

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* PADA KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jenjang Strata 1 Pada Jurusan Sistem Informasi**

Disusun Oleh :

FEMI MUTIARA

2021210031

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PRABUMULIH

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Kepala Desa
Sukarami

Diajukan Oleh : Femi Mutiara

NIM : 2021210031

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Prabumulih, Juni 2025

Pembimbing I,

Pembimbing II,


(Ariansyah, S.Kom., M.Kom)


(Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si)

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 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih**

Pada Tanggal, Juni 2025

Tim penguji :

Ketua Penguji : Suhartini, S.Kom.,M.Kom (.....)

Anggota Penguji I : Iwan Setiawan, S.Kom.,M.Kom (.....)

Anggota Penguji II : Jepri Yandi, S.Kom.,M.Kom (.....)

**Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih
Mengetahui, Dekan Fakultas Ilmu Komputer**

Andi Christian, S.Kom.,M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

ran 6

**SURAT PERNYATAAN
ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Femi Mutiara
Nim : 2021210031
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

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

rancang Bangun Website pada Kantor Kepala Desa Sukarame

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

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

Prabumulih, Juni 2025

Yang bersangkutan,



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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- **Dibalik lembaran ini, ada waktu yang hilang, tangis yang tertahan, dan lelah yang tak pernah diceritakan.**
- **Tiada keberhasilan tanpa perjuangan, tiada perjuangan tanpa pengorbanan orang tua.**

PERSEMBAHAN :

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan yang luar biasa berupa kesehatan dan karenanya akhirnya saya dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini maka pada kesempatan kali ini, akan saya persembahkan karya ini untuk :

1. Untuk Cinta peramaku Bapak Patra Adrius dan pintu surgaku Ibu Usmela Diana atas segala perjuangan jerih payah, dukungan, kasih sayang dan memberikan semangat dalam bentuk materi serta motivasi kepada penulis. Terimakasih sudah berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kehidupan yang layak untuk penulis hingga akhirnya penulis bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi ini.
2. Untuk adikku tersayang Fiorin Amira dan Fiora Mepa Istiqomah terimakasih juga buat doa dan dukungan kalian yang begitu luar biasa ikut serta dalam penyelesaian skripsi ini dan karena kalianlah penulis lebih semangat dalam menempuh impian yang diharapkan oleh kedua orang tua kita.
3. Kepada seluruh keluarga besar terimakasih telah memberikan perhatian dukungan dan semangat kepada penulis.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan arahan ilmu dari awal perkuliahan sampai saat ini.
5. Untuk sahabatku Merlianda Oktarina, Nessa Marshanda, Putri Saniyyah, Riski Dwi Anjani, Dan Lovita Terimakasih yang selalu membantuku mendengarkan keluh kesah ku baik suka maupun duka.
6. Teman-teman Sistem Informasi Kelas B yang selama ini telah saling membantu dan berbagi selama masa perkuliahan.
7. Dan terakhir seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yaitu Deni walaupun pertemuannya sangat singkat terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis menemani mendukung, menghibur dalam kesedihan mendengar keluh kesah dan memberikan semangat.

BIODATA MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Femi Mutiara
NIM	: 2021210031
Tempat Tanggal Lahir	: Sukarami, 27 Juni 2003
Alamat	: Desa Sukarami Kec.Rambang Kab.Muara Enim
HP/Telp	: 083846008351
E-mail	: femimutiara2527@gmail.com
Alamat orang tua	Desa Sukarami Kec.Rambang Kab.Muara Enim
Judul skripsi	: Rancang Bangun <i>Website</i> Pada Kantor Kepala Desa Sukarami

Demikian biodata ini saya buat dan saya bertanggung jawab atas kebenarannya

Prabumulih, Mei 2025

Femi Mutiara

Nim : 2021210031

ABSTRAK

Kantor Kepala Desa Sukarami merupakan Kantor Kepala Desa yang terletak di Desa Sukarami Kecamatan Rambang Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatra Selatan. Pada saat ini di kantor Kepala Desa Sukarami belum memiliki *website* Supaya semua orang dapat mencari tahu tentang Kantor Kepala Desa dimana saja tanpa harus datang ke Kantor Kepala Desa Sukarami untuk mencari tahu informasi seperti *profile* desa, history kegiatan – kegiatan desa, program desa, sturktur desa, sarana prasarana yang dimiliki desa serta informasi bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah *website* sehingga masyarakat lebih mudah mencari tahu tentang apa saja yang ada dikantor kepala desa sukarami. Metode Penelitian menggunakan metode deskriptif Kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka. Jenis data terdiri dari data kualitatif, serta sumber data terdiri dari data primer dan data sekunder metode pengembangan perangkat menggunakan metode *Rapid Application Depelopment (RAD)* Alat bantu perancangan sistem yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, dan *Activity Diagram website* ini dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *Database MySQL*.

Kata Kunci : *Website, PHP & MySQL, RAD, UML*

ABSTRACT

The Sukarami village head office is under the auspice of the village government which has an Organization structure the sukarami village head office is the village head office located in sukarami village, rambang district, muara enim regency, south Sumatra province. Currently, the sukarami village head office does not have a website so that everyone can find out about the village head office to find out information such as village profiles, history of village activities, village programs, village structures, infrastructure owned by the village, and information on social assistance from the government and regions. The purpose of this study is to build a website so that the community can more easily find out about what is in the sukarami village head office. The research method uses a descriptive qualitative method with data collection in the form of observation, interviews and literature studies. The type of data consists of qualitative data, and data sources consist of primary data and secondary data. The device development method uses the rapid application development method. The system design tools used are the care diagram class diagram the website uses the PHP and MySQL programming languages.

Keywords : Website, PHP & MySQL, RAD, UML

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan serta hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan mengambil judul “**RANCANG BANGUN WEBSITE PADA KANTOR KEPALA DESA SUKARAMI**”, ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi.

Dalam penyusunan Skripsi ini, berbagai pihak telah memberikan dukungan, arahan, dan masukan yang sangat berarti bagi peneliti. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Ibu Dr Yuniar, S.Si., M.Si. Selaku Rektor Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Universitas Prabumulih.
3. Bapak Ariansyah, S.Kom., M.Kom. wakil dekan sekaligus Selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan masukan kepada penulis dan bimbingan serta nasehat sehingga proses penulisan Skripsi ini berjalan dengan baik dan selesai.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Prabumulih.
5. Ibu Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan saya arahan masukan kepada penulis dan bimbingan serta nasehat sehingga proses penulisan Skripsi ini Berjalan dengan baik dan selesai.

6. Bapak Sumadi selaku Kepala Desa Sukarami yang telah memberikan penulis izin dalam pengambilan data tentang yang berkenaan dengan Kantor Kepala Desa.
7. Bapak Herman Diansyah, selaku Sekretaris Desa Sukarami yang telah berkenan memberikan informasi, data serta dukungan yang sangat diperlukan dalam penyusunan Skripsi ini.

Prabumulih, Mei 2025

Femi Mutiara

2021210031

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERYATAAN ORISINALITAS JUDUL.....	iv
MOTTO	v
BIODATA.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.6.1 Bagi Peneliti	4
1.6.2 Bagi Kantor Desa Sukarami.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.1 Pengertian Rancang Bangun	6
2.1.2 Pengertian Website	6
2.1.3 Pengertian <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	7
2.1.4 Pengertian <i>Xampp</i>	8
2.1.5 Pengertian <i>MySQL</i>	8

2.1.6 Pengertian Database.....	8
2.2 Penelitian Terdahulu	8
2.3 Kerangka Pikir	12
BAB III OBJEK DAN METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian	13
3.1.1 Sejarah Desa Sukarami.....	13
3.1.2 Visi dan Misi	16
3.1.3 Struktur Organisasi	17
3.1.4 Deskripsi Tugas	18
3.2 Metode Penelitian	21
3.2.1 Sumber Data	21
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data	22
3.2.3 Metode Pengembangan Sistem	25
3.2.4 Alat Bantu Perancangan	25
3.2.4.1 Use Case Diagram	26
3.2.4.2 Activity Diagram	28
3.2.4.3 Class Diagram	30
3.3 Pengujian Software	31
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Analisis Masalah	34
4.1.1 Analisis yang sedang berjalan	34
4.1.2 Use case yang sedang berjalan	35
4.2 Perancangan Sistem	37
4.3 Tujuan Perancangan Sistem	37
4.4 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan	37
4.4.1 Use Case Diagram Yang Diusulkan	37
4.4.2 Activity Diagram Yang Diusulkan	38
4.5 Perancangan Database	51
4.6 Perancangan Tampilan Antar Muka.....	55
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	
5.1 Implementasi	64

5.2 Implementasi Perangkat Lunak	64
5.3 Implementasi Perangkat Keras	65
5.4 Implementasi Basis Data	65
5.5 Implementasi AntarMuka.....	66
5.6 Pengujian Sistem	73

BAB V PENUTUP

6.1 Kesimpulan	78
6.2 Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	10
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	26
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	28
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	30
Tabel 4.1 Tabel <i>User</i>	51
Tabel 4.2 Tabel Halaman <i>Profil</i>	51
Tabel 4.3 Tabel Pengumuman	52
Tabel 4.4 Tabel Sambutan	52
Tabel 4.5 Tabel Berita	52
Tabel 4.6 Tabel Kategori	53
Tabel 4.7 Tabel Bantuan	53
Tabel 4.8 Tabel Program	54
Tabel 4.9 Tabel Sarana	54
Tabel 4.10 Tabel Galeri	55
Tabel 4.11 Tabel Kontak	55`
Tabel 5.1 Pengujian <i>Black Box</i>	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	10
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	26
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Yang Sedang Berjalan.....	36
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Yang Diusulkan	38
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login.....	39
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Profil.....	40
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pengumuman	41
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Sambutan	42
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Berita	43
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Kategori	44
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Bantuan.....	45
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Program	46
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Sarana	47
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Galeri	48
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Kontak	49
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i> Yang Diusulkan	50
Gambar 4.15 Perancangan Halaman <i>Front end</i>	56
Gambar 4.16 Perancangan Halaman <i>Login</i>	57
Gambar 4.17 Perancangan Halaman Admin.....	57
Gambar 4.18 Perancangan Halaman <i>Profil</i>	58
Gambar 4.19 Perancangan Halaman Pengumuman	58
Gambar 4.20 Perancangan Halaman Sambutan	59
Gambar 4.21 Perancangan Halaman Berita	59
Gambar 4.22 Perancangan Halaman Kategori	60
Gambar 4.23 Perancangan Halaman Bantuan.....	60
Gambar 4.24 Perancangan Halaman Program	61
Gambar 4.25 Perancangan Halaman Sarana	61

Gambar 4.26 Perancangan Halaman Galeri	62
Gambar 4.27 Perancangan Halaman Kontak	62
Gambar 5.1 <i>Database</i>	65
Gambar 5.2 Tampilan <i>Front End</i>	66
Gambar 5.3 Tampilan <i>Login</i>	67
Gambar 5.4 Tampilan <i>Home</i>	67
Gambar 5.5 Tampilan Halaman <i>Profil</i>	68
Gambar 5.6 Tampilan Pengumuman	68
Gambar 5.7 Tampilan Sambutan.....	69
Gambar 5.8 Tampilan Berita.....	69
Gambar 5.9 Tampilan Kategori.....	70
Gambar 5.10 Tampilan Bantuan	70
Gambar 5.11 Tampilan Program.....	71
Gambar 5.12 Tampilan Sarana.....	71
Gambar 5.13 Tampilan Galeri.....	72
Gambar 5.14 Tampilan Kontak.....	72

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi menjadi kebutuhan yang mendasar dalam mendukung berbagai aktivitas, termasuk di pemerintahan. Pembangunan desa saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi informasi, mulai dari yang paling sederhana seperti penggunaan telepon seluler sampai pada telepon pintar atau (*smartphone*) hingga pemanfaatan internet dengan berbagai fitur yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam melakukan aktivitas sehari-hari tidak hanya diperkotaan tetapi di pedesaan. Termasuk dalam perkembangan teknologi informasi adalah suatu studi perancangan, implementasi, pengembangan, dukungan ataupun manajemen sistem informasi dengan basis komputer, khususnya pada aplikasi *hardware* dan *softwar*(Hamdani, dkk, 2023:125). Teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak manfaat bagi kehidupan manusia salah satunya adalah dalam penyampaian informasi sehingga informasi yang disampaikan bisa diakses mudah oleh masyarakat desa.

Kantor Kepala Desa Sukarami adalah berada dibawah naungan pemerintahan desa yang memiliki struktur organisasi. Kantor Kepala Desa Sukarami merupakan Kantor Kepala Desa yang terletak di Desa Sukarami Kecamatan Rambang Kabupaten Muara Enim Provinsi Sumatra Selatan. Desa Sukarami memiliki jumlah jiwa yang mendiami wilayah ini berdasarkan hasil pendataan keluarga tahun 2021 adalah 2832 jiwa yang terdiri 140

11427 perempuan. Kepala keluarga berjumlah 730. Kemudian Desa Sukarami adalah salah satu dari 13 desa di Kecamatan Rambang Kabupaten Muara Enim dan Desa Sukarami memiliki luas tanah seluas 100 hektar, yang terletak disebelah utara berbatasan dengan desa tanjung dalam disebelah timur, barat dan selatan berbatasan dengan Desa Sugihan dan Air Keruh. Secara administrasi pemerintahan Desa Sukarami di bagi menjadi 3 dusun berdasarkan demografi Desa tahun 2017 dengan mata pencarian besar sebagai petani karet.

Pada saat ini di kantor Kepala Desa Sukarami belum memiliki *website* Supaya semua orang dapat mencari tahu tentang Kantor Kepala dimana saja tanpa harus datang ke Kantor Kepala Desa Sukarami untuk mencari tahu informasi seperti *profile* Desa, *history* kegiatan - kegiatan Desa, program Desa, sturktur Desa , sarana prasarana yang dimiliki Desa serta informasi bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah. Dalam penyampaian informasi pada Kantor Kepala Desa Sukarami masih melalui penggeras suara serta ditempelkan di kantor desa dengan harapan masyarakat akan membaca pengumuman tersebut tapi hanya sebagian kecil masyarakat menyempatkan diri untuk membacanya.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Rancang Bangun Website Pada Kantor Kepala Desa Sukarami**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penulis menemukan beberapa permasalahan yaitu :

1. Belum adanya *website* pada Kantor Kepala Desa Sukarami mengenai Desa seperti informasi *profile* Desa, *history* kegiatan-kegiatan desa, program Desa, sarana prasarana yang dimiliki Desa, dan bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah.
2. Proses penyampaian informasi masih bersifat manual yaitu diumumkan melalui pengeras suara dan ditempelkan informasi di Kantor Kepala Desa sukarami.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut ”Bagaimana Merancang Dan Membangun *Website* Pada Kantor Kepala Desa Sukarami?”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, agar peneliti ini dapat terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan dengan tujuan yang ditetapkan penulis hanya membatasi masalahnya *website* yang dibuat hanya publikasi *profile* desa, *history* kegiatan-kegiatan desa, program desa, sarana prasarana desa yang dimiliki desa dan bantuan sosial masyarakat seperti bantuan

sosial dari pemerintah maupun daerah kantor kepala desa sukarami data para staff kemudian struktur organisasi perangkat desa sejarah visi misi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat rancang bangun *website* pada kantor Kepala Desa Sukarami sehingga masyarakat lebih mudah mencari tahu tentang apa saja yang ada di kantor kepala desa sukarami.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat memahami secara langsung pembuatan rancang bangun *website* pada kantor kepala desa sukarami sekaligus mempelajari bahasa pemrograman berbasis *website* PHP dan *MySQL*.

1.6. 2 Bagi Kantor Kepala Desa Sukarami

Dengan adanya Penelitian ini, mempermudah para staff dan perangkat desa disana mengakses kegiatan apa saja yang sering dilakukan kantor kepala desa sukarami dan memberitahu pada masyarakat luas tentang *profile*, sejarah, visi misi desa, program desa, sarana prasarana yang dimiliki desa , kegiatan desa, dan bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah .

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun Sistematika Penulisan Skripsi ini sebagai berikut :

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang penjelasan umum dari permasalahan yang di bahas sehubungan dengan penyusunan Skripsi yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan beberapa teori yang mendukung dalam judul Skripsi penulis. Pendapat ini dari beberapa ahli yang diambil dari beberapa sumber buku, *e-book*, jurnal dan lain lain.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang objek dan metode penelitian membahas objek yang akan diteliti dan metode penelitian yang di lakukan.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, akan menganalisa permasalahan, sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem, perancangan *database*, dan perancangan antar muka *website*.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisi implementasi dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan, penerapan antar muka sebuah *website* yang telah dibangun, serta tahapan pengujian sistem.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap seluruh peneliti Skripsi ini yang akan membantu pembaca memahami isi melalui kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Pengertian Rancang Bangun

Menurut Abdur Rauf dan Agung (2021:27), “Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh “ .

Menurut Mulyanto, dkk (2020:70), “ Rancang Bangun (desain) adalah tahap dari setelah analisis dari siklus pengembangan sistem yang merupakan pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, serta menggambarkan bagaimana dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah” .

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan atau sistematisa untuk menciptakan atau memperbaiki suatu program atau aplikasi.

2.1.2 Pengertian Website

Menurut M Hamdan, dkk (2021: 31), “*Website* adalah kumpulan informasi atau kumpulan *page* yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu biasa menggunakannya selama terhubung secara *online* di jaringan *internet* “ .

Menurut Febrin Aulia Batubara (2021: 17), “*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk

menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan - jaringan “ .

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet.

2.1.3 Pengertian Hypertext *Preprocessor* (PHP)

Menurut Zul Rachmat, dkk (2024: 59), “ Hypertext *Preprocessor* (PHP) Adalah tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan *general purpose licences*. Bahasa pemrograman PHP sangat cocok dikembangkan dalam lingkungan *web* karena PHP bias diletakkan pada *script* HTML atau sebaliknya “ .

Menurut Prahasti, dkk (2022: 3), “ Hypertext *Preprocessor* (PHP) adalah suatu pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh *computer* yang bersifat *server - side* yang ditambahkan ke HTML “ .

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Hypertext *Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman *server - side* yang digunakan untuk pengembangan aplikasi *web*.

2.1.4 Pengertian *Xampp*

Menurut Parjito, dkk (2022:356), “*Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan komplikasi dari beberapa program “ .

Menurut Zunaibah Siregar, dkk (2021 : 31), “*Xampp* merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket “ .

Menurut Rihana, Iwan Setiawan, dan, Ariansyah, (2023 : 21), “*Xampp* adalah perangkat pembantu untuk menyimpan *file-file* yang diperlukan untuk membuat perancangan program “ .

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Xampp* adalah perangkat lunak *open source* yang berfungsi sebagai *web server* untuk mengembangkan dan merancang situs *web*.

2.1.5 Pengertian MySQL

Menurut Syaiful Bahri (2020 : 96), “*MySQL* adalah digunakan untuk untuk menyimpan berbagai data dalam *database* dan data - datanya dapat manipulasi sesuai yang diperlukan “ .

Menurut Rina Deviana Alit, Meri, dan Andri, (2020 : 17), “*MySQL* merupakan sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat , *multiuser* serta menggunakan perintah dasar *SQL* “ .

Menurut Adinda Febriyani Martanto (2023), “*MySQL* adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) *open - source* yang populer digunakan untuk mengelola dan menyimpan data “ .

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang bersifat *open source* .

2.1.6 Pengertian Database

Menurut Hasmia, Nirsal, dan Andi Jumardi (2022 : 27), “*Database* adalah

Kumpulan *file* yang dilengkapi dengan atribut dan *record* yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan menghasilkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna “.

Menurut M Riyan dirgantara, dkk (2023 : 301), “*Database* adalah kumpulan data terkait yang disimpan bersama dengan terkontrol untuk melayani satu atau lebih aplikasi secara optimal “ .

Berdasarkan Pengertian di atas bahwa dapat disimpulkan *Database* atau basis data adalah kumpulan data yang terorganisir dan disimpan secara elektronik.

2.2. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang telah dijadikan referensi dalam penelitian :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

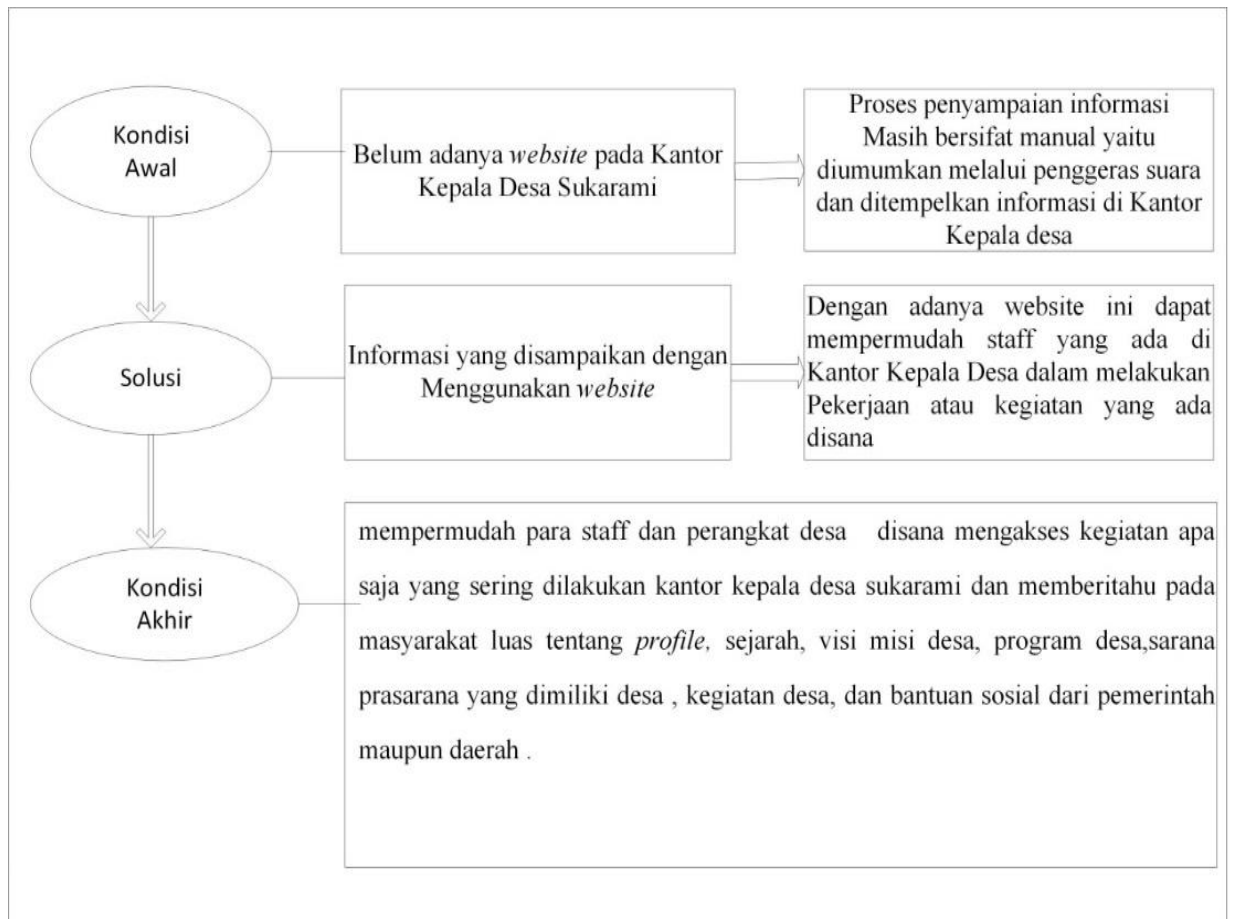
No	Nama Peneliti	Judul	Pembahasan	Perbedaan	Hasil
1.	Vitra Nindaria Paduge, (2024)	Rancang Bangun Website pada Kantor Desa Bancea Kecamatan Pamona Selatan Kabupaten Poso	Berbasis Website	Metode pengembangan sistem yaitu metode RAD	Dengan adanya <i>website</i> ini dapat membantu pemerintahan Kantor Desa Bances dalam memberikan informasi kepada masyarakat

2.	Krisno To Suli dan Nirsal, (2023)	Rancang Bangun sistem informasi Desa Berbasis <i>Website</i> (Studi Kasus Desa Walenrang)	Berbasis <i>Website</i>	Metode Pengembangan sistem yaitu metode RAD	Dengan adanya <i>Website</i> Desa dapat memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi pada Kantor Desa
3.	Windi Ovelta, (2023)	Rancang Bangun sistem informasi Berbasis <i>Website</i> pada Kantor Desa Marampan	Berbasis <i>Website</i>	Metode pengembangan sistem yaitu metode RAD	Dengan adanya <i>website</i> pada Kantor Desa Marampa dapat mempermudah pihak Kantor Desa dalam mengoperasikan sistem yang dibuat
4.	Nabila Putrikinanty, Anita Muliaawati S.Kom,MTI, dan Rio, (2021)	Perancangan sistem informasi Kantor Kepala Desa berbasis <i>Website</i>	Berbasis <i>Website</i>	Metode pengembangan sistem yaitu metode RAD	Dengan adanya <i>Website</i> ini dapat membantu admin dalam melakukan pengolahan data dalam pelayanan masyarakat dan dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi
5.	Destiana Putri, Windu Gata, Warjiyo, (2020)	Rancang Bangun <i>Website</i> Desa Demangharjo	Berbasis <i>Website</i>	Metode pengembangan sistem yaitu metode SDLC	Dengan adanya <i>website</i> Desa dapat membantu pelayanan Desa guna mempermudah proses pengenalan penyampaian informasi

Sumber : Data diolah oleh penulis (2024)

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka Pikir atau uraian pernyataan tentang konsep pemecahan masalah. Adapun kerangka pikir dari peneliti yaitu :



Sumber : Data diolah oleh penulis (2024)

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Keterangan Kerangka Pikir :

1. Kondisi awal : Belum adanya *website* pada Kantor Kepala Desa Sukarami sehingga proses penyampaian informasi masih bersifat manual yaitu diumumkan melalui pengeras suara dan ditempelkan informasi di Kantor Kepala Desa Sukarami.

2. Solusi : Informasi yang disampaikan dengan menggunakan *website* dan dengan adanya *website* ini dapat mempermudah para staff yang ada di Kantor Kepala Desa dalam melakukan pekerjaan atau kegiatan yang ada disana.
3. Kondisi akhir : mempermudah para staff dan perangkat desa disana mengakses kegiatan apa saja yang sering dilakukan kantor kepala desa sukarami dan memberitahu pada masyarakat luas.

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan tempat atau objek yang menjadi fokus dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan di Kantor Kepala Desa Sukarami, Kecamatan Rambang Kabupaten Muara Enim.

3.1.1 Sejarah Objek Penelitian

Adapun asal Kata Sukadane berasal dari bahasa melayu tua yaitu Kata Suke artinya Senang dan Dane artinya Berkumpul dikarenakan didusun padang bindu banyak gangguan binatang buas dan warga merasa takut diterkam binatang buas sehingga kalau berpergian selalu beriringan dan berkelompok-kelompok dan yang berjalan paling belakang mengambin duahe menggendong Pintu Rumah sebagai perisai dari gangguan binatang buas tersebut dan yang berjalan paling depan membuat senjata seperti Kujur, Keris, Pedang, Parang, dan lain-lain untuk menuju ketempat lain.

Beberapa tahun kemudian terjadi hal yang aneh di Sungai Rambang dekat pengkalan Puyang Junjungan Mude dan Daha Langit Pada saat ini makam tersebut masih ada. Menurut cerita, Puyang Junjungan Mude dan Daha Langit tidak mengizinkan warga dusun Sukadane mandi di hulu pengkalan puyang tersebut. Sehingga datanglah berupa banyaknya ikan Seluang di sungai Rambang hal ini tentu membuat penduduk dusun sangat senang melihat kejadian ini, sehingga mereka setiap hari mengambil ikan di sungai rambang, sampai akhirnya

mereka tidak menyadari bahwa tulang belulang ikan seluang yang mereka makan sudah menumpuk dan hal ini tentunya akan mendatangkan binatang lain berupa semut yang setiap hari semakin banyak dan besar yang disebut Semut gehebek daging sampai akhirnya ikan-ikan yang ada disungai tadi sudah semakin menipis dan merekapun sudah sangat sulit untuk mendapatkannya dan begitu pula dengan tulang-tulangnya juga semakin habis. Sehingga semut tersebut kelaparan sampai akhirnya mereka menyerang anak-anak dan orang tua, hal ini sangat mengkhawatirkan karena semut tersebut tidak mau pergi ketika diusir meskipun sudah banyak upaya yang mereka lakukan oleh kerie Dulkarap seperti Betenong, Upacara Adat, mendatangkan dukun dan lain-lain, sementara warga semakin berkurang hal ini membuat beliau mengambil keputusan untuk memindahkan dusun Suke dane ke tempat yang lebih baik dan aman dari gangguan semut tersebut, beliau pun mendapatkan petunjuk bahwa dusun harus dipindahkan ke seberang rambang, maka dipindahkanlah dusun Sukedane ke daerah di dekat sungai Cuho-cuho, disini kerie Dulkarap mengubah nama dusun Sukedane menjadi Sukar Rami, adapun nama Sukar Rami diambil dari kata Bahasa Melayu Tua yaitu Sukar artinya : Sulit dan Rami artinya Ramai dengan maksud agar semut – semut yang menyerang di Sukadane Sulit untuk datang Beramai-ramai karena harus menyeberangi sungai rambang terlebih dahulu yang berarus deras dan menghanyutkan.

Adapun yang memerintah di dusun sukar rami bernama Dulkarap, pada suatu hari beliau ingin membangun sebuah balai pertemuan secara gotong royong, namun berhubung masyarakat di dusun Sukar Rami sangat sedikit

sehingga pada saat akan menaikkan alang balai tidak terangkat ke atas maka sampai-sampai hamper putus asa sehingga beliau bernadzar apabila penduduk sukar rami bias lebih dari empat puluh buah rumah panggung beliau akan memotong kerbau dan mengganti nama Sukarami yang artinya” Suka / Senang dengan Keramaian di dekat Sungai Batang hari Suban dan sekarang telah menjadi Desa Tanjung Menang, saat itu kekuasaan pemerintahannya di pimpin oleh Kerio dengan Juru Tulisnya bernama Sambun sampai tahun 1890, kemudian karena wilayah tersebut sudah diketahui oleh penjajah Belanda lagi dan kesulitan mendapatkan Air Bersih ketika musim kemarau maka, Pemerintahan Kerio dan Penduduknya memutuskan untuk berpindah lagi ke Dusun Sukedane yang Berada di dekat Sungai Rambang Muara Pulau atau sering disebut Rambang Mentas.

Kemudian setelah masa Jabatan Pemerintahan Ropidin telah habis atau faktor usia tidak mendukung lagi, maka pemerintahan di serahkan kepada Dulkar dengan Juru Tulisnya Bernama Dulkarap beberapa tahun kemudian dalam kurun waktu $\pm$ Dua atau tiga periode dikarenakan adanya wabah penyakit berupa semut merah dan gangguan makhluk halus, Kerio Ropidin memutuskan pindah ke dusun ulu dekat sungai Cuho-cuho dengan nama Desa Sukarami, beberapa tahun kemudian pada tahun 1918 karena sering terjadi banjir terus-menerus dan mewabah penyakit muntaber warga banyak yang meninggal dunia, Kerio Dulkarap memutuskan pindah lagi kedusun yang sekarang didekat sungai toman diberi nama Sukarami, pindah lagi kedusun Sukarami yang pada Tahun 1918 sekarang dipimpin oleh Kerio Dulkarap yang pusat pemerintahannya berpusat ke kecamatan Karang Agung Kabupaten Liot dengan Juru Tulisnya Bernama

Hani. Karena Masa Jabatan Kerio Dulkarap Habis maka, tahun 1925-1932 dipimpin oleh Kerio Demesir dengan Juru Tulisnya Mat Usul yang pusat pemerintahannya berpusat ke Kecamatan Prabumulih dibawah oleh Pesirah dan Camat, karena di ulu sungai mengalami banjir terus menerus akhirnya penduduk berpindah lagi ke dusun Sukarami di seberang Sungai Toman.

Pada tahun 1925 Pemerintahan pada saat itu dipimpin oleh Pejabat Sementara (PJS) Kerio Usul, kepemimpinan Kerio Usul berpusat pada Camat Pesirah berlangsung Tahun 1932-1938 dan diganti oleh Kerio Hasin Anang yang Penggawe/ Kadus I bernama Abu Stan dan Penggawe /Kadus II Abu Naim dan Kadus III Bernama Gofar Tahun 1938-1948 masa Pemerintahan masih Dibawah kepemimpinan Kerio Hasin Anang ± 4 Periode berlangsung sampai Tahun 1982 masih dipimpin oleh Kerio Hasin Anang dengan Juru Tulisnya Romlan dengan Penggawe yaitu H.Cik Alam, setelah masa jabatan Hasin Anang habis maka diadakan lagi pemilihan Kepala Desa Jailani dengan Romlan dan dimenangkan oleh Kepala Desa Jailani pada Tahun 1982 – 1994 dengan Sekretarisnya Achamad Aini dan Kadus I Nangsori, Kadus II M. Saroh dan Kadus III bernama Martoyo. Desa Sukarami pada Saat itu masih di Kecamatan Rambang Lubai. Satu Periode kemudian karena masa Pemerintahan Jailani sudah habis maka di adakan Pemilihan Kepala Desa berikutnya dengan calon bernama Nangsori dengan Achamad Aini dan dimenangkan Nangsori dengan Sekretaris bernama Adril dan Kadus I Bernama “ Herman dengan Kadus II bernama Murtayo dan Kadus III bernama Basrudin selama satu Periode Tahun 1994 - 2002 setelah habisnya masa jabatan Kepala Desa Nangsori, maka diadakan lagi pemilihan Kepala Desa Nedi

Hermanto dengan Nangsori dan dimenangkan oleh Kepala Desa Nedi Hermanto dengan Sekretarisnya bernama Arjoni dan Kadus I Samsul Bacry dengan Kadus II selama satu Periode, tahun 2002-2007, dan pada masa jabatan Nedi Hermantoinilah terjadi Pemekaran wilayah Kecamatan dari Rambang Lubai menjadi Kecamatan Rambang, dan dizaman Kepemimpinan Nedi Hermanto ini pula Desa Sukarami mengalami pemekaran, yaitu dusun III Air Keruh menjadi Desa Persiapan Air Keruh Kecamatan Rambang pada Tahun 2007. Setelah masa jabatan kepemimpinan Nedi Hermanto habis maka diadakan lagi pemilihan kepala desa yaitu Mat Nedi dengan Mulyadi dan dimenangkan oleh kepala desa Mat Nedi dengan Perangkat desa sebagai Sekretaris Arjoni dan Kadus I Darmansyah dan Kadus II bernama Rozali Tahun 2007 – 2013, kemudian selesai masa jabatan Mat Nedi karena pada waktu itu mengalami Transisi untuk pemilihan Kepala Desa Serentak maka dipimpin oleh Pejabat Kepala Sementara (PJS) Arjoni setelah diadakan pemilihan Kepala Desa Serentak yang pada waktu itu pemilihan Kepala Desa antara Herman dengan Sumadi yang dimenangkan oleh Kepala DesaHerman dengan Sekretarisnya Arjoni dan Kadus I bernama Radius Purandi, Kadus II bernama Sryantomo Periode Tahun 2016 - 2021. Kemudian Setelah masa jabatan kepemimpinina Herman habis maka di angkat sebagai PLH yaitu Herman Diansyah selama 2 (dua) Bulan dan diadakan lagi pemilihan Kepala Desa untuk Periode 2021 – 2027 yaitu Herman dengan Sumadi dan dimenangkan oleh Sumadi dengan Perangkat desa sebagai Sekretaris Herman Diansyah dan Kadus I Radius Purandi dan Kadus II bernama Sryantomo dan Kadus III Rahman.

Inilah Sejarah Asal-usul Desa dan Kepemimpinan Desa Sukarami Kecamatan Rambang Kabupaten Muara Enim sampai sekarang.

3.1.2 Visi dan Misi Kantor Kepala Desa Sukarami

1. Visi

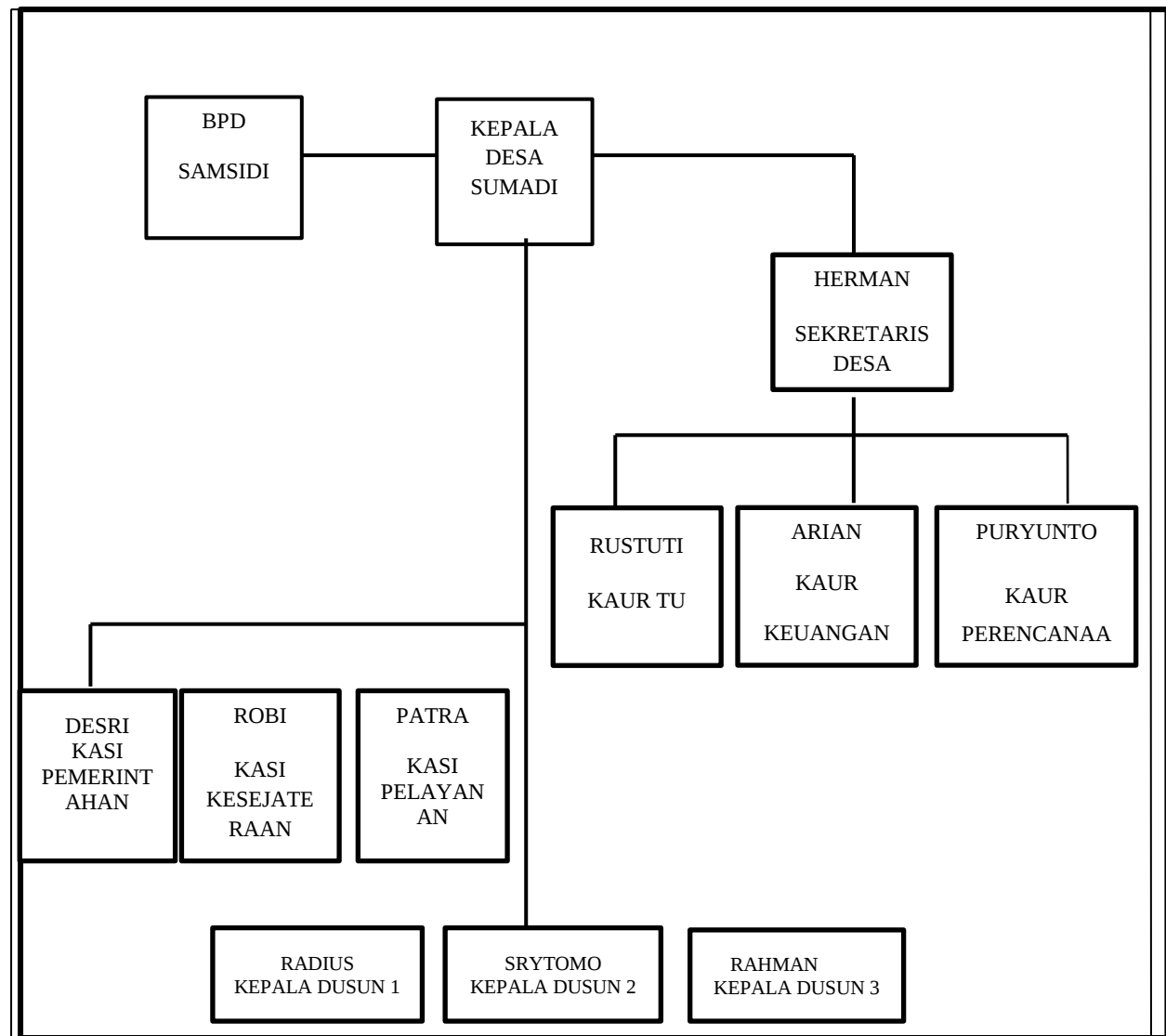
Terwujudnya masyarakat Desa Sukarami yang agamis, maju, adil, cerdas, berbudaya, berakhlak dan sejahtera.

2. Misi

Adapun misi Desa Sukarami dalam upaya mencapai visi tersebut sebagai berikut

1. Mengoptimalkan penyelenggaraan pemerintahan Desa yang transparan, jujur, adil dengan pengambilan keputusan yang cepat dan benar sesuai dengan JUKNIS , JUKLAK dan peraturan yang berlaku .
2. Mewujudkan kondisi masyarakat yang aman, tertib, rukun dan damai dalam kehidupan bermasyarakat dengan berpegangan teguh terhadap prinsip – prinsip agama adat istiadat .
3. Meningkatkan profesionalitas dan mengaktifkan seluruh Perangkat Desa serta menjalin kerja sama yang baik dengan BPD dan lembaga - lembaga Desa.
4. Mewujudkan terealisasinya segala anggaran dan bantuan Desa seperti dana PKK , karang taruna, lembaga - lembaga Desa dan yang lainnya.
5. Mengedepankan asas musyawarah mufakat dan kejujuran dalam segala kegiatan perencanaan pelaksanaan pembangunan Desa.
6. Mewujudkan sarana dan prasarana Desa yang memadai.

3.1.3 Struktur Organisasi Perangkat Desa Sukarami



Sumber : Kantor Kepala Desa (2024)

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perangkat Desa

3.1.4 Deskripsi Tugas

Adapun tugas dari tiap - tiap jabatan yang ada pada Kantor Kepala Desa Sukarami sebagai berikut :

1. Nama jabatan : Kepala Desa

- a. Kepala Desa berkedudukan sebagai pemerintahan yang memimpin Desa yang memimpin, menyelenggarakan pemerintahan Desa, pembinaan masalah pertahanan, pembinaan ketentraman dan ketertiban, melakukan upaya perlindungan masyarakat, administrasi kependudukan dan penataan wilayah.
- b. Melaksanakan pembangunan seperti pembangunan sarana dan prasarana perdesaan dan membangun bidang pendidikan dan kesehatan.
- c. Pembinaan masyarakat, seperti melaksanakan hak dan kewajiban masyarakat, partisipasi masyarakat.
- d. Menjaga hubungan kemitraan dengan lembaga masyarakat dan lembaga lainnya.

2. Badan Permusyawaratan Desa (BPD) adalah lembaga perwakilan masyarakat Desa yang berfungsi sebagai mitra kepala desa dalam membuat peraturan desa, menampung aspirasi masyarakat, dan mengawasi jalannya pemerintahan desa.

3. Sekretariat Desa

- a. Sekretariat desa bertugas untuk membantu tugas kepala desa dalam bidang administrasi pemerintahan.
- b. Melaksanakan urusan ketatausahaan, urusan umum, urusan keuangan, urusan perencanaan.

- c. Melaksanakan buku administrasi desa sesuai dengan bidang tugas sekretaris desa atau sesuai dengan keputusan kepala desa.
 - d. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh kepala desa dan pemerintahan yang lain.
4. Kaur TU dan Umum Kaur umum berkedudukan sebagai staff sekretariat.
- a. Menyiapkan rapat - rapat.
 - b. Menyediakan prasarana perangkat desa dan kantor.
 - c. Melaksanakan pelayanan umum.
5. Kaur Keuangan
- a. Bertugas dalam pengurusan administrasi keuangan.
 - b. Bertugas dalam administrasi sumber – sumber pendapatan dan pengeluaran
 - c. Bertugas memverifikasi administrasi keuangan, penghasilan desa perangkat desa, BPD dan lembaga pemerintahan lainnya.
6. Kaur Perencanaan
- a. Mengkoordinasi urusan perencanaan desa.
 - b. Menyusun rencana pembangunan jangka menengah desa dan rencana kerja pemerintahan desa.
 - c. Menyusun laporan kegiatan.
7. Kasi Pemerintahan
- a. Kepala seksi pemerintahan berkedudukan sebagai unsur pelaksana teknis bidang pemerintahan.
 - b. Melaksanakan pembinaan masalah kependudukan.
 - c. Melaksanakan pendataan dan pengelolaan profil.

- d. Bertugas membantu kepala desa sebagai pelaksana tugas operasional di bidang pemerintahan.

8. Kasi Kesejahteraan

- a. Membantu kepala desa dalam melaksanakan tugas operasional di bidang kesejahteraan
- b. Melaksanakan pembangunan di bidang pendidikan dan kesehatan
- c. Melaksanakan pembinaan pelayanan keluarga berencana dan bantuan sosial.

9. Kasi Pelayanan

- a. Kepala kasi pelayanan berkedudukan sebagai unsur pelaksana teknis di bidang operasional.
- c. Pelayanan kepada masyarakat
- d. Bertugas melakukan peningkatan upaya partisipasi masyarakat.
- e. Bertugas untuk penyuluhan dan memotivasi masyarakat terhadap pelaksanaan hak dan kewajiban.

10. Kepala Dusun atau Kadus

- a. Kepala dusun sebagai unsur satuan tugas kewilayahan yang bertugas membantu kepala desa dalam melakukan tugas wilayahnya.
- b. Mengawasi pelaksanaan pembangunan di wilayahnya.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Tamaulina Br dkk, (2024 : 1), metode penelitian merupakan upaya untuk menyelidiki dan menggali suatu permasalahan dengan menggunakan

metode ilmiah secara cermat dan teliti. Metode yang digunakan untuk menyusun Skripsi ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif adalah penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena, kejadian, atau keadaan secara sosial, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa manusia.

Menurut Sugiyono (2022), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti sebagai instrumen.

3.2.1 Sumber Data

Berikut ini sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian Skripsi yaitu sebagai berikut :

1. Data Primer

Sumber data primer dalam Skripsi ini merupakan data yang diperoleh langsung dari informasi yaitu kepala desa dan sekretaris desa Sukarami yaitu bapak Sumadi selaku kepala desa dan bapak Herman Diansyah selaku sekretaris desa.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung informasi primer yang diperoleh baik dari dokumen, buku bacaan, internet maupun observasi.

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung pada objek penelitian yaitu Kantor Kepala Desa Sukarami.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data secara langsung dengan cara melakukan Tanya jawab dengan narasumber, penelitian melakukan wawancara dengan bapak kepala desa bapak sumadi selaku kepala desa dan bapak herman diansyah selaku Sekretaris Desa Sukarami mengenai masalah yang dialami

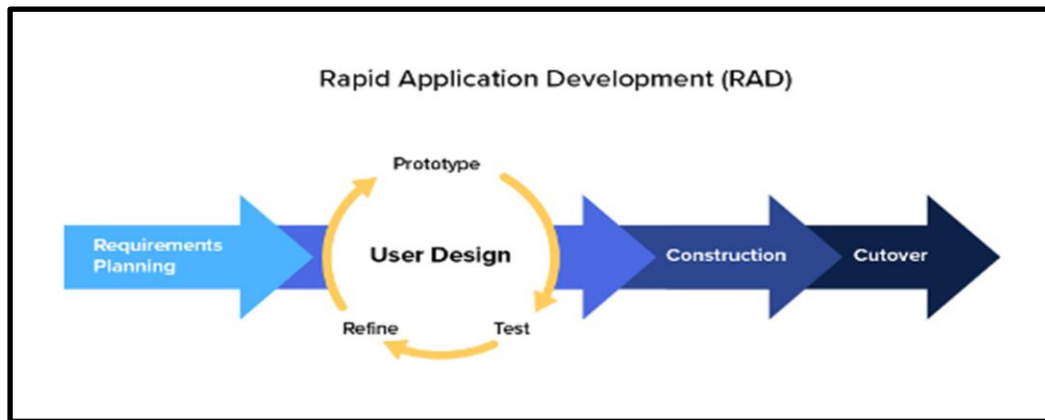
3. Studi Pustaka

Di dalam studi pustaka ini penulis ini, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diambil dari berbagai sumber dari buku, jurnal, skripsi serta dokumen yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

3.2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah kerangka kerja atau serangkaian proses yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, menguji dan memelihara perangkat lunak. Pada penelitian ini, dalam membuat sebuah *website* pada Kantor Kepala Desa, Penulis menggunakan metode pengembangan *Rapid Application Development*. *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 Appcation Development (RAD)* karena pendekatan ini memiliki kelebihan, diantaranya adalah : siklus pengembangan lebih pendek, lebih fleksibel, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta dapat menekan

kemungkinan kesalahan. Nurma Hidayat dan Kusumawati (2021 : 10). Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan - tahapan tersebut.



Sumber : Dodi Muhammad iqbal (2023)

Gambar 3.2 Rapid Application Development (RAD)

Pada metode pengembangan ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. *Requirement Planning*

Pada fase ini melakukan sebuah analisis dengan cara berdiskusi dengan calon pengguna untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan berdasarkan masalah yang terjadi terkait perancangan sistem yang akan dibuat. Pada tahapan mengidentifikasi kebutuhan ini, dilakukan analisa kebutuhan sistem dengan cara wawancara dan observasi dengan pihak Kantor Kepala Desa Sukarami mengenai Kantor Kepala Desa Sukarami serta pengumpulan kebutuhan seperti data - data yang terkait. Pada Kantor Kepala Desa Sukarami ini dalam proses penyimpanan history kegiatan - kegiatan Desa, program desa, struktur desa, sarana prasarana yang dimiliki desa serta informasi bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah masih disampaikan melalui penggeras suara serta

ditempelkan di Kantor Desa. Sistem ini memiliki kekurangan karena hanya sebagai kecil masyarakat yang menyempatkan diri membaca membacanya atau mendengarkannya . dalam fase ini berfokus pada hasil analisis kebutuhan sistem yang dapat memberikan solusi atas masalah yang sedang dialami oleh calon pengguna.

2. *User Design*

Fase *Use Design* adalah fase dimana pengembang merancang atau memperbaiki sistem yang sudah ada. Pengembangan bekerja sama dengan pengguna dalam melakukan desain sistem informasi yang akan dirancang. Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem seperti *input* (masukan), *output* (keluaran) dari sistem yang telah diusul kan. Pada proses perancangan ini penulis menggunakan bahasa pemograman *php* untuk *database* menggunakan *MySQL* serta *Xampp* sebagai *server*. Selain itu untuk aplikasi Kantor Kepala Desa Sukarami ini menggunakan alat bantu perancangan berupa *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*. Hasil kerja sama nantinya berupa gambaran alur kerja sistem yang dirancang.

3. *Construction*

Pada fase ini merupakan fase implementasi dari hasil fase sebelumnya (desain pengguna). Setelah semuanya disetujui maka dilanjut untuk dilakukan kontruksi (*coding sistem*) atau pembangunan berdasarkan sistem - sistem baru yang akan dibuat.Setelah selesai dan di uji coba kemudian akan diperkenalkan kepada calon pengguna atau organisasi.

4. Cutover

Fase terakhir adalah tahapan peralihan sistem yang telah dirancang sebelum sistem informasi yang telah dirancang diberikan kepada pengguna tidak terjadi kesalahan saat dijalankan dan memastikan adanya pergantian sistem yang baru terhadap sistem sebelumnya.

3.2.4 Alat bantu perancangan

Perancangan sistem dilakukan agar memberikan gambaran alur proses yang terjadi pada sistem yang dibuat. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai alat bantu perancangan.

3.2.4.1 UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) Merupakan yaitu suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi *UML* yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem software (Fitrindha Nurwulan dan M . ibnu choldun, 2020). *UML (Unified Modeling Language)* merupakan perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan – permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih muda dipelajari dan dipahami (Sandro Alfeno, dkk 2020) .

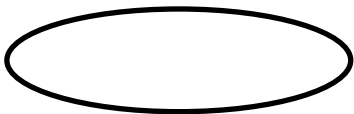
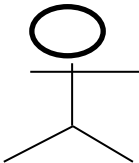
Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah sekumpulan diagram yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. Diagram – diagram yang terdapat dalam pemodelan *UML* diantaranya yaitu :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan model diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan *requirement* fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem(Stevan corry dan Adhie, 2022) .

Use Case Diagram merupakan diagram untuk menggambarkan seluruh aktifitas yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang penggunanya (Liza Rozana dan Rahmat Musfikar, 2020) . Berikut ini merupakan simbol – simbol yang terdapat dalam *Use Case Diagram*

Tabel 3.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsi yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit dan actor.
<i>Aktor /Actor</i> 	Orang proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi
<i>Asosiasi/ Association</i> 	Merupakan kesatuan eksternal yang berinterkasi dengan sistem.
<i>Ekstensi/ Extend</i> <<extend>> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>Use Case</i> tambahan.

<i>Generalisme/ Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antar dua buah Use Case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.
<i>Include/ Use Case</i> 	Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> , dimana <i>Use Case</i> yang ditambkan memerlukan <i>Use Case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

Sumber data : Redaksi (2022)

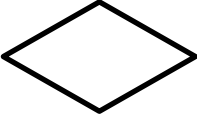
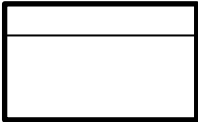
2. Activity Diagram

Activity Diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Logika prosedural, proses bisnis, dan aliran kerja suatu bisnis yang dengan mudah dideskripsikan dalam *Activity Diagram* (Annisa Paramitha, 2020).

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dilakukan adalah oleh sistem (Kadarsih dan Sony Andrianto, 2022).

Berikut ini merupakan simbol – simbol yang terdapat pada *Activity Diagram*.

Tabel 3.2 Simbol Activity Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Status Awal/Initial	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal;
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan/Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan/join	Penggabungan dimana yang lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Merupakan organisasi basis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : Annisa Paramitha (2020)

3. Class Diagram

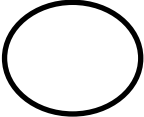
Class Diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam *UML* menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek. *Class Diagram* disebut disebut jenis diagram struktur karena menggambarkan apa yang harus ada dalam sistem yang

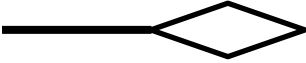
dimodelkan dengan berbagai komponen (Muhammad fahriza dan hari purwanto, 2020).

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek, *Class Diagram* menggambarkan keadaan sesuatu sistem.

Berikut ini merupakan simbol - simbol yang terdapat dalam *Class Diagram*

Tabel 3.3 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada Struktur <i>System</i> .
Antarmuka/ <i>Interface</i>  Nama_<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>Interface</i> .
Asosiasi/ <i>Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/ <i>Directed</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakana oleh kelas yang lainnya, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna

	generalisasi- spesialisasi (umum – khusus).
Kebergantungan 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/ Aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.

Sumber : Dian cipta cendikia (2021)

3.2.5 Pengujian Software

Pengujian *Software* adalah proses untuk mengevaluasi dan memverifikasi bahwa perangkat lunak atau aplikasi berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *black-box*.

Black box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang penting untuk memastikan fungsionalitas aplikasi sesuai dengan spesifikasi (Stevanu dika pratama dkk, 2023). Tahapan – tahapan black box testing yaitu :

1. Memahami spesifikasi perangkat lunak.
2. Menentukan *input* dan *output* perangkat lunak.
3. Membuat kasus uji.
4. Menjalankan kasus uji.
5. Membandingkan *output* yang dihasilkan.
6. Mencatat dan memperbaiki.
7. Mengevaluasi hasil pengujian.

BAB IV

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

Analisis Masalah adalah proses sistematis untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengevaluasi suatu masalah dengan tujuan menemukan akar penyebabnya serta merumuskan solusi yang tepat.

Berdasarkan observasi penulis di Kantor Kepala Desa Sukarami terdapat beberapa kendala yaitu belum adanya *website* dan proses penyampaian informasi manual yang diumumkan melalui penggeras suara dan ditempelkan informasi di Kantor Kepala Desa Sukarami. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, antara lain:

1. Belum adanya *website* pada kantor kepala desa sukarami mengenai desa seperti informasi *profile* desa, *history* kegiatan-kegiatan desa, program desa, dan sarana prasarana yang dimiliki desa, dan bantuan sosial dari pemerintah maupun daerah.
2. Proses penyampaian informasi masih bersifat manual yaitu diumumkan melalui penggeras suara dan ditempelkan informasi di kantor kepala desa sukarami.

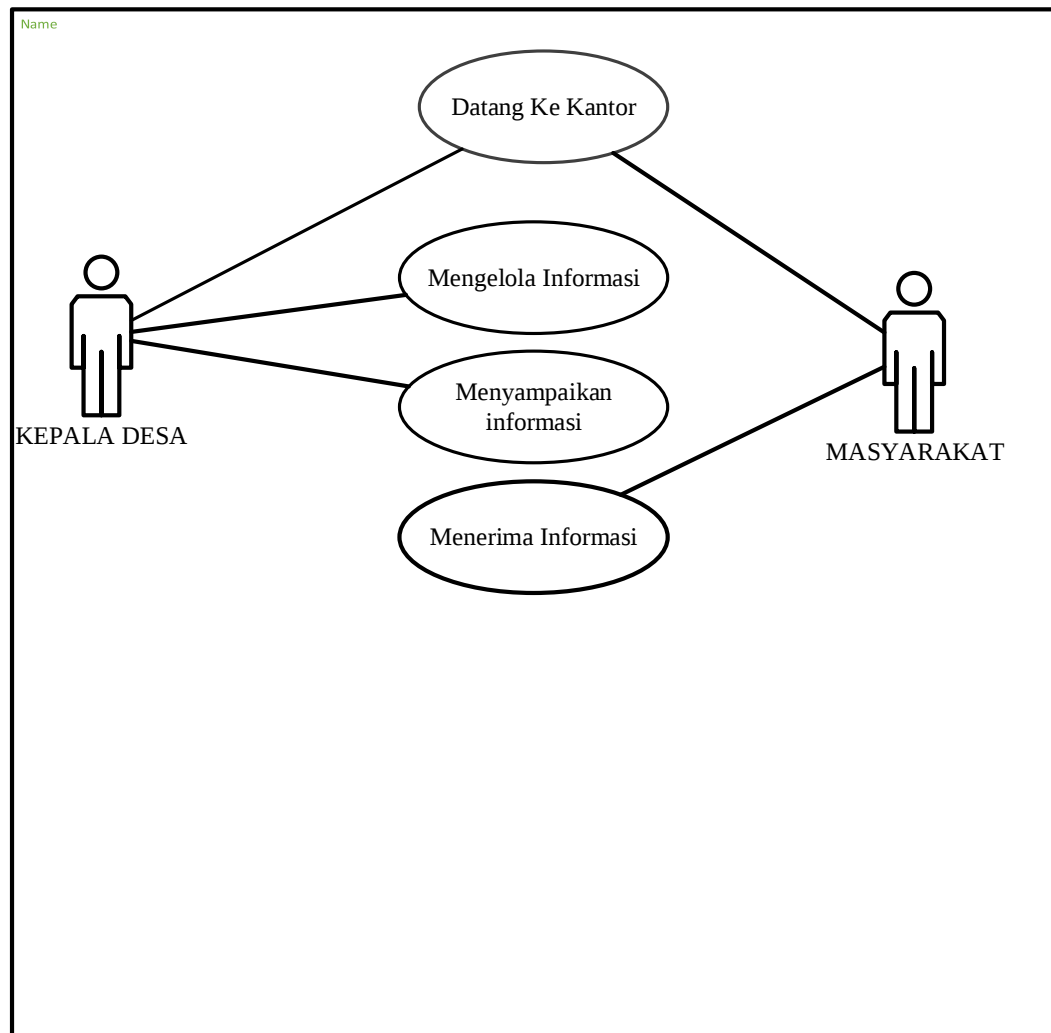
4.1.1 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem merupakan suatu gambaran tentang tentang sistem yang sedang berjalan di kantor kepala desa sukarami. Analisis sistem yang sedang

berjalan dilakukan guna untuk mengetahui proses kerja yang sedang berjalan atau yang sedang dikerjakan saat ini oleh kantor kepala desa sukarami. *Website* kantor kepala desa sukarami saat ini perlu dikembangkan, mengingat sistem yang sedang berjalan masih banyak kekurangan, karena informasi yang disebarkan masih menggunakan pengeras suara dan ditempelkan di kantor kepala desa sukarami dan informasi disampaikan langsung di kantor kepala desa. Analisis sistem yang sedang berjalan diperoleh dari tahapan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Diperkuat dilakukan tahapan dengan wawancara untuk memperoleh data yang akurat dan jelas dalam mengetahui prosedur yang sedang berjalan saat ini, wawancara dilakukan bersama dengan narasumber ditempat penelitian dilakukan. Berdasarkan hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan diatas. Berikut gambaran prosedur yang sedang berjalan saat ini di kantor kepala desa sukarami.

4.1.2 Use Case yang sedang berjalan

Analisis sistem ini menjelaskan tentang bagaimana jalannya prosedur yang terjadi dalam penyampaian informasi yang ada pada kantor kepala desa sukarami. Adapun alur.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada gambar diatas merupakan *use case* diagram yang sedang berjalan pada kantor kepala desa yang memiliki dua aktor yang dimana kepala desa dan masyarakat. Proses dimulai dari kepala desa dan masyarakat datang langsung ke kantor kepala desa kemudian kepala desa mengelola informasi, menyampaikan informasi dan masyarakat mendapatkan informasi.

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan dari sistem yang telah dianalisis maka dapat diusulkan suatu sistem berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yang dibuat menggunakan *visual studio code*, agar dapat membantu kantor kepala desa dalam menyampaikan informasi. Pada perancangan sistem berbasis *web* ini menggunakan alat bantu perancangan *UML (Unified Modeling Language)*, yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

4.3 Tujuan Perancangan Sistem

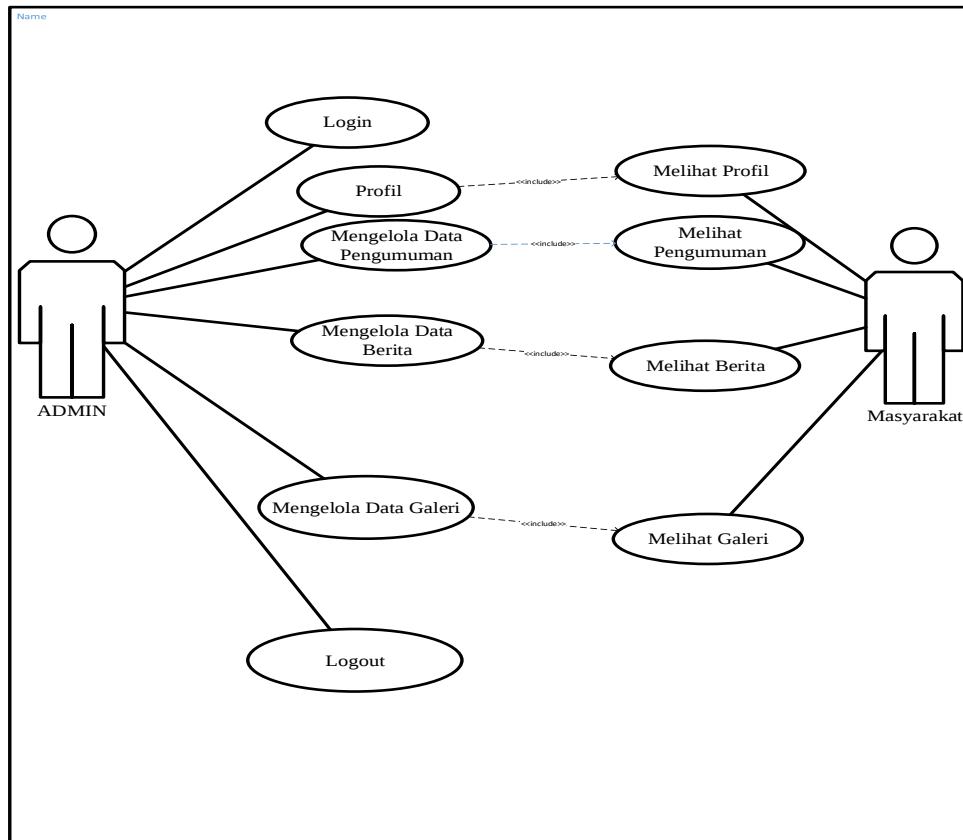
Tujuan dalam perancangan sistem ini adalah memberikan gambaran umum kepada pengguna atau *user* untuk merancang suatu sistem yang efektif, efisien dan sesuai kebutuhan pengguna guna untuk memecahkan masalah proses tertentu.

4.4 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

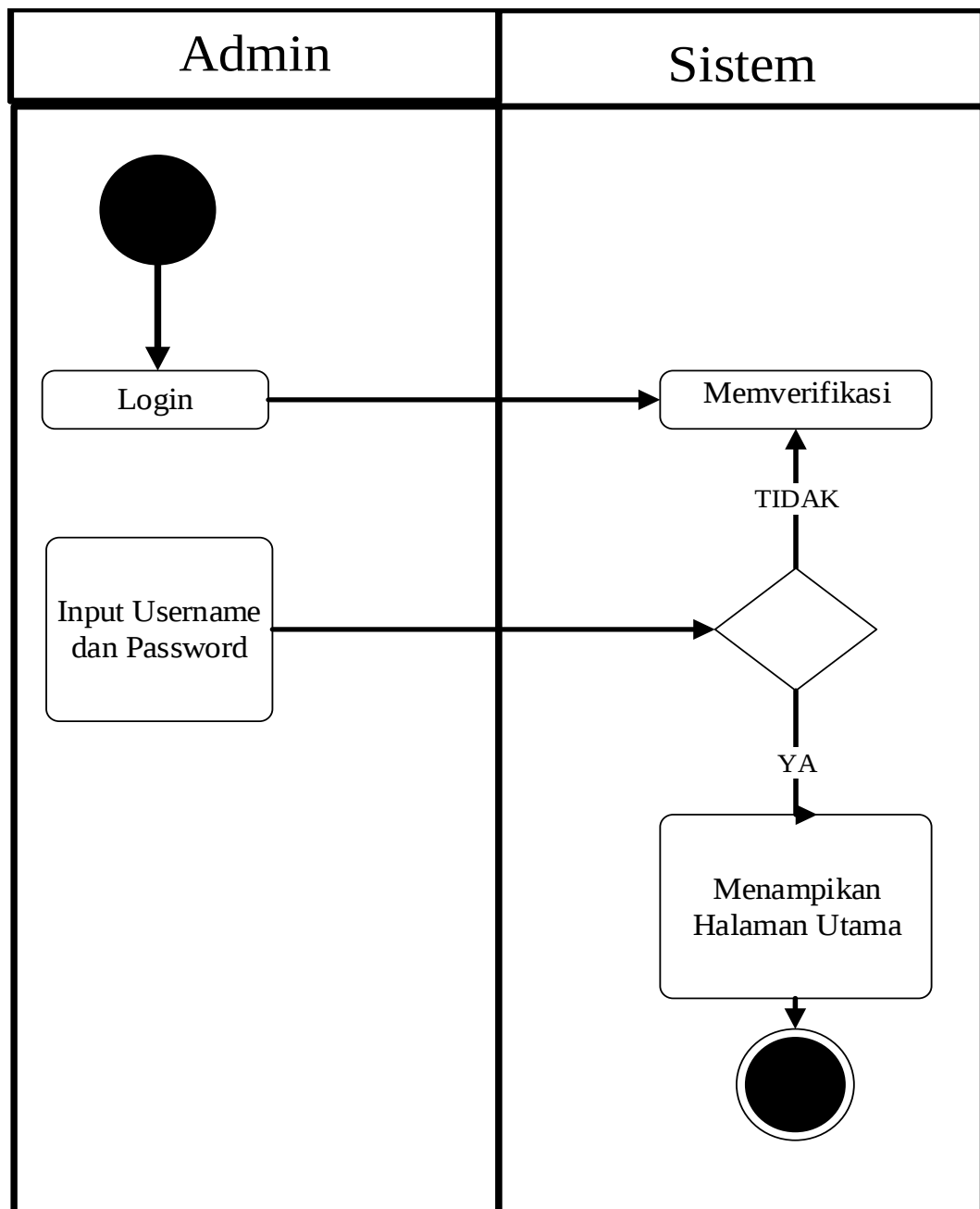
Gambaran umum sistem yang diusulkan adalah *website* Kantor Kepala Desa Sukarami yang bertujuan untuk membantu staff dan perangkat desa sukarami dalam mengakses kegiatan apa saja yang sering dilakukan Kantor Kepala Desa Sukarami dan dapat memberitahu masyarakat luas.

4.4.1 Use Case Yang Diusulkan

Analisis sistem yang diusulkan menjelaskan tentang analisis prosedur *Website* Kantor Kepala Desa Sukarami, adapun analisis yang diusulkan pada Kantor Kepala Desa Sukarami, sebagai berikut



Gambar Use Case Diagram Diusulkan



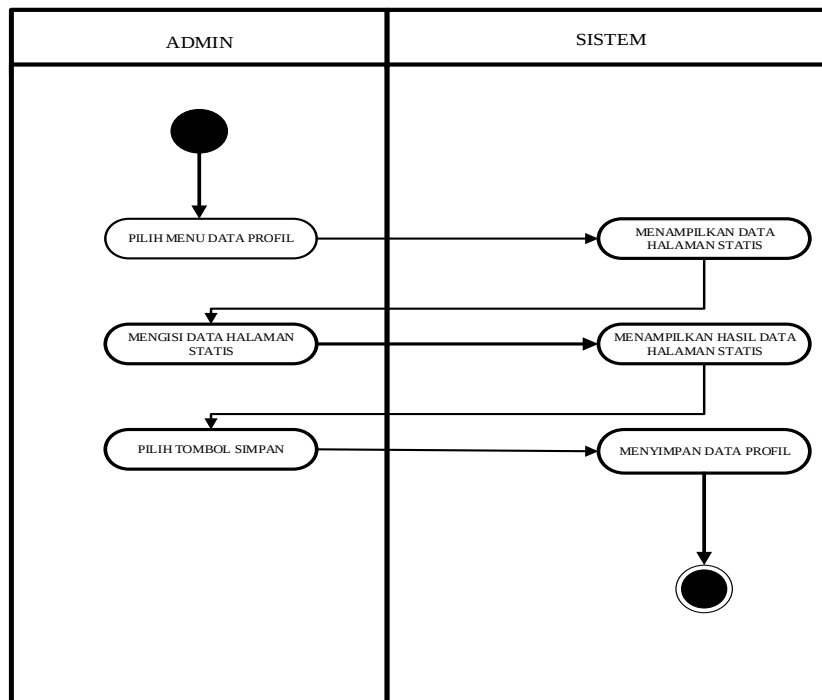
Gambar 4.3 Activity Diagram Login

Keterangan :

1. Admin membuka aplikasi kemudian sistem kemudian sistem akan menampilkan *form* login.
2. Setelah itu, admin memasukkan *username* dan *password*.

3. Jika *username* dan *password* yang benar maka sistem akan masuk ke halaman utama, apabila salah maka sistem akan menampilkan *form* login kembali.
4. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman utama dan pilih menu utama.
5. Selesai.

2. Activity Diagram Profil



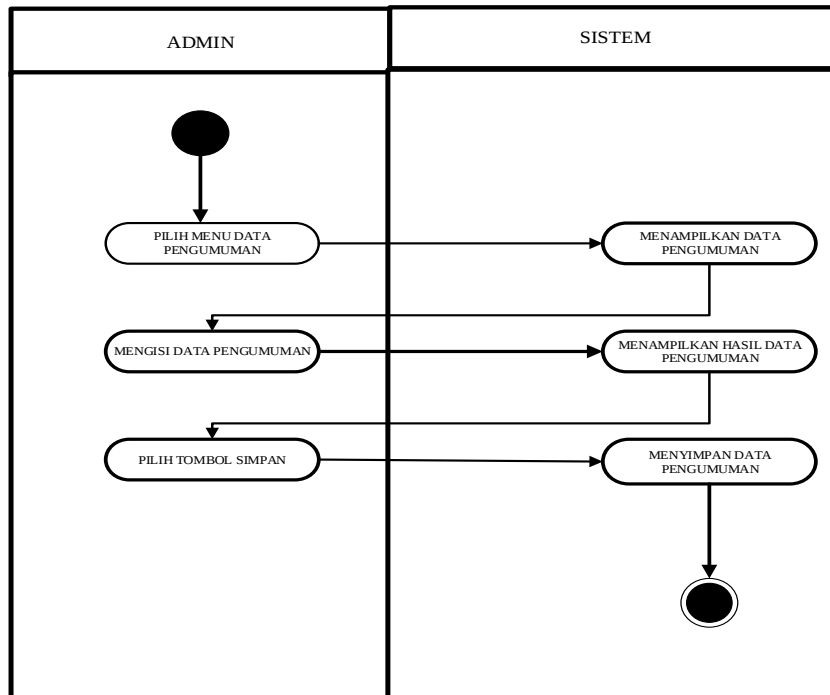
Gambar 4.4 Activity Diagram Profil

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data halaman statis maka sistem akan menampilkan halaman statis.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data halaman statis lalu sistem akan menampilkan hasil dari data halaman statis.

3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data halaman statis
4. Selesai

3. Activity Diagram Pengumuman

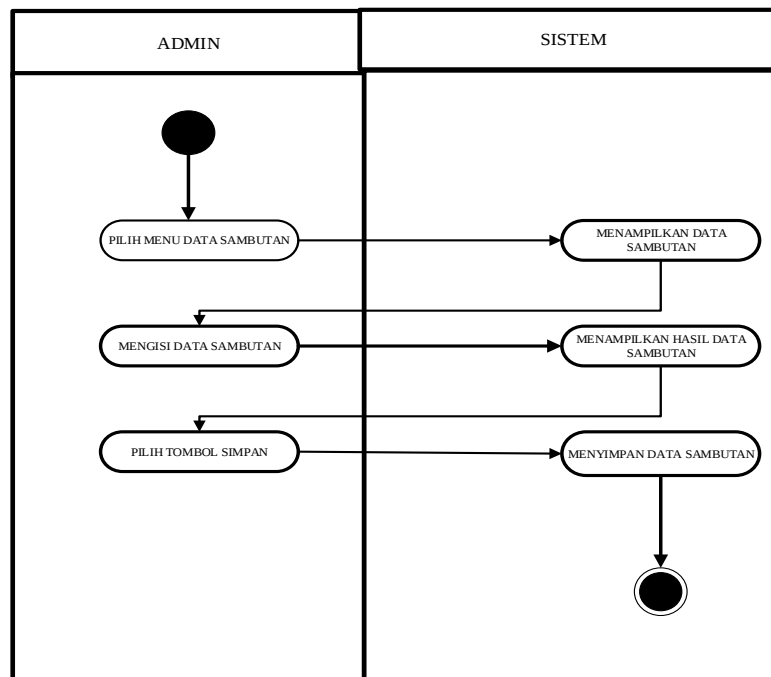


Gambar 4.5 Activity Diagram Pengumuman

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data pengumuman maka sistem akan menampilkan pengumuman.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data pengumuman lalu sistem akan menampilkan hasil dari data pengumuman.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data pengumuman.
4. Selesai

4. Activity Diagram Sambutan

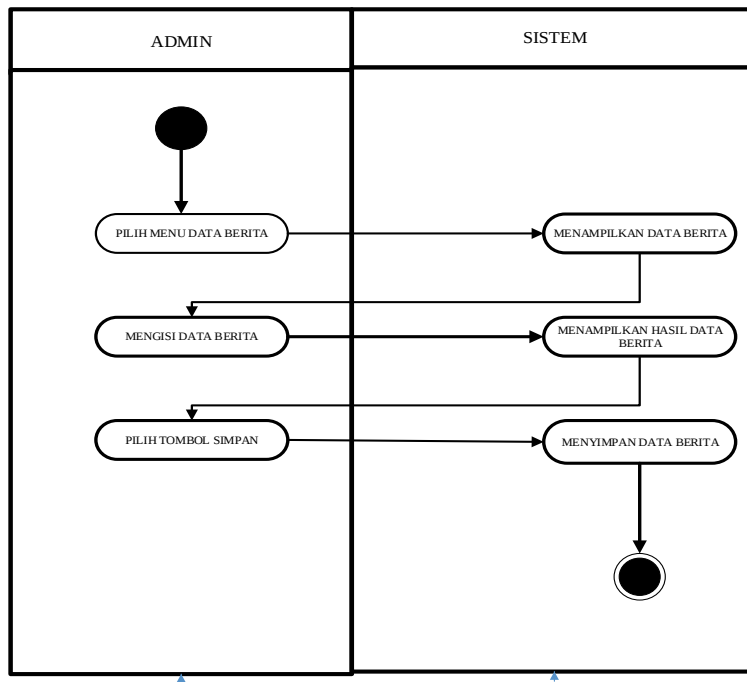


Gambar 4.6 Activity Diagram Sambutan

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data sambutan maka sistem akan menampilkan data sambutan.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data sambutan lalu sistem akan menampilkan hasil dari data sambutan.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data sambutan.
4. Selesai

5. Activity Diagram Berita

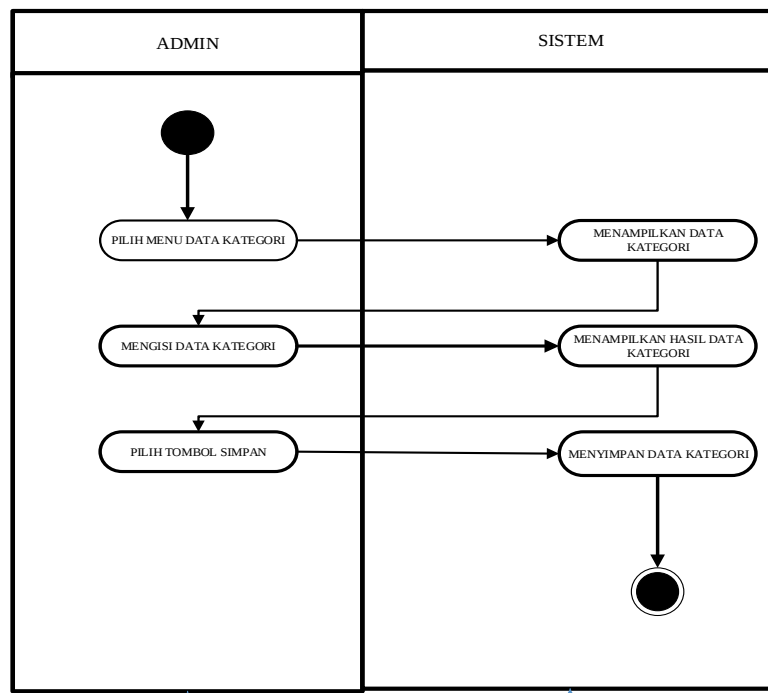


Gambar 4.7 Activity Diagram Berita

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data berita maka sistem akan menampilkan data berita.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data berita lalu sistem akan menampilkan hasil dari data berita.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data berita.
4. Selesai

6. Activity Diagram Kategori

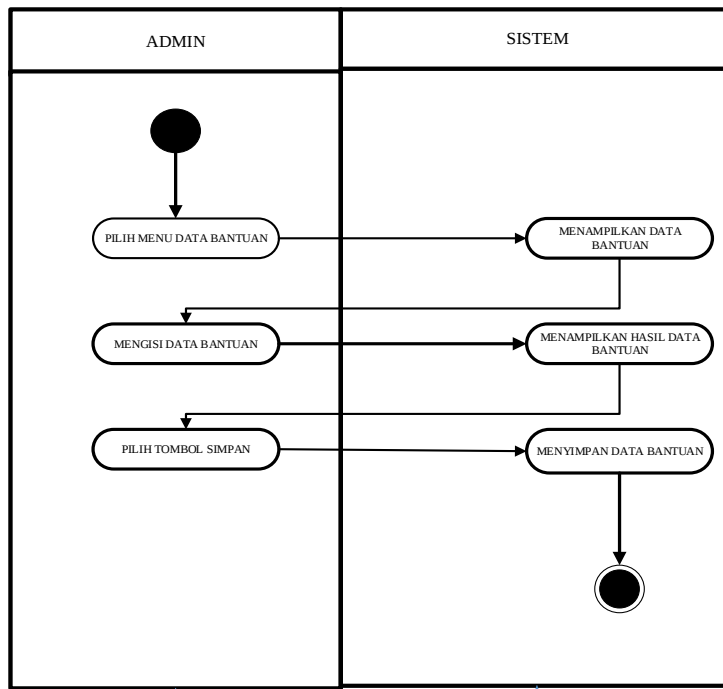


Gambar 4.8 Activity Diagram Kategori

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data kategori maka sistem akan menampilkan data kategori.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data kategori lalu sistem akan menampilkan hasil dari data kategori.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data kategori.
4. Selesai

7. Activity Diagram Bantuan

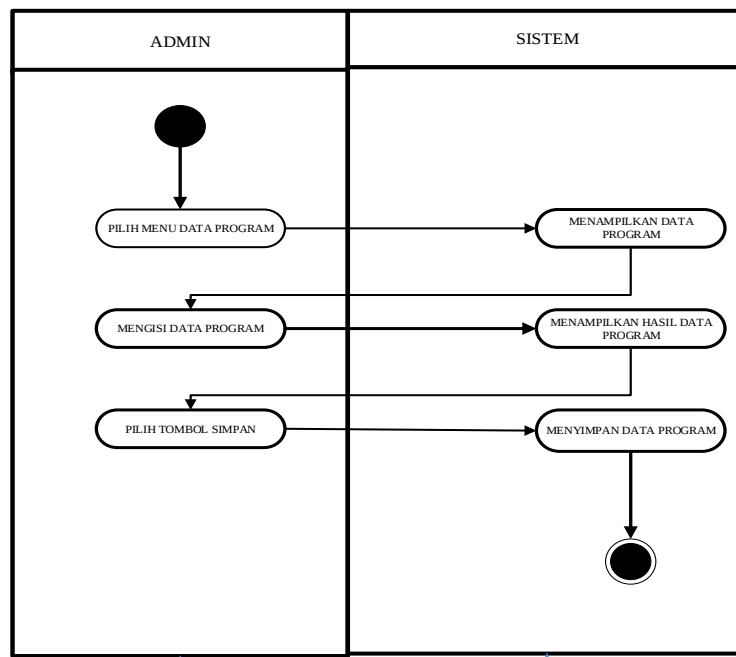


Gambar 4.9 *Activity Diagram Bantuan*

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data bantuan maka sistem akan menampilkan data bantuan.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data kategori lalu sistem akan menampilkan hasil dari data bantuan.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data bantuan.
4. Selesai

8. Activity Diagram Program

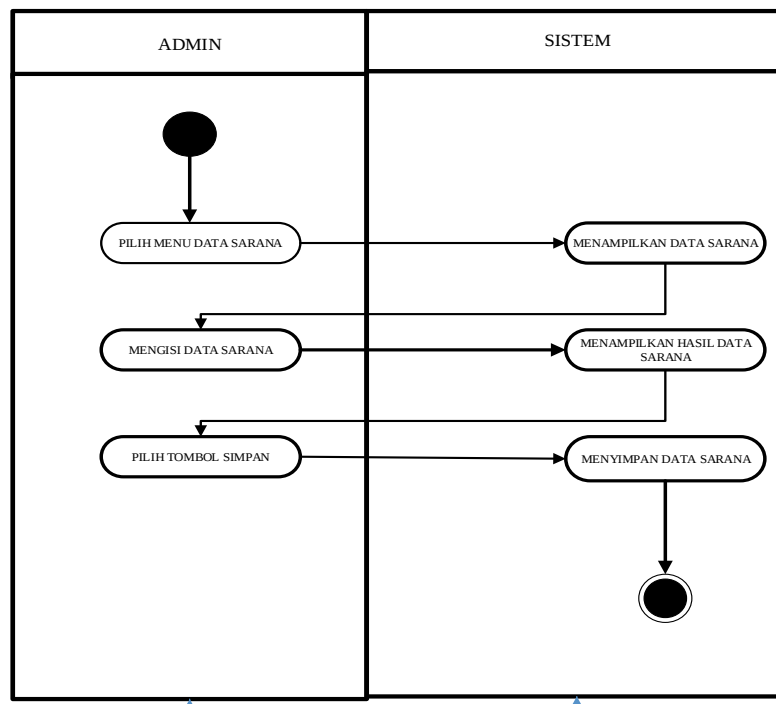


Gambar 4.10 Activity Diagram Program

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data program maka sistem akan menampilkan data program.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data program lalu sistem akan menampilkan hasil dari data program.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data program.
4. Selesai

9. Activity Diagram Sarana

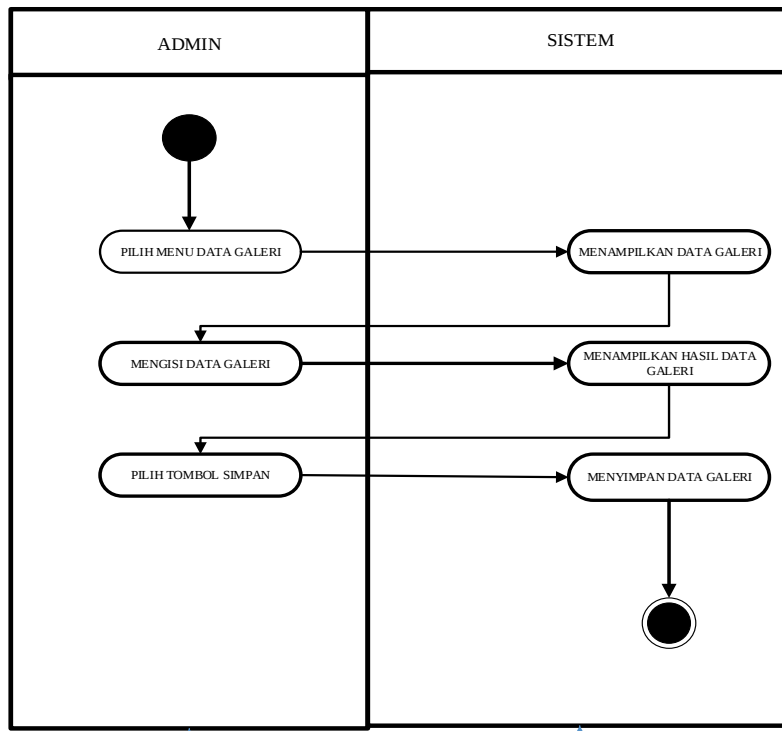


Gambar 4.11 Activity Diagram Sarana

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data sarana maka sistem akan menampilkan data sarana.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data sarana lalu sistem akan menampilkan hasil dari data sarana.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data sarana.
4. Selesai

10. Activity Diagram Galeri

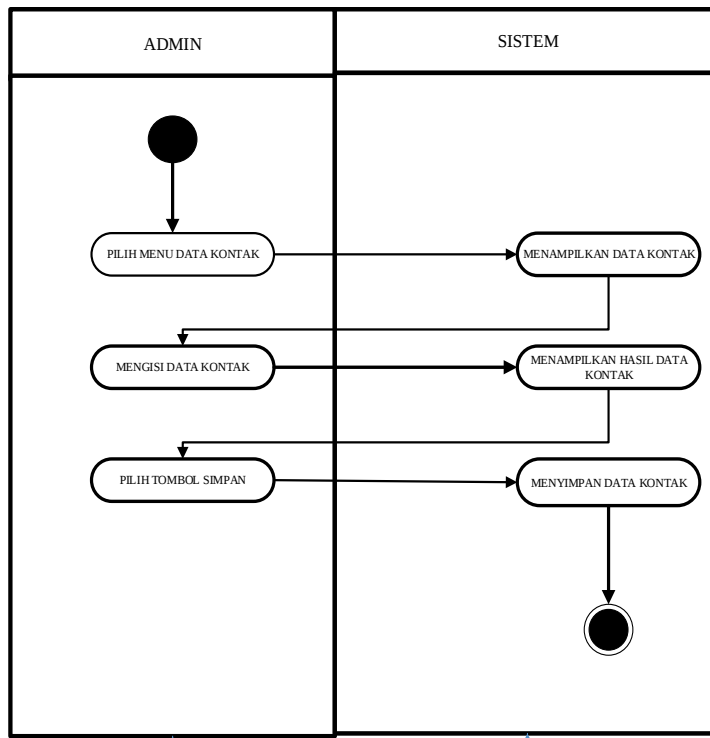


Gambar 4.12 Activity Diagram Galeri

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data galeri maka sistem akan menampilkan data galeri.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data galeri lalu sistem akan menampilkan hasil dari data galeri.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data galeri.
4. Selesai

13. Activity Diagram Kontak



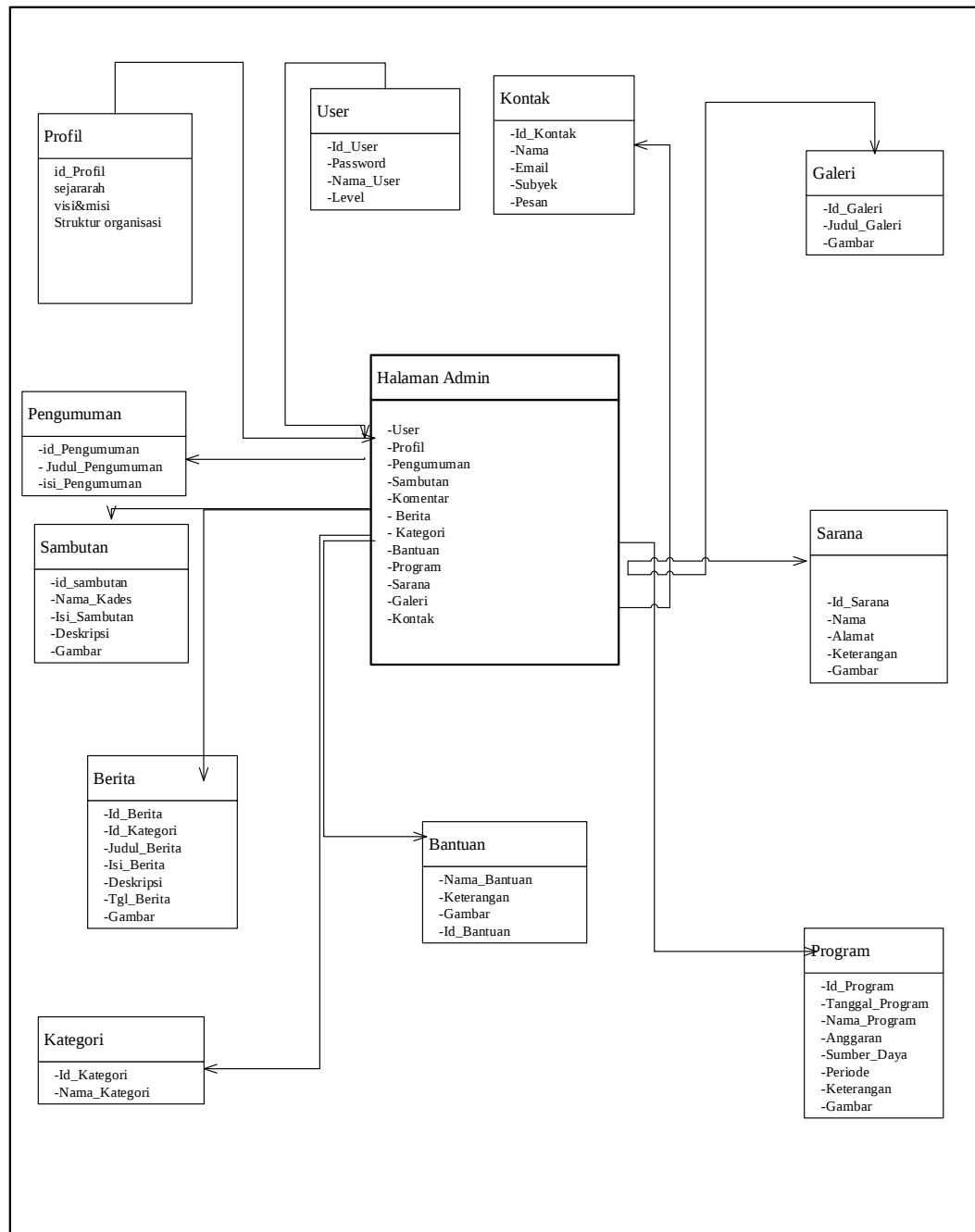
Gambar 4.13 Activity Diagram Kontak

Keterangan :

1. Admin membuka halaman utama, lalu pilih menu data kontak maka sistem akan menampilkan data kontak.
2. Selanjutnya admin akan mengisi form data kontak lalu sistem akan menampilkan hasil dari data kontak.
3. Setelah itu pilih tombol simpan maka sistem akan menyimpan hasil dari data kontak.
4. Selesai

4.4.2 Class Diagram Yang Diusulkan

Class Diagram adalah menunjukkan sebuah interaksi antar kelas dalam sistem, kelas mengandung informasi yang berkaitan dengan informasi tersebut. Berikut adalah *Class Diagram* yang diusulkan dalam sistem tersebut :



Gambar 4.14 Class Diagram Yang Diusulkan

4.5 Perancangan *Database*

Dalam perancangan database ini dapat membantu penulisan dalam melakukan proses penyimpanan data yang nantinya akan digunakan untuk membangun sistem dalam proses penyimpanan data. Berikut adalah rancangan *database* yang sudah dibuat :

1. Tabel *User*

Dibawah ini adalah *database* table *user* :

Tabel 4.1 Tabel *User*

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_user</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Username</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Password</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>nama_user</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Level</i>	<i>Int</i>	1	

2. Tabel Halaman Statis

Dibawah ini adalah *database* tabel Halaman Statis :

4.2 Tabel Halaman Statis

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_halaman statis</i>	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
<i>Nama</i>	<i>Varchar</i>	50	
<i>Isi</i>	<i>Text</i>		
<i>Slug</i>	<i>Varchar</i>	50	

3. Tabel Pengumuman

Dibawah ini adalah tabel *database* pengumuman :

Tabel 4.3 Tabel Pengumuman

Name	Type	Size	Keterangan
Id_pengumuman	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Tgl_pengumuman	<i>Date</i>		
Judul_pengumuman	<i>Varchar</i>	255	
Isi_pengumuman	<i>Text</i>		

4. Tabel Sambutan

Dibawah ini adalah tabel *database* sambutan :

Tabel 4.4 Tabel Sambutan

Name	Type	Size	Keterangan
Id_sambutan	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama_kades	<i>Varchar</i>	50	
Isi_sambutan	<i>Text</i>		
Deskripsi	<i>Text</i>		
Gambar	<i>Varchar</i>	200	

5. Tabel Berita

Dibawah ini adalah tabel *database* berita :

Tabel 4.5 Tabel Berita

Name	Type	Size	Keterangan
Id_berita	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Id_kategori	<i>Int</i>	10	
Judul_berita	<i>Varchar</i>	200	
Isi_berita	<i>Text</i>		
Deskripsi	<i>Text</i>		
Tgl_berita	<i>Date</i>		
Gambar	<i>Varchar</i>	200	

6. Tabel Kategori

Dibawah ini adalah tabel *database* kategori :

Tabel 4.6 Tabel Kategori

Name	Type	Size	Keterangan
Id_kategori	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama_kategori	<i>Varchar</i>	50	

7. Tabel Bantuan

Dibawah ini adalah tabel *database* bantuan :

Tabel 4.7 Tabel Bantuan

Name	Type	Size	Keterangan
Id_bantuan	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama_bantuan	<i>Varchar</i>	255	
Keterangan	<i>Varchar</i>	200	
Gambar	<i>Varchar</i>	100	

8. Tabel Program

Dibawah ini adalah tabel *database* program :

4.8 Tabel Program

Name	Type	Size	Keterangan
Id_program	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Tanggal_program	<i>Date</i>		
Nama_program	<i>Varchar</i>	255	
Anggaran	<i>Int</i>	12	
Sumber_daya	<i>Varchar</i>	255	
Periode	<i>Varchar</i>	255	
Keterangan	<i>Varchar</i>	255	
Gambar	<i>Varchar</i>	255	

9. Tabel Sarana

Dibawah ini adalah tabel *database* sarana :

4.9 Tabel Sarana

Name	Type	Size	Keterangan
Id_sarana	<i>Int</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	255	
Alamat	<i>Varchar</i>	255	
Keterangan	<i>Varchar</i>	200	
Gambar	<i>Varchar</i>	200	

10. Tabel Galeri

Dibawah ini adalah tabel *database* galeri :

4.10 Tabel Galeri

Name	Type	Size	Keterangan
Id_galeri	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
Judul_galeri	<i>Varchar</i>	50	
Gambar	<i>Varchar</i>	200	

11 Tabel Kontak

Dibawah ini adalah tabel *database* kontak :

4.11 Tabel Kontak

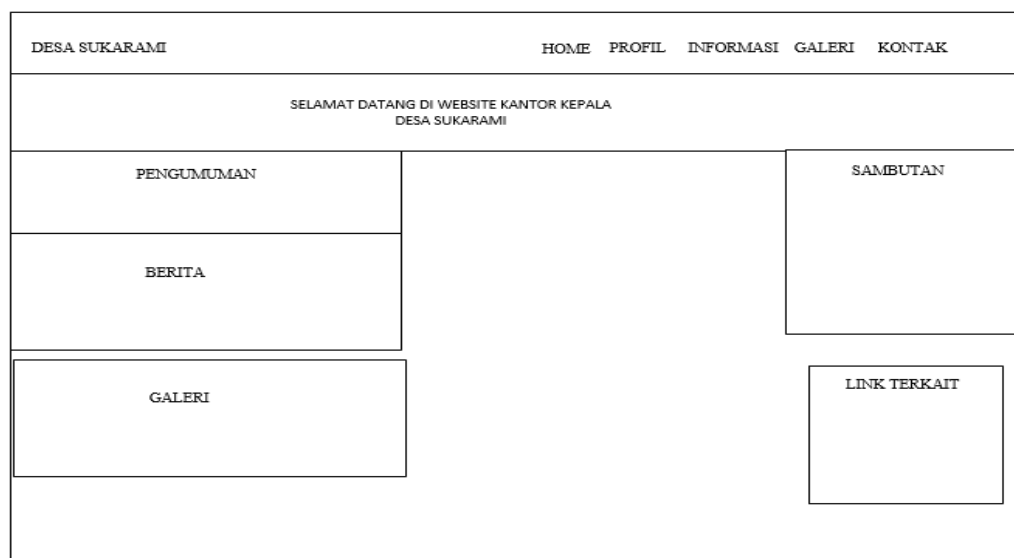
Name	Type	Size	Keterangan
Id_kontak	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>

Nama	<i>Varchar</i>	50	
Email	<i>Varchar</i>	50	
Subyek	<i>Varchar</i>	50	
Pesan	<i>Varchar</i>	50	

4.6 Perancangan Tampilan Antar Muka

Perancangan *form* yang merupakan gambaran hasil dari proses *input* dan *output* yang digambarkan seperti bagan-bagan secara umum. Dan dibuat untuk membantu mempermudah dalam proses desain sistem.

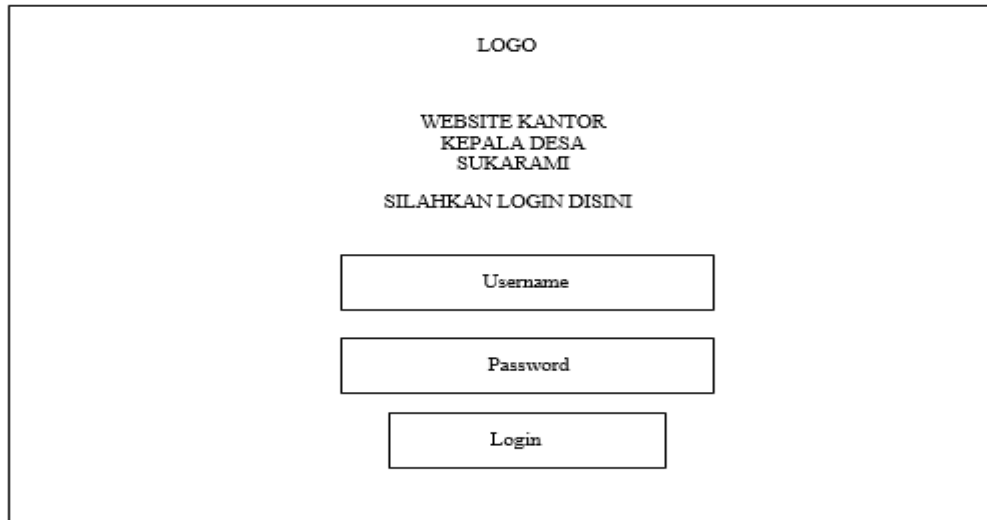
1. Halaman *Front End*



Gambar 4.15 Rancangan Halaman *Front End*

Pada tampilan halaman *front end* menampilkan menu *home*, *profil*, *galeri*, *kontak*, *pengumuman*, *berita*, *galeri*, *sambutan* dan *informasi* yang berisi tentang program, sarana prasarana kemudian bantuan.

2. Tampilan Halaman Login



LOGO

WEBSITE KANTOR
KEPALA DESA
SUKARAMI

SILAHKAN LOGIN DISINI

Username

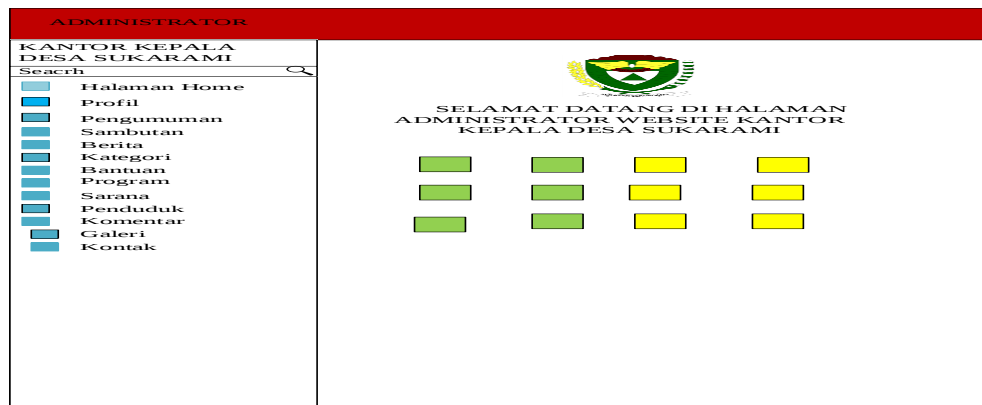
Password

Login

Gambar 4.16 Halaman Login

Halaman login berguna untuk untuk admin login masuk ke halaman administrator pada *website*.

3. Halaman Administrator



ADMINISTRATOR

KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Search

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

SELAMAT DATANG DI HALAMAN
ADMINISTRATOR WEBSITE KANTOR
KEPALA DESA SUKARAMI

Gambar 4.17 Halaman Administrator

Pada tampilan halaman administrator menampilkan seluruh data-data menu yang ada pada sistem.

4. Halaman profil

ADMINISTRATOR

KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Searchh

- Halaman Home
- profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Galeri
- Kontak

List Data profil

TAMBAH

Searchh :

				EDIT HAPUS
--	--	--	--	---------------

Gambar 4.18 Rancangan Profil

Pada tampilan halaman statis ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan.

5. Pengumuman

ADMINISTRATOR

KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Searchh

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

List Data Pengumuman

TAMBAH Print Pdf

Searchh :

				EDIT HAPUS
--	--	--	--	---------------

Gambar 4.19 Rancangan Pengumuman

Pada tampilan halaman statis ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan

penghapusan. Dan kemudian dapat dilakukan membuat laporan dengan menggunakan *print pdf*.

6. Sambutan

ADMINISTRATOR							
KANTOR KEPALA DESA SUKARAMI Search - Halaman Home - profil - Pengumuman - Sambutan - Berita - Kategori - Bantuan - Program - Sarana - Komentar - Galeri - Kontak	List Data Sambutan TAMBAH Search : <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> EDIT HAPUS </td> </tr> </table>						EDIT HAPUS
					EDIT HAPUS		

Gambar 4.20 Rancangan Sambutan

Pada tampilan halaman sambutan ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan.

7. Berita

ADMINISTRATOR							
KANTOR KEPALA DESA SUKARAMI Search - Halaman Home - Profil - Pengumuman - Sambutan - Berita - Kategori - Bantuan - Program - Sarana - Penduduk - Komentar - Galeri - Kontak	List Data Berita TAMBAH Print Pdf Search : <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> EDIT HAPUS </td> </tr> </table>						EDIT HAPUS
					EDIT HAPUS		

Gambar 4.21 Rancangan Berita

Pada tampilan berita ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan. Dan kemudian dapat dilakukan membuat laporan dengan menggunakan *print pdf*.

8. Kategori

ADMINISTRATOR
KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Search

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

List Data Kategori

TAMBAH

Search :

				EDIT
				HAPUS

Gambar 4.22 Rancangan Kategori

Pada tampilan kategori ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan.

9. Bantuan

ADMINISTRATOR
KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Search

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

List Data Bantuan

TAMBAH Print Pdf

Search :

				EDIT
				HAPUS

Gambar 4.23 Rancangan Kategori

Pada tampilan bantuan ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan. Dan kemudian dapat dilakukan membuat laporan dengan menggunakan *print pdf*.

10. Program

ADMINISTRATOR

KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Search

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

List Data Program

TAMBAH

Search :

								EDIT
								HAPUS

Gambar 4.24 Rancangan Program

Pada tampilan program ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan.

11. Sarana

ADMINISTRATOR

KANTOR KEPALA
DESA SUKARAMI

Search

- Halaman Home
- Profil
- Pengumuman
- Sambutan
- Berita
- Kategori
- Bantuan
- Program
- Sarana
- Penduduk
- Komentar
- Galeri
- Kontak

List Data Sarana

TAMBAH

Search :

								EDIT
								HAPUS

Gambar 4.25 Rancangan Sarana

12. Galeri

Gambar 4.26 Rancang Galeri

13. Kontak

Gambar 4.27 Rancang Kontak

Pada tampilan kontak ini admin bisa melakukan tambah data, edit dan hapus saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Implementasi atau pengujian sistem merupakan tahap selanjutnya dari tahap ketiga pada metode implementasi metode *Rapid Application Development (RAD)* yaitu pengcodingan. Hasil analisis dan desain yang telah dibuat dan dijelaskan pada bab IV sebelumnya pada tahap ini akan diimplementasikan ke dalam bentuk coding.

5.2 Implementasi Perangkat Lunak

Adapun Perincian perangkat lunak yang digunakan peneliti untuk mendukung dalam proses pembuatan sistem informasi ini sebagai berikut:

1. Bahasa Pemograman *PHP*
2. *Microsoft visio 2013*
3. *Microsof word 2010*
4. *Database MySQL*
5. *Visual Studio Code*
6. **XAMPP V.3.3.0**

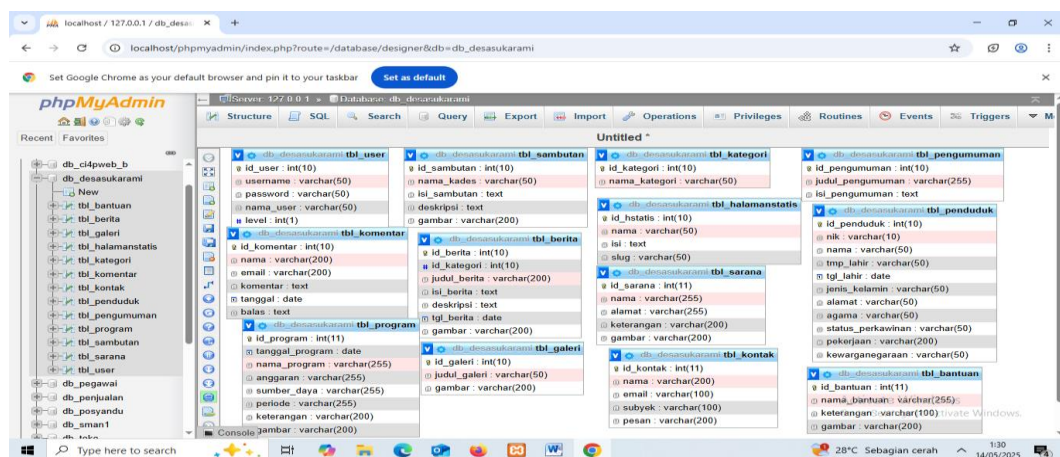
5.3 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun dan menjalankan *website*, sebagai berikut :

1. Laptop Asus
2. RAM 6.00 GB
3. Intel Celeron Processor N4000, Up to 2.6GHZ

5.4 Implementasi Basis Data

Pada rancang bangun *website* pada kantor kepala desa sukarami peneliti ini menggunakan basis data *MySQL phpMyAdmin* melalui *web server Xampp Control Panel* berikut ini tampilan implementasinya:



Gambar 5.1 Database Rancang Bangun Website Pada Kantor Kepala Desa Sukarami

Berdasarkan tampilan diatas, database yang ada dan yang ditampilkan terdiri dari tabel halaman statis, bantuan, berita, galeri, kategori, komentar, kontak, penduduk, pengumuman, program, sambutan, sarana, *user*.

5.5 Implementasi Antarmuka

Pada bagian implementasi antarmuka ini peneliti membuat tampilan *website* sebagai berikut :

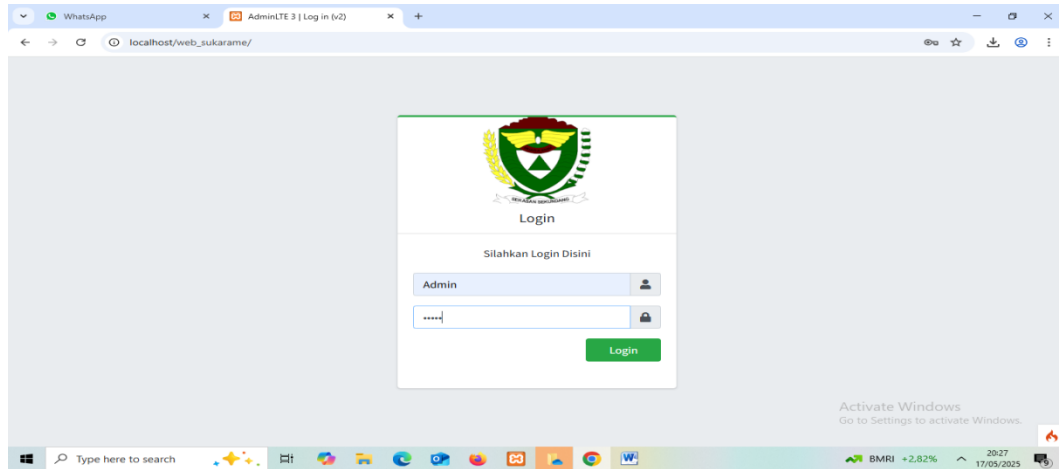
1. Tampilan Halaman *Front End*



Gambar 5.2 Tampilan Halaman *Front End*

Pada gambar diatas adalah tampilan *front end* yang berisikan menu-menu pada *website* kantor kepala desa sukarami

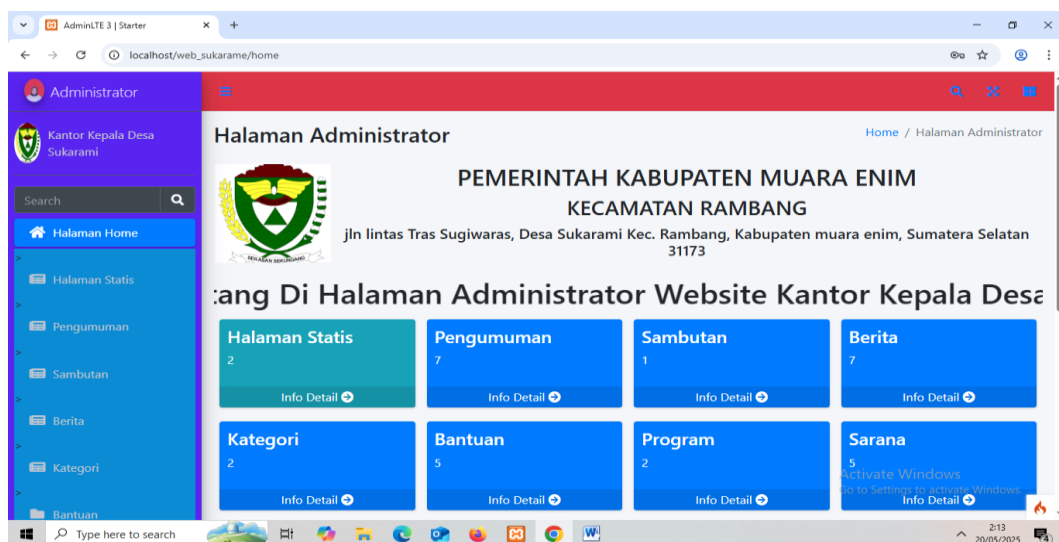
2. Tampilan Halaman *Login*



Gambar 5.3 Tampilan Halaman *Login*

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman *login* yang nantinya berfungsi untuk admin desa yang ingin masuk dan menggunakan sistem, admin harus *login* terlebih dahulu mengisi *username* dan *password*.

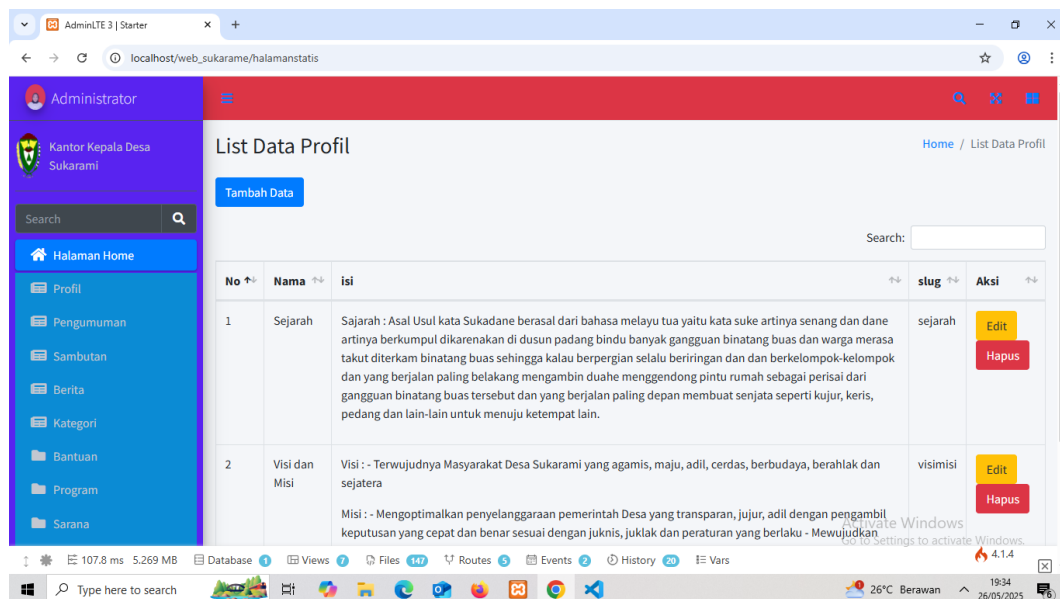
3. Tampilan Halaman *Home*



Gambar 5.4 Tampilan Halaman *Home*

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman halaman *home* seluruh menu ada pada tampilan home jadi admin bisa mengklik melalui halaman *home*.

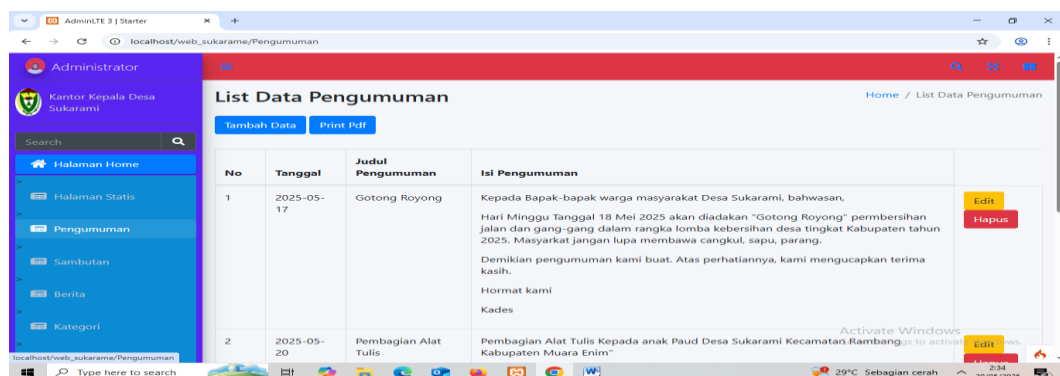
4. Tampilan *Profile*



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Statis

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman statis jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

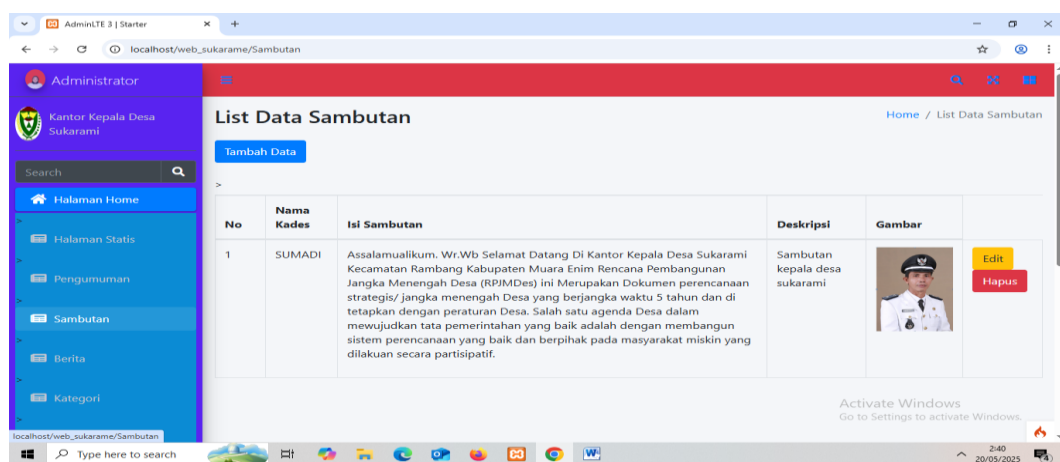
5. Halaman Pengumuman



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Pengumuman

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman pengumuman jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data dan kemudian bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *print pdf*.

6. Tampilan Halaman Sambutan



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Sambutan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman sambutan jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

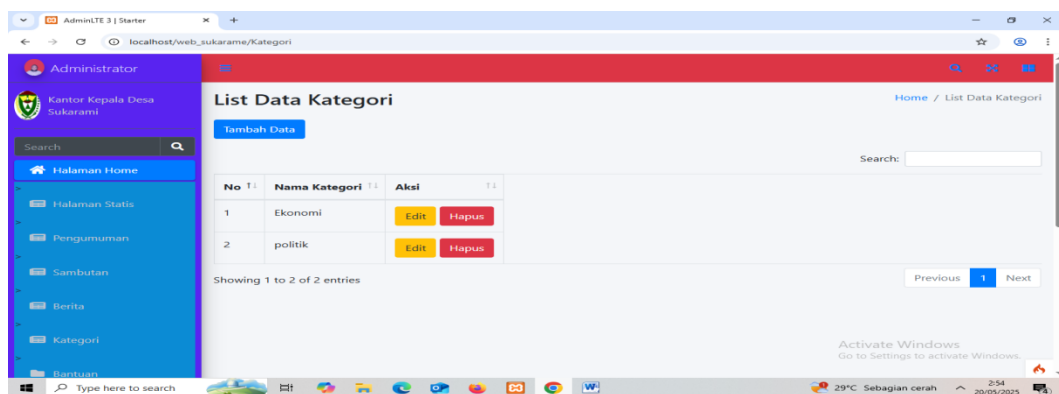
7. Tampilan Halaman Berita



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Berita

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman berita jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data dan kemudian bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *print pdf*.

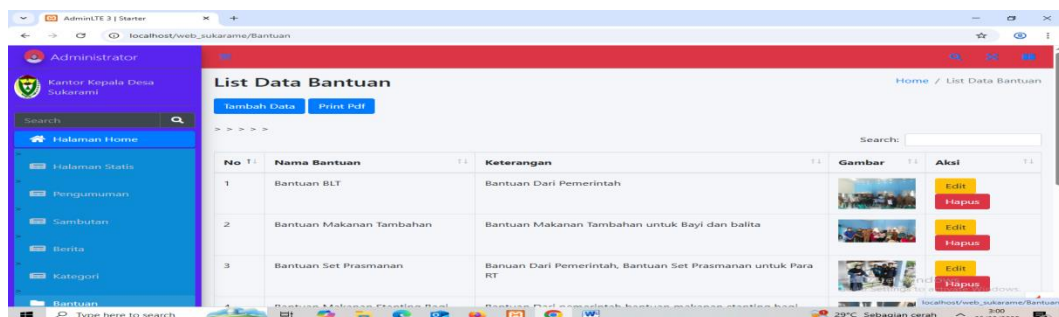
8. Tampilan Halaman Kategori



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Kategori

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman kategori jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan dat

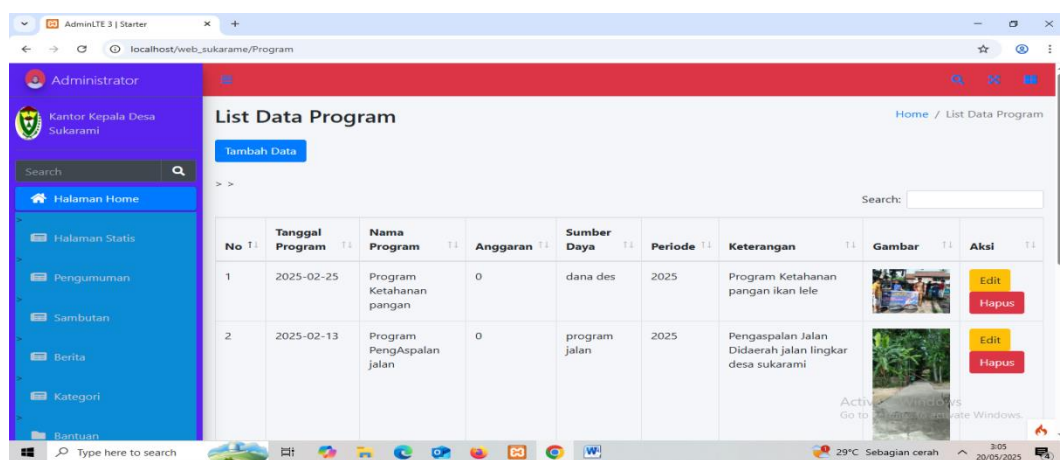
9. Tampilan Halaman Bantuan



Gambar 5.10 Tampilan Halaman Bantuan

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman bantuan jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data dan kemudian bisa melakukan pencetakan dalam bentuk *print pdf*.

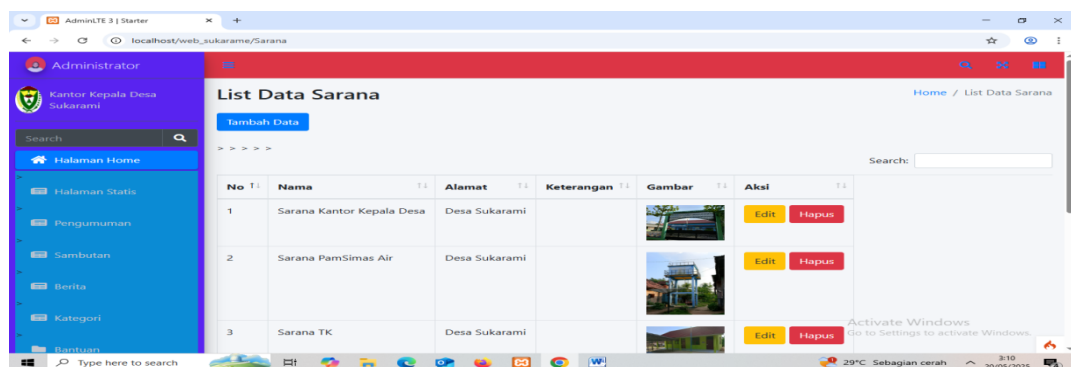
10. Tampilan Halaman Program



Gambar 5.11 Tampilan Halaman Program

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman program jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

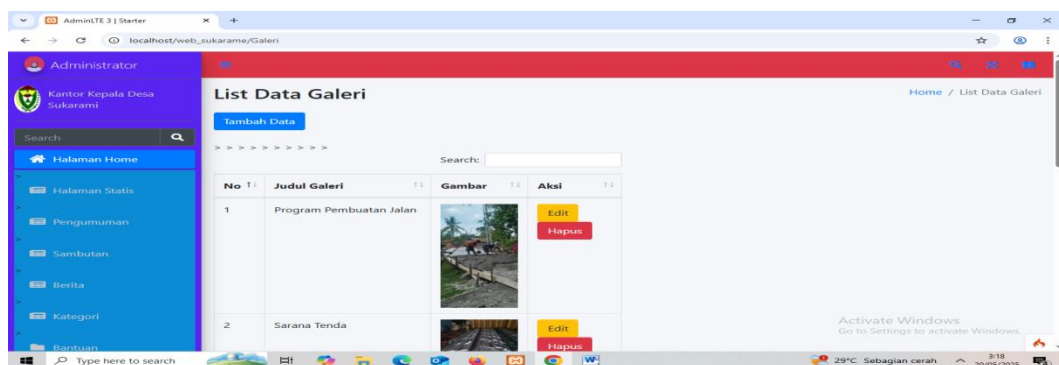
11. Tampilan Halaman Sarana



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Sarana

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman sarana jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

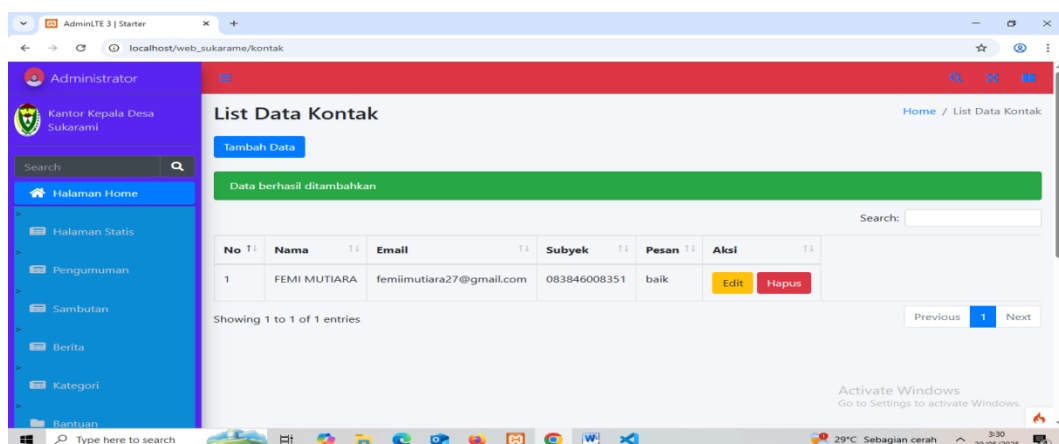
12. Tampilan Halaman Galeri



Gambar 5.13 Tampilan Halaman Galeri

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman galeri jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

13. Tampilan Halaman Kontak



Gambar 5.14 Tampilan Halaman Kontak

Pada gambar diatas adalah tampilan halaman kontak jadi admin bisa menambahkan data, ubah data dan hapus data. Saat sudah melakukan penambahan data bisa dilakukan pengeditan dan penghapusan data.

5.6 Pengujian Sistem

Pengujian sistem ini dapat menggunakan metode pengujian kontak hitam atau (*black box*) adalah jenis pengujian dimana penguji hanya mengetahui *input* dan *output* dari sistem yang diuji, tetapi tidak mengetahui bagaimana proses di dalam sistem bekerja. Berikut ini hal-hal yang akan diuji:

1. Rancangan Pengujian Sistem

Tabel 5.1 Rancangan Pengujian

No	Requirement	Jenis Penguji
1	Tampilan Login	<i>Black Box</i>
2	Halaman Dashboard Admin	<i>Black Box</i>
3	Halaman Statis	<i>Black Box</i>
4	Halaman Statis	<i>Black Box</i>
5	Halaman Pengumuman	<i>Black Box</i>
6	Halaman Sambutan	<i>Black Box</i>
7	Halaman Berita	<i>Black Box</i>
8	Halaman Kategori	<i>Black Box</i>
9	Halaman Bantuan	<i>Black Box</i>
10	Halaman Program	<i>Black Box</i>

11	Halaman Sarana	<i>Black Box</i>
12	Halaman Penduduk	<i>Black Box</i>
13	Halaman Komentar	<i>Black Box</i>
14	Halaman Galeri	<i>Black Box</i>
15	Halaman Kontak	<i>Black Box</i>

2. Hasil Pengujian Tampilan Login

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Tampilan Login

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu <i>login</i>		<i>Valid</i>
2	Input <i>username</i> dan <i>password</i>	Masukan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Valid</i>
3	Klik tombol login	Masukan ketampilan <i>home</i>	<i>Valid</i>

3. Hasil Pengujian Tampilan Halaman Statis

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Statis

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman statis	Masuk ke halaman from Halaman statis	<i>Valid</i>
2	Input data	Data Berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

4. Hasil Pengujian Tampilan Pengumuman

Tabel 5.4 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Pengumuman

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman pengumuman	Masuk ke halaman from	<i>Valid</i>

		Halaman pengumuman	
2	Input data	Data Berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

5. Hasil Pengujian Tampilan Sambutan

Tabel 5.5 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Sambutan

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman sambutan	Masuk ke halaman from Halaman sambutan	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

6. Hasil Pengujian Tampilan Berita

Tabel 5.6 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Berita

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman berita	Masuk ke halaman from Halaman berita	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
6	Cetak data	Data berhasil dicetak	<i>Valid</i>

7. Hasil Pengujian Tampilan Kategori

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Kategori

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman kategori	Masuk ke halaman from	<i>Valid</i>

		Halaman kategori	
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

8. Hasil Pengujian Tampilan bantuan

Tabel 5.8 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Bantuan

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman bantuan	Masuk ke halaman from Halaman bantuan	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>
6	Cetak data	Data berhasil dicetak	<i>Valid</i>

9. Hasil Pengujian Tampilan Program

Tabel 5.9 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Program

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman program	Masuk ke halaman from Halaman program	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

10. Hasil Pengujian Tampilan Sarana

Tabel 5.10 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Sarana

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman sarana	Masuk ke halaman from	<i>Valid</i>

		Halaman sarana	
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

11. Hasil Pengujian Tampilan Galeri

Tabel 5.11 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Galeri

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman galeri	Masuk ke halaman from Halaman galeri	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

12. Hasil Pengujian Tampilan Kontak

Tabel 5.12 Hasil Pengujian Tampilan Halaman Kontak

No	Skenario Menguji	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Memilih menu halaman kontaki	Masuk ke halaman from Halaman kontak	<i>Valid</i>
2	Input data	Data berhasil di input	<i>Valid</i>
3	Tambah data	Data berhasil di tambah	<i>Valid</i>

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan diatas hasil dari pembuatan sistem peneliti di Kantor Kepala Desa Sukarami menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* adalah sebagai berikut :

1. Sistem dirancang menggunakan Bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Processor)* dan alat bantu *UML (Unified Modeling Language)*. Dengan menerapkan pendekatan metode *Rapid Application Development (RAD)* Pengembangan sistem Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Kepala Desa Sukarami dapat dilakukan secara efektif dan jelas.
2. Memberikan kemudahan bagi masyarakat ketika ingin mengetahui tentang informasi dari Kantor Kepala Desa Sukarami dengan mengakses *website* Kantor Kepala Desa Sukarami.

6.2 Saran

Pada saat pengujian pada *Website* Kantor Kepala Desa Sukarami penulis masih banyak kekurangan dalam pembuatan sistem, maka berikut ini adalah beberapa saran-saran yang dapat penulis berikan :

1. Sistem ini masih perlu pemeriksaan dan pemeliharaan agar bisa mengetahui kekurangan apa saja yang ada mungkin tidak terpikir oleh

penulis dan masih diperlukan pengembangan sistem agar *website* yang di bangun menjadi lebih baik.

2. Tampilan sistem *website* ini masih sederhana dan perlu ada desain yang lebih bagus atau mungkin yang lebih bagus lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., & Kurniawan, W. J. (2020). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro'dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(3), 154-159.
- DIRGANTARA, M. Riyan, et al. Pengenalan Database Management System (DBMS). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2023, 1.6.
- Fitria, M. (2021). Penerapan Metode Scrum Pada E-Learning Stmik Cikarang Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(1), 12-16.
- Fitriani, Y., Utami, S., & Junadi, B. (2022). Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 6(4), 792-803.
- Gunawan, R., Yusuf, A. M., & Nopitasari, L. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom: Jurnal Elektronika dan Komputer*, 14(1), 47-58.
- Jh, A. R., & Prastowo, A. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan PKL Siswa (Studi Kasus: SMKN 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 26-31.
- Ma'Mur, M., Lia, L., & Hafiz, A. (2019). Metode Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Kos-Kosan Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web. *Jurnal Cendikia*, 18(1), 377-383.
- Mulyanto, Y., & Hamdani, F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 2(1), 69-77.
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 8(1), 1-15.
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web. *Jutis (Jurnal Teknik Informatika)*, 8(1), 1-15.
- Pradana, A. P. A., & Hardi, I. H. I. (2022). Sistem Informasi Alat Kesehatan Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 1(1), 14-21.

- Prahasti, P., Sapri, S., & Utami, F. H. (2022). Aplikasi Pelayanan Antrian Pasien Menggunakan Metode FCFS Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 153-160.
- Pratama, A. R. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD). *Jurnal Ilmu Komputer*, 6(3), 63-69.
- Putra, A. B. (2019, October). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 81-85).
- Putra, A. B. (2019, October). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 81-85).
- Romadhon, M. H., Yudhistira, Y., & Mukrodin, M. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus: CV Kopja Mandiri: Array. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban*, 2(1), 30-36.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi akademik seleksi saringan masuk LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120-129.
- Sitio, S. L. M. (2023). Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Untuk Aplikasi E Learning Berbasis Web.
- Sitio, S. L. M. (2023). Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Untuk Aplikasi E Learning Berbasis Web
- Syahputra, G., Calam, A., Nugroho, C., Faisal, F., & Syafrizal, S. (2021). Pembuatan Website Stkip Amal Bakti. *JURNAL PRODIKMAS Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 43-48.
- Winanjar, J., & Susanti, D. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi desa Berbasis Web Menggunakan PHP Dan MySQL. *PROSIDING SNAST*, 97-105.
- Wulandari, T., & Nurmiati, S. (2022). Rancang Bangun Sistem Pemesanan Wedding Organizer Menggunakan Metode Rad di Shofia Ahmad Wedding. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 11(1), 79-85.

LAMPIRAN



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 25 November 2024

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

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Femi Mutiara
NIM : 201210031
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

1. Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Desa Sukarame

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



Subro S.Kom., M.Kom

Hormat Saya,

(Femi Mutiara)

Pembimbing I : Ariansyah S.Kom., M.Kom

Pembimbing II : Nur Aini Hutagalung S.Kom., M.Si 24/11/2024

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



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Femi Mutiara
NIM : 2021210031
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

1. Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Desa Sukarame

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Ariansyah, S.Kom., M.Kom		28-11-2024
2. Nur Aini Hutanggalung, S.Kom., M.Si		26-11-2024

Prabumulih, 25 Nopember 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

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



PEMERINTAH KABUPATEN MUARA ENIM
KECAMATAN RAMBANG
DESA SUKARAMI
Jl. Sugih Waras Desa Sukarami Rambang Kode Pos 31385
Email : Pendessukarami522@gmail.com

Sukarami, 24 Desember 2024

Nomor : 140/ *496* /SKR/RB/ XII/ 2024
Lampiran : -
Perihal : Tindak Lanjut permohonan Pengambilan data

Kepada Yth.

Ketua Fakultas Ilmu Komputer UNPRA

Program Studi Sitem Informasi

Di-

Prabumulih

Menindaklanjuti surat permohonan Nomor : 013/FASILKOM/UNPRA/SI-S1/XII/2024, tertanggal 03 Desember 2024 hal permohonan pengambilan data yang ditujukan kepada kami Pemerintah Desa Sukarami, maka kami memberikan izin kepada Mahasiswa yang Namanya tersebut dibawah ini :

Nama : **Femi Mutiara**
Nim : 2021210031
Program Studi: Sistem Informasi
Judul Skripsi : Rancang Bangun Website pada Kantor Kepala Desa Sukarami

Untuk melaksanakan pengambilan data di Kantor Kepala Desa Sukarami untuk menyelesaikan Skripsi dengan waktu sesuai dengan kebutuhan.

Demikian disampaikan atas Kerjasama dan perhatiannya diucapkan terima kasih.





FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Femi Mutiara
NIM : 2021210031
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Rancang Bangun *Website* Pada Kantor Desa Sukarami

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

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	15-5-2025	bab I - II		f
2	26-5-2025	bab I - IV		f
3		bab IV		f
4		bab IV		f
5	2-6-2025	bab IV - V	an	f
6	3-6-2025	bab VI	an	f
		Religius	Rini	f
7	9-6-2025	Skripsi	an	f

Prabumulih, 2025
Pembimbing I

Ariansyah, S.Kom., M.Kom


CATATAN:
1. Skripsi harus di bawah ketika ujian
2. Skripsi harus di isi setiap kali bimbingan
3. Kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

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



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Judul

: Femi Mutiara
: 2021210031
: Sistem Informasi
: Ilmu Komputer
: Rancang Bangun website pada kantor kepala Desa Sukarami

dosen Pembimbing II

: Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	28/4/2025	Revisi Bab I, II dan III		g.
2.	30/4/2025	Ace Bab I, II dan III		g.
3.	19/5/2025	Bab IV Revisi : - Uraian - Aktivitas - Rancangan tpika		g.
4.	21/05/2025	Revisi - Uraian - Rancangan tpika		g.
5.	22/05/2025	Ace Bab IV		g.

Prabumulih, 28 April 2025

Pembimbing II



Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M. Si

CATATAN:

ru ini harus di bawah ketika ujian
ru ini harus di isi setiap kali bimbingan
kat ketulusan maksimal 3x bimbingan per bab

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



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Femi Mutiara
NIM : 2021210031
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Rancang Bangun Website Pada Kantor Kepala Desa Sukarami

Dosen Pembimbing II : Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
6	22/5/2025	Bab V Revisi: - Implementasi program login - Implementasi Data dan - Implementasi aplikasi		d.
7	23/5/2025	Ace Bab V		d.
8	26/5/2025	Bab VI Revisi: Sam kelengkapan		f
9	4/6/2025	Stap Uti		

Prabumulih, 22 Mei 2025

Pembimbing II

Nur Aini Hutagalung, S.Kom., M.Si



CATATAN:

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

Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional

LAMPIRAN WAWANCARA

Peneliti : Femi Mutiara

Nim : 2021210031

Narasumber

Kepala Desa Sukarami : Sumadi

Pewawancara	Narasumber
Assalamualaikum pak, perkenalkan nama saya femi mutiara dari universitas prabumulih jurusan sistem informasi disini saya ingin mewawancarai. apa bapak siap untuk saya wawancarai ?	Walaikusalam, iya boleh mau bertanya apa silahkan yang perlu ditanyakan
Bagaimana pak, awal mula sejarah desa sukarami ?	Jadi seperti ini awal mula sejarah desa sukarami ini adalah bernama desa sukadane yang artinya senang berkumpul, dengan perubahan seiring berjalannya waktu akhirnya berubah menjadi desa sukarami.
pak, apakah kantor kepala desa sukarami ini mempunyai visi dan misi ?	Iya,ada visi dan misi kantor kepala desa sukarami yaitu salah satunya visi terwujudnya masyarakat desa yang agamis, maju , adil , cerdas, berbudaya, berakhlak dan sejahtera kemudian misi mewujudkan kondisi masyarakat yang aman,tertib rukun dan damai dalam kehidupan masyarakat dengan berpegang teguh terhadap prinsip-prinsip agama adat istiadat dan masih banyak lagi misi kantor.

Darimana saja pak perbatasan desa sukarami ?	Desa sukarami ini memiliki luas 100 hektar ini dan mempunyai perbatasan disebelah utara berbatasan dengan desa tanjung dalam disebelah timur barat dan selatan berbatasan dengan desa sugihan dan desa air keruh
Apa saja kegiatan yang ada di desa sukarami pak ?	Banyak kegiatan yang ada di desa sukarami ini salah satunya seperti pembangunan jalan, rehabilitas rumah tidak layak huni, pemberian bantuan seperti BLT dan PKH dan masih banyak lagi kegiatan yang ada di desa sukarami
Apakah dikantor kepala desa ini sudah memiliki website pak ??	Kalau tentang Website belum mempunyai kantor kepala desa ini
Baiklah pak terima kasih atas perhatiannya dan informasi data yang diberikan kepada sayaa dan dapat membantu saya dalam menyusun Proposal Skripsi	Iya, sama-sama semoga cepat selesai dalam menyusun Proposal Skripsi semangat semoga sukses

Sukarami, 26 Desember 2024
Narasumber Kepala Desa Sukarami



DOKUMENTASI



LEMBAR REVISI

Nama : Femi Mutran
NIM : 2021210031
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Perbaiki program / Auto increment	
2	penulisan di perbaiki	
3	Metode pengubahan.	
4		
5		

Prabumulih,

Dosen Penguji



Suharti, M. Kom

LEMBAR REVISI

Nama : FEM1
 NIM : 2021.21.0031
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Sedikit diubah.	Acc
2		Prabumulih
3		10/7 2021
4		
5		

25-6-2021

Prabumulih,

Dosen Pengaji


 M. Kom

LEMBAR REVISI

Nama : FEMI MUTIARA
 NIM : 202121071
 Jenjang : Strata Satu (S1)
 Jurusan : Sistem Informasi (SI)
 Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	hapus tujuan proposal	
2	bahasa asing diperhatikan dan ukuran gambar	
3	tampilkan seluruh pengumuman di proposal	
4	ubah ukuran mjd sukroni	
5	diteliti agar tidak ada duplikat data pada setiap tabel.	

Prabumulih, 10 Juli 2025
 Dosen Penguji


 Dewi Yandi, S.kom., M.kom

SKRIPSI_FEMI MUTIARA 1.docx

ORIGINALITY REPORT

14%	7%	3%	9%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	3%
2	repository.unpra.ac.id Internet Source	2%
3	www.repository.unpra.ac.id Internet Source	1%
4	Submitted to unimal Student Paper	1%
5	Anita Talia, Suhartini Suhartini, Rishi Suprianto. "Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Sistem Rujukan Pada Puskesmas Sukajadi Berbasis Web", Jurnal Minfo Polgan, 2024 Publication	1%
6	Submitted to IAIN Purwokerto Student Paper	1%
7	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1%
8	kampungkb.bkkbn.go.id Internet Source	<1%
9	docplayer.info Internet Source	<1%
10	repo.itpln.ac.id Internet Source	<1%

11	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	<1 %
12	repository.atmaluhur.ac.id Internet Source	<1 %
13	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
14	Submitted to Universitas Sumatera Utara Student Paper	<1 %
15	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
16	Submitted to Universitas Nasional Student Paper	<1 %
17	123dok.com Internet Source	<1 %
18	journal.ibrahimy.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Muhammadiyah Palembang Student Paper	<1 %
20	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1 %
21	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper	<1 %
22	Submitted to Universitas Muhammadiyah Purwokerto Student Paper	<1 %
23	repo.unikadelasalle.ac.id Internet Source	<1 %

24	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
25	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II Student Paper	<1 %
26	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
27	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	<1 %
28	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	<1 %
29	repository.um-palembang.ac.id Internet Source	<1 %
30	repository.sari-mutiara.ac.id Internet Source	<1 %
31	Submitted to LPPM Student Paper	<1 %
32	repository.unair.ac.id Internet Source	<1 %
33	Submitted to andalas Student Paper	<1 %
34	eskripsi.usm.ac.id Internet Source	<1 %
35	Submitted to Universitas Tadulako Student Paper	<1 %
36	kc.umn.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %

38	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	<1 %
39	Submitted to Universitas Katolik Musi Charitas Student Paper	<1 %
40	widuri.raharja.info Internet Source	<1 %
41	www.travelkhazzanah.com Internet Source	<1 %
42	Yogi Isro' Mukti. "Sistem Informasi Madrasah Aliyah Negeri Pagar Alam Berbasis Web", Indonesian Journal of Computer Science, 2018 Publication	<1 %
43	eprints.radenfatah.ac.id Internet Source	<1 %
44	eprints.unipdu.ac.id Internet Source	<1 %
45	core.ac.uk Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off



JAIEA

Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications

Website: <https://ioinformatic.org/>

LETTER OF ACCEPTANCE

Dear Corresponding Author **Femi Mutiara**

We are pleased to inform you that your submission ID: **1411-JAIEA** titled "**Website Design for the Sukarami Village Head's Office**" having author(s): **Femi Mutiara, Ariansyah, Nur Aini Hutagalung** for publication in **Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications** (E-ISSN 2808-4519), Accredited by Sinta Rank 5. The acceptance decision was based on the reviewers' evaluation after double-blind peer review and the chief editor's approval.

You shall submit the Open Access processing fee (Rp.300,000,- / \$20.00) please use transfer/bank draft to:

Bank : Bank Negara Indonesia
Account Name : Akim Manaor Hara Pardede
Account Number (IDR)/(USD) : 0523312744
Swift Code : BNINIDJAUSU

After performing the bank transfer, please email a copy of the transaction to jaiea@ioinformatic.org for with subject [Payment for: Your paper id, author's name]. All bank charges are to be covered by the author. Payments made are NOT refundable.

Kindly proceed with registration fee submission for slot allocation in **15th June 2026, Vol. 5, No. 3**. The final updated copy can be submitted at a later time after slot reservation.

We shall encourage more quality submissions from you and your colleagues in the future.

Please do acknowledge receiving this notification.

Regards,



Dr. Ir. Akim Manaor Hara Pardede, ST., M.Kom
Editor-in-Chief
Journal of Artificial Intelligence and Engineering Applications (JAIEA)