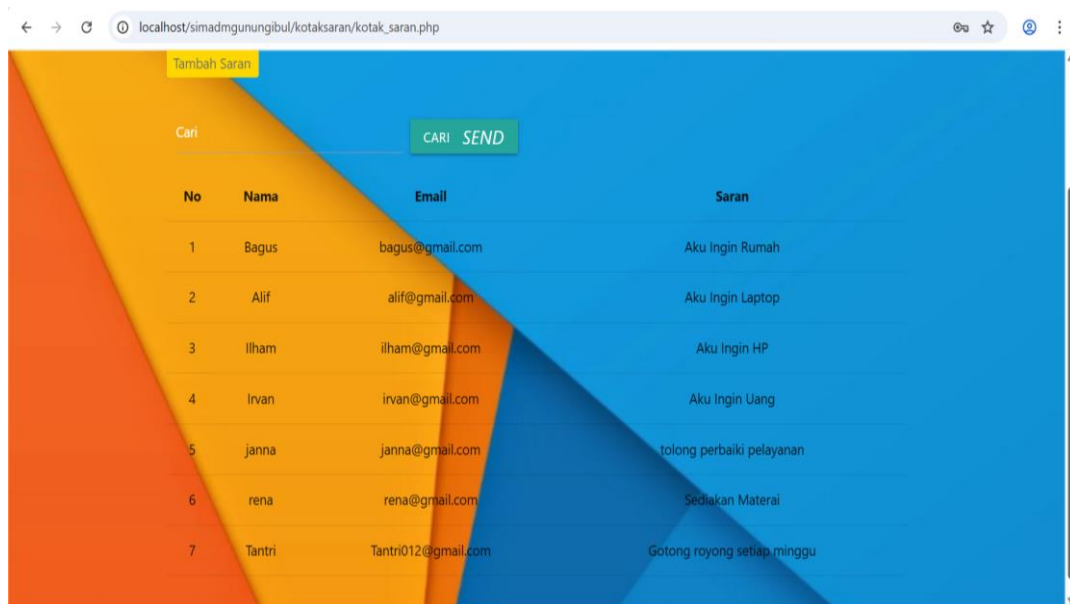


Gambar 5.13 Tampilan Halaman Awal Arsip Surat

Dapat dilihat pada tampilan ini terdapat menu surat masuk, menu surat keluar dan menu bagian yang dapat di kelola, seperti memasukan file berbentuk foto maupun pdf surat dan juga dapat di lihat, edit, dan di unduh.

5.1.3.8 Tampilan Halaman Kotak Saran

Pada tampilan halaman kotak saran dapat langsung di klik dan di isi. Kotak saran disediakan untuk meningkatkan inovasi dan pemecahan masalah dengan menyarankan solusi terkait kinerja pegawai di Kelurahan Gunung Ibul.

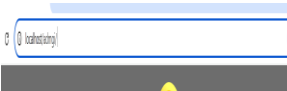
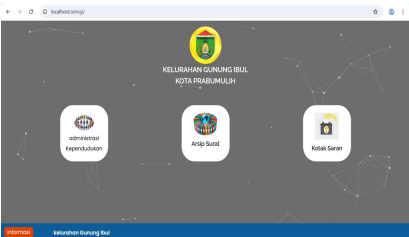
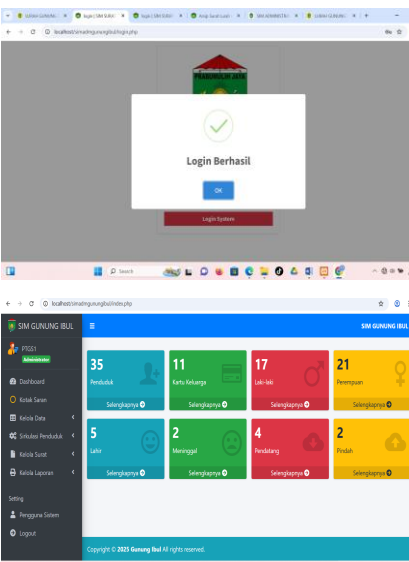


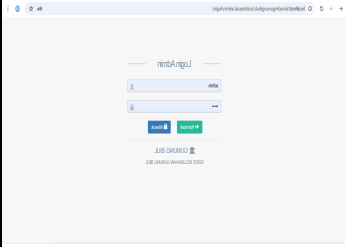
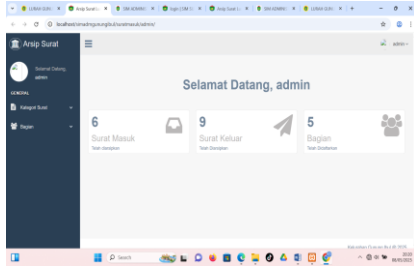
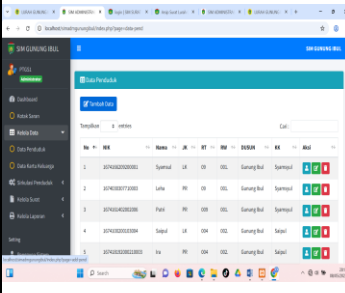
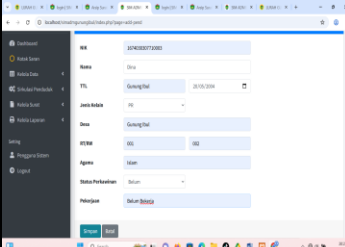
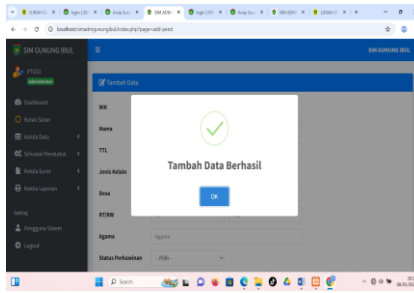
Gambar 5.14 Tampilan Halaman Kotak Saran

5.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas, serta untuk mengetahui kelemahan dari sistem yang akan dibangun pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan sistem tersebut.

Tabel 5.1 Tabel Pengujian Sistem *Blackbox*

No	Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil
	Mem buka Halaman awal melalui <i>localhost</i>	Masukkan url: http://localhost/admgi/ 	<i>Browser</i> akan menampilkan halaman awal 	<i>Valid</i>
	<i>Logi n</i> Adminis- trasi Kependu- dukan	Masukan <i>Username</i> dan <i>password</i> 	Menampilkan halaman <i>dashboard</i> 	<i>Valid</i>

	<i>Logi</i> <i>n arsip surat</i>	Masukan <i>Username</i> dan <i>password</i> 	Menampilkan halaman admin 	<i>Valid</i>
	Kelo la data penduduk	Input data penduduk  	Data penduduk berhasil ditambahkan 	<i>Valid</i>

	Kelola surat	Pilih data warga, dan cetak surat	Menampilkan Halaman surat yang siap dicetak	Valid
	Kelola Laporan	Pilih Laporan dan klik print	Menampilkan Halaman laporan yang siap dicetak	Valid

Berdasarkan hasil pengujian dengan skenario pengujian pada sample di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tujuan pembuatan sistem ini.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka pada penelitian ini dapat ditarik simpulan yaitu:

1. Pada Kantor Kelurahan Gunung Ibul dalam proses pencatatan administrasi masih dilakukan secara manual.
2. Proses penyimpanan data dari hasil unit kerja masing-masing masih menyimpan *file* dalam *folder* atau map besar.
3. Pada penyimpanan di perangkat komputer untuk mengakses informasi khususnya pencatatan administrasi membutuhkan waktu lama karena banyaknya berkas yang menumpuk dan tidak teratur dalam penyimpanan data.
4. Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul berbasis web ini dibangun menggunakan metode pengembangan *Rad* dengan model perancangan yaitu *UML*, pendukung alat

bantu perancangan yaitu *use case*, *activity diagram* serta *class diagram*, bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dan *database MySQL*.

5. Sistem Informasi Pencatatan Administrasi di Kelurahan Gunung Ibul berbasis web ini dibuat untuk mempermudah pihak Kelurahan Gunung Ibul dalam pencatatan dan mampu memberikan solusi untuk membantu pengolahan administrasi.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan, sistem ini kemungkinan masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan, maka penulis memberikan saran yaitu

1. Diharapkan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi ini dapat digunakan sebagai referensi untuk membuat aplikasi atau sistem serupa dan dikembangkan sehingga dapat digunakan sebagai media alternatif untuk kegiatan pada sistem pencatatan atau penyimpanan laporan yang biasanya masih menggunakan buku besar.
2. Dalam tampilan sistem masih sederhana, diharapkan agar peneliti selanjutnya untuk mengembangkan lagi desain dari sistem ini agar dapat lebih menarik. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat lebih baik lagi serta dapat penambahan proses atau fitur lupa *password*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R. (2021) “*Pemodelan UML Untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta*”. Jurnal Fasilkom 11(2)
- Alemina Henuk Kacaribu (2021) Pengantar Ilmu Administrasi. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Destriana, R. (2021). Diagram UML Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase “Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah.” Yogyakarta.
- Hamzah Raihan I F dan Apriade Voutama. 2023. “*Pengujian Black Box pada Aplikasi Database Perguruan Tinggi Dengan Teknik Equivalence Partitions*” Vol. 17 No. 1. (*Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*) [ISSN: 1978 – 5232; e – ISSN: 2527 – 337X]
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus.
Pada Po. Handoyo Berbasis Online. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan,
- K. Hidayatulloh, M. K. MZ, and A. Sutanti, “*Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro,*” J. Mhs. Ilmu Komput., vol. 1, no. 1, pp. 18–22, 2020, doi: 10.24127/.v1i1.122.

Meri Andani DKK.2021. “*Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan Desalecah Berbasis Web Menggunakan Php dan Mysql*”. JSIM (*Jurnal Sistem Informasi Mahakarya*) Vol. 4, No. 1 [ISSN: 2776-849X]

Prof. Dr. Agustinus Purna Irawan, IPM 2017. Perancangan dan Pengembangan Produk Manufaktur. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.

Sena Wijayanto,S.Pd., M.T, DKK 2024. Pengantar Teknologi Informasi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Tuti Susilawati DKK. (2020) “*Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan Php Dan Mysql*” JTIM (*Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*) Vol.3, No.1

Yunahar Heriyanto (2018) “*Perancangan Sistem Informasi Rental mobil Berbasis Web pada PT. APM Rent Car*”. Jurnal Intra-Tech Vol. 2, No.2 [ISSN: 2549-0222]



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Janna Navisyah Hendani Putri
 NIM : 2021210008
 PRODI : Sistem Informasi
 Fakultas : Ilmu Komputer
 Judul : Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul Kota Prabumulih
 Dosen Pembimbing II : Phinton Panglipur, S.kom., M.kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1.	05-12-24	BAB I	Revisi	Phil
2.	06-12-24	BAB I	Revisi	Phil
3.	09-12-24	BAB I	Revisi	Phil
4.	09-12-24	BAB I	ACC	Phil
5.	20-12-24	BAB II	Revisi	Phil
6.	07-01-25	BAB II	ACC	Phil
7.	09-01-25	BAB III	Revisi	Phil
8.	13-01-25	BAB III	ACC	Phil
9.	11-04-25	Bab IV	Revisi	Phil
10.	16-04-25	Bab IV	Pengkategorian selanjutnya si admin apa saja?	Phil
11.	21-04-25	Bab IV	ACC	Phil

Prabumulih,
Pembimbing II

CAJARAN:

1. Karna ini harus di bawa ke ketika ujian
2. Karna ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat ketuntasan maksimal 75 bimbingan per bab



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Janna Navisyah Hendani Putri
NIM : 2021210008
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Administrasi Studi Kasus Kelurahan Gunung Ibul Kota Prabumulih
Dosen Pembimbing II : Phinton Panglipur, S.T, M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
12	15-05-2025	Bab V	Gambar dibuat 1 lembar, 1 Gambar!!	Phin
13	23-05-2025	Bab V	ACC	Phin
14	03-06-25	Bab VI	Revisi	Phin
15	00-06-25	Bab VI	ACC	Phin
		Siap diujikan		Phin

Prabumulih, 21, November 2024
Pembimbing II

Phin
(Phinton Panglipur, S.T, M.Kom)

CATATAN:

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



**PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH
KELURAHAN GUNUNG IBUL**

Alamat Jln. Sumatera Nomor 01 RT 01/ RW 01 Kel. Gunung Ibul
Kode POS 31113

Prabumulih, 07 Januari 2025

Nomor : 800/02/KelLVIX/2025
Lampiran : 1 (satu) Berkas
Perihal : Permohonan Pegambilan Data

Yth. Ketua Program Studi Univ. Prabumulih
di-

Tempat

Sehubungan dengan adanya Surat dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Nomor: 052/FASILKOM/UNPRA/SI-S1/I/2025. Tanggal 06 Januari 2025 Perihal: Permohonan Pegambilan Data. Sehubungan dengan hal tersebut kami pihak Kelurahan Gunung Ibul memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Janna Navisyah Hendani
NIM : 2021210008
Program Studi : Sistem Informasi

Melakukan Pengambilan Data di Kelurahan Gunung Ibul untuk menyelesaikan skripsi.

Demikian disampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

DIKELUARKAN DI : GUNUNG IBUL
PADA TANGGAL : 07 - 01 - 2025

KELURAHAN GUNUNG IBUL

NY. FARIDA SH
Pejabat TK. I, HI.d
Nip. 19750505 200604 2 027

Wawancara Penelitian Di Kelurahan Gunung Ibul

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada informan yang memberikan kontribusi dan informasi dalam penelitian.

Pembahasan : Mengenai Aplikasi Sistem Informasi Pencatatan Administrasi pada Kelurahan Gunung Ibul

Tanggal Wawancara : 10 Desember 2024

Narasumber : Ibu Danti Fitriany, S.Km

Yang terhormat, Ibu Danti Fitriany, S.Km selaku Sekretaris Lurah Gunung Ibul. Saya Janna Navisyah Hendani Putri Mahasiswi Universitas Prabumulih yang sedang melaksanakan penelitian di Kelurahan Gunung Ibul, dan sudah disetujui oleh Lurah Gunung Ibul yaitu Ibu Ani Farida, SH untuk meneliti dan memperoleh data guna penyelesaian proposal skripsi. Kiranya Ibu bersedia memberikan waktu dan masukan atas penelitian yang saya lakukan.

Pertanyaan yang diajukan:

Peneliti : Apakah Kelurahan Gunung Ibul mempunyai Sistem Informasi Pencatatan Administrasi masih manual?

Narasumber : Sistem Informasi Pencatatan Administrasi masih manual dan belum ada aplikasi khusus untuk pencatatan administrasi.

Peneliti : Menurut Anda, apakah perlu dibangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Pencatatan Administrasi berbasis website?

Narasumber : Seiring dengan perkembangan teknologi, tidak ada salahnya apabila dibangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Pencatatan Administrasi berbasis website.

Peneliti : Apakah pengguna aplikasi perlu diberi pelatihan terlebih dahulu ?

Narasumber : Sebaiknya perlu dilakukan pelatihan terlebih dahulu.

Peneliti



(Janna Navisyah Hendani Putri)



(Dan Fitriy, S.Km)





**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

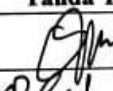
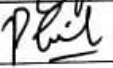
Lampiran 2

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

Nama : Janna Navisyah Hendani Putri
NIM : 2021210008
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

1. Perancangan Sistem Informasi pencatatan Administrasi studi kasus kelurahan gunung ibul kota prabumulih.

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Suhartini, S.Kom., M.Kom		
2. Phinton Panglupir, S.T., M.Kom		

Prabumulih, 28 November 2024
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

LEMBAR REVISI

Nama : Janna NAVISYAH
 NIM : 2021210008
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	tambahkan form saran pada fronted	
2	pe sesuaikan nama pada menu.	
3	perbaiki batasan mawakel	
4	hal pengrohan, hal persetujuan, Keabsahan karya Ilmiah	
5	(mawakel)	

Prabumulih, 11 Juli 2025
 Dosen Penguji

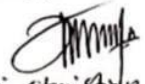

 Jerni Fandi, M.Kom

LEMBAR REVISI

Nama : Janna Navisya Hendani Putri
 NIM : 20212107008
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	polukr Usaca, Matrik kelas dua	1/1
2	Matrik penerapan huruf baru dan koreksi	1/1
3		
4	Sup dlm d	1/1
5		

Prabumulih, 11-07-2025
 Dosen Penguji


 Andi Christin M. H. M.

LEMBAR REVISI

Nama : Janna Navisya Hendani Putri
 NIM : 2021 21 0008
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Program	ny
2	↳ tampilan diperbaiki → Beranda	ny
3	- Gumpalan penghubung → Setor Menu & perbaikan	ny
4	- Kotak saran 3	ny
5	- login & pendaftaran & usecase.	ny

Prabumulih,
 Dosen Penguji

.....
 Fajri Yati, N.Kom.

ORIGINALITY REPORT

18%	10%	5%	13%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Student Paper

1 Submitted to STKIP Sumatera Barat
Student Paper

2 Submitted to IAIN Purwokerto
Student Paper

3 repository.unisbablitar.ac.id
Internet Source

4 media.neliti.com
Internet Source

5 Submitted to unimal
Student Paper

6 jurnal.kampuswiduri.ac.id
Internet Source

7 Submitted to IAIN Bengkulu
Student Paper

8 text-id.123dok.com
Internet Source

9 elib.pnc.ac.id
Internet Source

10 es.scribd.com
Internet Source

11 Submitted to State Islamic University of
Alauddin Makassar

2 1% 1%

%

1 1% 1%

1

% 1% < 1%

1 1% < 1%

%

Submitted to Universitas PGRI Palembang

12

Student Paper

< 1 %

13

repository.unpra.ac.id

Internet Source

< 1 %

14

portal.raharja.ac.id

Internet Source

< 1 %

15

www.coursehero.com

Internet Source

< 1 %

16

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

< 1 %

17

id.123dok.com

Internet Source

< 1 %

18

widuri.raharja.info

Internet Source

< 1 %

19

docplayer.info

Internet Source

< 1 %

20

eprints.umm.ac.id

Internet Source

< 1 %

Submitted to Universitas Sains Alquran

21

Student Paper

< 1 %

22

repository.umsu.ac.id

Internet Source

< 1 %

Submitted to Universitas Jenderal Achmad Yani

23

Student Paper

< 1 %

24

repository.radenfatah.ac.id

Internet Source

< 1 %

Submitted to Universitas Riau

25

Student Paper

< 1 %

26	eprints.ums.ac.id Internet Source	< 1 %
27	Submitted to Keimyung University Student Paper	< 1 %
28	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V Student Paper	< 1 %
29	pt.scribd.com Internet Source	< 1 %
30	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	< 1 %
31	123dok.com Internet Source	< 1 %
32	www.scribd.com Internet Source	< 1 %
33	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	< 1 %
34	repository.unsri.ac.id Internet Source	< 1 %
35	Submitted to UIN Ar-Raniry Student Paper	< 1 %
36	nonosun.staf.upi.edu Internet Source	< 1 %
37	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	< 1 %
38	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	< 1 %

jurnal.univbinainsan.ac.id

39

< 1 %

repository.usd.ac.id

40

Internet Source

< 1 %

Submitted to Pasundan University

41

Student Paper

< 1 %

42

M Hafiz Alhamda, Ananda Hadi Elyas, M. Arif Rahman. "Penerapan metode least square pada sistem forecasting persediann stok bakso kampoeng mas qirun berbasis website", DEVICE : JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, COMPUTER SCIENCE AND INFORMATION TECHNOLOGY, 2024

Publication

< 1 %

43

Submitted to Universitas Merdeka Malang

Student Paper

< 1 %

44

Submitted to Universitas Negeri Semarang

Student Paper

< 1 %

45

eprints.poltektegal.ac.id

Internet Source

< 1 %

46

forum.shiftdelete.net

Internet Source

< 1 %

47

mbahhjaringan.blogspot.com

Internet Source

< 1 %

48

repository.dinamika.ac.id

Internet Source

< 1 %

49

www.docstoc.com

Internet Source

< 1 %

50

Noer Azni Septiani, Retno Wati. "Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan

< 1 %

Dengan Metode Rapid Application Development Pada SMA Nusantara 1 Tangerang", Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi, 2021

Publication

51

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

< 1 %

52

Submitted to Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang

Student Paper

< 1 %

53

Submitted to Universitas Jambi

Student Paper

< 1 %

54

inba.info

Internet Source

< 1 %

55

upi-yptk.ac.id

Internet Source

< 1 %

56

Submitted to Konsorsium PTS Indonesia – Small Campus II

Student Paper

< 1 %

57

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

< 1 %

58

Submitted to Universitas Djuanda

Student Paper

< 1 %

59

repository.ub.ac.id

Internet Source

< 1 %

60

Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan

Student Paper

< 1 %

61

eprints.kwikkiangie.ac.id

Internet Source

< 1 %

62	Anita Anita, Nana Suarna. "PEMBERIAN PINJAMAN KREDIT SECARA ONLINE MELALUI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN THE SATISFICING MODEL DI PT. BFI FINANCE INDONESIA CIREBON", INTERNAL (Information System Journal), 2018 Publication	< 1 %
63	Submitted to Universitas Tadulako Student Paper	< 1 %
64	repositori.uin-alaudidin.ac.id Internet Source	< 1 %
65	repository.unama.ac.id Internet Source	< 1 %
66	Submitted to IAIN Bukit Tinggi Student Paper	< 1 %
67	Sinta Masruroh Sinta, Zaehol Fatah, Irma Yunita, Ach. Zubairi. "Sistem Informasi e-Arsip Surat Masuk Surat Keluar Berbasis Website", JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy, 2024 Publication	< 1 %
68	ejournal.unaja.ac.id Internet Source	< 1 %
69	library.palcomtech.com Internet Source	< 1 %
70	ojs.trigunadharma.ac.id Internet Source	< 1 %
71	repository.ubharajaya.ac.id Internet Source	< 1 %
72	repository.untag-sby.ac.id Internet Source	< 1 %

< 1 %

73

Submitted to IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik
Bangka Belitung

Student Paper

< 1 %

74

Rachmat Suryadithia. "RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SMP
ISLAM AL-FATAH DENGAN METODE
WATERFALL", Jurnal Infotech, 2020

Publication

< 1 %

75

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

< 1 %

76

begawe.unram.ac.id

Internet Source

< 1 %

77

eskripsi.usm.ac.id

Internet Source

< 1 %

78

mafiadoc.com

Internet Source

< 1 %

79

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

< 1 %

80

www.researchgate.net

Internet Source

< 1 %

81

indonesiaindonesia.com

Internet Source

< 1 %

82

www.kajianpustaka.com

Internet Source

< 1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off