

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN
INFORMASI DESA**

(Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)

SKRIPSI

Skripsi ini diajukan untuk
Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)



DISUSUN OLEH :
NOFIKHATUN KHASANAH
NIM : 0401201022

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA CIREBON
2024 M / 1446 H**

MOTTO

“ Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan ”

~Imam syafi'i~



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KOTA CIREBON

PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI
DESA (Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)
NAMA : NOFIKHATUN KHASANAH
NIM : 0401201022

Mengijinkan Skripsi Sarjana Komputer ini disimpan di perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama dengan syarat – syarat kegunaan sebagai berikut :

1. Skripsi adalah hak milik Universitas Nahdlatul Ulama
2. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan referensi saja
3. Perpustakaan juga dibenarkan membuat salinan Skripsi ini sebagai bahan pertukaran antar institusi perguruan tinggi
4. Berikan tanda ☒ sesuai dengan kategori Skripsi
 - ☐ Sangat Rahasia (Mengandung isi tentang keselamatan atau kepentingan negara indonesia)
 - ☐ Rahasia (Mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi/badan Dimana penelitian Skripsi ini dikerjakan)

☒ Biasa

Disahkan oleh :

ROSIDIN, S.Kom., M.Kom

Tanggal : 15 Agustus 2024

H. SUKARSA, M.Kom

Tanggal : 15 Agustus 2024



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KOTA CIREBON

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI
DESA (Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)
NAMA : NOFIKHATUN KHASANAH
NIM : 0401201022

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya asli dari penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata 1 di Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon.
3. Jika dikemudian hari terbukti karya ini bukan hasil dari karya asli penulis dengan bukti – bukti yang cukup, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon.

Brebes, 27 Juli 2024



NOFIKHATUN KHASANAH
NIM. 0401201022



UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KOTA CIREBON

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI
DESA (Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)
NAMA : NOFIKHATUN KHASANAH
NIM : 0401201022

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,
Cirebon, 27 Juli 2024

Pembimbing 1

ROSIDIN, S.Kom., M.Kom
NIDN. 04015028303

Pembimbing 2

H. SUKARSA, M.Kom
NIDN. 0418117605

Ketua program studi

AKHMAD PURNAMANSYAH, S.T., M.Kom
NIDN. 0421047805

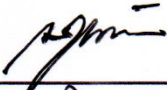
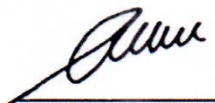


UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA
KOTA CIREBON

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS
WEBSITE SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI
DESA (Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)
NAMA : NOFIKHATUN KHASANAH
NIM : 0401201022

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang skripsi 15 Agustus 2024. Dengan hasil ini menurut pandangan kami, skripsi ini memadai untuk menganugerahkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

	Tanggal	Tanda tangan
Pembimbing 1 <u>ROSIDIN, S.Kom M.Kom</u> NIDN. 04015028303	<u>30 Agustus 2024</u>	
Pembimbing 2 <u>H. SUKARSA, M.Kom</u> NIDN. 0418117605	<u>30 Agustus 2024</u>	
Penguji 1 <u>DICKY ANDIKA S, M.Kom</u> NIDN. 0409069402	<u>30 Agustus 2024</u>	
Penguji 2 <u>ABDUL KOHAR M. Kom</u> NIDN. 0412068704	<u>30 Agustus 2024</u>	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon


ROSIDIN, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0401502830

ABSTRACT

This research aims to design a website-based village information system (SID) in Sigentong Village to create better services for the wider community to make it easier for people to obtain information in Sigentong Village itself. In the research that will be carried out, a qualitative approach is used with the development method waterfall used in creating the Cycle system website. This research focuses on designing a village information system by observing objects and conducting interviews with several sources in order to obtain good and correct information. The result of this research is the creation of a web-based Sigentong Village information system, using the waterfall method with the UML design model, namely, Use case diagrams and activity diagrams. And the programming language is PHP using the Laravel framework and MySql database. The limitation of the problem in this research is the use of a simple website display and only focusing on system design. It is hoped that future research will focus more on the features and functionality of village websites and be able to serve the community online (website) itself. In the research that will be carried out, a qualitative approach is used with the development method used in creating the Cycle system website). This research focuses on designing a village information system by observing objects and conducting interviews with several sources in order to obtain good and correct information. The result of this research is the creation of a web-based Sigentong Village information system, using the waterfall method with the UML design model, namely, Use case diagrams and activity diagrams. And the programming language is PHP using the Laravel framework and MySql database. The limitation of the problem in this research is the use of a simple website display and only focusing on functionality system. It is hoped that future research will focus more on the features and more interesting in accordance with technologi advances and be able to serve the community through the online (website).

Keywords: village website, village information system, system design, waterfall method, Laravel framework.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi desa (SID) di Desa Sigentong yang berbasis website agar terciptanya pelayanan yang lebih baik untuk masyarakat luas guna memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi yang ada di Desa Sigentong itu sendiri. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode pengembangan waterfall yang digunakan dalam pembuatan website sistem *Cycle*. Penelitian ini berfokus pada perancangan system informasi desa dengan melakukan observasi terhadap objek serta melakukan wawancara dengan beberapa narasumber nantinya supaya mendapatkan informasi yang baik dan benar. Hasil dari penelitian ini yaitu terciptanya sistem informasi Desa Sigentong berbasis web, digunakan metode waterfall dengan model perancangan UML yaitu, Use case diagram dan activity diagram Dan bahasa pemrogramannya adalah PHP dengan menggunakan framework laravel dan database MySQL. Adapun Batasan masalah pada penelitian ini yaitu penggunaan tampilan website yang sederhana dan hanya terfokus pada fungsionalitas sistemnya, diharapkan untuk penelitian berikutnya agar lebih terfokus pada fitur yang lebih menarik sesuai dengan kemajuan teknologi serta bisa melayani masyarakat melalui online (website) itu sendiri.

Kata kunci : website desa, system informasi desa (SID), perancangan system, metode waterfall, framework Laravel.

KATA PENGANTAR

Bismillah...

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Website Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Desa (Studi kasus Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)”**. Sebagai syarat utama untuk menyelesaikan pendidikan strata-1 (S1) pada program sarjana fakultas ilmu komputer prodi sistem informasi Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi masih jauh dari kesempurnaan dan penyusunan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dalam penyusunan skripsi ini, dengan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Agus Sugiarto, M.H., M.M. Selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
2. Bapak Rosidin, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
3. Bapak Akhmad Purnamansyah Selaku Kepala Prodi Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
4. Bapak Rosidin, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak H. Sukarsa, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Kedua orang tua tercinta Bapak Kolidin dan Ibu Turinah yang selalu mendoakan yang terbaik dan memberikan dukungan penuh disetiap proses perkuliahan dan pekerjaan yang peneliti lakukan hingga sampai selesai di tahap penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga besar peneliti yang senantiasa memberikan dukungan penuh
8. Keluarga mas Rifki Hidayatulloh yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi
9. Bapak M. Iqbal Zakaria S.H selaku Kepala Desa Sigentong dan jajarannya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian

10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga atas terselesaikannya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan pembaca. Terimakasih atas segala kebaikan yang bapak, ibu saudara dan saudari skalian berikan semoga segala kebaikan mendapatkan pahala. Aamiin...

Brebes, 27 Juli 2024

NOFIKHATUN KHASANAH

NIM. 0401201022

DAFTAR ISI

MOTTO	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iv
PERNYATAAN PENULIS	v
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Kerangka Berfikir	5
1.8 Studi Literatur.....	5
1.9 Metode Dan Teknik Penelitian.....	8
1.10 Metode Pengembangan	8
1.11 Sistematika Penulisan.....	10

BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Teknologi menurut pandangan islam	12
2.2 Pengertian Rancang Bangun.....	13
2.3 Pengertian Desa	13
2.4 Pengertian Sistem, Informasi dan Sistem Informasi	14
2.4.1 Pengertian Sistem	14
2.4.2 Pengertian Informasi.....	15
2.4.3 Pengertian Sistem Informasi.....	16
2.5 Website	16
2.5.1 Jenis – jenis Website.....	17
2.6 XAMPP	18
2.7 Database	20
2.7.1 MySQL	21
2.8 Visual Studio Code.....	22
2.9 Bahasa Pemrograman Web	22
2.9.1 HTML (<i>Hypertext Markup Langue</i>).....	22
2.9.2 CSS (<i>Casecading Style Sheet</i>)	23
2.9.3 PHP	24
2.9.4 Laravel	24
2.9.5 Bootstrap	25
2.10 UML	25
2.10.1 <i>Use case Diagram</i>	26
2.10.2 <i>Activity Diagram</i>	27
2.11 Balsamiq Wireframe.....	28
2.12 Black box testing	29

2.13 Wawancara	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
A. Requirement analysis	31
3.1 Waktu dan tempat penelitian	31
3.1.1 Profil Desa	32
3.1.2 Struktur Organisasi	32
3.1.3 Tugas Perangkat Desa	33
3.15 Metode pengumpulan data	35
3.2 Analisis permasalahan	36
3.3 Analisis kebutuhan sistem	37
B. Design	37
3.1 Perancangan Sistem	38
3.3.1 Tujuan Perancangan Sistem	39
3.3.2 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	39
3.3.3 Activity Diagram	42
3.3.4 Perancangan Database	63
3.3.5 Perancangan <i>User Interface</i>	69
3.3.6 Perancangan pengujian <i>black box</i>	82
C. Coding	85
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN	92
D. Testing	92
4.1 Hasil dan pembahasan	92
4.2 Pengujian <i>black box</i>	106
E. Maintenance	112
BAB V PENUTUP	117

5.1	Kesimpulan.....	117
5.2	Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA		119
LAMPIRAN LISTING PROGRAM		123
DOKUMENTASI		130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Layout kerangka pemikiran.....	5
Gambar 1. 2 Metode pengembangan model <i>waterfall</i>	9
Gambar 2. 1 Tampilan XAMPP <i>control panel</i>	19
Gambar 3. 1 Struktur Perangkat Desa.....	33
Gambar 3. 2 Alur perancangan sistem	38
Gambar 3. 3 <i>Use case diagram admin</i>	40
Gambar 3. 4 <i>Use case diagram user</i>	41
Gambar 3. 5 <i>Activity diagram login admin</i>	42
Gambar 3. 6 <i>Activity diagram admin</i> mengedit isi berita	43
Gambar 3. 7 <i>Activity diagram admin</i> membuat isi berita	44
Gambar 3. 8 <i>Activity diagram admin</i> menghapus isi berita	45
Gambar 3. 9 <i>Activity diagram user</i> mengunjungi menu berita	46
Gambar 3. 10 <i>Activity diagram admin</i> mengedit sejarah desa.....	47
Gambar 3. 11 <i>Activity diagram admin</i> mengedit lembaga desa.....	48
Gambar 3. 12 <i>Activity diagram admin</i> mengedit potensi desa.....	49
Gambar 3. 13 <i>Activity diagram user</i> mengunjungi sejarah desa.....	50
Gambar 3. 14 <i>Activity diagram user</i> mengunjungi potensi desa	50
Gambar 3. 15 <i>Activity diagram user</i> mengunjungi profil	51
Gambar 3. 16 <i>Activity diagram user</i> mengunjungi statistik.....	52
Gambar 3. 17 <i>Activity diagram admin</i> mengedit menu statistik.....	53
Gambar 3. 18 <i>Activity diagram admin</i> membuat isi statistik desa.....	54
Gambar 3. 19 <i>Activity diagram admin</i> menghapus data statistik.....	55
Gambar 3. 20 <i>Activity diagram user</i> menggunakan layanan	56
Gambar 3. 21 <i>Activity diagram admin</i> mengedit isi layanan	57
Gambar 3. 22 <i>Activity diagram admin</i> membuat isi layanan	58
Gambar 3. 23 <i>Activity diagram admin</i> menghapus data layanan.....	59
Gambar 3. 24 <i>Activity diagram admin</i> mengedit data fasilitas	60
Gambar 3. 25 <i>Activity diagram admin</i> membuat isi fasilitas	61

Gambar 3. 26	<i>Activity diagram admin</i> menghapus data fasilitas	62
Gambar 3. 27	<i>Activity diagram user</i> mengunjungi menu fasilitas	63
Gambar 3. 28	Perancangan halaman <i>login admin</i>	69
Gambar 3. 29	Perancangan halaman <i>dashboard admin</i>	70
Gambar 3. 30	Perancangan halaman <i>post admin</i>	70
Gambar 3. 31	Perancangan halaman <i>categories admin</i>	71
Gambar 3. 32	Perancangan halaman <i>service admin</i>	72
Gambar 3. 33	perancangan <i>submissions admin</i>	72
Gambar 3. 34	Perancangan halaman <i>statistic admin</i>	73
Gambar 3. 35	Perancangan halaman <i>facilities admin</i>	73
Gambar 3. 36	Perancangan halaman <i>government admin</i>	74
Gambar 3. 37	Perancangan halaman profil admin	74
Gambar 3. 38	perancangan halaman sejarah desa admin	75
Gambar 3. 39	Perancangan halaman potensi desa admin	75
Gambar 3. 40	Perancangan halaman lembaga desa admin	76
Gambar 3. 41	perancangan halaman beranda user	76
Gambar 3. 42	Perancangan halaman profil user potensi desa	77
Gambar 3. 43	Perancangan halaman profil user sejarah desa	77
Gambar 3. 44	Perancangan halaman profil user lembaga desa	78
Gambar 3. 45	Perancangan halaman berita user	78
Gambar 3. 46	Perancangan halaman statistik user	79
Gambar 3. 47	Perancangan halaman aparat pemerintah user	79
Gambar 3. 48	Perancangan halaman layanan user	80
Gambar 3. 49	Perancangan halaman <i>login layanan user</i>	80
Gambar 3. 50	Perancangan halaman <i>register user</i>	81
Gambar 3. 51	Perancangan halaman pengajuan layanan	81
Gambar 3. 52	Perancangan halaman fasilitas user	82
Gambar 3. 53	<i>code login admin</i>	85
Gambar 3. 54	<i>code dashboard admin</i>	85

Gambar 3. 55 <i>code categories</i>	86
Gambar 3. 56 <i>code post</i>	86
Gambar 3. 57 <i>facilities admin</i>	87
Gambar 3. 58 <i>code statistic admin</i>	87
Gambar 3. 59 <i>code goverment admin</i>	88
Gambar 3. 60 <i>code beranda user</i>	88
Gambar 3. 61 <i>code profile user</i>	89
Gambar 3. 62 <i>code berita user</i>	89
Gambar 3. 63 <i>code layanan user</i>	90
Gambar 3. 64 <i>code pengajuan layanan user</i>	90
Gambar 3. 65 <i>code login user</i>	91
Gambar 3. 66 <i>code program register user</i>	91
Gambar 4. 1 Halaman <i>login admin</i>	93
Gambar 4. 2 Halaman <i>dashboard admin</i>	93
Gambar 4. 3 Halaman <i>post admin</i>	94
Gambar 4. 4 Halaman <i>categories admin</i>	95
Gambar 4. 5 Halaman <i>profil</i>	95
Gambar 4. 6 Halaman <i>sejarah desa admin</i>	96
Gambar 4. 7 Halaman <i>lembaga desa admin</i>	96
Gambar 4. 8 Halaman <i>potensi desa admin</i>	97
Gambar 4. 9 Halaman <i>statistic admin</i>	98
Gambar 4. 10 Halaman <i>services admin</i>	98
Gambar 4. 11 Halaman <i>submission admin</i>	99
Gambar 4. 12 Halaman <i>facilities admin</i>	99
Gambar 4. 13 Halaman <i>goverment admin</i>	100
Gambar 4. 14 Halaman <i>beranda user</i>	100
Gambar 4. 15 Halaman <i>sejarah desa</i>	101
Gambar 4. 16 Halaman <i>potensi desa</i>	101
Gambar 4. 17 Halaman <i>lembaga desa</i>	102
Gambar 4. 18 Halaman <i>berita user</i>	102

Gambar 4. 19 Halaman statistik <i>user</i>	103
Gambar 4. 20 Halaman aparat pemerintah <i>user</i>	103
Gambar 4. 21 Halaman layanan <i>user</i>	104
Gambar 4. 22 halaman <i>login user</i>	104
Gambar 4. 23 Halaman <i>register user</i>	105
Gambar 4. 24 Halaman pengajuan layanan <i>user</i>	105
Gambar 4. 25 Halaman fasilitas <i>user</i>	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Studi Literatur	5
Tabel 2. 1 Simbol <i>Use case diagram</i>	26
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity diagram</i>	27
Tabel 3. 1 waktu penelitian tahun 2024	31
Tabel 3. 2 Perancangan <i>database user</i>	64
Tabel 3. 3 Perancangan <i>database type_statistic</i>	64
Tabel 3. 4 Perancangan <i>database statistic</i>	64
Tabel 3. 5 Perancangan <i>database setting</i>	65
Tabel 3. 6 Perancangan <i>database services</i>	65
Tabel 3. 7 Perancangan <i>database post</i>	66
Tabel 3. 8 Perancangan <i>database position</i>	66
Tabel 3. 9 Perancangan <i>database identities</i>	66
Tabel 3. 10 Perancangan <i>database goverments</i>	67
Tabel 3. 11 Perancangan <i>database facilities</i>	68
Tabel 3. 12 Perancangan <i>database categories</i>	68
Tabel 3. 13 perancangan <i>black box testing admin</i>	82
Tabel 3. 14 perancangan <i>black box testing user</i>	83
Tabel 4. 1 <i>Black box testing admin</i>	106
Tabel 4. 2 <i>Black box testing user</i>	110

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Yang mempunyai kurang lebih 17.000 pulau, dan hanya ada sekitar 7.000 pulau yang dihuni. Kalimantan, Jawa, Sulawesi, Sumatera dan Papua merupakan pulau utama di Indonesia. Selain itu Indonesia juga memiliki pulau-pulau kecil seperti Bali, Karimunjawa, Gili dan Lombok yang merupakan tujuan wisata lokal maupun internasional. Ibukota negara Indonesia adalah Jakarta, yang terletak di Pulau Jawa. Dilihat dari segi geografis, kepulauan Indonesia terletak antara 5° 54' 08" bujur utara hingga 11° 08' 20" bujur selatan dan 95°00'38" sampai 141°01'12" bujur timur. Beberapa pulau terletak di garis ekuator. (FRANKUT, 2023)

Pada tahun 2022 Indonesia ditempati sejumlah 275.773,8 juta penduduk, dan mengalami kenaikan jumlah penduduk pada tahun 2023 yaitu 278.696,2 jiwa (BPS RI *Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribuan Jiwa), 2022-2023*, 2023). Dengan adanya peningkatan jumlah penduduk di Indonesia, maka akan bertambah juga kebutuhan akses internet yang digunakan oleh masyarakat. Pesatnya perkembangan teknologi informasi di dunia terkhususnya di Indonesia mengakibatkan timbulnya inovasi - inovasi baru dalam sistem informasi, salah satunya mengenai sistem informasi desa berbasis website yang merupakan suatu layanan yang dirancang oleh admin untuk aparat desa yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang desa tersebut. Jadi perlu adanya transformasi digital guna untuk mengikuti perkembangan zaman serta untuk mempercepat dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang ada dari desa.

Menurut Aisyiyah et al., (2020) Penggunaan teknologi yang tepat mampu membuat pekerjaan menjadi lebih mudah. Sebagai contoh, sistem informasi desa adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi melalui situs web untuk mempermudah akses masyarakat terhadap informasi terbaru, yang

memungkinkan banyak orang untuk mengetahui potensi desa, informasi penting, dan profil desa melalui internet.

Dengan adanya sistem informasi berbasis website mengharapkan masyarakat agar dapat lebih mudah untuk mengakses informasi mengenai perkembangan desa, sistem informasi desa juga sebagai sarana guna menampilkan profil desa tersebut pada kalangan masyarakat luar terutama dalam memperkenalkan keunggulan yang ada di desa, baik di sektor pertanian, perdagangan maupun peternakan sehingga masyarakat mampu melihat perkembangan desa melalui website. Dengan adanya website juga memungkinkan desa untuk lebih berkembang. “Keberadaan SID (Sistem Informasi Desa) akan memudahkan pelayanan dan ketersediaan data bagi masyarakat”.(Fadjarini Sulistyowati¹, et al 2021).

Desa Sigentong yang terletak di Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes berpenduduk sekitar 10.219 jiwa. Sebagai pusat pemerintahan desa, kepala desa mempunyai peranan penting dalam melayani kebutuhan warga setempat. Namun sistem administrasi dan penyampaian informasi di desa ini masih dikelola secara tradisional, mengandalkan papan pengumuman dan informasi dari mulut ke mulut. Keterbatasan ini membuat ruang lingkup informasi yang dibagikan menjadi terbatas dan tidak dapat diakses oleh seluruh masyarakat. Oleh karena itu, tidak semua warga mengetahui informasi penting tentang desa, seperti susunan perangkat desa, fasilitas yang ada, dan kegiatan yang sedang berlangsung. Kurangnya sistem informasi digital yang efektif melemahkan komunikasi yang pada akhirnya menyulitkan masyarakat untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan desa

Maka dalam hal ini perlu adanya suatu perancangan dan pengembangan Sistem Informasi Desa (SID) yang lebih update agar pelayanan dan penyampaian informasi dapat dijangkau lebih mudah dan luas, dengan menggunakan sistem informasi desa sebagai sarana penunjang masyarakat desa dalam hal kemajuan teknologi. Berdasarkan uraian latarbelakang diatas, maka akan dilakukannya penelitian tentang **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE SEBAGAI SARANA**

PENYAMPAIAN INFORMASI DESA (Studi kasus Desa sigentong Kecamatan Wanasari Brebes)”. Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dan relevan untuk memudahkan akses masyarakat terhadap informasi di desa. Dengan menerapkan sistem informasi yang kompleks dan mudah digunakan, diharapkan masyarakat dapat mengakses data dan informasi yang dibutuhkannya dengan lebih cepat, akurat, dan transparan.

1.2 Identifikasi masalah

Mengenai identifikasi masalah berdasarkan latarbelakang penelitian adalah :

1. Desa sigentong salah satu desa yang berada di Kabupaten Brebes yang memerlukan sebuah media alternatif dalam menyebarkan informasi ke masyarakat luas.
2. Penyebaran informasi yang tidak merata yang menyebabkan beberapa warga tidak menerima informasi secara tepat waktu
3. Keterbatasan sistem informasi yang masih mengandalkan papan pengumuman dan penyebaran sistem informasi dari mulut ke mulut

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka munculah beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi desa (SID) yang efektif dan efisien guna meningkatkan penyampaian informasi di Desa Sigentong?
2. Bagaimana pemanfaatan sistem informasi desa berbasis web?
3. Bagaimana implementasi sistem informasi desa di Desa Sigentong?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui rancangan sistem informasi berbasis web yang efektif dan efisien guna meningkatkan penyampaian informasi di Desa Sigentong.

2. Untuk mengetahui pemanfaatan dari sistem informasi berbasis web di Desa Sigentong.
3. Untuk mengetahui penerapan sistem informasi berbasis web di Desa Sigentong.

1.5 Batasan Masalah

1. Website yang dibuat berisikan mengenai informasi seputar profil desa, kegiatan , fasilitas yang ada di desa.
2. Website ini di khususkan untuk partisipasi dan keterlibatan warga Desa Sigentong.
3. Sistem informasi yang dirancang berbasiskan web yang hanya dapat di akses melalui aplikasi web browser google, mozilla firefox, microsoft edge.
4. Penelitian ini dibatasi dalam kurun waktu 1 semester disesuaikan dengan kalender akademik UNU Cirebon.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penulisan ini adapun manfaat yang diharapkan dari penulis, seperti :

1. Bagi pemerintahan desa
Memberikan pelayanan yang lebih untuk masyarakat luas guna memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi.
2. Bagi masyarakat
Sebagai sarana untuk mendapatkan informasi mengenai Desa melalui media website.
3. Bagi penulis
Kajian ini menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai sistem informasi desa berbasis website.
4. Bagi Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon
Diharapkan penelitian ini bisa mejadi tambahan ilmu dan memberikan kontribusi untuk perpustakaan dan semua pihak yang membutuhkan sebagai bahan referensi mengenai skripsi.

1.7 Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran yakni sebuah alur yang menggambarkan suatu proses riset secara menyeluruh mengenai objek yang akan diteliti, dari kerangka pemikiran tersebut penulis akan melakukan penelitian di Desa Sigentong dengan urutan alur yang sesuai dengan kerangka pemikiran. Dimana penulis melakukan penelitian dengan menganalisis , melakukan pengumpulan data yang kemudian dilakukan perancangan suatu sistem yang akan dibangun dan pengujian serta evaluasi sistem sehingga menghasilkan output yang kemudian digunakan sebagai topik pembahasan, dalam penelitian akan digambarkan seperti gambar 1.1 layout kerangka pemikiran berikut :



Gambar 1. 1 Layout kerangka pemikiran

1.8 Studi Literatur

Tabel 1. 1 Studi Literatur

No	Judul, nama penulis, dan tahun publish	Masalah	Metode yang digunakan	Hasil
1	Pemanfaatan Sistem Informasi Desa untuk Mewujudkan Smart Village in Kelurahan Panggungharjo, Sewon, Bantul, DIY (Fadjarini Sulistyowati ¹ , Hari Saptaning Tyas ² , MC. Candra Rusmala Dibyorini ³ , 2021)	Penelitian mengenai kondisi dan kebijakan pembangunan desa dengan konsep smart village	Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	memberikan manfaat data yang akurat dan pelayanan yang lebih baik
2	Sistem Informasi Desa berbasis WEB di Desa Tenggor Kecamatan Balongpanggang Kabupaten Gresik (Aisyiyah et al., 2020)	Mengetahui potensi, dan informasi tertentu	Metode kualitatif deskriptif	menghasilkan informasi dan sarana publikasi penerimaan informasi secara baik
3	Rancang Bangun Sistem Informasi Desa berbasis web (Studi Kasus Desa Netpala) (Asmara, 2019)	Cara membangun sistem informasi berbasis website di desa Netpala	Metode kualitatif dengan wawancara, Observasi lapangan, dan	Menghasilkan website informasi desa, yang dapat membantu masyarakat

			perancangan sistem	khususnya desa netpala
4	PENERAPAN E-GOVERNMENT DALAM MEWUJUDKAN TRANSPARANSI TATA KELOLA PEMERINTAHAN DESA (Studi pada Pemerintahan Desa Bulu Timoreng) (Pertiwi et al., 2021)	minimnya transparansi yang dilakukan oleh aparat desa kepada masyarakat	Metode kualitatif deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-government dalam transparansi menggunakan sistem penerapan
5	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DESA (SIDES) PADA DESA PAJAR BULAN KABUPATEN LAHAT M.Junius(Effendi & Yusmiarti, 2023)	Sistem yang digunakan masih Konvensional	metode pengamatan langsung, metode wawancara, metodePustaka , dokumentasi, internet	sistem informasi desa yang membantu perangkat Desa meningkatkan pelayanan dan menyampaikan informasi secara transparan bagi perangkat desa

	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN INFORMASI DESA, Nofikhatun 2024	penyampaian informasi di desa masih dikelola secara tradisional, mengandalkan papan pengumuman	Pendekatan kualitatif dengan metode pengembangan waterfall	Masyarakat dapat mengakses data dan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat
--	---	---	--	--

1.9 Metode Dan Teknik Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti menerapkan pendekatan kualitatif, pendekatan ini melibatkan peneliti terhadap kondisi objek alami, dimana peneliti bertindak sebagai objek utama. (Mayasari et al., 2021).

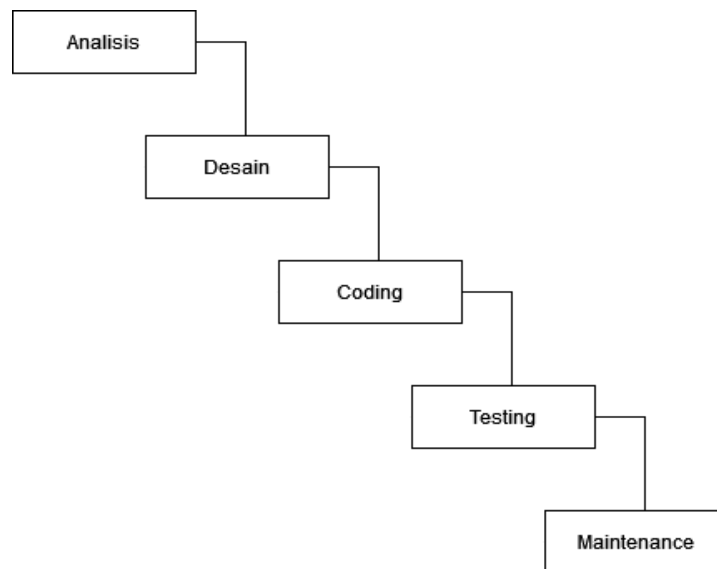
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi (pengamatan) merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melihat objek penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi tentang pembuatan website.
2. Wawancara. Metode pengumpulan data ini melibatkan peneliti secara langsung dengan perangkat desa. Tujuan pengumpulan data ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang sistem yang akan dibuat.
3. Studi pustaka. Dalam proses menyelesaikan penelitian ini, peneliti berusaha mengumpulkan referensi dari berbagai literatur yang berkaitan dengan judul penelitian, seperti jurnal maupun buku.

1.10 Metode Pengembangan

Untuk membuat website sistem *Cycle*, metode pengembangan yang digunakan yakni model *waterfall*, model ini menyarankan mengenai

pendekatan untuk pengembangan software yang sistematis , dari mulai menganalisis hingga ke tahap perawatan pada sistem. Berikut adalah tahapan metode waterfall :



Gambar 1. 2 Metode pengembangan model *waterfall*

(Sumber : (Dharmawan, 2023)

1. Analisis kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis permasalahan yang timbul baik di kebutuhan user, kebutuhan software, kebutuhan hardware yang dibutuhkan dalam perancangan dan pengembangan sistem serta kebutuhan lain dalam pembuatan database

2. Desain sistem

Tahapan berikutnya yakni desain sistem, yang dimana pada tahapan ini dilakukan untuk mendesain tampilan yang akan dirancang dan bagaimana tampilannya sehingga masyarakat mudah memahami isi tampilan pada website sistem informasi desa. Pada tahapan ini dilakukan sebelum tahap perancangan code program dan nantinya akan ada penambahan desain sesuai kebutuhan yang ada di lapangan.

3. *Coding*

Pada langkah berikutnya, peneliti melakukan penulisan kode program. Yang dimana langkah ini merupakan proses penerjemahan dari rancangan sebuah sistem yang telah di buat untuk diinput kedalam bentuk perintah - perintah yang dapat dipahami oleh perangkat komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. *Testing*

Proses testing dilakukan untuk menguji dan memastikan sebuah sistem yang dirancang sudah sesuai dengan desain awal dan berfungsi dengan baik tanpa kesalahan.

5. *Maintenance*

Tahapan *maintenance* merupakan tahapan terakhir dalam metode *waterfall*. Program pemeliharaan (*Maintenance*) melibatkan penilaian hasil dari berbagai perbaikan kesalahan yang terdeteksi serta peningkatan atas implementasi tersebut. Pengembangan dan pemeliharaan program dilakukan untuk meningkatkan efektivitas sistem secara keseluruhan

1.11 Sistematika Penulisan

Metode penulisan dimana dalam penelitian ini memberikan penjelasan tentang pembahasan pada setiap bab yakni :

1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat beberapa uraian permasalahan secara umum yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan masalah, batasan masalah, metode dan teknik penelitian, study literatur, kerangka pemikiran, perancangan sistem dan sistematika penulisan.

2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan teori pendukung, hasil penelitian sebelumnya maupun informasi lainnya sebagai referensi yang berkaitan dengan penelitian.

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menganalisa suatu sistem yang di rancang. Dalam hal ini menganalisa sistem informai desa

4. IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Pada bab ini dimana suatu sistem di implementasikan dan di uji kelayakannya sesuai dengan perancangan yang telah ditentukan

5. PENUTUP

Bab ini menutup skripsi dan menyimpulkan bab secara menyeluruh.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teknologi menurut pandangan islam

Islam mempunyai banyak tuntutan ilmu dan pengetahuan yang nyata dan tersembunyi, sebagaimana disebutkan dalam Surat Al-Alaq (ayat 1-5). Yang artinya : *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajarkan manusia dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.* Menurut wahyu pertama, tidak dijelaskan apa yang dimaksud dengan iqra (apa yang dibaca). Karena Al-Qur'an menyuruh kita membaca segala sesuatu yang penting bacaan itu bermanfaat bagi manusia. Iqra artinya membaca, menelaah, mendalami dan memahami hakikat apa yang tertulis dan apa yang tidak tertulis. Karena pada dasarnya sumber orang berilmu, berpengetahuan berawal dari mulai membaca yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu.

Dalam hadist juga menerangkan keutamaan dalam menuntut ilmu pengetahuan disebutkan bahwasanya “*Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim*” (HR.Ibnu Majah). Adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang teknologi yaitu

Firman Allah dalam Surat Yunus ayat 101

قُلْ اَنْظُرُوْا مَاذَا فِي السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْاٰيٰتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُوْنَ ﴿١٠١﴾ (يونس/10: 101)

Yang artinya : *Katakanlah (Nabi Muhammad), “Perhatikanlah apa saja yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah berguna tanda-tanda (kebesaran Allah) dan peringatan-peringatan itu (untuk menghindarkan azab Allah) dari kaum yang tidak beriman.* (Yunus/10:101)

Dari ayat tersebut dan penjelasannya, jelas bahwa Allah sangat mementingkan ilmu pengetahuan dan teknologi secara keseluruhan. Dia bahkan memberi isyarat tentang sistem teknologi dan ilmu pengetahuan. Isi Al-

Qur'an tidak hanya mencakup aspek spiritual, itu juga mencakup aspek duniawi seperti teknologi dan komunikasi. Dalam hal ini mampu dikaitkan dengan perkembangan teknologi yang dimana islam mewajibkan kepada umatnya untuk menuntut ilmu , baik ilmu mengenai perkembangan teknologi maupun ilmu mengenai keagamaan.

2.2 Pengertian Rancang Bangun

Rancang bangun adalah rangkaian langkah yang digunakan guna mengubah hasil analisis sistem kedalam kode pemrograman dan menunjukan pengoperasian setiap komponen sistem secara menyeluruh. Perancangan adalah suatu proses mengubah hasil analisis menjadi perangkat lunak, yang kemudian membuat sistem baru atau menyempurnakan sistem yang sudah ada. Rahmat Gunawan et al.,(2021:48) mendefinisikan mengenai rancang bangun sebagai berikut :

“Bahwa rancang bangun adalah gambaran, perencanaan, dan pembuatan rangka dari beberapa komponen yang terpisah ke dalam suatu unit yang utuh dan berfungsi disebut rancang bangun. Oleh karena itu, rancang bangun adalah proses mengubah hasil analisis ke dalam paket perangkat lunak dan kemudian membuat sistem baru atau memperbaikinya”.

2.3 Pengertian Desa

Desa merupakan suatu wilayah dibawah lingkup suatu kecamatan yang dihuni oleh banyak orang dengan adat istiadat yang masih kental yang dikepalai seorang kepala desa dan memiliki pemerintahannya sendiri. Saputra,(2023:21) mendefinisikan mengenai pengertian desa sebagai berikut :

Desa adalah suatu kesatuan orang yang dibentuk oleh adat dan hukum yang berlaku di suatu wilayah tertentu dengan batasnya. Kelompok ini memiliki ikatan lahir dan batin yang kuat karena hubungan keluarga dan karena memiliki kepentingan politik, ekonomi, sosial, dan keamanan. Kelompok ini memiliki susunan pengurus yang dipilih bersama, memiliki kekayaan yang signifikan, dan memiliki hak untuk mengatur urusan rumah tangganya sendiri.

2.4 Pengertian Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

2.4.1 Pengertian Sistem

Sistem yaitu elemen yang sangat dibutuhkan dan berguna bagi perusahaan karena dapat memberikan informasi kepada *manager* perusahaan untuk menyebarkan di berbagai sumber daya yang dimilikinya secara efisien dan efektif. Hal ini mengacu pada kumpulan objek yang bekerja sama untuk menciptakan satu proses, metode, dan proses yang digabungkan dan disusun menjadi satu kesatuan yang bekerja untuk mencapai suatu proyek. Sistem juga dapat dikatakan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan bersama. Sujana, C., & Darmansyah (2021:34) mendefinisikan suatu sistem sebagai berikut :

sistem adalah suatu rangkaian atau kumpulan elemen, komponen atau variabel yang terorganisir dan terintegrasi satu sama lain. Suatu sistem juga terdiri dari sejumlah elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengolah masukan yang diterima dan menghasilkan keluaran yang diinginkan. Berdasarkan definisi tersebut sistem merupakan kumpulan elemen yang digabungkan dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan tertentu dengan cara menerima input dan menghasilkan output.

Menurut Ritonga et al., (2021:2) sistem juga memiliki karakteristik yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan suatu sistem. Adapun karakteristik dalam suatu sistem yaitu :

1. Komponen sistem : komponen atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian bagian dari sebuah sistem. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang berinteraksi satu sama lain dan membentuk suatu kesatuan misalnya dalam suatu perangkat keras yakni subsistemnya CPU
2. Batasan sistem : Sistem dianggap sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan oleh batasan, yang merupakan area

yang membatasi sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*) : Apapun di luar batas sistem yang memengaruhi operasi sistem disebut lingkungan luar sistem.
4. Penghubung Sistem : Penghubung memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem lainnya.
5. Masukan Sistem (*Input*) : Masukan sistem merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Ini dapat berupa masukan perawatan (*Maintenance Input*) atau masukan sinyal (*Signal Input*). Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran.
6. Keluaran Sistem (Keluaran) Keluaran sistem adalah produk energi yang telah diproses dan dikategorikan sebagai keluaran yang berguna.
7. Pengolahan Sistem (*Procces*) : Suatu sistem dapat memiliki pengolah atau bagian pengolah itu sendiri. Masukan akan diproses oleh pengolah untuk menghasilkan output.
8. Sasaran Sistem (*Objective*) : Jika sistem tidak memiliki sasaran, operasi sistem tidak berguna. Sasaran sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dari keluaran yang akan dihasilkannya.

Pada intinya karakteristik dari suatu sistem sebagai gambaran bahwa sistem itu merupakan rangkaian yang terdiri dari beberapa komponen yang mencirikan dari sistem itu sendiri.

2.4.2 Pengertian Informasi

informasi merupakan suatu bentuk data yang telah diolah menjadi lebih berguna sesuai dengan kebutuhan *user* atau bisa di artikan sebagai sekumpulan beberapa data yang telah diubah menjadi format yang

dapat dipahami oleh orang yang melihatnya dan membantu mereka membuat keputusan yang akan datang atau saat ini. Menurut Arribe & Ryandi, (2023:144) “Informasi merupakan gabungan dari beberapa data yang telah diolah dan mampu memberikan nilai guna dan manfaat bagi pihak yang memerlukannya”.

2.4.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi diartikan sebagai sistem internal suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan, menunjang operasional, untuk pengelolaan dan operasional strategis organisasi, serta menyediakan laporan-laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. Sistem informasi juga dapat diartikan sebagai sistem yang mempunyai banyak komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), yang memproses sesuatu (data yang disebut informasi), dan bekerja untuk dapat mencapai tujuan. Sutriani & Siahaan (2021:559) mendefinisikan mengenai sistem informasi sebagai berikut :

“Sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang terkait satu sama lain yang terdiri dari input, proses dan output yang memberikan reaksi korektif (mekanisme umpan balik) untuk memenuhi tujuan. Sistem informasi dapat berupa kombinasi terorganisir dari orang, hardware, software, sumber daya, data, jaringan komunikasi dan kebijakan serta prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi”.

2.5 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang dimana berisi informasi berbentuk teks, gambar, audio, audiovisual baik yang bersifat dinamis maupun statis yang mampu diakses oleh seseorang dimanapun dan kapanpun. Website atau disingkat *web* dapat dikatakan sebagai suatu halaman yang memuat kumpulan beberapa halaman yang berisi informasi berupa data

digital baik berupa teks, gambar, video, audio maupun animasi lainnya yang dikirim melalui jalur koneksi ke Internet. *Word wide web*, juga disebut sebagai “web” merupakan layanan tampilan informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi. Rina Noviana, (2022:113) mendefinisikan mengenai web sebagai berikut :

“Web juga dikenal sebagai *World Wide Web* atau *WWW*, adalah salah satu layanan yang ditawarkan kepada pengguna komputer yang terhubung ke Internet. Situs ini ditujukan untuk pengguna komputer yang memiliki koneksi internet. Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tekstual, gambar, gambar bergerak, animasi, suara dan/atau semuanya, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan. terhubung ke jaringan halaman (*hyperlink*)”.

2.5.1 Jenis – jenis Website

jenis website berdasarkan sifatnya dibagi menjadi dua, yakni :

1. Website statis

Website statis merupakan salah satu jenis website dimana kontennya jarang diperbaharui secara berkala, dalam hal ini contoh website statis adalah website profil pribadi

2. Website dinamis

Website dinamis adalah kebalikan dari website statis yakni website dinamis merupakan salah satu website yang isi kontennya sering diperbaharui secara berkala, biasanya website ini digunakan untuk pengelola berita. Contohnya situs berita dan e-commerce.

Dari kedua jenis website berdasarkan sifatnya tersebut dapat disimpulkan, bahwa sebuah website di buat sesuai dengan kebutuhan pengguna baik yang bersifat statis maupun dinamis masing – masing mempunyai peran tertentu. Sifat yang statis lebih monoton dari yang dinamis dikarenakan website statis merupakan website yang kontennya

jarang di perbaharui secara berkala, sedangkan dinamis isi konten website diperbaharui secara berkala.

2.6 XAMPP

XAMPP merupakan sebuah software yang digunakan untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal. XAMPP berjalan di komputer sebagai web server, XAMPP adalah alat yang menggabungkan perangkat lunak ke dalam satu paket. Nama XAMPP berisi tentang menjelaskan program apa yang ada di dalamnya. XAMPP memiliki kepanjangan *X (cross-platform)*, *A (Apache)*, *M (MySQL / MariaDB)*, *P (PHP)*, dan *P (Perl)*. Semua program ini tersedia di XAMPP. Keunggulan dari XAMPP adalah kemudahan penggunaan, ketersediaan dan dukungan yang terintegrasi untuk sistem operasi Windows maupun Linux. Rina Noviana, (2022:114) mendefinisikan XAMPP sebagai berikut :

“XAMPP merupakan singkatan dari X-platform, Apache, MySQL, PHP, dan Perl. Merupakan perangkat lunak yang berbasis web server dan berbasis open source (bebas) dan dapat digunakan sebagai server terpisah (berdiri sendiri) yang biasa dikenal dengan “Localhost”. XAMPP mendukung diberbagai sistem operasi, termasuk Windows, Linux, dan Mac OS”.

Adapun fungsi dalam sebuah XAMPP menurut Danial, (2023 : 13) antara lain sebagai berikut :

1. Konfigurasi pengaturan database Php MyAdmin

Melalui PhpMyAdmin, pengguna dapat melakukan berbagai perubahan, termasuk mengedit, menghapus, memperbarui, dan menambahkan pengguna ke database

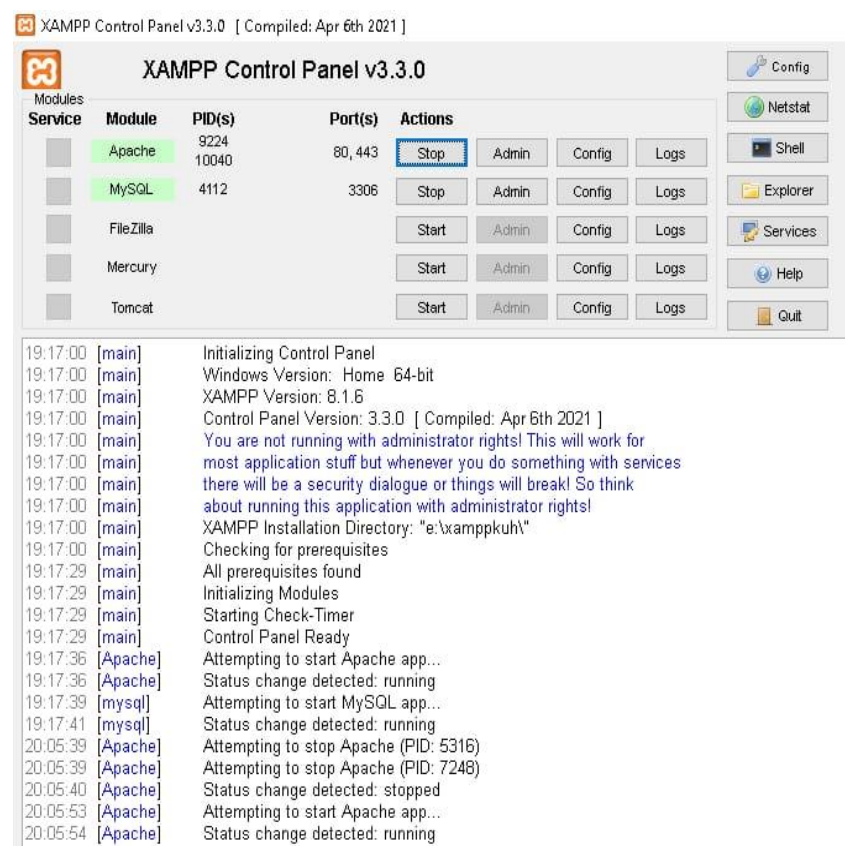
2. Menggunakan PHP Framework Offline

Laravel adalah framework PHP yang memudahkan pengembang dalam mengembangkan layar web. XAMPP memungkinkan pengguna untuk menginstal dan menjalankan Laravel secara offline di host lokal. Keuntungan mengembangkan website Laravel di localhost

adalah proses editing kodenya lebih cepat sehingga membangun website pun lebih cepat.

3. Menyelesaikan proses instalasi WordPress secara offline

Menginstal dan menjalankan WordPress di host lokal juga dapat dilakukan menggunakan XAMPP. WordPress, sistem manajemen konten yang paling banyak digunakan di dunia, juga memiliki beragam plugin dan tema yang dapat diunduh secara gratis.



Gambar 2. 1 Tampilan XAMPP control panel

Sumber : (Hamzah et al., 2023)

Salah satu manfaat Xampp adalah kemampuan untuk membuat jaringan area lokal, yang berarti *user* dapat membuat situs web secara offline dan mencobanya di komputer sendiri. Paket pengembangan web XAMPP memungkinkan menjalankan server web lokal di komputer yang berfungsi

sebagai server yang berdiri sendiri. Berikut adalah beberapa manfaat XAMPP :

1. Server Apache: XAMPP adalah platform web yang memungkinkan pengujian dan pengembangan situs web dengan menjalankan server Apache secara lokal di komputer.
2. Database MySQL: Database MySQL dapat membuat dan mengelola basis data yang dibutuhkan oleh aplikasi web.
3. PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang digunakan untuk pengembangan web yang dapat dijalankan secara lokal di komputer dan menguji aplikasi web yang telah dibuat sebelumnya.
4. phpMyAdmin adalah antarmuka pengelolaan basis data MySQL yang berbasis web yang memungkinkan Anda membuat tabel, menjalankan kueri, dan mengelola pengguna.

Pada intinya penggunaan software XAMPP bagi user dalam perancangan pembuatan web, yang dimana software ini memungkinkan pengujian dengan menjalankan server secara lokal, dan digunakan untuk membuat dan mengelola basis data yang dibutuhkan. Selain itu Xampp juga berperan sebagai perantara untuk menyimpan file halaman web, namun pada umumnya Xampp berfungsi untuk menyimpan database MySQL ke server localhost / phpmyadmin dan untuk membuka file PHP ketika server Apache Xampp dihidupkan.

2.7 Database

Basis data memainkan peran penting saat ini. Pengolahan data menjadi sangat diperlukan di berbagai organisasi dan perusahaan. Data tidak hanya memudahkan memperoleh informasi tetapi juga meningkatkan pelayanan Basis data merupakan kumpulan data yang disusun menurut aturan dan ketentuan tertentu serta saling berhubungan untuk memudahkan pengguna dalam mengelola dan memperoleh informasi dengan lebih mudah. Demikian pula didefinisikan oleh penulis lain “Basis data adalah kumpulan data yang

terintegrasi dan terorganisir sehingga dapat dengan cepat dimanipulasi, diambil, dan dicari. Basis data memiliki beberapa model, termasuk model relasional. Dalam model relasional, tabel-tabel yang terdapat dalam database idealnya harus berhubungan satu sama lain.”(Manalu et al., 2024 : 2)

2.7.1 MySQL

MySQL merupakan program *data base server* yang dapat digunakan baik sebagai *client* dan *server*. MySQL ini memiliki kemampuan untuk menerima dan mentransfer data dengan menggunakan perintah standar SQL (*Stuctured Query Language*). Novendri, (2019:48) mendefinisikan tentang MySQL sebagai berikut :

“MySQL menggunakan bahasa SQL untuk mengolah Basis data, dan MySQL bersifat open source, sehingga dapat menggunakannya secara gratis. Pemrograman PHP juga sangat mendukung Basis Data MySQL. Pada tahun 1986 MySQL Pertama kali didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI), MYSQL juga disebut sebagai SQL, singkatan dari *Structured Query Languange*. SQL adalah bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MYSQL adalah salah satu jenis sistem manajemen database yang berbasis open source”.

Adapun MySQL mempunyai beberapa keunggulan yaitu :

1. Banyak user yang dapat menggunakannya secara bersamaan tanpa hambatan sistem.
2. Dapat diimplementasikan pada sistem operasi yang berbeda.
3. Sebuah program open source dimana program tersebut dapat digunakanatau dikembangkan secara gratis.
4. Dapat terhubung ke beberapa platform aplikasi.
5. Bahasa pemrograman yang mudah dipelajari dan banyak tutorialnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa MySQL merupakan perangkat lunak open source yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi web dan melakukan operasi pengolahan data.

2.8 Visual Studio Code

VSCODE atau *Visual Studio Code* adalah salah satu *software code editor* yang digunakan untuk merancang atau mengembangkan sebuah aplikasi. Visual studio code dapat digunakan diberbagai sistem operasi salah satunya Windows. Agustini & Kurniawan, (2019 : 155) mendefinisikan *Visual Studio Code* sebagai berikut :

“*Visual studio code* merupakan *editor code* fitur yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux, dan macOS. yang memiliki fitur seperti penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, refactoring kode, dan kontrol git yang tertanam dalam GitHub. Mampu disesuaikan, yang memungkinkan pengguna untuk mengubah tema, pintasan keyboard, dan preferensi, serta menginstal ekstensi untuk meningkatkan fitur”.

2.9 Bahasa Pemrograman Web

Pemrograman merupakan proses penulisan kode programan menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Dalam hal ini Bahasa Pemrograman web terdiri dari banyak komponen bahasa. Setidaknya, penulis menggunakan beberapa bahasa utama yang sering digunakan dalam membangun halaman web dinamis, dan masing-masing memiliki peran unik.

2.9.1 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan dokumen dalam browser web. Tujuannya adalah untuk menentukan tata letak dan struktur tampilan dokumen web. Jadi Salah satu format yang digunakan untuk membuat file dan aplikasi yang berjalan pada halaman web adalah HTML atau *HyperText Markup Language*. Dokumen HTML adalah dokumen yang ditampilkan pada

web browser. Rina Noviana, (2022,:113) mendefinisikan mengenai HTML sebagai berikut :

“*Hypertext Markup Langue* (HTML) adalah kode pemrograman yang mengatur cara kita menampilkan dan mengirimkan informasi di internet. Ketika Tim *Berners-Lee* masih bekerja di CERN, dia membuat HTML, yang dipopulerkan pertamakali oleh browser mosaic. HTML pada awal tahun 1990 mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Setiap pengembangan HTML pasti akan meningkatkan kemampuan dan dari versi dan fitur sebelumnya”.

2.9.2 CSS (*Casecading Style Sheet*)

Cascading Style Sheets merupakan kepanjangan dari CSS, yang merupakan *code* yang digunakan untuk tampilan halaman web. Terlepas dari fakta HTML dapat mengontrol tampilan situs web, kemampuan ini sangat terbatas. Salah satu peran dari CSS untuk menyediakan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih indah. Dalam hal ini *Casecading Style Sheet* atau biasa di sebut dengan CSS merupakan sebuah bahasa pemrograman yang dirancang untuk meningkatkan tampilan dan layout web. Dokumen CSS dapat berdiri sendiri dan dapat disatukan kedalam kode HTML. Pada intinya kegunaan dari CSS yakni untuk mengubah jenis font, warna teks, jenis background, ukuran kolom agar tampilan web lebih menarik. Novendri, (2019 : 47) mendefinisikan mengenai CSS sebagai berikut :

“CSS merupakan kumpulan fitur yang berfungsi untuk format tampilan serta dapat digunakan untuk mengontrol tampilan beberapa dokumen sekaligus. Keuntungan menggunakan CSS adalah bahwa user tidak perlu mengedit setiap dokumen jika ingin mengubah formatnya”.

2.9.3 PHP

PHP : *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa *script server side* untuk mengembangkan web dan digunakan sebagai bahasa pemrograman umum, yang dimana Penggunaan PHP memungkinkan pembuatan web menjadi dinamis dan lebih efektif . Hidayatullah, (2021) mendefinisikan mengenai PHP sebagai berikut :

“PHP adalah bahasa pemrograman berbasis web yang dapat memproses data dinamis. PHP, singkatan dari “PHP : *Hypertext Preprocessor*,” adalah bahasa pemrograman yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun web dan dapat diintegrasikan kedalam HTML”.

Demikian pula didefinisikan oleh Rina Noviana, (2022 : 114) mengenai PHP sebagai berikut :

“PHP ialah bahasa pemrograman *script server-side* yang digunakan untuk pengembangan web dan juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman umum. Rasmus Lerdorf merupakan orang yang pertama kali menciptakan bahasa pemrograman PHP yakni pada tahun 1994. Singkatan dari PHP : *Hypertext Preprocessor*, sebuah kepanjangan rekursif, dari permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri. PHP bersifat *Open Source* serta dapat digunakan secara *free* (gratis). Lisensi PHP (*license*) sedikit berbeda dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) yang biasa digunakan untuk proyek *Open Source* “.

2.9.4 Laravel

Laravel merupakan sebuah *framework* PHP open source yang dirancang untuk membuat aplikasi web yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak. Firmansyah et al., (2022:28) mendefinisikan mengenai laravel sebagai berikut :

“Laravel merupakan pengembangan situs web berbasis MVC, yang ditulis dalam bahasa PHP, yang memiliki tujuan untuk

meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan meningkatkan meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta mengurangi biaya pengembangan awal dan pemeliharaan. Untuk dapat memberikan aplikasi yang ekspresif, jelas, dan tepat waktu”.

2.9.5 Bootstrap

Bootstrap merupakan framework rendering yang mampu membuat website *responsif*. Sebuah website dapat memiliki UI responsif yang memungkinkan halamannya disesuaikan dengan perangkat yang digunakan. Halaman web tetap menarik baik dikomputer maupun perangkat seluler dengan layar yang lebih kecil. “*Bootstrap* adalah kerangka kerja tampilan yang memiliki kemampuan untuk membuat halaman web secara *responsive*” (Aipina & Witriyono, 2022:37). Dengan menggunakan *framework* ini, peneliti tidak perlu memikirkan bagaimana halaman apabila dibuka di berbagai ukuran, karena sudah ditangani oleh *framework bootstrap* tersebut.

2.10 UML

UML lahir dari kebutuhan pemodelan visual untuk mendefinisikan dan mendeskripsikan struktur dari sistem perangkat lunak. UML (*Unified Modelling Language*) bertujuan untuk membantu tim pengembangan proyek berkomunikasi, mengeksplorasi potensi desain, dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak atau pembuat program. Priyanto Hidayatullah, (2021 : 257) mendefinisikan mengenai UML sebagai berikut :

“Dalam dunia pengembangan sistem berorientasi objek, UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu alat bantu yang sangat berguna. Hal ini karena UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, dan mudah dipahami serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk *sharing* dan berkomunikasi rancangan mereka dengan yang lain”.

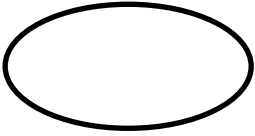
2.10.1 Use case Diagram

Satu jenis UML (*Unified Modeling Language*) merupakan *Use case diagram*, yang menunjukkan hubungan interaksi antara sistem dengan aktor. *Use case* memaparkan bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibangun. Secara umum, *use case* digunakan untuk menentukan fungsi apa yang ada di dalam suatu sistem informasi dan siapa yang berhak memanfaatkan. “*Use case* adalah sebuah gambaran proses suatu sistem secara keseluruhan yang melibatkan aktor dalam hal pengguna” (Asep Hardiyanto, 2020 : 4). Demikian pula didefinisikan oleh Rahmat Gunawan et al., (2021:50) mengenai *use case* sebagai berikut :

Use case adalah pemodelan untuk mengetahui kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* menjelaskan urutan aktivitas yang dilakukan oleh aktor dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. Meskipun mendeskripsikan aktivitas, *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan aktor dan sistem.

Use case bersifat statis, mewakili kumpulan *Use case* dan aktor yang tujuannya adalah untuk mengatur dan memodelkan perilaku sistem yang diinginkan *user*. Berikut simbol yang digunakan pada diagram *use case* sesuai tabel.

Tabel 2. 1 Simbol *Use case* diagram

Simbol	Deskripsi
	<i>Use case</i> : sebuah fungsi yang diberikan oleh sistem sebagai unit yang memungkinkan aktor dan unit untuk berkomunikasi satu sama lain.

	Aktor : Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, meskipun simbol aktor adalah gambar orang, aktor tidak selalu merupakan orang; biasanya disebutkan dengan kata benda di awal frasa nama aktor.
	Asosiasi : komunikasi antara <i>use case</i> dan aktor, atau <i>use case</i> berinteraksi dengan aktor
	Generalisasi : hubungan antara dua kategori fungsi dimana fungsi yang satu lebih umum dari pada yang lain

Sumber : (Dharmawan, 2023)

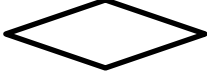
2.10.2 Activity Diagram

Activity diagram atau dalam Bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang terjadi pada *system*. Asep Hardiyanto (2020:5) mengemukakan tentang *activity diagram* sebagai berikut :

Salah satu cara untuk memodelkan aliran kerja (*workflow*) dari suatu kasus adalah dengan membuat diagram aktivitas. Diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam aliran kerja, titik – titik Keputusan, siapa yang bertanggung jawab untuk menyelesaikan masing – masing aktivitas, dan objek yang digunakan aliran kerja. Berikut symbol dari *activity diagram*.

Tabel 2. 2 Simbol *Activity diagram*

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

	. Aktivitas: sebuah penggambaran aksi yang akan dijalankan hingga selesai
	Status awal yang diberikan pada sebuah kumpulan aktivitas.
	Penggabungan: gabungan dari beberapa aktivitas menjadi satu.
	Percabangan: titik dimana suatu alur dipisah berdasarkan kondisi tertentu.
	Status akhir dari semua aktivitas yang telah dilakukan.

Sumber : (Wahyudi, 2020)

2.11 Balsamiq Wireframe

Wireframing Balsamiq Mockup biasanya digunakan untuk membuat antarmuka pengguna atau antarmuka aplikasi. Ide penggunaan model *Balsamiq* adalah untuk membuat sketsa pada papan, namun dengan teknologi komputer, pengerjaan model menjadi lebih cepat. Setiap orang dapat menghasilkan lebih banyak ide untuk membuang semua hal yang tidak diinginkan dan menemukan solusi terbaik. Aplikasi *wireframing Balsamiq Mockup* membantu *user* membuat konsep UI untuk aplikasi. “*Balsamiq wireframe* merupakan *software* yang digunakan untuk pembuatan tampilan antar muka pengguna atau *user interface* sebuah aplikasi. *Software* ini merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh perancang aplikasi” (Munawar et al., 2019). Pada intinya penggunaan *balsamiq mockup* digunakan untuk membuat suatu desain rancangan sebuah

aplikasi yang memudahkan *user* untuk menuangkan gagasan ide sebuah konsep aplikasi yang akan dibuat.

2.12 Black box testing

Black-Box Testing adalah pengujian yang dilakukan dari segi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah kebutuhan termasuk fungsi, input dan output terpenuhi. Nurfauziah & Jamaliyah, (2022 : 107) mengungkapkan “Pengujian *black box* atau *black box testing* merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil *input* dan *output* perangkat lunak tanpa struktur kode perangkat lunak”. Pengujian ini dilakukan pada akhir pengembangan perangkat lunak untuk menentukan apakah perangkat lunak berfungsi dengan baik. Pengujian *black box* memegang peranan penting dalam pengujian perangkat lunak, yaitu memvalidasi fungsional dari sebuah system yang di rancang, diantaranya :

1. Pengujian *black box* merupakan salah satu pengujian yang paling umum digunakan karena pengujian ini tidak memerlukan pengetahuan dari dalam, hanya pengujian dari luar saja. Tes ini hanya mencakup input dan output.
2. Pengujian *black box* memegang peranan penting dalam pengujian perangkat lunak, yaitu memastikan seluruh sistem bekerja dengan baik.
3. Penguji yang menggunakan pengujian *black box* tidak memiliki akses ke kode sumber dan arsitektur sistem, tetapi melalui antarmuka pengguna yang menyediakan masukan dan mengontrol keluaran tanpa mengetahui cara menggunakan masukan tersebut untuk mengubahnya menjadi keluaran.

Pada intinya pengujian *black box* bertujuan untuk mencari kesalahan dari *system* yang dirancang, yang dimana untuk meminimalisir kegagalan fungsional suatu *system*.

2.13 Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui saluran media khusus antar responden, yang banyak digunakan apabila diperlukan data kualitatif. “Wawancara merupakan suatu metode memperoleh data melalui pertanyaan langsung”(Ibrahim & Rahman, 2019 : 40).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan *waterfall* , seperti yang sudah dijelaskan pada halaman sebelumnya, metode ini terdapat 3 tahapan yakni :

A. Requirement analysis

Dalam merencanakan kebutuhan penelitian ini, beberapa aspek diperlukan untuk kebutuhan penelitian. Salah satunya pada tahapan *requirement analysis* yaitu pengumpulan kebutuhan, yang mencakup dokumen dan interface. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan perangkat lunak dan menentukan solusi software yang akan digunakan sebagai proses komputerisasi sistem.

3.1 Waktu dan tempat penelitian

Tempat Penelitian ini dilakukan di kantor kepala desa Desa Sigentong Kecamatan Wanasari Kabupaten Brebes, Waktu penelitian dilakukan pada tanggal bulan Maret hingga juli 2024.

Tabel 3. 1 waktu penelitian tahun 2024

No	Prosedur penelitian	Bulan															
		Maret				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																
2	Rancang dan Desain sistem																
3	Implementasi dan pengujian unit																
4	Pemeliharaan																

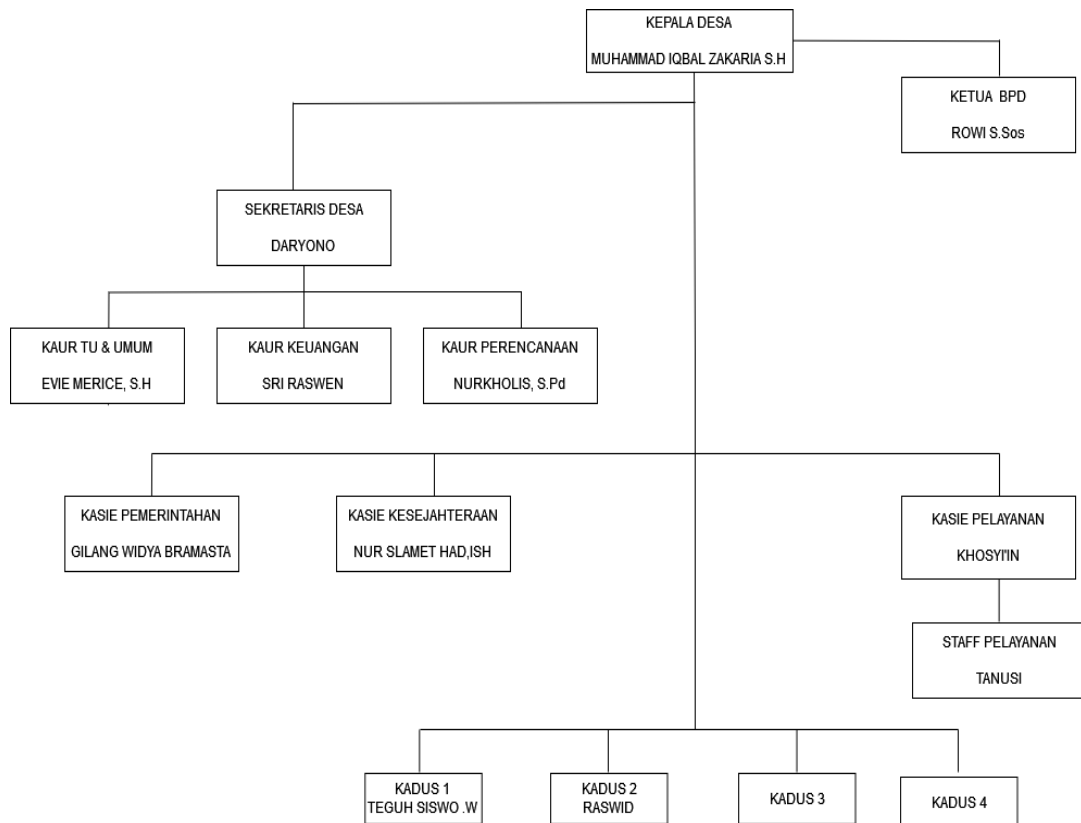
3.1.1 Profil Desa

Desa sigentong merupakan salah satu desa yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di Kabupaten Brebes kecamatan Wanasari. Yang memiliki luas wilayah 280,00 Ha dengan batas wilayah sebelah utara Desa Siasem, Sebelah selatan Desa Banjaratma dan Tanjungsari, sebelah timur Desa Wanasari dan Sidamulya, sebelah barat Desa Siwuluh dan Luwunragi. Jumlah RW sebanyak 7 (tujuh) dan jumlah RT sebanyak 42 (empat puluh dua) RT. Jumlah Dusun di Desa Sigentong hanya 2 (dua) yaitu Dusun Sembung dan Sicabe.

Desa Sigentong memiliki populasi penduduk kurang lebih 10.219 jiwa, yang dimana penduduknya menganut agama islam dan beberapa yang non islam. Mayoritas masyarakat di desa tersebut memiliki mata pencaharian sebagai buruh tani, petani, pedagang, karyawan perusahaan swasta, buruh harian lepas, dan ada beberapa yang aparat sipil. Desa sigentong memiliki satu kantor kepala desa yang dimana pusat administrasi pemerintahan desa ada di tempat tersebut.

3.1.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang menggambarkan tugas dan tanggung jawab dalam suatu organisasi, adanya stuktur organisasi guna memudahkan tugas seseorang dalam menjalankan suatu pekerjaan. Struktur organisasi setiap pemerintahan desa, mempunyai peran atau strategi untuk mengatur masyarakat di pedesaan untuk mewujudkan pembangunan pemerintah desa. Adanya struktur menggambarkan batasan, wewenang dan tugas yang harus dilakukan oleh pemerintah daerah.. Berikut struktur organisasi yang ada di Desa Sigentong.



Gambar 3. 1 Struktur Perangkat Desa

3.1.3 Tugas Perangkat Desa

Perangkat Desa memiliki tugas dan wewenang masing – masing dalam pemerintahan Desa, berikut tugas dari perangkat desa yang ada di Desa Sigentong :

1. Kepala Desa

Kepala Desa merupakan Perangkat Desa yang bertugas untuk memimpin sebuah Desa untuk menjalankan pemerintahan desa dengan di bantu jajaran perangkat desa lainnya. Tugas dari kepala desa yaitu menyelenggarakan pemerintahan desa, serta pemberdayaan desa tersebut . (UU RI No 6 Tahun 2014 Pasal 26 Ayat 1).

2. BPD

Badan Permusyawaratan Rakyat (BPD) merupakan organisasi yang mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, yang anggotanya mewakili penduduk desa.

3. Sekretaris Desa

Merupakan perangkat desa yang mempunyai misi membantu kepala desa dalam mempersiapkan dan melaksanakan pengelolaan administrasi pemerintahan desa, menyiapkan bahan-bahan penyusunan laporan pemerintahan desa di setiap wilayah pedesaan.

4. KAUR TU dan UMUM

Kepala Urusan Tata Usaha dan UMUM merupakan perangkat desa yang bertugas membantu Sekretaris Desa dalam bidang administrasi, pengurusan, pencatatan, pengurusan inventaris desa dan penyiapan bahan rapat serta laporan.

5. KAUR Keuangan

Kepala Urusan Keuangan membantu sekretaris desa dan bertanggung jawab mengelola sumber pendapatan desa, mengelola operasional keuangan desa dan mengkoordinasikan bahan penyusunan APB Desa serta laporan keuangan yang dibutuhkan desa.

6. KAUR Perencanaan

Peran Kepala Urusan Perencanaan untuk membantu kepala desa dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya di wilayah kerjanya ditentukan sesuai dengan ketentuan peraturan administrasi pemerintah di seluruh wilayah pedesaan.

7. KASIE Pemerintahan

Kepala seksi Pemerintahan merupakan perangkat desa yang bertugas membantu kepala desa dalam mengatur proses pengelolaan kependudukan. Administrasi pertanahan, membangun ketentraman dan keharmonisan masyarakat desa,

penyediaan sumber daya untuk penetapan kebijakan struktural dan pembentukan struktur administrasi pemerintahan desa di seluruh wilayah pedesaan.

8. KASIE Kesejahteraan

Kepala Seksi Kesejahteraan bertujuan untuk membantu kepala desa dalam mengatur sumber daya untuk pembuatan kebijakan teknologi. Menyelenggarakan program keagamaan dan melaksanakan program pengembangan sosial dan kemasyarakatan.

9. KASIE Pelayanan

Kepala seksi pelayanan bertugas untuk membantu kepala desa sebagai pelaksana tugas operasional, yang mempunyai kedudukan sebagai koordinator teknis wilayah administrasi dan bertugas menginformasikan dan memotivasi masyarakat agar mematuhi hak dan kewajibannya.

10. Staff Pelayanan

Staff pelayanan membantu kepala seksi pelayanan dalam menjalankan tugasnya.

11. KADUS

Kepala dusun bertugas membantu perangkat desa menjalankan tugasnya di wilayahnya. Kepala dusun merupakan anggota kelompok kerja setempat yang fungsinya membantu kepala desa dalam melaksanakan tugas di wilayahnya.

Pada dasarnya perangkat desa memiliki tugas dan tanggung jawab masing – masing untuk menjalankan pemerintahan di desa tersebut.

3.15 Metode pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi wawancara, dan studi pustaka.

1. Observasi (pengamatan) merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap

objek penelitian untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembuatan website tersebut.

2. Wawancara. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti secara langsung terhadap pihak perangkat desa , hal ini dilakukan guna untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan sistem informasi desa berbasis website. Wawancara dilakukan di kantor kepala desa dengan Bapak Muhammad Iqbal Zakaria, S.H selaku pihak Kepala Desa. Peneliti melakukan wawancara mengenai permasalahan yang ada dan mencoba memberikan usulan solusi dari masalah tersebut.
3. Studi pustaka. Dalam proses menyelesaikan penelitian ini, peneliti berusaha mengumpulkan referensi dari berbagai literatur yang berkaitan dengan judul penelitian, seperti jurnal maupun buku.

3.2 Analisis permasalahan

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan di Desa Sigentong, melalui observasi dan wawancara terhadap pihak perangkat desa bahwa, permasalahan yang ada di Desa yaitu penyebaran informasi yang masih menggunakan cara tradisional yang dimana penyebarannya dengan mengandalkan papan pengumuman. Dalam hal ini yang dianggap penyebaran informasi yang lingkupnya kurang luas dan hanya dijangkau masyarakat sekitar

Maka dari itu peneliti memberikan inovasi terhadap penyebaran informasi melalui Sistem Informasi berbasis web sebagai sarana penyebaran informasi Desadi Desa Sigentong yang dapat diakses melalui internet dan mampu dijangkau luas. Dengan adanya pemecahan masalah tersebut diharapkan dari segi potensi, kegiatan, sarana dan prasarana serta informasi lainnya dapat dituangkan dalam sistem informasi desa tersebut. Dengan harapan masyarakat mampu mendapatkan informasi dengan mengakses secara langsung di website tersebut.

3.3 Analisis kebutuhan sistem

Pada perancangan sistem ini adapun spesifikasi perangkat yang digunakan antara lain :

Perangkat Keras (*Hardware*)

Laptop : Lenovo AMD A9

Prosesor : AMD A9-9425 RADEON R5, 5 COMPUTE
CORES 2C+3G 3.10 GHz

Memori : 4GB

Adanya kebutuhan sistem digunakan untuk mencukupi proses perancangan peneliti dalam melakukan penelitian. Spek yang digunakan berdasarkan kebutuhan yang digunakan. Perangkat keras yang digunakan laptop lenovo dengan tipe prosesor AMD A9 yang dimana kapasitas memori yang digunakan 4GB.

Perangkat Lunak (*Software*)

Sistem Operasi : Windows10 64-bit

Web server : XAMPP 3.3.0

Basis Data : MySQL

Aplikasi : Visual Studio Code 1.90.0

Untuk penggunaan perangkat lunak yang digunakan dalam proses perancangan menggunakan sistem operasi dengan tipe windows10 64-bit sedangkan aplikasi yang digunakan untuk merancang menggunakan *software visual studio code*. Dengan web server untuk pengujian lokal menggunakan XAMPP. Adanya *hardware dan software* dalam penelitian ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam perancangan suatu sistem.

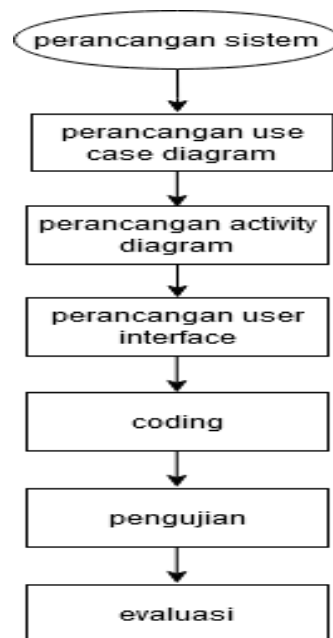
B. Design

Pada tahapan ini membahas mengenai desain suatu sistem yang mencakup *use case diagram*, *activity diagram*, serta perancangan *user*

interface, perancangan *database* dan perancangan *black box testing* sebagai bahan pengujian dari sistem.

3.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk membuat rangkaian desain suatu sistem yang akan diteliti. Pada tahap ini seorang peneliti melakukan rancangan bagaimana membuat sebuah sistem yang baru. Perancangan sistem juga merupakan kegiatan merancang dan menentukan bagaimana sistem informasi ditangani berdasarkan hasil analisis sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna, termasuk desain antarmuka pengguna, data, dan fungsi proses. Desain sistem merupakan tahapan untuk mengimplementasikan sistem. Bagian ini menjelaskan tentang perancangan dan gambaran sistem yang akan dibangun. Dalam pembuatan website ini, penulis menggunakan alat bantu perancangan sistem berupa UML.



Gambar 3. 2 Alur perancangan sistem

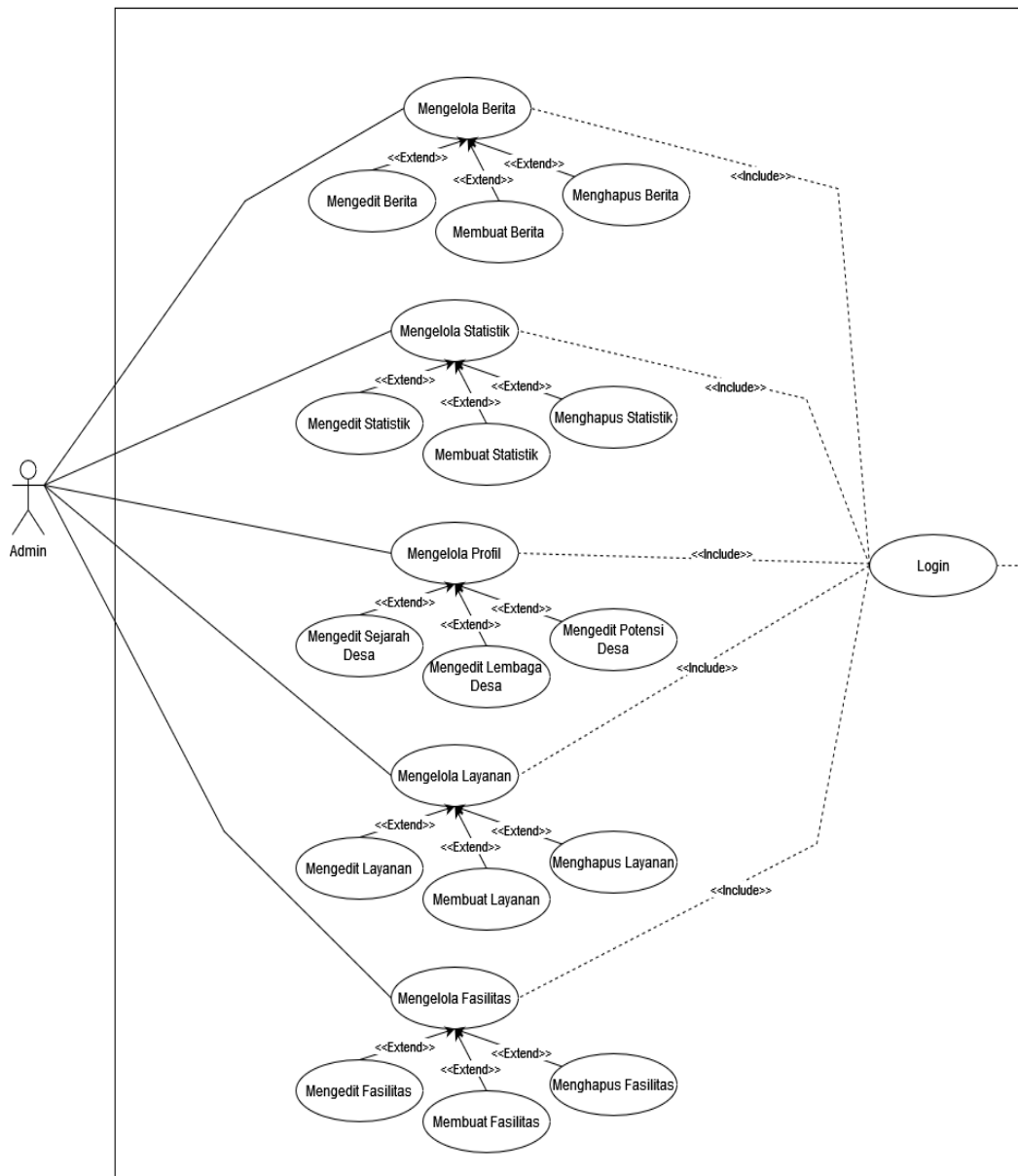
Pada gambar alur perancangan sistem, peneliti melalui beberapa proses diantaranya membuat perancangan *use case diagram* yang kemudian merancang desain interface sebagai gambaran tampilan yang akan dibuat kemudian *activity diagram* dan coding yang kemudian tahap akhir pengujian dari hasil perancangan yang telah dibuat.

3.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

Adanya tujuan perancangan sistem yaitu sebagai gambaran untuk membuat suatu sistem yang akan dirancang. Selain itu tujuan dari perancangan sistem yang akan diterapkan adalah untuk menciptakan sistem informasi baru bagi Desa Sigentong, dengan pertimbangan bahwa pemerintah desa akan lebih mudah dalam mentransfer informasi yang ada. Dan juga memudahkan masyarakat umum dalam menerima informasi yang disampaikan.

3.3.2 Perancangan Use Case Diagram

Diagram *use case* di bawah ini menggambarkan fungsionalitas dari sistem yang dirancang. Ada dua aktor dalam website ini yaitu administrator dan pengguna. Administrator dapat menambah, menghapus dan mengedit menu yang terdapat pada website. Berikut rancangan *use case* untuk admin dapat di lihat pada gambar dibawah ini



Gambar 3. 3 Use case diagram admin

Dalam gambar *use case* tersebut, admin berperan dalam pengolahan data yang ditampilkan di halaman web yaitu mengelola, dalam hal ini mengelola dari mulai mengedit, membuat dan menghapus apa yang perlu dan tidak perlu ditampilkan. Yang dimana mengelola isi berita, mengelola statistik, mengelola profil, mengelola layanan, dan mengelola

fasilitas yang ada di desa. Selain *use case* untuk admin, berikut *use case* untuk *user* :



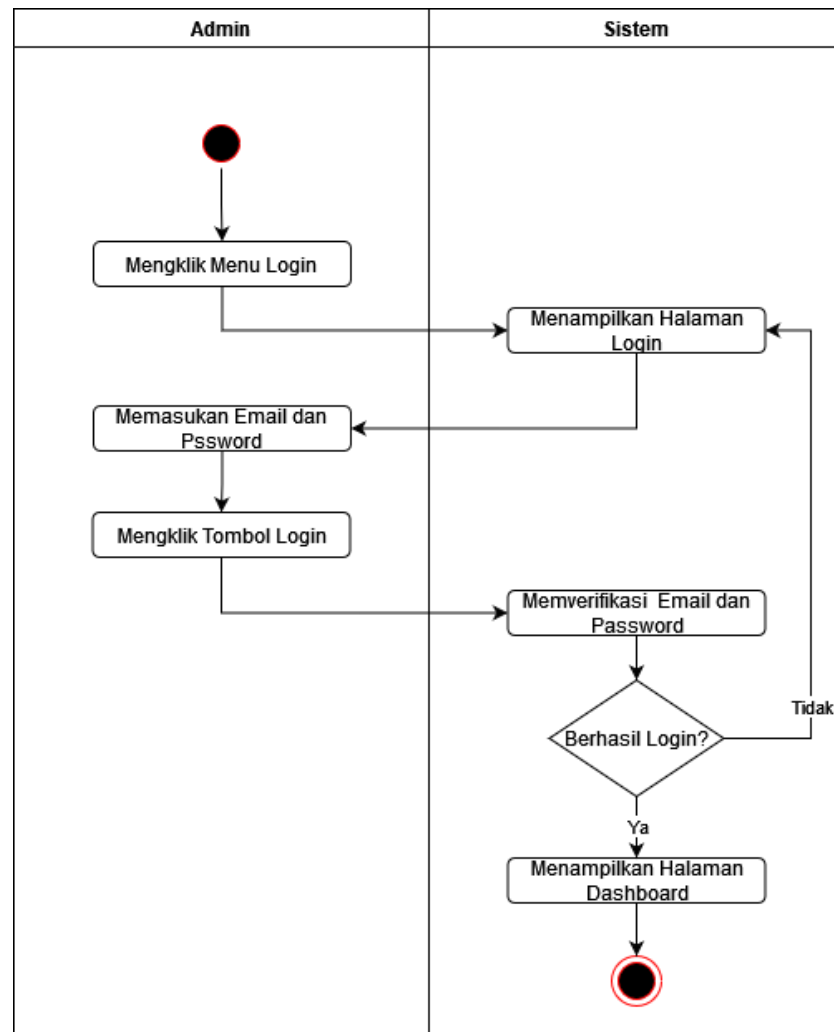
Gambar 3. 4 Use case diagram user

Dalam gambar *use case* tersebut, menggambarkan dimana *user* melihat tampilan yang ada di *web* dari mulai melihat berita, melihat statistik desa, melihat profil desa yang dimana di dalamnya *user* dapat melihat sekilas tentang desa, lembaga desa, dan potensi yang ada di desa tersebut. Serta mengakses layanan yang di sediakan dan melihat fasilitas yang ada di desa.

3.3.3 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan alur proses dalam sebuah sistem yang dirancang.

1. Activity diagram login admin

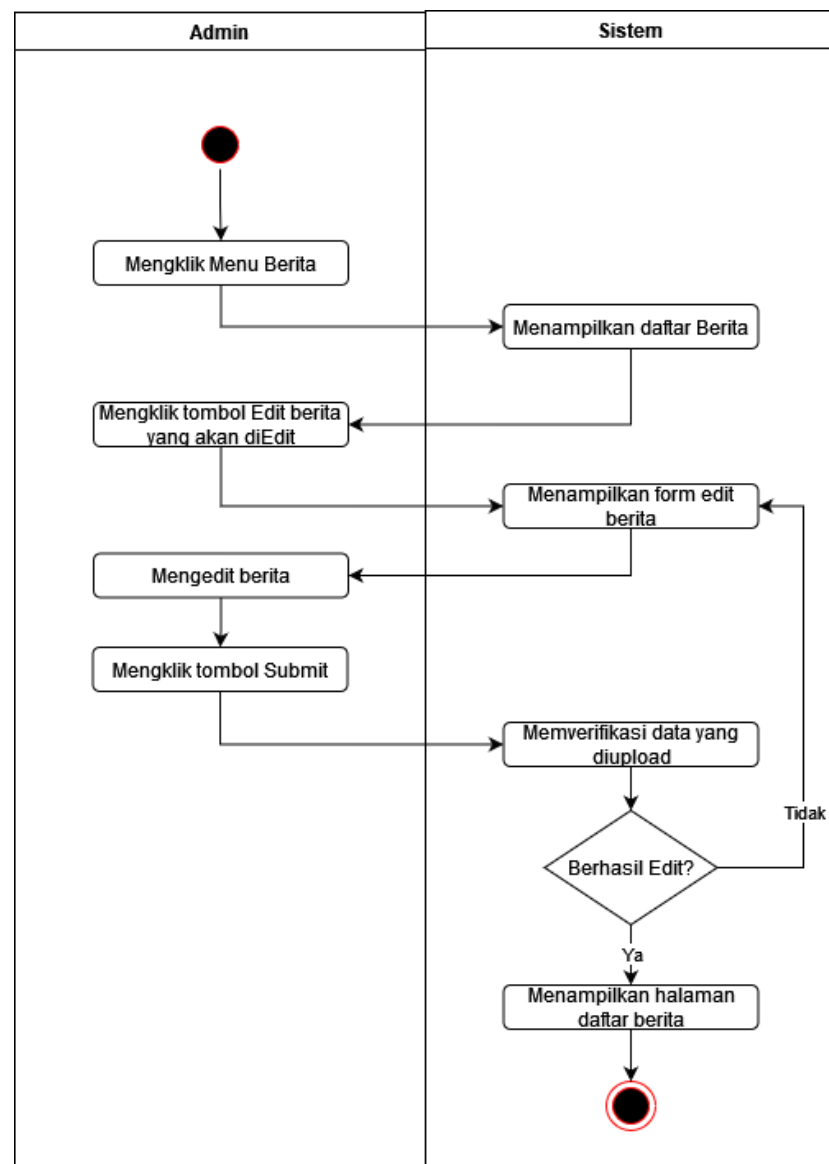


Gambar 3. 5 Activity diagram login admin

Pada gambar tersebut menampilkan bahwa admin, masuk kedalam menu *login* yang kemudian memasukkan email dan *password*. Jika berhasil maka akan menampilkan halaman *dashboard* admin, jika tidak maka akan Kembali ke awal halaman *login*.

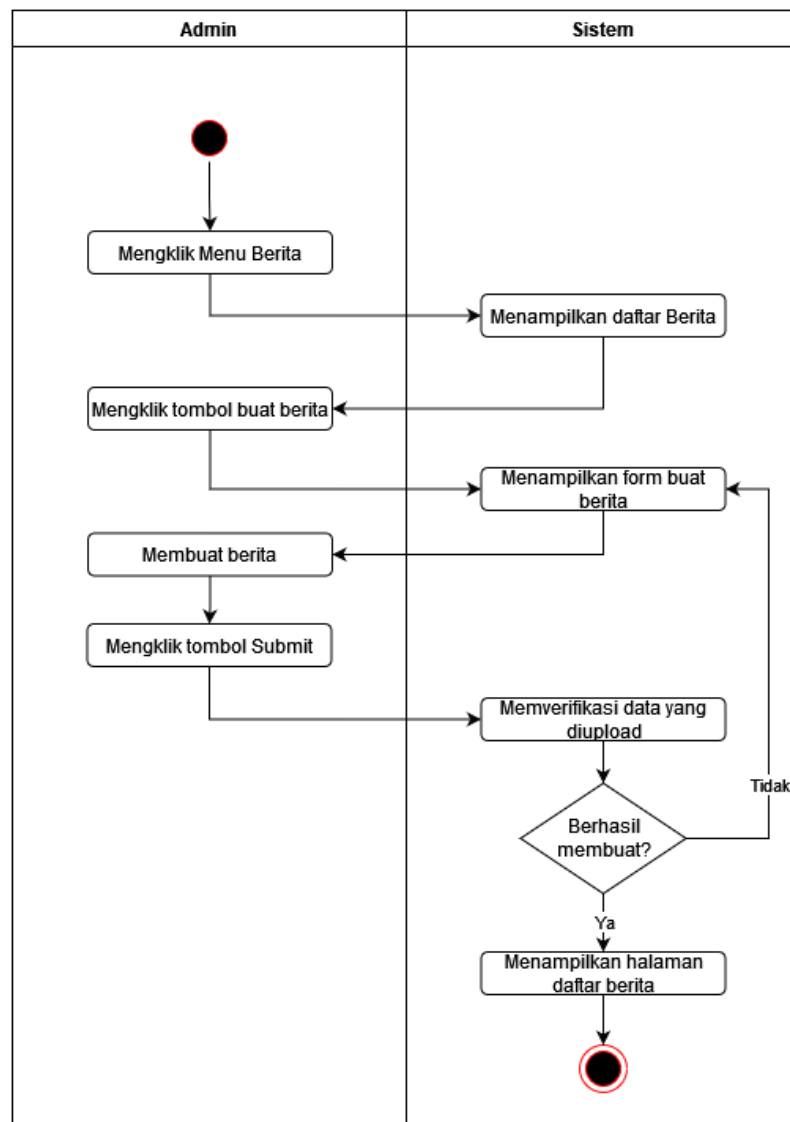
2. Activity diagram admin mengelola menu berita

Pada *activity diagram* dibawah ini ada 3 gambar dalam proses admin mengelola menu yang digunakan dalam sebuah website.



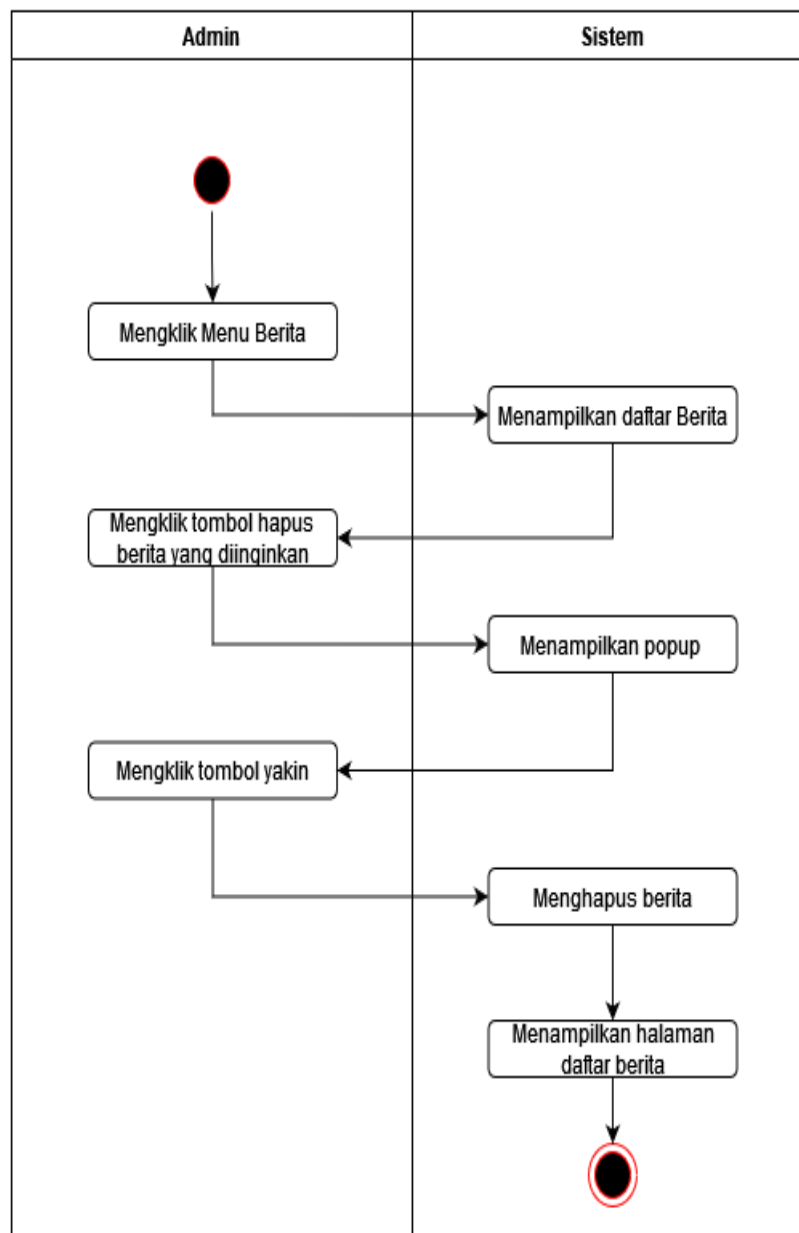
Gambar 3. 6 Activity diagram admin mengedit isi berita

Dalam *activity diagram* tersebut menampilkan, bahwa admin dapat mengedit isi dari menu berita tentang desa yang kemudian akan di verifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 7 Activity diagram admin membuat isi berita

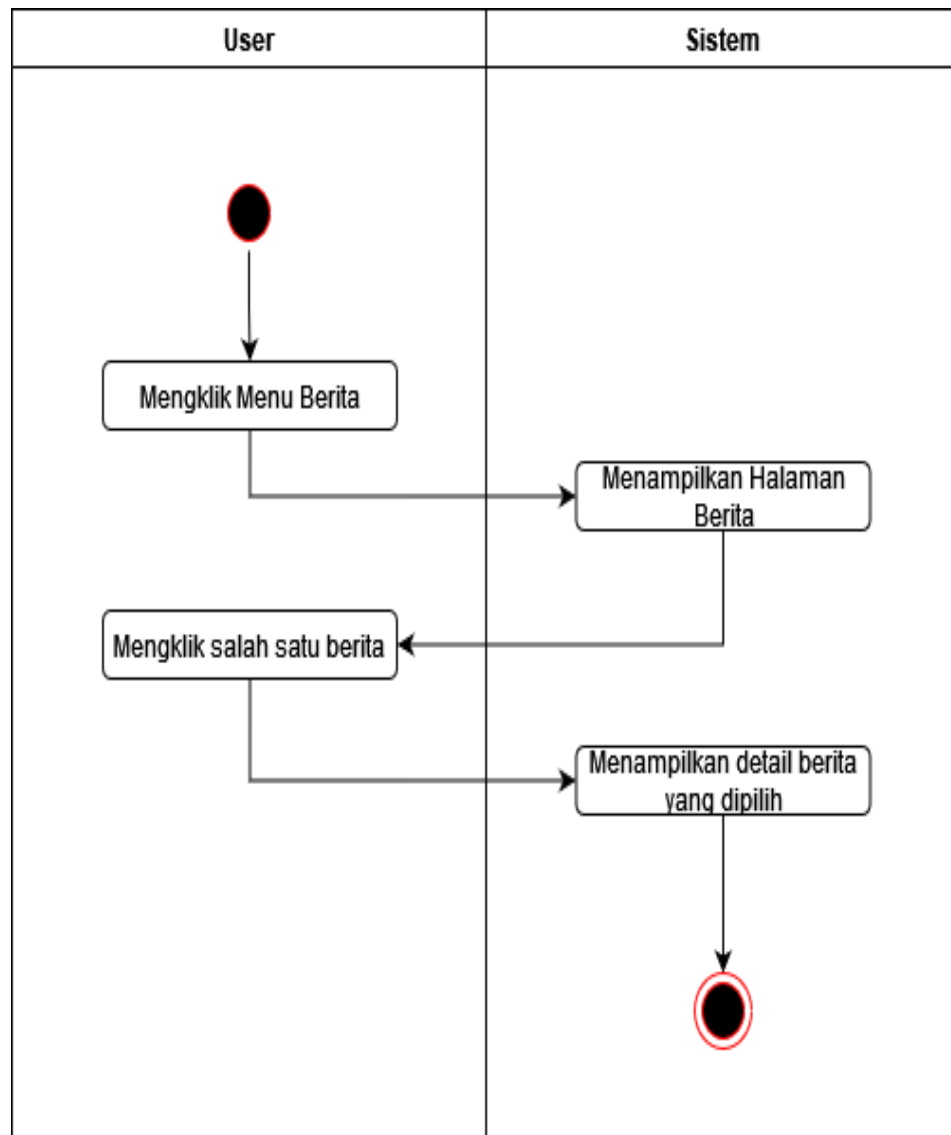
Pada tahapan tersebut yang dimana admin mengklik menu berita dan membuat isi berita yang kemudian memverifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 8 Activity diagram admin menghapus isi berita

Pada gambar tersebut, admin masuk kedalam menu berita yang dimana, admin akan menghapus atau membiarkan isi berita akan tetap ada dalam website tersebut.

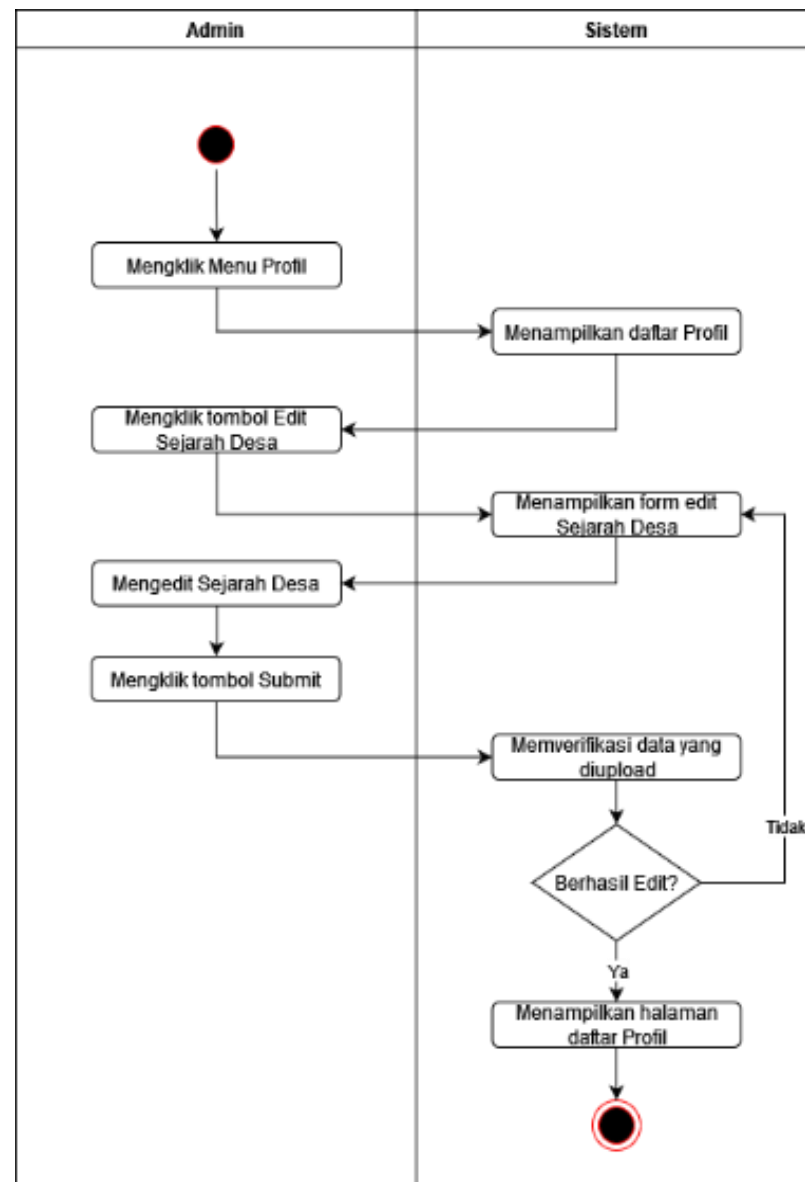
3. *Activity diagram user* pengguna mengunjungi menu berita



Gambar 3. 9 *Activity diagram user* mengunjungi menu berita

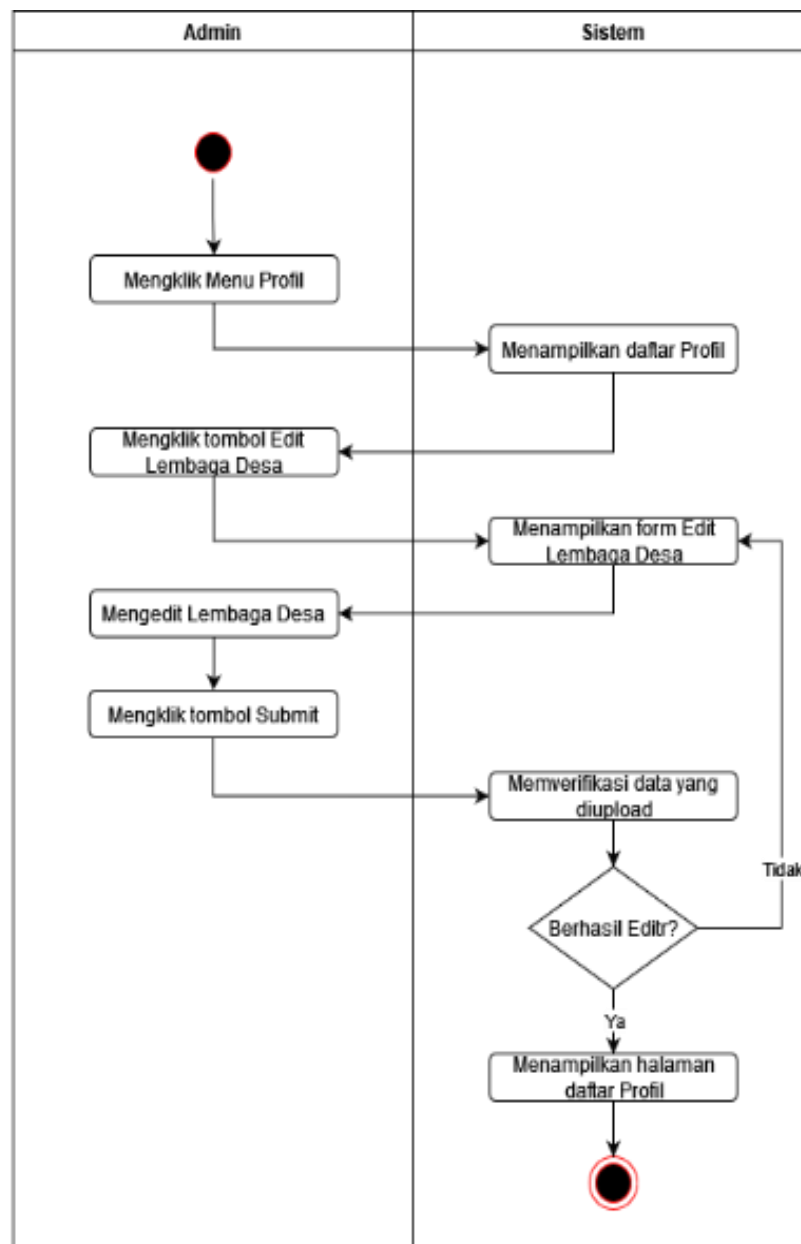
Pada *activity diagram user* tersebut, pengguna mengunjungi menu berita yang kemudian menampilkan halaman berita. Dalam halaman berita terdapat beberapa *slide* berita yang di tampilkan yang kemudian *user* pengguna mengklik halaman yang akan di lihat.

4. *Activity diagram* admin mengelola menu profil



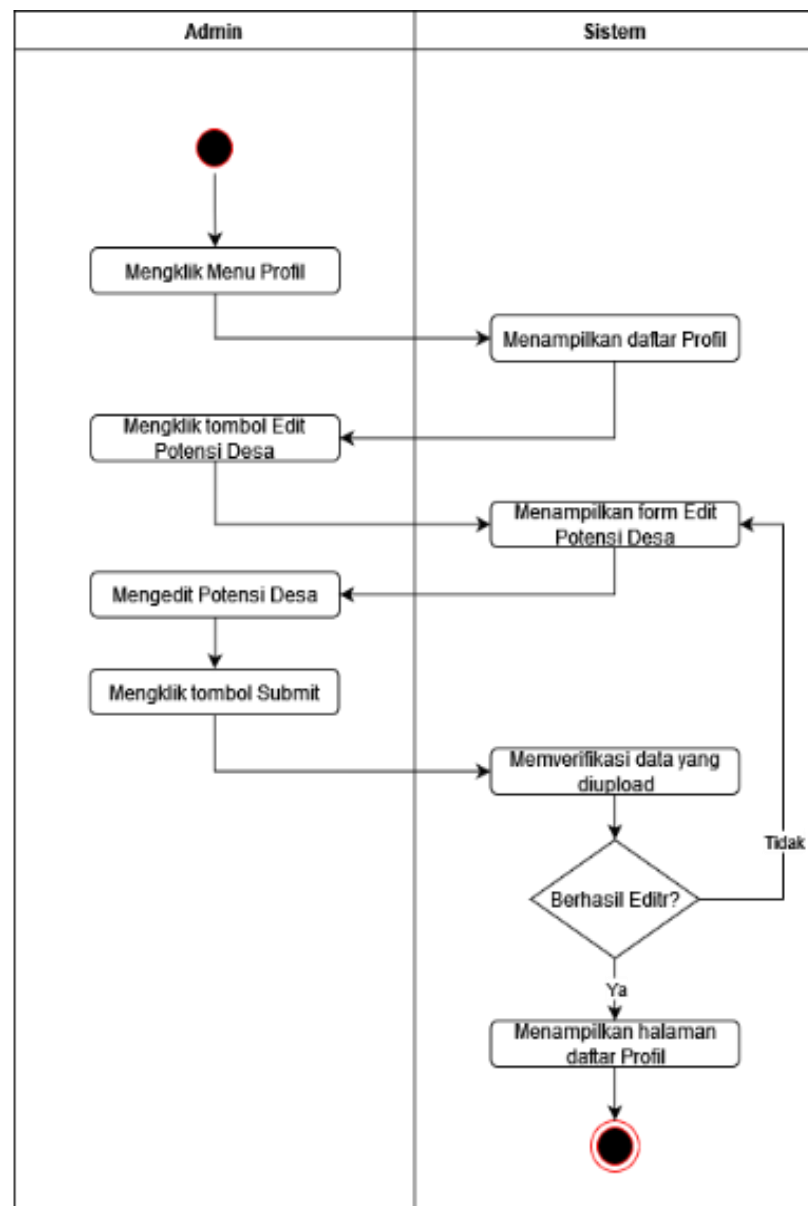
Gambar 3. 10 *Activitiy diagram* admin mengedit sejarah desa

Dalam *activity diagram* tersebut menampilkan, bahwa admin dapat mengedit isi dari menu sejarah desa yang kemudian akan di verifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 11 Activity diagram admin mengedit lembaga desa

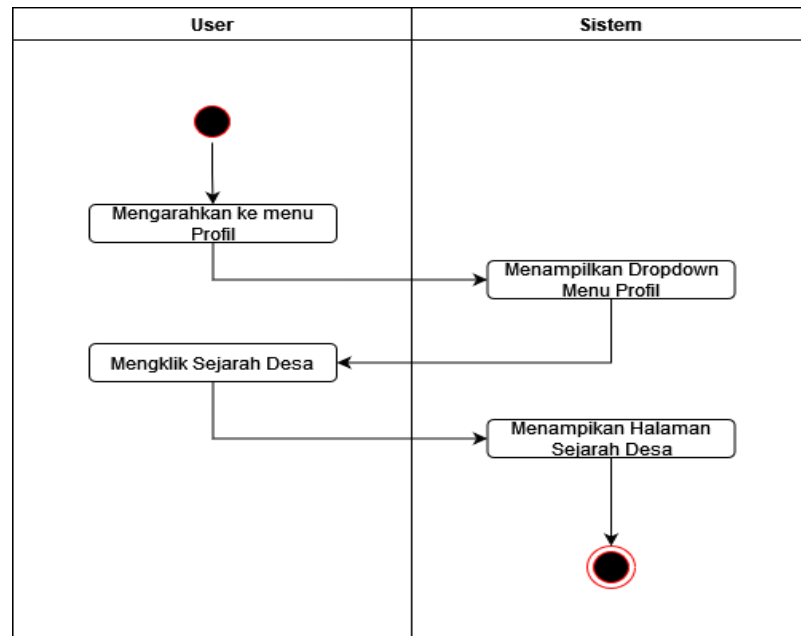
Dalam *activity diagram* tersebut menampilkan, bahwa admin dapat mengedit isi dari menu profil desa mengenai lembaga yang ada di desa tersebut, yang kemudian jika data yang diedit sudah benar maka akan diverifikasi data yang akan di unggah.



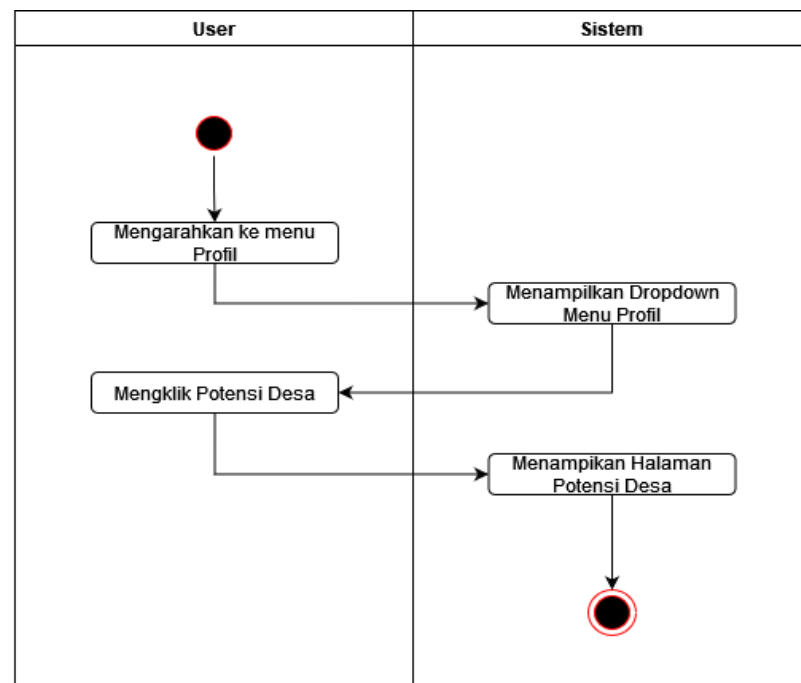
Gambar 3. 12 Activity diagram admin mengedit potensi desa

Dalam *activity diagram* tersebut menampilkan, bahwa admin dapat mengedit isi dari menu profil desa mengenai potensi yang ada di desa tersebut, yang kemudian jika data yang diedit sudah benar maka akan diverifikasi data yang akan di unggah.

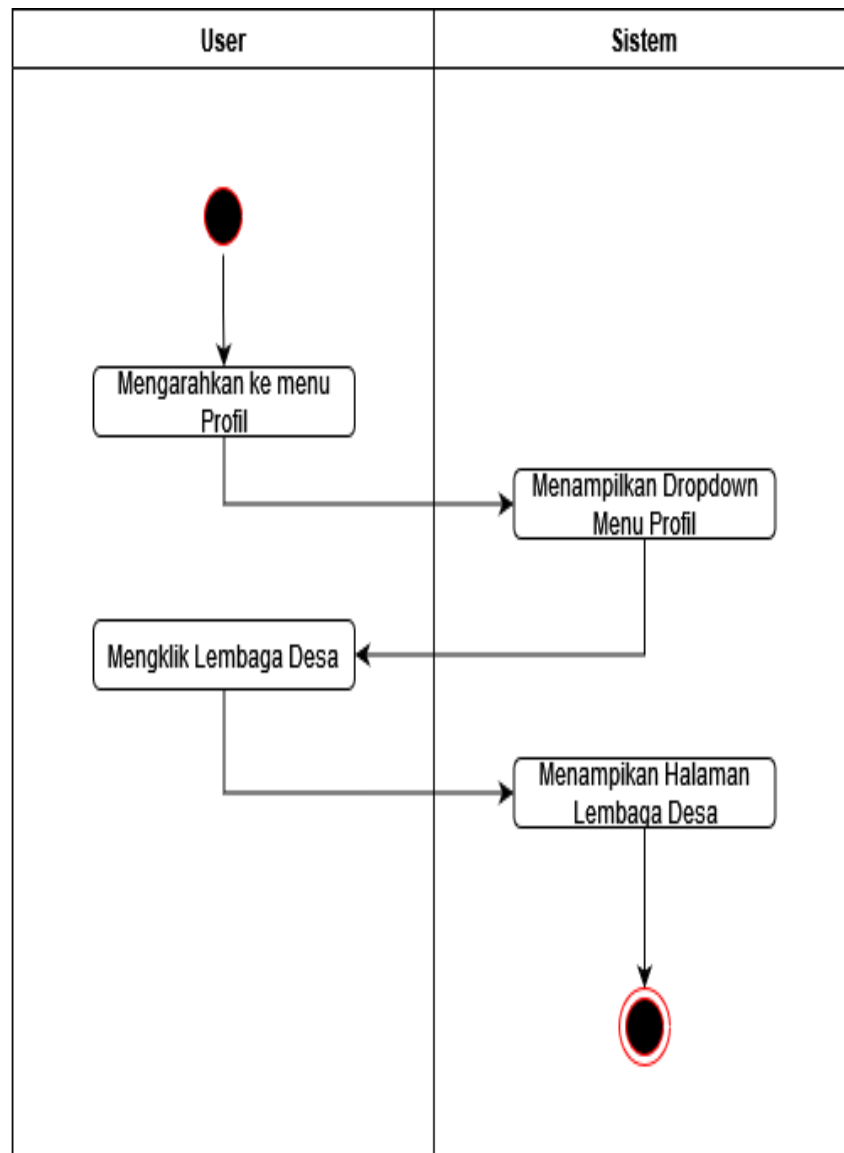
5. *Activity Diagram user mengunjungi profil*



Gambar 3. 13 *Activity diagram user mengunjungi sejarah desa*



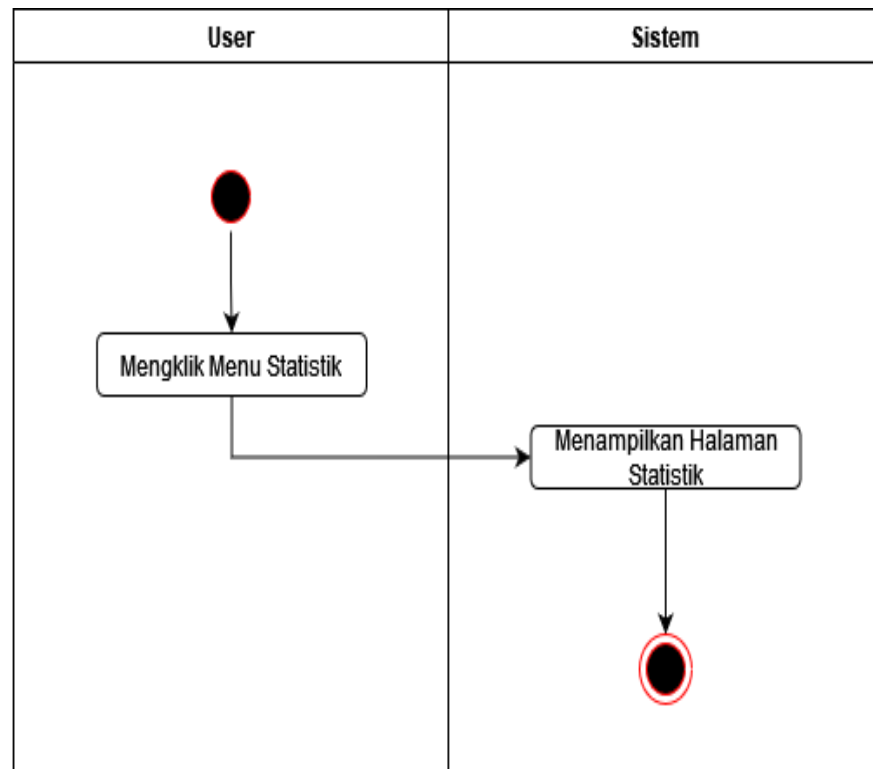
Gambar 3. 14 *Activity diagram user mengunjungi potensi desa*



Gambar 3. 15 Activity diagram user mengunjungi profil

Pada *activity diagram user*, pengguna dapat mengunjungi menu profil yang dimana didalamnya terdapat informasi mengenai profil umum dari desa, lembaga desa dan potensi desa. Dimana memiliki proses yang sama yakni *user* mengunjungi menu profil kemudian memilih menu profil sebagai pilihan menu yang akan dikunjungi.

6. *Activity Diagram user pengguna mengunjungi statistik*

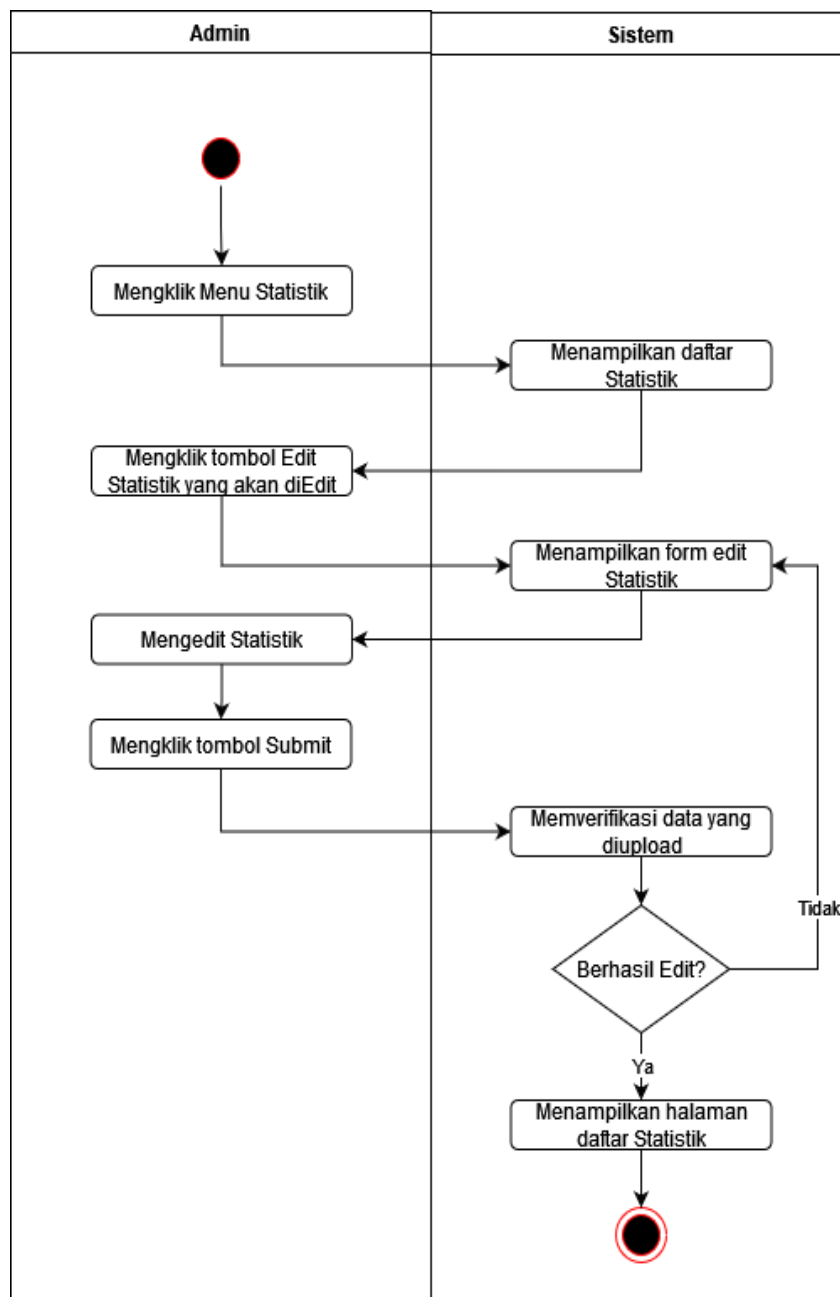


Gambar 3. 16 *Activity diagram user mengunjungi statistik*

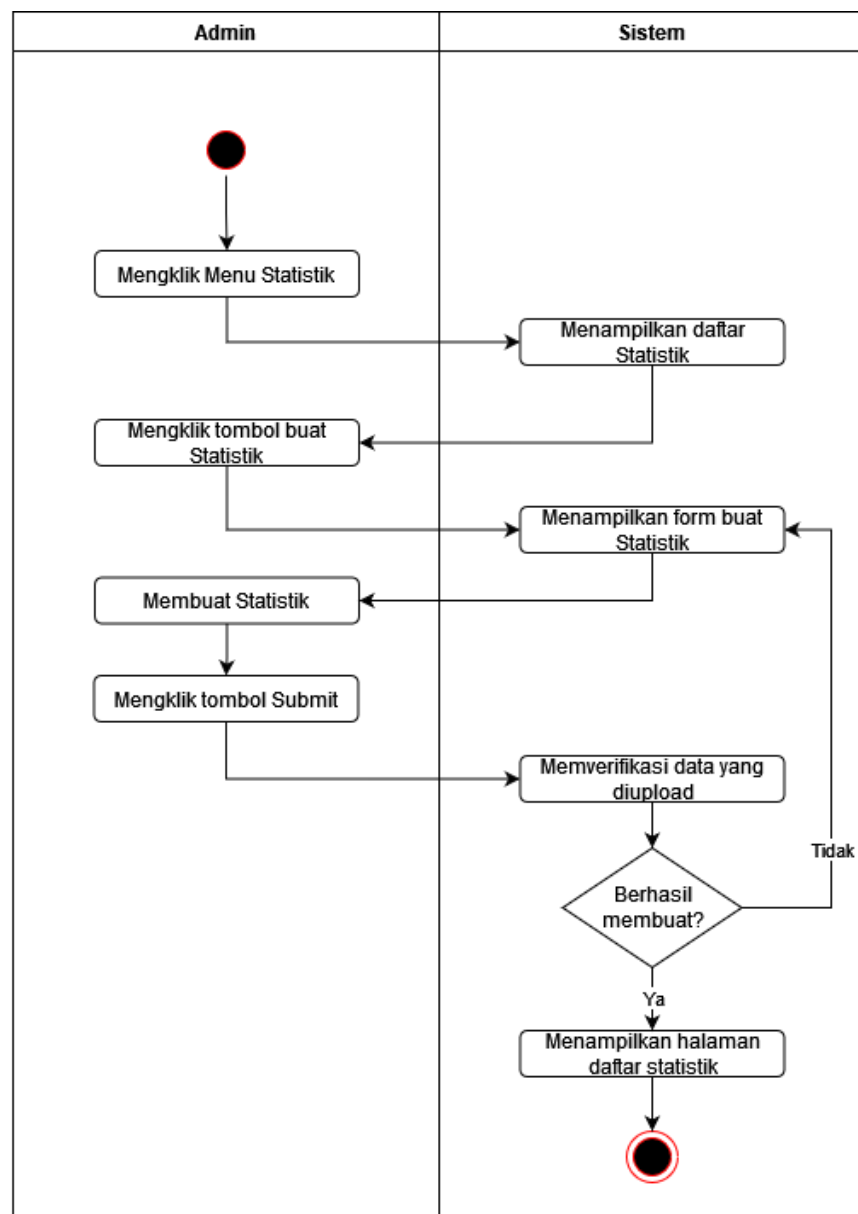
Pada *activity diagram user*, pengguna dapat mengunjungi menu statistik yang dimana didalamnya terdapat informasi mengenai data statistik desa, Dimana memiliki proses yakni *user* mengunjungi menu statistik kemudian yang kemudian akan menampilkan halaman statistik desa tersebut.

7. *Activity Diagram admin mengedit statistik*

Dalam *activity diagram admin mengedit statistik*, menampilkan bahwa admin dapat mengedit isi dari menu statistik desa yang kemudian menampilkan form edit, jika data yang diedit sudah benar maka akan diverifikasi data akan di unggah berikut rangkaiannya :

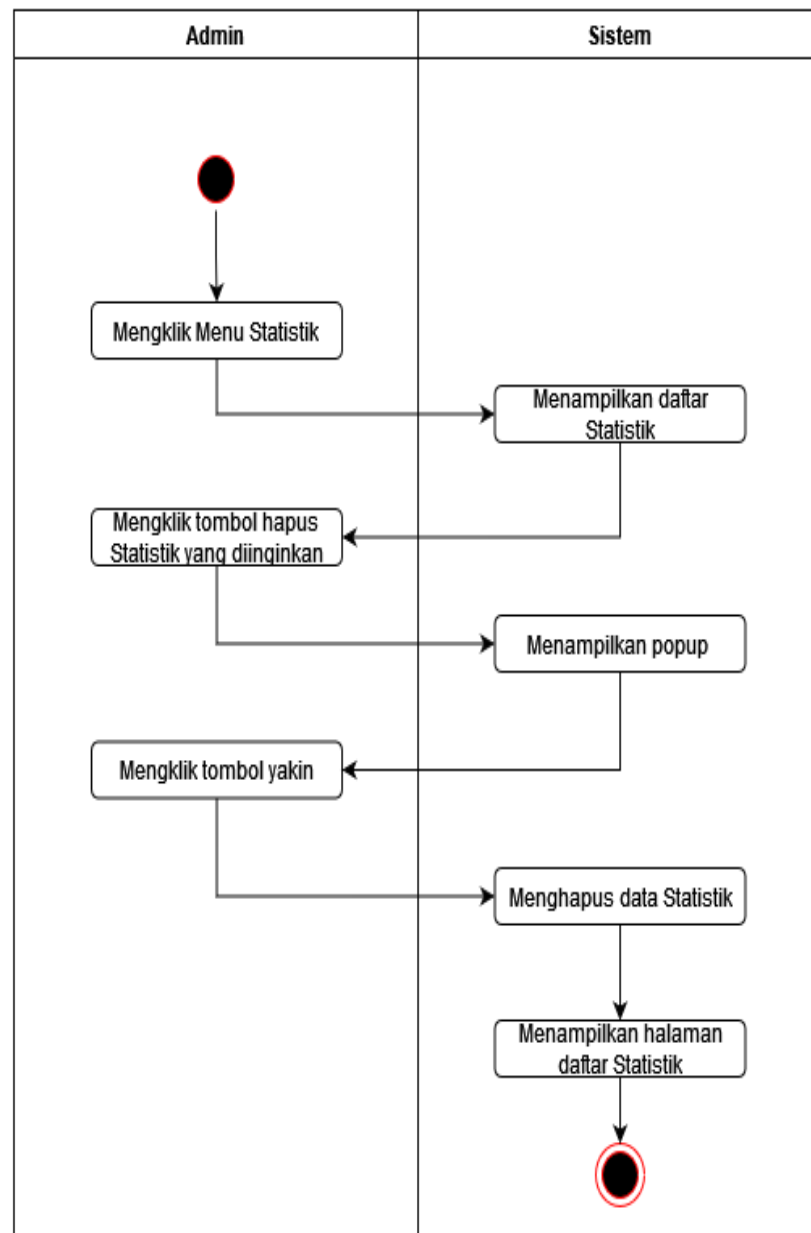


Gambar 3. 17 Activity diagram admin mengedit menu statistik



Gambar 3. 18 Activity diagram admin membuat isi statistik desa

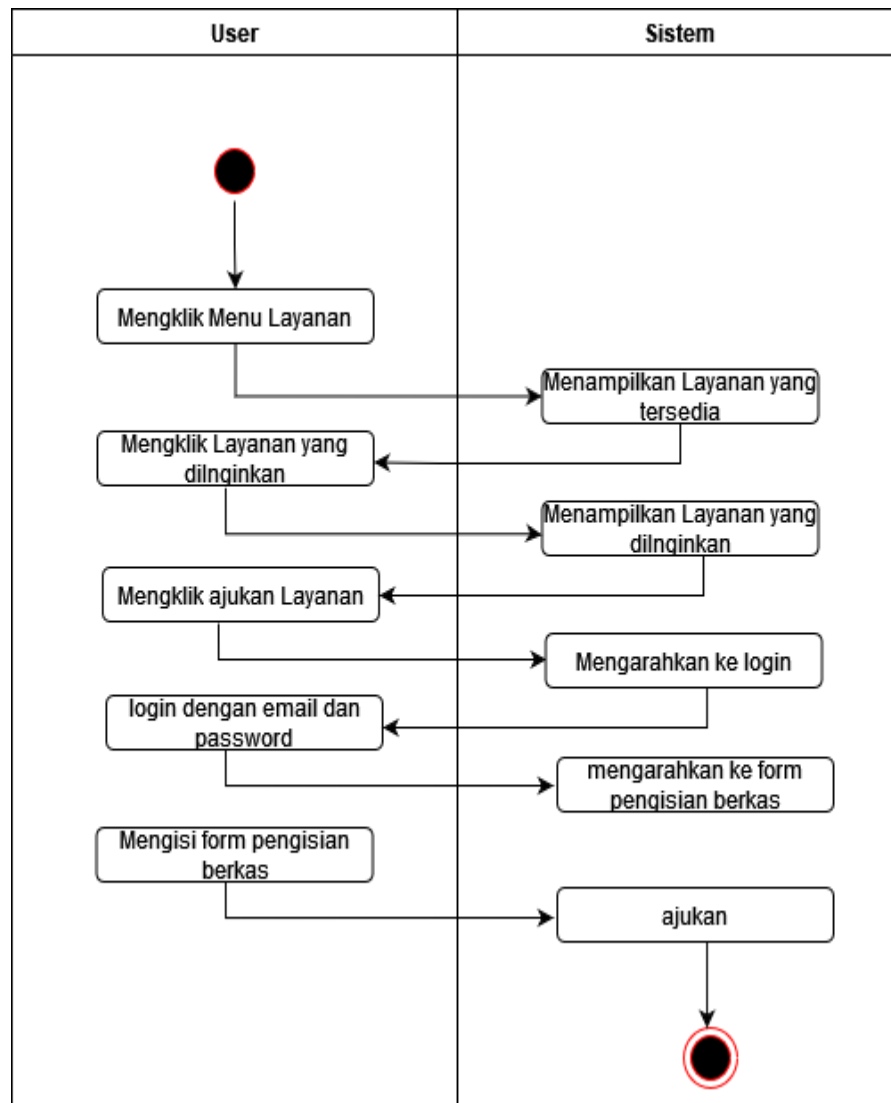
Dalam *activity diagram* tersebut, yang dimana admin mengklik menu statistik dan membuat isi statistik yang kemudian memverifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 19 *Activity diagram admin* menghapus data statistik

Pada gambar tersebut admin masuk kedalam menu statistik yang dimana, admin akan menghapus atau membiarkan isi statistik akan tetap ada dalam website tersebut.

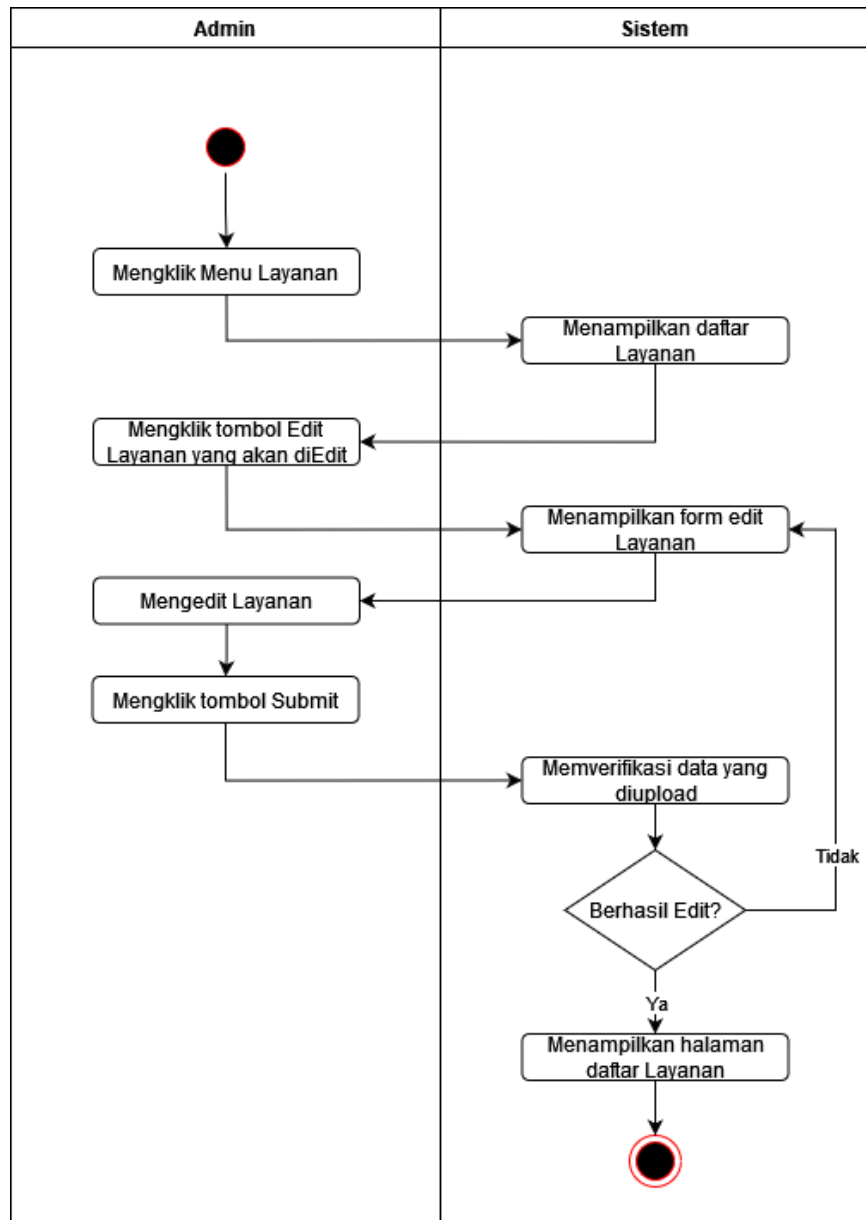
8. *Activity diagram user menggunakan layanan*



Gambar 3. 20 *Activity diagram user menggunakan layanan*

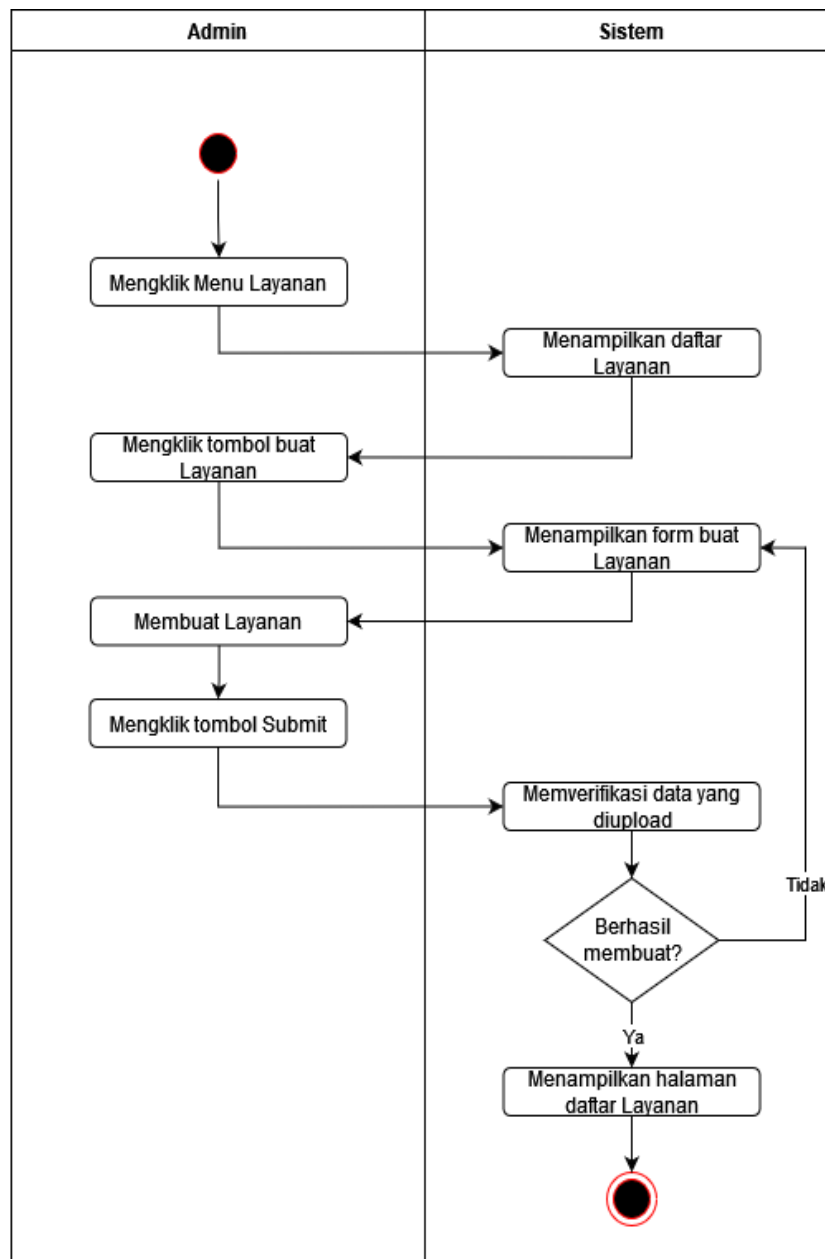
Pada *activity diagram user*, pengguna dapat mengunjungi menu layanan yang dimana didalamnya terdapat informasi mengenai data layanan yang dapat digunakan, dimana memiliki proses yakni *user* mengunjungi menu layanan yang kemudian akan menampilkan halaman layanan desa tersebut.

9. *Activity diagram admin mengelola layanan*



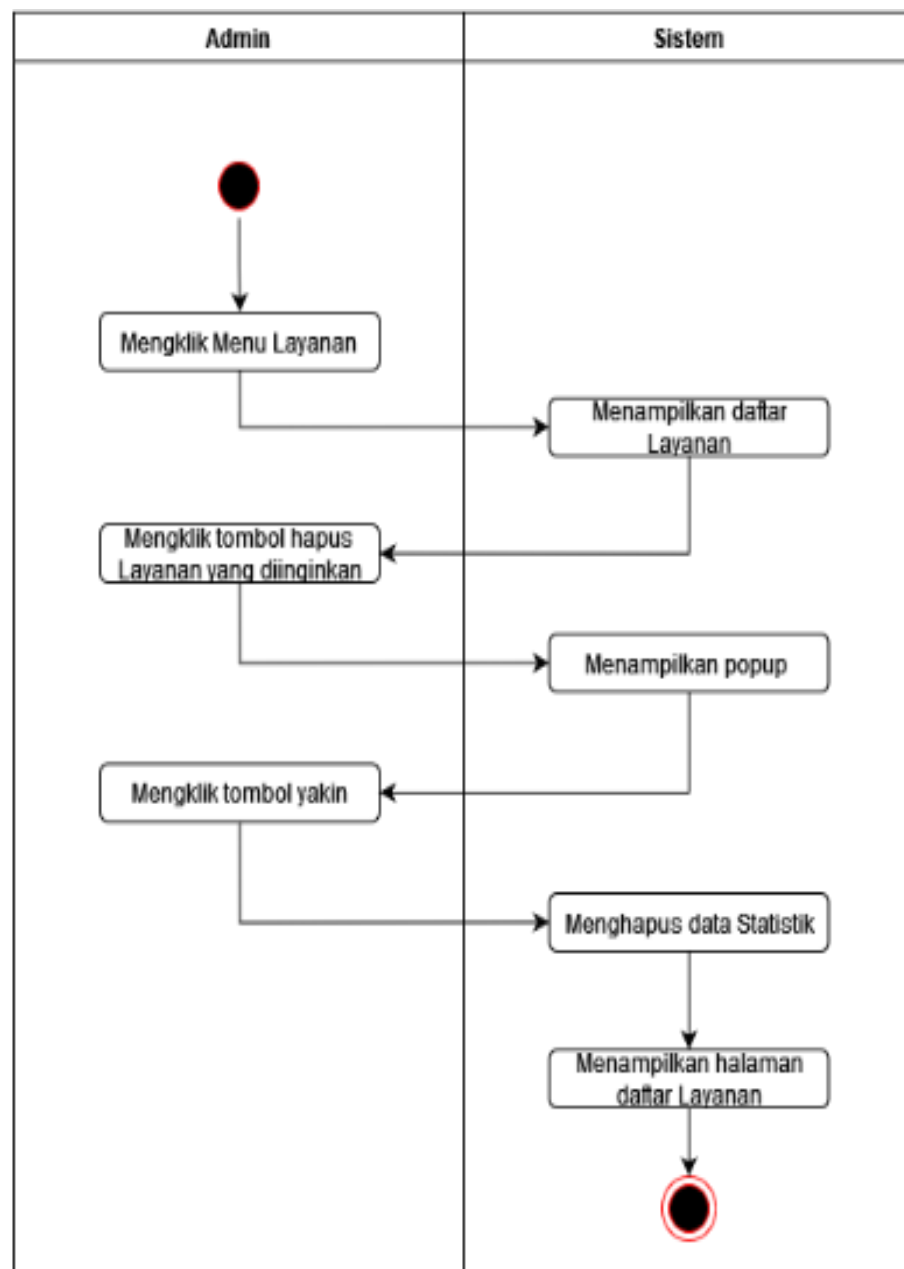
Gambar 3. 21 *Activity diagram admin mengedit isi layanan*

Dalam *activity diagram*, admin mengedit layanan, menampilkan bahwa admin dapat mengedit isi dari menu layanan desa yang kemudian menampilkan form edit, jika data yang diedit sudah benar maka akan diverifikasi data akan di unggah.



Gambar 3. 22 Activity diagram admin membuat isi layanan

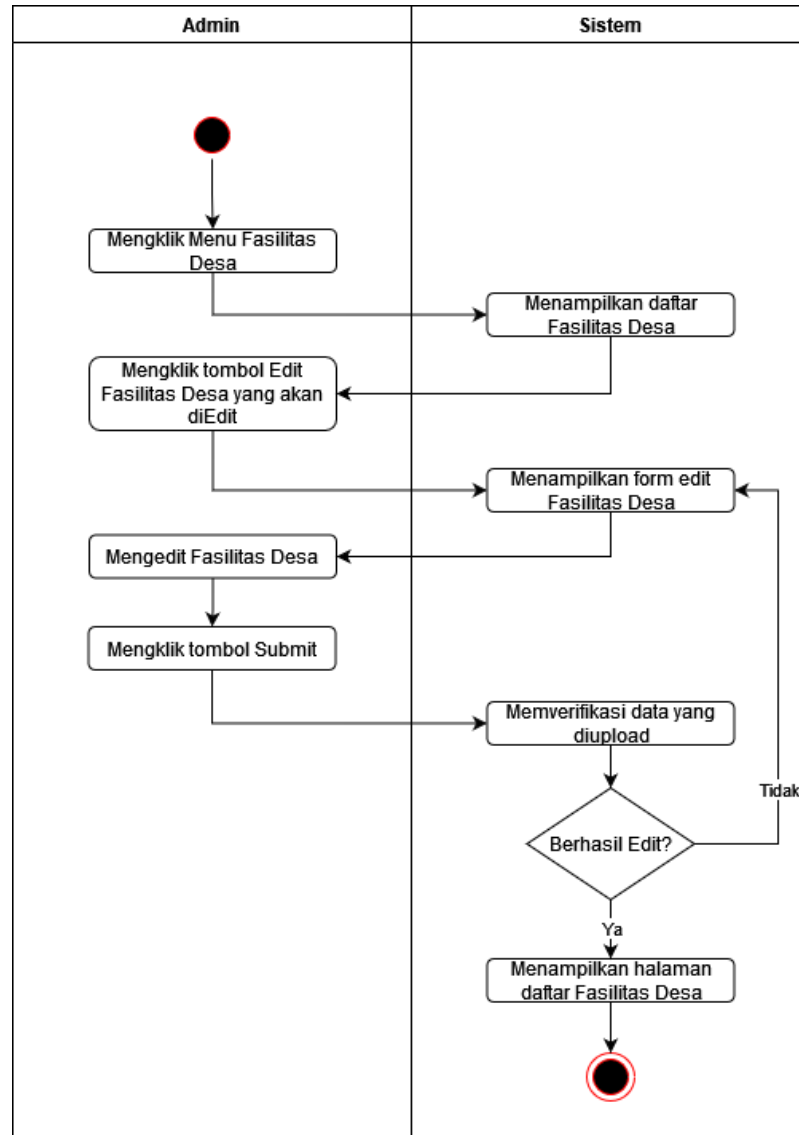
Dalam *activity diagram* tersebut yang dimana admin mengklik menu layanan dan membuat isi layanan yang kemudian memverifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 23 Activity diagram admin menghapus data layanan

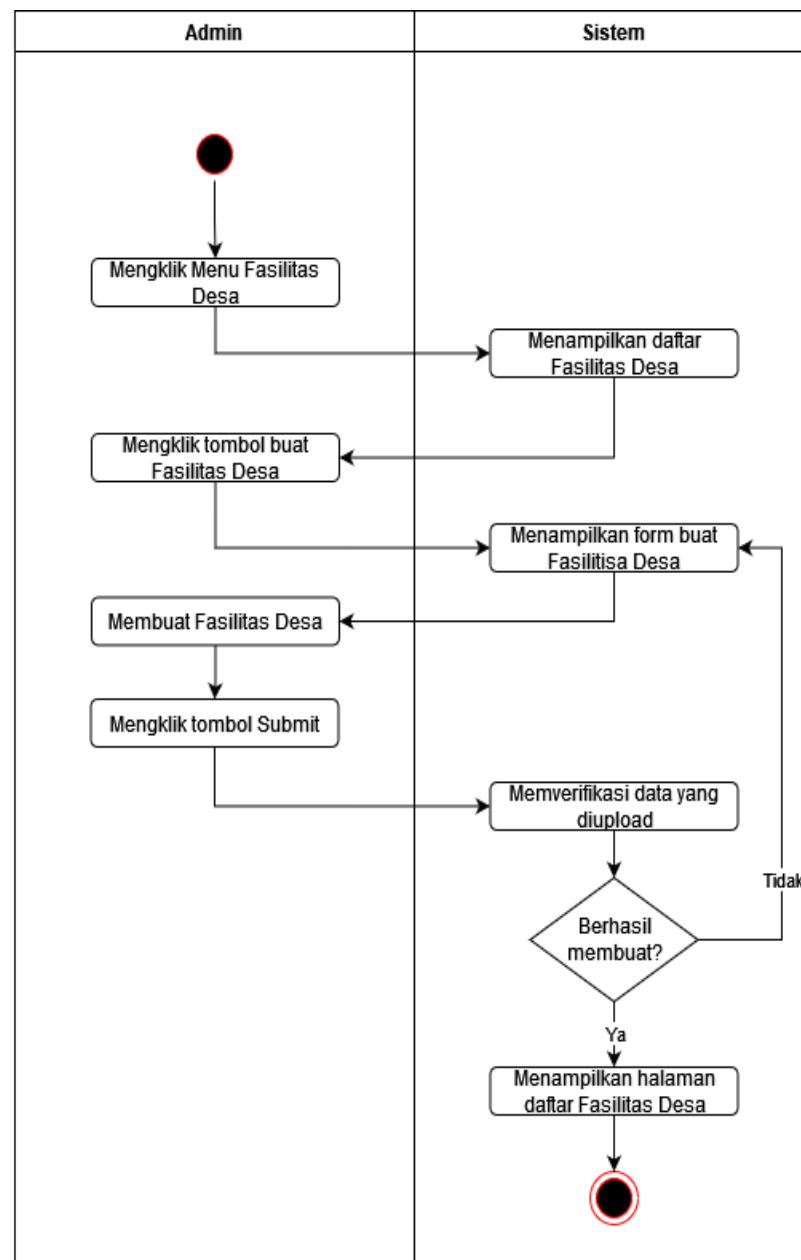
Pada gambar tersebut, admin masuk kedalam menu layanan yang dimana, admin akan menghapus atau membiarkan isi layanan akan tetap ada dalam website tersebut.

10. Activity diagram admin mengelola data fasilitas



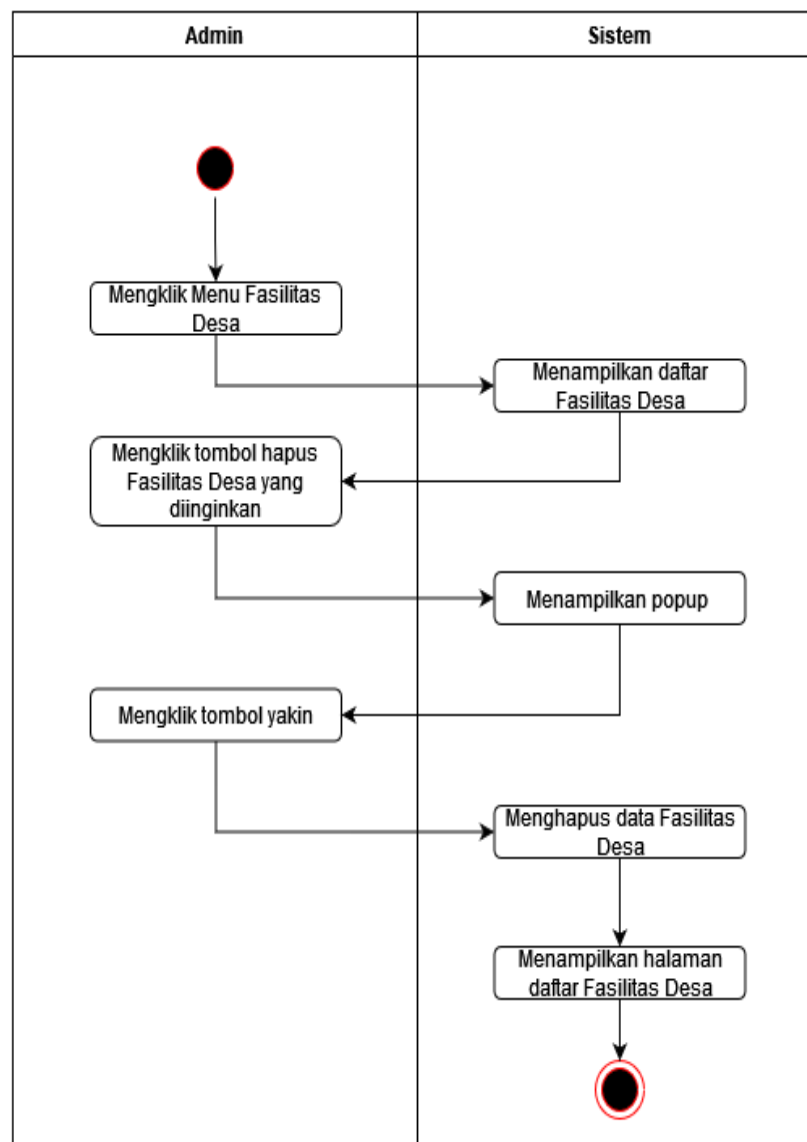
Gambar 3. 24 Activity diagram admin mengedit data fasilitas

Pada gambar tersebut, admin masuk kedalam menu fasilitas yang dimana, terdapat daftar fasilitas. Admin dapat mengedit isi fasilitas yang kemudian data akan di unggah.



Gambar 3. 25 Activity diagram admin membuat isi fasilitas

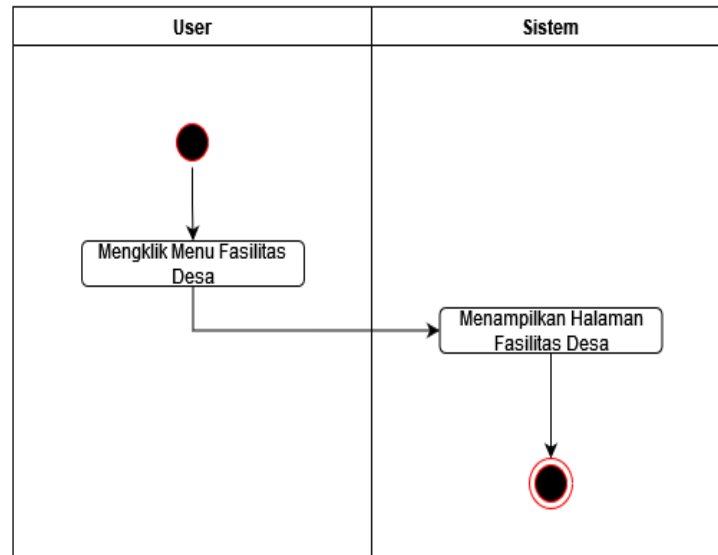
Dalam *activity diagram* tersebut, dimana admin mengklik menu fasilitas dan membuat isi fasilitas yang kemudian memverifikasi data yang akan di unggah.



Gambar 3. 26 Activity diagram admin menghapus data fasilitas

Pada gambar tersebut, admin masuk kedalam menu fasilitas yang dimana admin akan menghapus atau membiarkan isi fasilitas akan tetap ada dalam website tersebut.

11. Activity diagram user mengunjungi menu fasilitas



Gambar 3. 27 Activity diagram user mengunjungi menu fasilitas

Pada *activity diagram* user mengunjungi menu fasilitas desa, yang dimana terdapat informasi mengenai fasilitas yang terdapat didesa.

3.3.4 Perancangan Database

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membuat *database*. Selain menggunakan database, juga dapat menghubungkan *database* relasional agar tersinkronisasi dengan tabel-tabel yang ada di dalamnya. Berikut tabel dalam perancangan sistem :

1. Perancangan tabel user

Tabel dibawah ini merupakan tabel *database user* dengan desain dan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi terkait entitas yang dikelola oleh tabel tersebut. Berikut tampilan dari perancangan table *database* yang digunakan untuk menyimpan keperluan akses *user* kedalam website yang dirancang :

Tabel 3. 2 Perancangan *database user*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
name	Varchar	255
email	Varchar	255
password	varchar	255

2. Perancangan tabel *type statistic*

Tabel 3. 3 Perancangan *database type_statistic*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
name	Varchar	255
Slug	Varchar	255
identity_id	varchar	255

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi data *type statistic*.

3. Perancangan tabel *statistic*

Tabel 3. 4 Perancangan *database statistic*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Name	Varchar	255
type_statistic_id	bigint	20
Male	Int	11
female	int	11

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database statistic*.

4. Perancangan tabel *setting*

Tabel 3. 5 Perancangan *database setting*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	Bigint	20
key	Varchar	50
label	Varchar	50
value	Varchar	255
type	Varchar	20
user_id	Bigint	20

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database setting*

5. Perancangan tabel *services*

Tabel 3. 6 Perancangan *database services*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Title	Varchar	255
identity_id	bigint	20
slug	Varchar	255
thumbnail	Varchar	255
description	longtext	
nomor	varchar	255

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database services*.

6. Perancangan tabel *posts*

Tabel 3. 7 Perancangan *database post*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Category_id	Varchar	255
users_id	bigint	20
title	Varchar	255
Slug	longtext	
Thumbnail	Vacrharr	255

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database post*.

7. Perancangan tabel *position*

Tabel 3. 8 Perancangan *database position*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Name	Varchar	50

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database position*.

8. Perancangan tabel *identities*

Tabel 3. 9 Perancangan *database identities*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
User_id	bigint	20
village	varchar	100
Logo	varchar	255
subdistrict	varchar	100
Regency	varchar	100
Province	varchar	100
Telp	varchar	100
Email	varchar	100
Address	varchar	100
Maps	longtext	
population	bigint	20
Family_head	bigint	20

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database identities*

9. Perancangan tabel *government*

Tabel 3. 10 Perancangan *database governments*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Name	varchar	50
Image	varchar	50
Position_id	bigint	20
Identity_id	bigint	20
nomorsk	varchar	50
Periode	varchar	50

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basis data* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database goverment*

10. Perancangan tabel facilities

Tabel 3. 11 Perancangan *database facilities*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	bigint	20
Name	varchar	100
Identity_id	bigint	20
Quantity	int	11
condition	Enum	

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database facilities*

11. Perancangan tabel categories

Tabel 3. 12 Perancangan *database categories*

Nama	Tipe Data	Ukuran
Id	Bigint	20
Name	Varchar	100
Slug	varcar	100

Tabel tersebut dirancang dengan skema *basisdata* yang mencakup kolom penting dengan tipe data dan ukuran yang sesuai untuk menyimpan informasi *database categories*

3.3.5 Perancangan User Interface

Mockup antar muka dari sistem informasi desa memberikan gambaran interface mengenai desain yang dirancang, guna mempermudah perancangan website tersebut.

1. Halaman Login Admin

Halaman dibawah ini merupakan perancangan halaman *login admin*, yang dimana pengelola memasukan *email* dan *password* untuk dapat mengakses ke halaman tersebut. Berikut tampilannya :

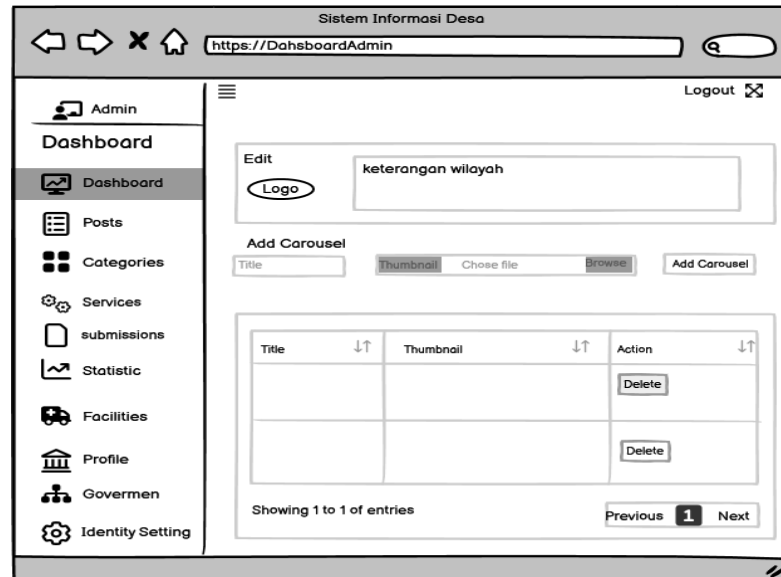


The image shows a web browser window with the title "Sistem Informasi Desa" and the URL "https://SettingAdmin". The main content area displays a login form for administrators. The form is titled "ADMIN" and includes the instruction "Sig in to start your session". It features three input fields: "Email", "Password", and a "Sig in" button.

Gambar 3. 28 Perancangan halaman *login admin*

2. Halaman Dashboard admin

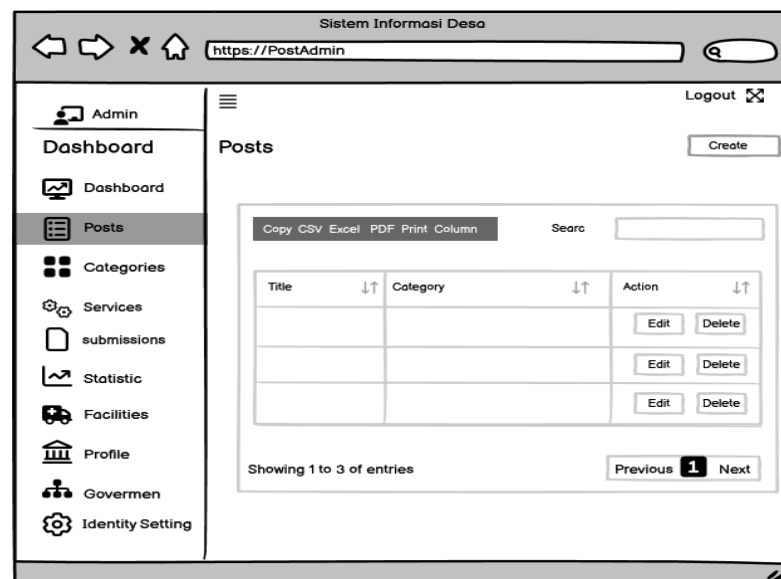
Gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman *dashboard admin* dimana digunakan untuk mengelola isi dari beranda yang di tampilkan di halaman utama *user* pengguna. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 29 Perancangan halaman *dashboard admin*

3. Halaman *post admin* Berita

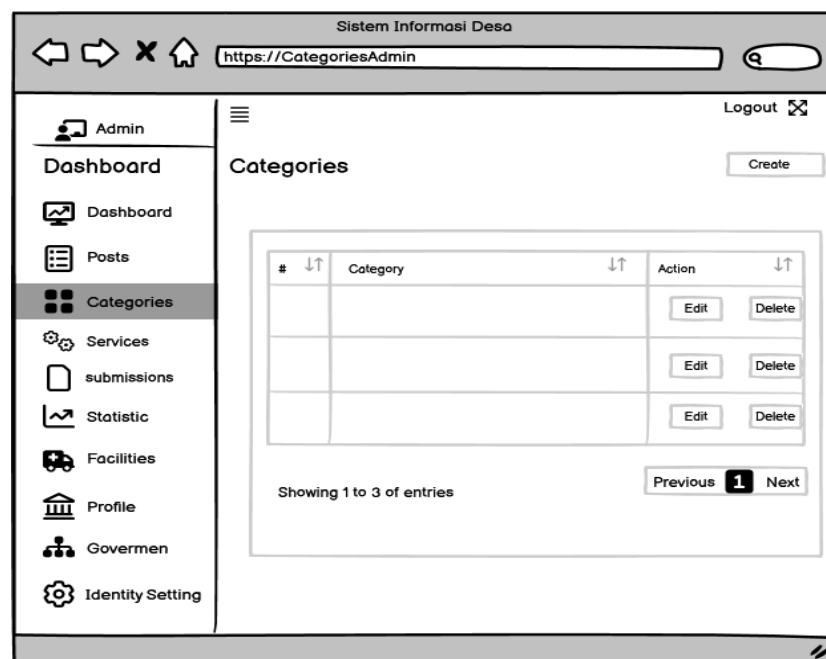
Gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman *posts admin* dalam perancangan sistem informasi berbasis *website*, berikut tampilannya :



Gambar 3. 30 Perancangan halaman *post admin*

4. Halaman *categories* admin berita

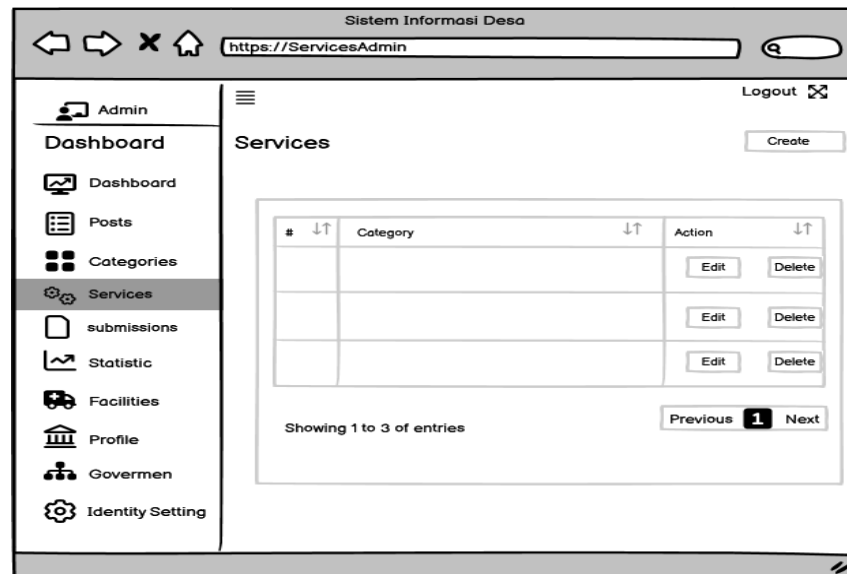
Gambar dibawah ini merupakan perancangan dari halaman *categories admin* sistem informasi berbasis *website* Desa Sigentong. Halaman *categories* merupakan halaman akan di tampilkan di halaman *post admin*. untuk membuat berita sesuai dengan kategori yang ada. Berikut perancangan tampilan dari *categories admin* :



Gambar 3. 31 Perancangan halaman *categories admin*

5. Halaman Admin Layanan (*service*)

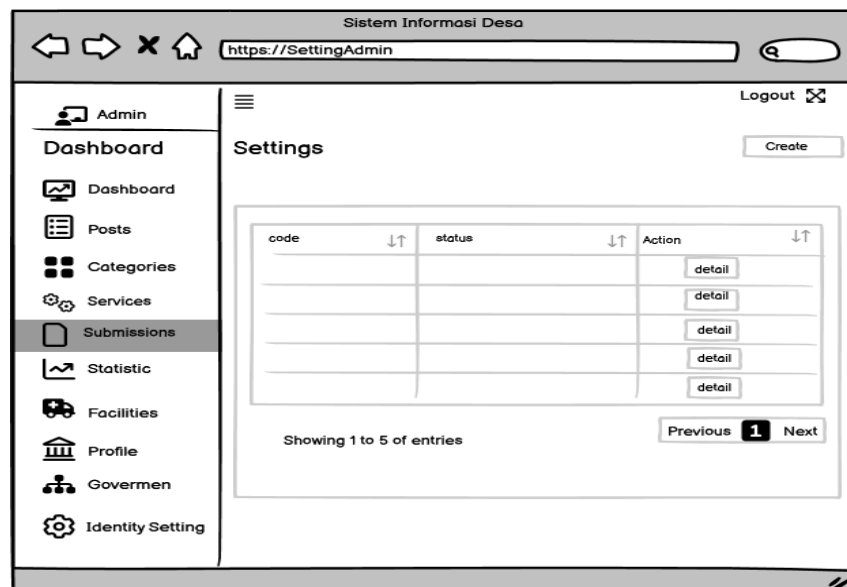
Dibawah ini merupakan tampilan dari perancangan halaman *service* sistem informasi berbasis web yang ada di Desa Sigentong yang dikelola admin, halaman *service* berupa halaman layanan yang dibat admin untuk *user*. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 32 Perancangan halaman *service admin*

6. Halaman *Submission Admin*

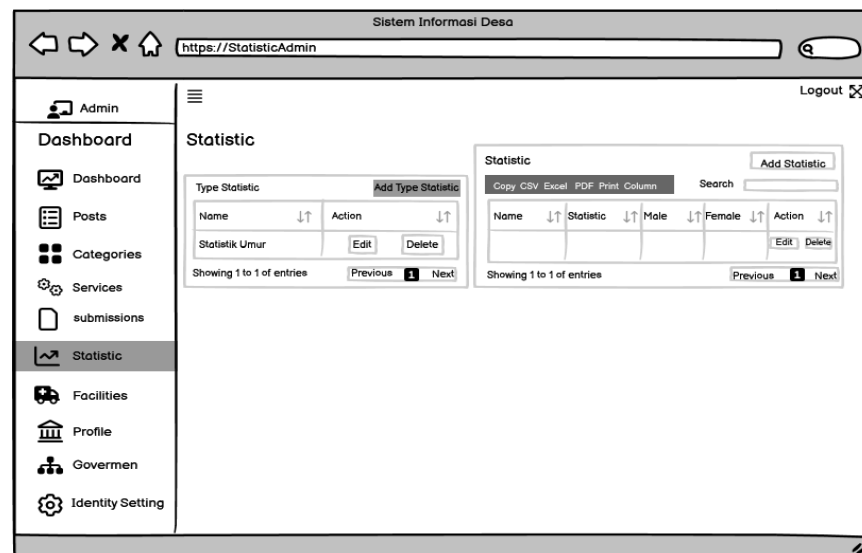
Dibawah ini merupakan perancangan halaman *Submission Admin*, dalam perancangan sistem informasi desa berbasis web berikut gambarnya :



Gambar 3. 33 perancangan *submissions admin*

7. Halaman Admin Statistik

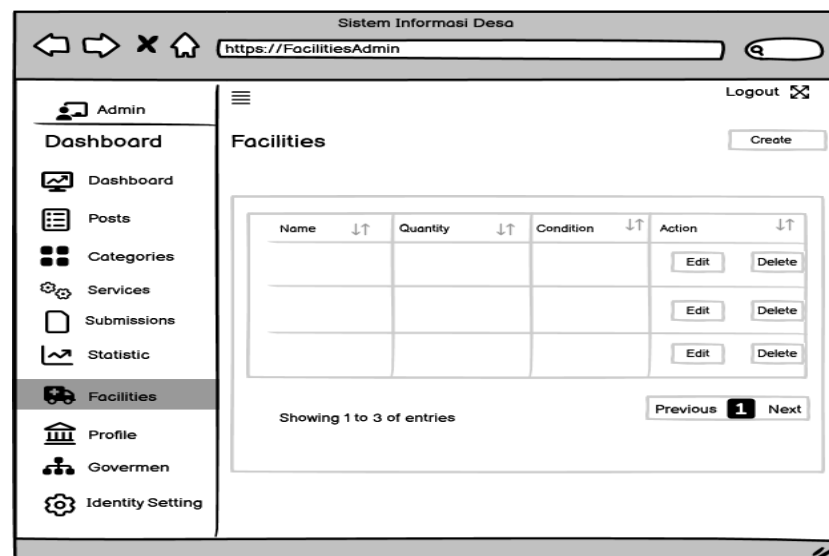
Dibawah ini merupakan perancangan halaman *statistic admin*, dalam perancangan sistem informasi berbasis web berikut gambarnya :



Gambar 3. 34 Perancangan halaman *statistic admin*

8. Halaman Admin Fasilitas

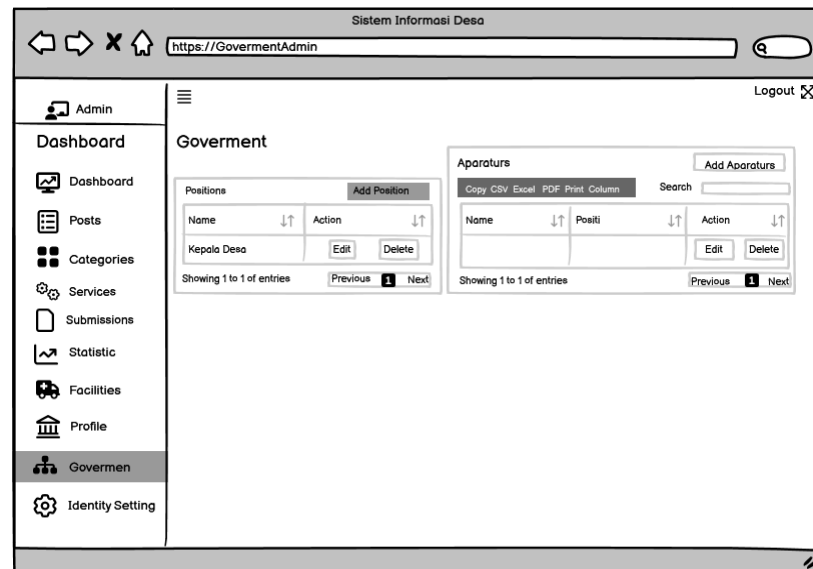
Gambar dibawah ini meruoakan perancangan halaman fasilitas admin dalam sistem informasi berbasis web, berikut tampilannya :



Gambar 3. 35 Perancangan halaman *facilities admin*

9. Halaman aparat pemerintah (*goverment*)

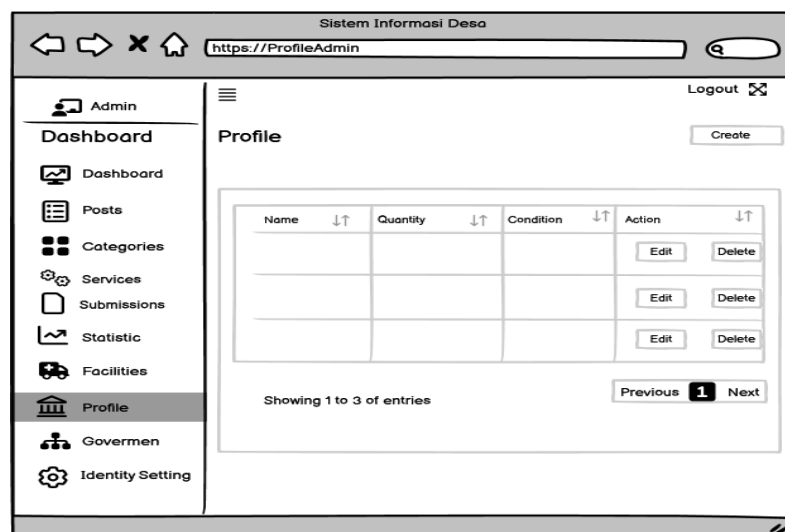
Dibawah ini merupakan perancangan halaman *government* dalam perancangan sistem informasi, berikut tampilannya :



Gambar 3. 36 Perancangan halaman *government admin*

10. Halaman Admin Profil

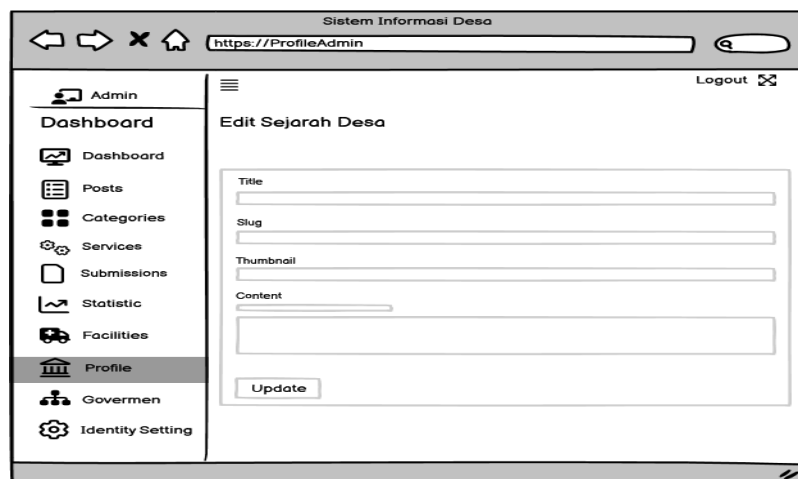
Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman profil dalam sistem informasi berbasis web Desa Sigentong. Dalam perancangan profil terdapat title yang akan di tampilkan di dalam menu profii tersebut yakni mengenai sejarah, lembaga, dan potensi yang ada didesa. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 37 Perancangan halaman profil admin

1) Perancangan halaman sejarah desa

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman sejarah desa yang ada dalam menu profil dalam sistem informasi berbasis web Desa Sigentong, yang dimana halaman tersebut merupakan title dari halaman profil. Berikut tampilannya :

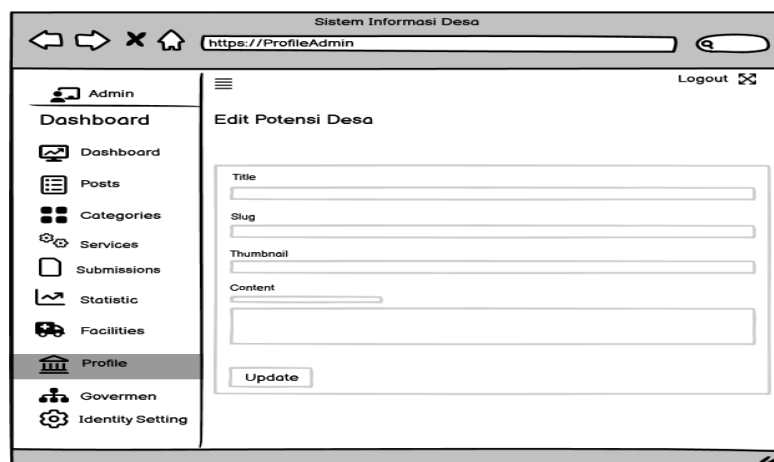


The screenshot shows a web browser window titled 'Sistem Informasi Desa' with the URL 'https://ProfileAdmin'. The left sidebar contains a menu with items: Admin, Dashboard, Posts, Categories, Services, Submissions, Statistic, Facilities, Profile (highlighted), Governmen, and Identity Setting. The main content area is titled 'Edit Sejarah Desa' and contains a form with the following fields: Title, Slug, Thumbnail, and Content. There is an 'Update' button at the bottom of the form. A 'Logout' link is visible in the top right corner of the sidebar.

Gambar 3. 38 perancangan halaman sejarah desa admin

2) Perancangan halaman potensi desa

Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman potensi desa yang ada dalam menu profil dalam sisxtem informasi berbasis web Desa Sigentong, yang dimana halaman tersebut merupakan title dari halaman profil. Berikut tampilannya :

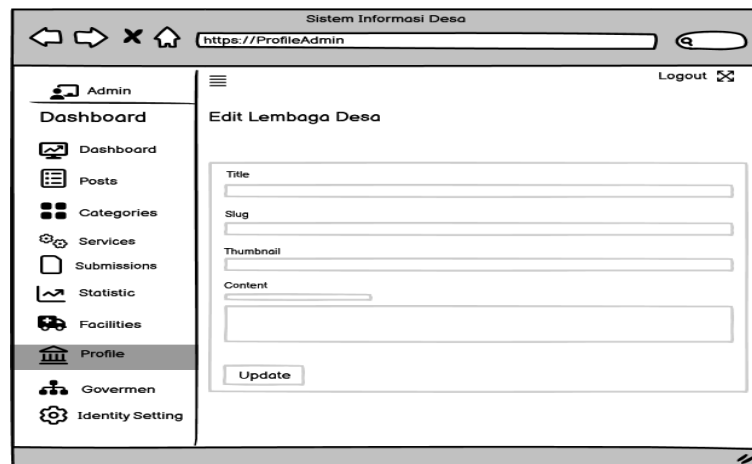


The screenshot shows a web browser window titled 'Sistem Informasi Desa' with the URL 'https://ProfileAdmin'. The left sidebar contains a menu with items: Admin, Dashboard, Posts, Categories, Services, Submissions, Statistic, Facilities, Profile (highlighted), Governmen, and Identity Setting. The main content area is titled 'Edit Potensi Desa' and contains a form with the following fields: Title, Slug, Thumbnail, and Content. There is an 'Update' button at the bottom of the form. A 'Logout' link is visible in the top right corner of the sidebar.

Gambar 3. 39 Perancangan halaman potensi desa admin

3) Perancangan halaman lembaga desa

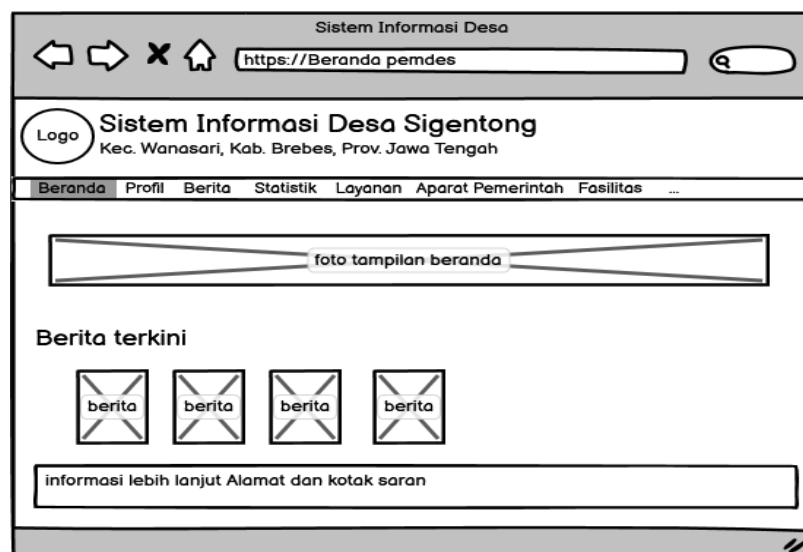
Pada gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman lembaga desa yang ada dalam menu profil dalam sistem informasi berbasis web Desa Sigentong, yang dimana halaman tersebut merupakan title dari halaman profil. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 40 Perancangan halaman lembaga desa admin

11. Halaman beranda *user*

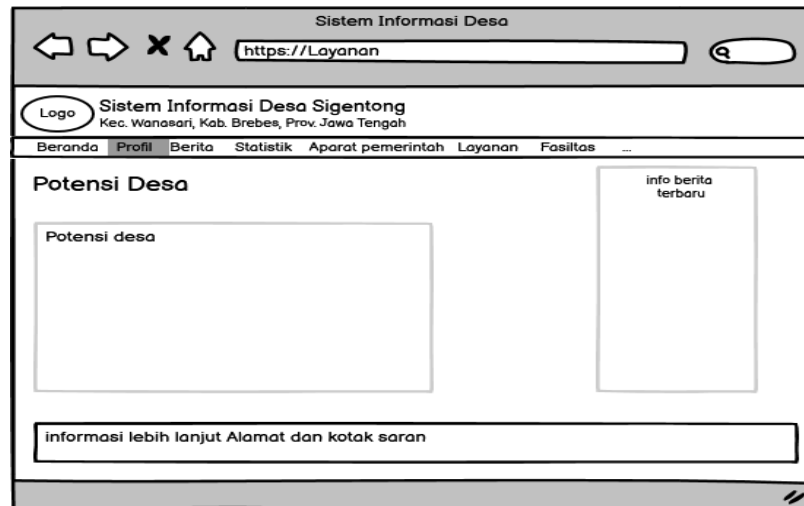
Gambar dibawah ini merupakan perancangan halaman utama *user*. Halaman tersebut memuat tampilan menu, gambar utama di dalam beranda serta berita terkini yang ada dibawah gambar. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 41 perancangan halaman beranda *user*

12. Halaman profil *user* potensi desa

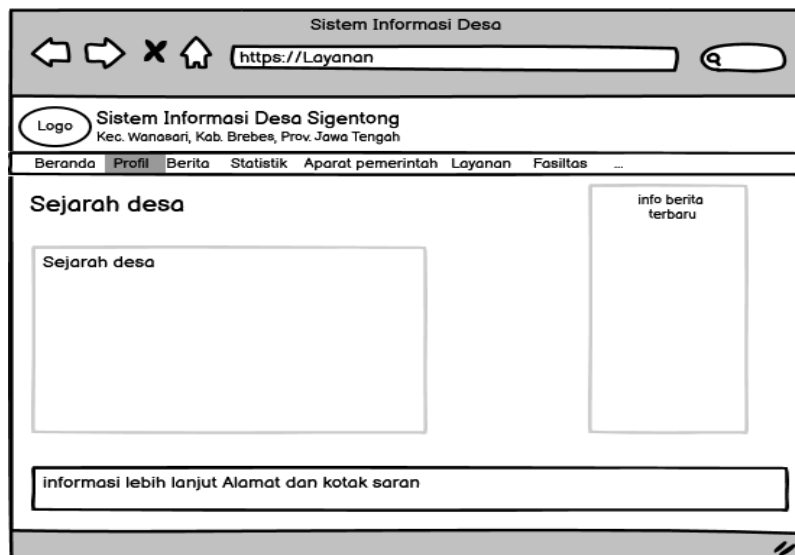
Gambar dibawah ini merupakan perancangan dari profil *user* dalam sistem informasi berbasis web. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 42 Perancangan halaman profil *user* potensi desa

13. Halaman profil *user* sejarah desa

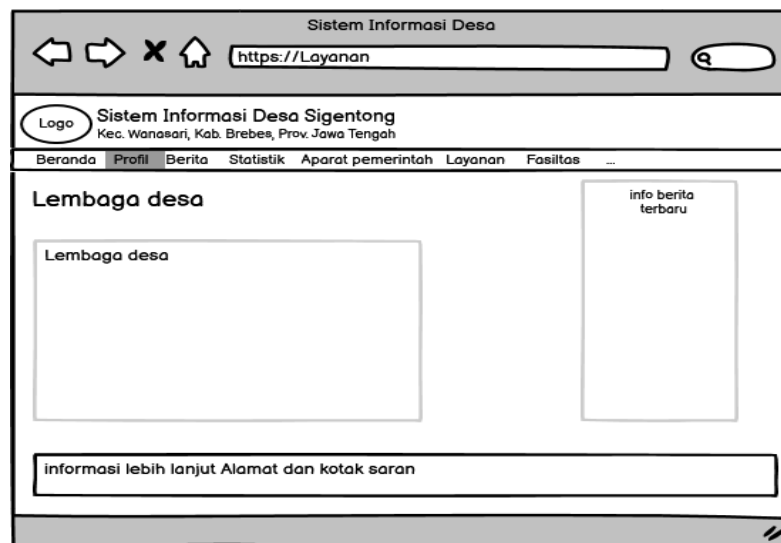
Gambar dibawah ini merupakan perancangandari *title* sejarah yang terdapat di dalam menu profil. Berikut tampilannya .:



Gambar 3. 43 Perancangan halaman profil *user* sejarah desa

14. Halaman profil *user* lembaga desa

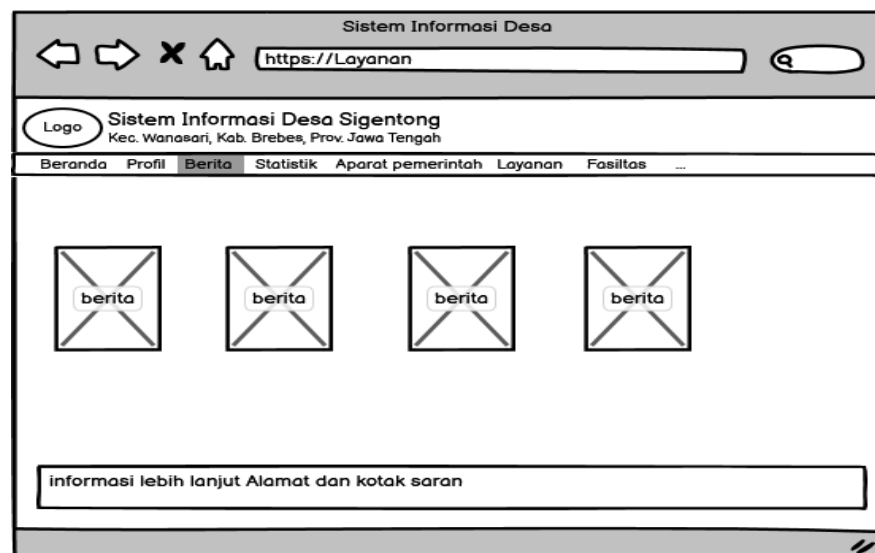
Gambar dibawah ini merupakan perancangandari *title* lembaga desa yang terdapat di dalam menu profil. Berikut tampilannya :



Gambar 3. 44 Perancangan halaman profil *user* lembaga desa

15. Halaman berita *user*

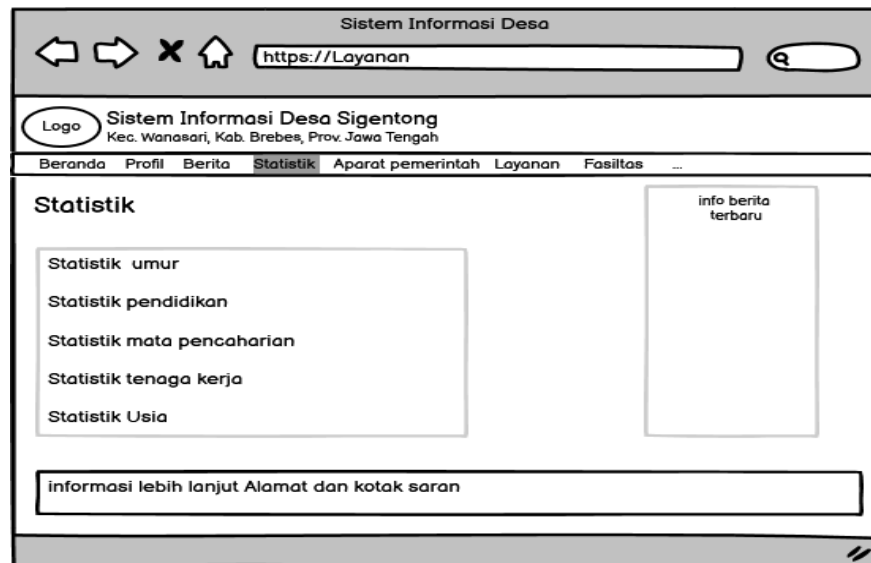
Gambar dibawah ini merupakan perancangan tampilan dari halaman berita sistem informasi berbasis web Desa Sigentong. berikut tampilannya :



Gambar 3. 45 Perancangan halaman berita *user*

16. Halaman statistik *user*

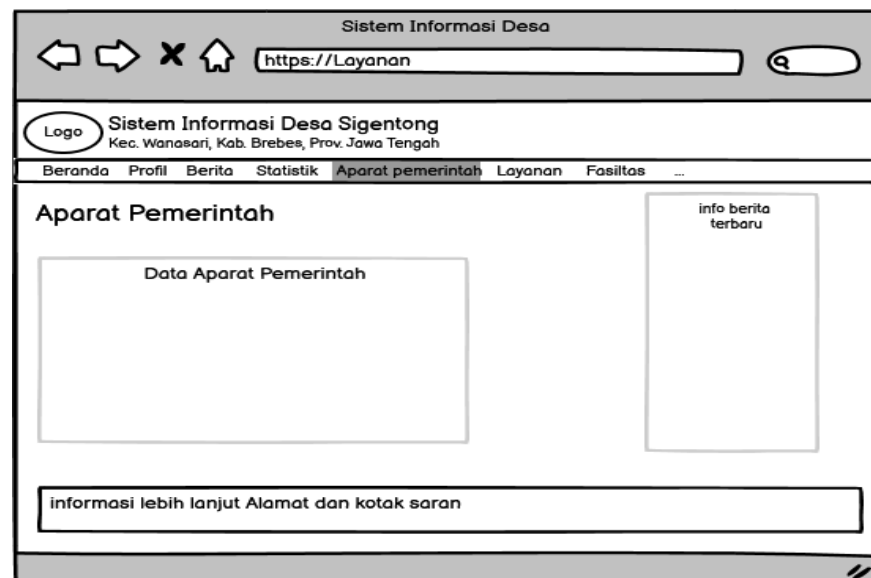
Gambar dibawah ini merupakan tampilan perancangan halaman statistik, berikut tampilannya :



Gambar 3. 46 Perancangan halaman statistik user

17. Halaman aparat pemerintah user

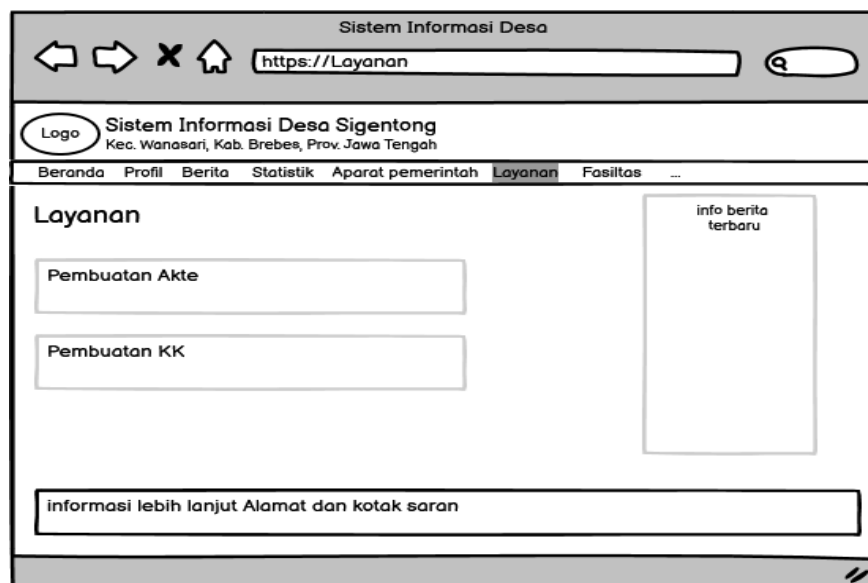
Dibawah ini merupakan tampilan perancangan halaman aparat pemerintah, berikut tampilanya :



Gambar 3. 47 Perancangan halaman aparat pemerintah user

18. Halaman layanan user

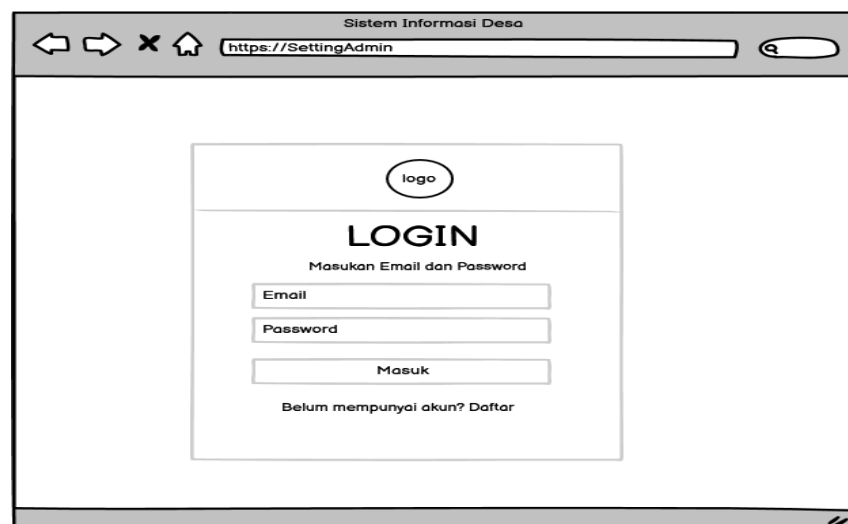
Dibawah ini merupakan perancangan tampilan halaman layanan sistem informasi bebrbasis web, berikut tampilannya :



Gambar 3. 48 Perancangan halaman layanan user

1) Halaman *login user*

Dibawah ini merupakan perancangan tampilan halaman *login* layanan sistem informasi bebrbasis web, berikut tampilannya :



Gambar 3. 49 Perancangan halaman *login layanan user*

2) Halaman *registert user*

Dibawah ini merupakan perancangan tampilan halaman *login* layanan sistem informasi bebrbasis web, berikut tampilannya :

Gambar 3. 50 Perancangan halaman *register user*

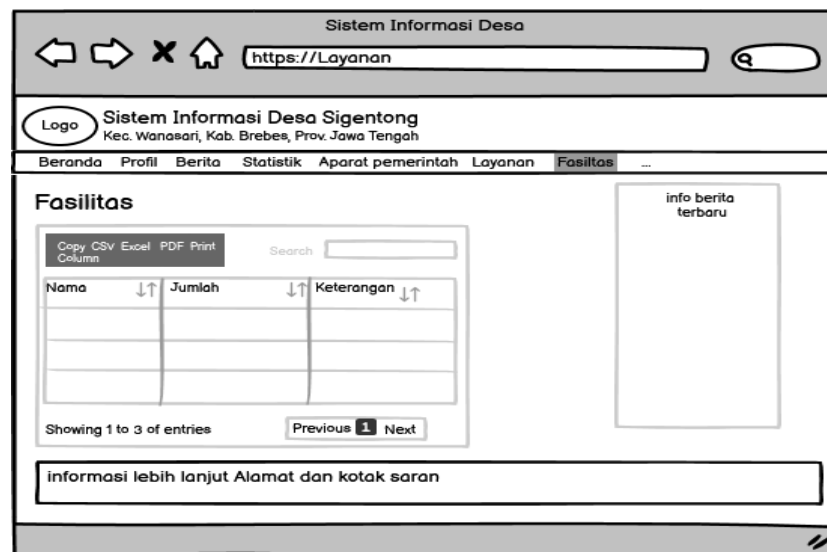
3) Halaman layanan pengajuan *user*

Dibawah ini merupakan perancangan tampilan halaman pengajuan layanan sistem informasi berbasis web, berikut tampilannya :

Gambar 3. 51 Perancangan halaman pengajuan layanan

19. Halaman fasilitas *user*

Dibawah ini merupakan tampilan perancangan halaman fasilitas sistem informasi berbasis web Desa Sigentong, berikut tampilannya :



Gambar 3. 52 Perancangan halaman fasilitas user

3.3.6 Perancangan pengujian *black box*

Dengan adanya perancangan pengujian *black box*, memberikan gambaran peneliti dalam melakukan *testing* dari sistem informasi yang telah dirancang. Berikut tabel perancangan pengujian *black box*

Tabel 3. 13 perancangan *black box testing admin*

NO	Item pengujian	Jenis pengujian	Keterangan
1	Login	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
2	Login tanpa email	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
3	Menampilkan halaman <i>dashboard admin</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
4	Menampilkan halaman <i>post admin</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>

5	Menampilkan halaman <i>categories</i> admin	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
6	Menampilkan halaman pengolahan <i>services</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
7	Menampilkan halaman pengolahan data statistik	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
8	Menampilkan halaman pengolahan <i>facilities</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
9	Menampilkan halaman pengolahan menu profil	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
10	Menampilkan halaman Pengolahan <i>title</i> sejarah	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
11	Menampilkan halaman pengolahan <i>title</i> potensi	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
12	Menampilkan halaman pengolahan <i>title</i> lembaga desa	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
13	Menampilkan halaman pengolahan menu <i>goverment</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>

Tabel 3. 14 perancangan *black box testing user*

NO	Item pengujian	Jenis pengujian	Keterangan
----	----------------	-----------------	------------

1	Menampilkan halaman utama <i>user</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
2	Menampilkan halaman <i>title</i> sejarah	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
3	Menampilkan halaman <i>title</i> potensi	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
4	Menampilkan halaman <i>title</i> lembaga desa	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
5	Menampilkan halaman berita	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
6	Menampilkan halaman data statistik	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
7	Menampilkan halaman data aparat	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
8	Menampilkan halaman layanan	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
9	Menampilkan halaman <i>login</i> layanan <i>user</i>	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>
10	Menampilkan halaman data fasilitas	<i>Black box testing</i>	<i>Valid / Error</i>

Tabel diatas merupakan detail perancangan pengujian *black box* pada sistem informasi berbasis web di Desa Sigentong. Untuk hasil dari pengujian tabel diatas ada pada bab berikutnya.

C. Coding

Pada tahap ini, desain harus ditranslasikan ke dalam program prangkat lunak. Tahap ini menghasilkan program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

1. kode program *login admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk login admin, berikut tampilannya :

```

1  <!-- login.html -->
2  <html lang="en">
3  <head>
4  <meta charset="utf-8">
5  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6  <title login.html -->
7  </head>
8  <body>
9  <div class="container" style="text-align: center; padding-top: 40px;>
10 <div class="card" style="width: 30%; margin: auto; padding: 10px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px;>
11 <div class="card-body" style="padding: 10px;>
12 <div class="text-align: center; margin-bottom: 10px;>
13 <h3 style="margin: 0;">Admin LoginLogin

```

Gambar 3. 53 code login admin

2. Kode program *dashboard admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *dashboard admin*, berikut tampilannya :

```

1  <!-- dashboard.html -->
2  <html lang="en">
3  <head>
4  <meta charset="utf-8">
5  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
6  <title dashboard.html -->
7  </head>
8  <body>
9  <div class="container" style="padding-top: 20px;>
10 <div class="row" style="margin-bottom: 10px;>
11 <div class="col-md-3" style="text-align: center; padding: 5px; border: 1px solid #ccc; border-radius: 5px; margin-bottom: 5px;>
12 <div style="background-color: #f1f3f4; padding: 5px; margin-bottom: 5px; font-weight: bold; font-size: 0.9em;">Total Data100New Data10Deleted Data5Showing 10 of 100 items</div>
29 </div>
30 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: left;>
31 <thead>
32 <tr>
33 <th style="width: 10%;">NoNameEmailPhoneAddress

```

Gambar 3. 54 code dashboard admin

3. kode program *categories admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *categories admin*, berikut tampilannya :

```

1 // ... (Dashboard) Categories ...
2 function('categories') {
3   function('categories') {
4     section class="content-header"
5       div class="container-fluid"
6         div class="row"
7           div class="col"
8             // Categories
9           // ...
10          // ...
11        // ...
12      // ...
13    // ...
14  }
15  // ...
16  // ...
17  // ...
18  // ...
19  // ...
20  // ...
21  // ...
22  // ...
23  // ...
24  // ...
25  // ...
26  // ...
27  // ...
28  // ...
29  // ...
30  // ...
31  // ...
32  // ...
33  // ...
34  // ...
35  // ...
36  // ...
37  // ...
38  // ...
39  // ...
40  // ...
41  // ...
42  // ...
43  // ...
44  // ...
45  // ...
46  // ...
47  // ...
48  // ...
49  // ...
50  // ...
51  // ...
52  // ...
53  // ...
54  // ...
55  // ...
56  // ...
57  // ...
58  // ...
59  // ...
60  // ...
61  // ...
62  // ...
63  // ...
64  // ...
65  // ...
66  // ...
67  // ...
68  // ...
69  // ...
70  // ...
71  // ...
72  // ...
73  // ...
74  // ...
75  // ...
76  // ...
77  // ...
78  // ...
79  // ...
80  // ...
81  // ...
82  // ...
83  // ...
84  // ...
85  // ...
86  // ...
87  // ...
88  // ...
89  // ...
90  // ...
91  // ...
92  // ...
93  // ...
94  // ...
95  // ...
96  // ...
97  // ...
98  // ...
99  // ...
100 // ...

```

Gambar 3. 55 code categories

4. Kode program *post admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *post admin*, berikut tampilannya :

```

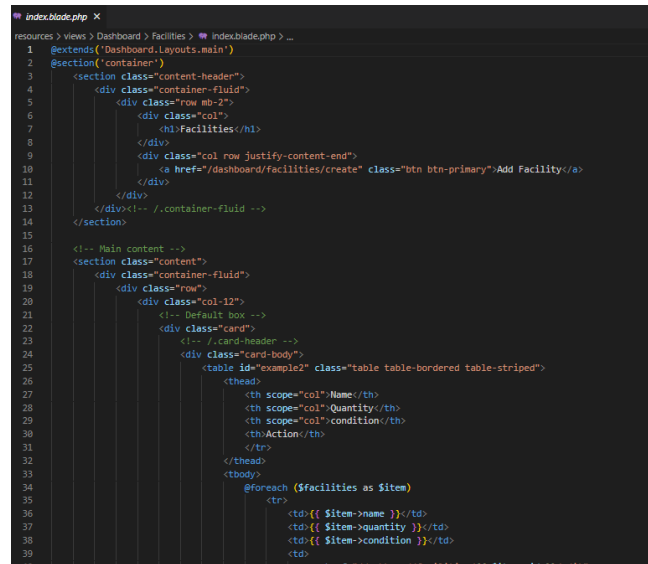
1 // ... (Dashboard) Posts ...
2 function('posts') {
3   function('posts') {
4     section class="content-header"
5       div class="container-fluid"
6         div class="row"
7           div class="col"
8             // Posts
9           // ...
10          // ...
11        // ...
12      // ...
13    // ...
14  }
15  // ...
16  // ...
17  // ...
18  // ...
19  // ...
20  // ...
21  // ...
22  // ...
23  // ...
24  // ...
25  // ...
26  // ...
27  // ...
28  // ...
29  // ...
30  // ...
31  // ...
32  // ...
33  // ...
34  // ...
35  // ...
36  // ...
37  // ...
38  // ...
39  // ...
40  // ...
41  // ...
42  // ...
43  // ...
44  // ...
45  // ...
46  // ...
47  // ...
48  // ...
49  // ...
50  // ...
51  // ...
52  // ...
53  // ...
54  // ...
55  // ...
56  // ...
57  // ...
58  // ...
59  // ...
60  // ...
61  // ...
62  // ...
63  // ...
64  // ...
65  // ...
66  // ...
67  // ...
68  // ...
69  // ...
70  // ...
71  // ...
72  // ...
73  // ...
74  // ...
75  // ...
76  // ...
77  // ...
78  // ...
79  // ...
80  // ...
81  // ...
82  // ...
83  // ...
84  // ...
85  // ...
86  // ...
87  // ...
88  // ...
89  // ...
90  // ...
91  // ...
92  // ...
93  // ...
94  // ...
95  // ...
96  // ...
97  // ...
98  // ...
99  // ...
100 // ...

```

Gambar 3. 56 code post

5. Kode program *facilities admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *facilities admin*, berikut tampilannya :



```

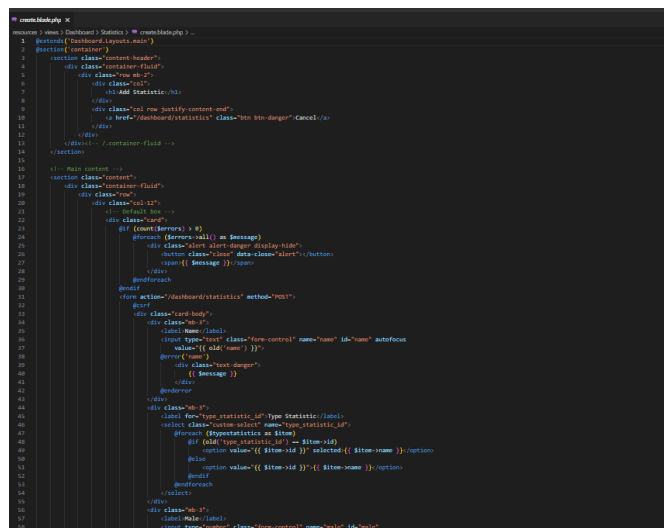
1 @extends('Dashboard.Layouts.main')
2 @section('container')
3     <section class="content-header">
4         <div class="container-fluid">
5             <div class="row mb-2">
6                 <div class="col">
7                     <h2>Facilities</h2>
8                 </div>
9                 <div class="col row justify-content-end">
10                     <a href="/dashboard/facilities/create" class="btn btn-primary">Add Facility</a>
11                 </div>
12             </div>
13         </div>
14     </section>
15
16     <!-- Main content -->
17     <section class="content">
18         <div class="container-fluid">
19             <div class="row">
20                 <div class="col-12">
21                     <!-- Default box -->
22                     <div class="card">
23                         <!-- Card header -->
24                         <div class="card-body">
25                             <table id="example2" class="table table-bordered table-striped">
26                                 <thead>
27                                     <tr>
28                                         <th scope="col">Name</th>
29                                         <th scope="col">Quantity</th>
30                                         <th scope="col">Condition</th>
31                                         <th>Action</th>
32                                     </tr>
33                                 </thead>
34                                 <tbody>
35                                     @foreach ($facilities as $item)
36                                     <tr>
37                                         <td>{{ $item->name }}</td>
38                                         <td>{{ $item->quantity }}</td>
39                                         <td>{{ $item->condition }}</td>
40                                         <td>

```

Gambar 3. 57 *facilities admin*

6. Kode program *statistic admin*

bawah ini merupakan listing program untuk *statistic admin*, berikut tampilannya :



```

1 @extends('Dashboard.Layouts.main')
2 @section('container')
3     <section class="content-header">
4         <div class="container-fluid">
5             <div class="row mb-2">
6                 <div class="col">
7                     <h2>Statistic</h2>
8                 </div>
9                 <div class="col row justify-content-end">
10                     <a href="/dashboard/statistic" class="btn btn-danger">Cancel</a>
11                 </div>
12             </div>
13         </div>
14     </section>
15
16     <!-- Main content -->
17     <section class="content">
18         <div class="container-fluid">
19             <div class="row">
20                 <div class="col-12">
21                     <!-- Default box -->
22                     <div class="card">
23                         <!-- Card header -->
24                         <div class="card-body">
25                             <div class="form">
26                                 <div class="form-group">
27                                     <input type="text" class="form-control" name="name" id="name" autofocus
28                                     value="{{ old('name') }}" />
29                                 </div>
30                                 <div class="form-group">
31                                     <input type="submit" value="Add Statistic" />
32                                 </div>
33                             </div>
34                             <div class="table">
35                                 <table>
36                                     <thead>
37                                         <tr>
38                                             <th>Name</th>
39                                             <th>Quantity</th>
40                                             <th>Condition</th>
41                                         </tr>
42                                     </thead>
43                                     <tbody>
44                                         @foreach ($statistics as $item)
45                                         <tr>
46                                             <td>{{ $item->name }}</td>
47                                             <td>{{ $item->quantity }}</td>
48                                             <td>{{ $item->condition }}</td>
49                                         </tr>
50                                         </tbody>
51                                     </table>
52                                 </div>
53                             </div>
54                         </div>
55                     </div>
56                 </div>
57             </div>
58         </div>
59     </section>
60
61     <!-- Main content -->
62     <section class="content">
63         <div class="container-fluid">
64             <div class="row">
65                 <div class="col-12">
66                     <!-- Default box -->
67                     <div class="card">
68                         <!-- Card header -->
69                         <div class="card-body">
70                             <div class="form">
71                                 <div class="form-group">
72                                     <input type="text" class="form-control" name="name" id="name" autofocus
73                                     value="{{ old('name') }}" />
74                                 </div>
75                                 <div class="form-group">
76                                     <input type="submit" value="Add Statistic" />
77                                 </div>
78                             </div>
79                             <div class="table">
80                                 <table>
81                                     <thead>
82                                         <tr>
83                                             <th>Name</th>
84                                             <th>Quantity</th>
85                                             <th>Condition</th>
86                                         </tr>
87                                     </thead>
88                                     <tbody>
89                                         @foreach ($statistics as $item)
90                                         <tr>
91                                             <td>{{ $item->name }}</td>
92                                             <td>{{ $item->quantity }}</td>
93                                             <td>{{ $item->condition }}</td>
94                                         </tr>
95                                         </tbody>
96                                     </table>
97                                 </div>
98                             </div>
99                         </div>
100                     </div>
101                 </div>
102             </div>
103         </div>
104     </section>

```

Gambar 3. 58 *code statistic admin*

7. Kode program *government admin*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *governmentt admin*, berikut tampilannya :

```

government.php X
resources > views > Dashboard > Profile > government.php > ...
1 @extends('layouts.main')
2 @section('container')
3     @section('content-header')
4         <div class="container-fluid">
5             <div class="row">
6                 <div class="col">
7                     <h1>Dashboard</h1>
8                 </div>
9             </div>
10        </div>
11    @section('content')
12        <div class="container-fluid">
13            <div class="row">
14                <div class="col">
15                    <div class="card">
16                        <div class="card-header">
17                            <h3>Dashboard</h3>
18                        </div>
19                        <div class="card-body">
20                            <table border="1">
21                                <thead>
22                                    <tr>
23                                        <th>No</th>
24                                        <th>Position</th>
25                                        <th>Action</th>
26                                    </tr>
27                                </thead>
28                                <tbody>
29                                    @foreach ($positions as $item)
30                                        <tr>
31                                            <td>{{ $item->id }}</td>
32                                            <td>{{ $item->name }}</td>
33                                            <td>
34                                                <a href="#">Edit</a>
35                                                <a href="#">Delete</a>
36                                            </td>
37                                        </tr>
38                                    @endforeach
39                                </tbody>
40                            </table>
41                        </div>
42                    </div>
43                </div>
44            </div>
45        </div>
46    @endsection
47 @endsection

```

Gambar 3. 59 code *government admin*

8. Kode program *beranda user*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *beranda user*, berikut tampilannya :

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > index.blade.php > ...
1 @extends('layouts.main')
2 @section('container')
3     <div id="carouselExampleInterval" class="carousel slide" data-ride="carousel">
4         <div class="carousel-inner">
5             @php
6                 $i = 1;
7             @endphp
8             @foreach ($carousels as $item)
9                 <!-- Item {{ $i }} -->
10                 <div class="carousel-item {{ $i == 1 ? 'active' : '' }}">
11                     title }}">
12                 </div>
13             @php
14                 $i++;
15             @endphp
16         @endforeach
17     </div>
18     <button class="carousel-control-prev" type="button" data-target="#carouselExampleInterval" data-slide="prev">
19         <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
20         <span class="sr-only">Previous</span>
21     </button>
22     <button class="carousel-control-next" type="button" data-target="#carouselExampleInterval" data-slide="next">
23         <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
24         <span class="sr-only">Next</span>
25     </button>
26 </div>
27
28 {{-- Berita --}}
29 <div>
30     <div class="row text-center">
31         <h3 class="mt-3">Berita Terkini</h3>
32     </div>
33     <div class="row">
34         @if (count($posts) != 0)
35             @foreach ($posts as $item)
36                 <div class="card shadow">
37                     <div class="position-absolute px-3 py-1" style="background-color: #f8d7da; color: #c0392b;>
38                         <a href="#">{{ $item->category->name }}</a>
39                     </div>
40                     <div class="card-body">
41                         <h4>{{ $item->title }}</h4>
42                         <p>{{ $item->description }}</p>
43                     </div>
44                 </div>
45             @endforeach
46         @endif
47     </div>
48 </div>

```

Gambar 3. 60 code *beranda user*

9. Kode program *profile user*

Dibawah ini merupakan listing program untuk profil *user*, berikut tampilannya :

```
index.blade.php X
resources > views > Beranda > Profil > index.blade.php > ...
1 @extends('layouts.main')
2 @section('container')
3     {{-- profil --}}
4     <div>
5
6         <h2 class="font-weight-bold my-3"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> {{ $data->title }}
7     </h2>
8
9
10
11     <div class="row">
12         <div class="col-md-8">
13             <div class="card">
14                 <div class="card-header m-0 p-0 border-0">
15                     @if ($data->thumbnail)
16                         
17                     @endif
18                 </div>
19                 <div class="card-body">
20                     <p>{!! strip_tags($data->content) !!}</p>
21                     @include('partials.socialmedia')
22                 </div>
23             </div>
24             <div class="col-md-3">
25                 @include('Partials.sidebarpost')
26                 <div class="card p-2">
27                     <h5>Layanan</h5>
28                     @include('Partials.listservice')
29                 </div>
30             </div>
31         </div>
32     </div>
33 @endsection
34
```

Gambar 3. 61 code profile user

10. Kode program berita user

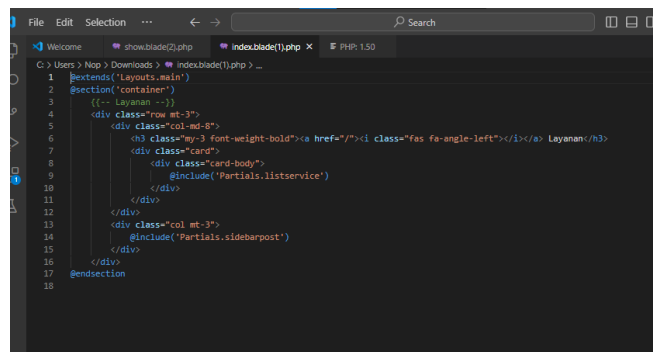
Dibawah ini merupakan listing program untuk berita *user*, berikut tampilannya

```
index.blade.php X
resources > views > Beranda > Posts > index.blade.php > div.card.mb-3 > div.card-body
1 @extends('layouts.main')
2 @section('container')
3     {{-- berita --}}
4     @if ($posts->count())
5         <div class="card mb-3">
6
7             <div style="max-height: 400px; overflow: hidden;">
8                 category->name }}">
10             </div>
11             <div class="card-body">
12
13                 <h5 class="card-title font-weight-bold w-100">
14                     <a href="/posts/{{ $posts['0']->slug }}" class="text-decoration-none text-dark">{{ $posts['0']->title }}
15                 </a>
16             </h5>
17             <h6 class="card-subtitle mb-2 text-muted">
18                 <i class="fas fa-tag"></i>
19                 {{ $posts['0']->category->name }}
20                 <i class="far fa-clock"></i> {{ $posts['0']->created_at->format('d F Y H:i') }}
21             </h6>
22             <p class="card-text">{{ Str::limit(html_entity_decode(strip_tags($posts['0']->content)), 200) }}</p>
23             <a href="/posts/{{ $posts['0']->slug }}" class="btn btn-info ">Baca Selengkapnya</a>
24         </div>
25     </div>
26
27     <div class="container mb-3">
28         <div class="row">
29             @foreach ($posts->skip(1) as $post)
30                 <div class="col-md-4 mb-3">
31                     <div class="card">
32                         <div class="position-absolute px-3 py-1" style="background-color: #f8d7da; border: 1px solid #f5c6cb; font-size: 0.8em; font-weight: bold; color: #7a52ba; text-align: center; width: 100px; margin: 0 auto 5px auto;">
33                             <a href="#" class="text-white text-decoration-none">{{ $post->category->name }}</a>
34                         </div>
35                     </div>
36                 </div>
37             </div>
38         </div>
39     </div>
40
```

Gambar 3. 62 code berita user

11. Kode program layanan

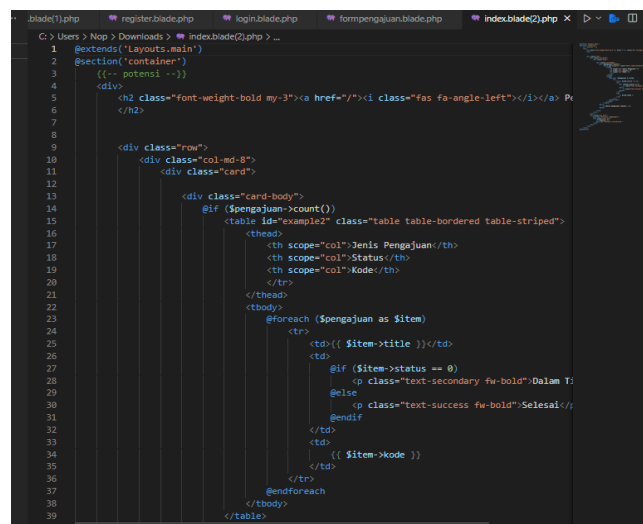
Dibawah ini merupakan listing program untuk layanan *user*, berikut tampilannya



Gambar 3. 63 code layanan *user*

1) Kode program pengajuan layanan *user*

Dibawah ini merupakan listing program untuk layanan *user*, berikut tampilannya



Gambar 3. 64 code pengajuan layanan *user*

2) Kode program *login user*

Dibawah ini merupakan listing program untuk layanan *user*, berikut tampilannya

```

... Welcome show.blade(2).php index.blade(1).php register.blade.php login.blade.php X
C:\Users> Nop > Downloads > login.blade.php > ...
1 @php
2 $data = get_identity();
3 @endphp
4 <!DOCTYPE html>
5 <html lang="en">
6
7 <head>
8 <meta charset="utf-8">
9 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
10 <title>Log in</title>
11
12 <link rel="shortcut icon" href="{{ Storage::url($data->logo) }}" type="image/x-icon">
13 <!-- Google Font: Source Sans Pro -->
14 <link rel="stylesheet"
15 href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:300,400,400i,700&display=block">
16 <!-- Font Awesome -->
17 <link rel="stylesheet" href="/plugins/fontawesome-free/css/all.min.css">
18 <!-- Icheck bootstrap -->
19 <link rel="stylesheet" href="/plugins/icheck-bootstrap/icheck-bootstrap.min.css">
20 <!-- Theme style -->
21 <link rel="stylesheet" href="/dist/css/adminlte.min.css">
22 </head>
23
24 <body class="hold-transition login-page">
25 <div class="login-box">
26 <!-- /.login-logo -->
27 <div class="card card-outline card-primary">
28 <div class="card-header text-center">
29 
30 </div>
31 <div class="card-body text-center">
32 <a href="#" class="h1"><b>Login</b></a>
33 <p class="login-box-msg">Masukan Email dan Password</p>
34 @if (count($errors) > 0)
35 @foreach ($errors->all() as $message)
36 <div class="alert alert-danger display-hide">
37 <button class="close" data-close="alert"></button>
38 <span>{{ $message }}</span>
39 </div>
40 @endforeach

```

Gambar 3. 65 code login user

3) Kode program *register user*

Dibawah ini merupakan listing program untuk *register user*, berikut tampilannya

```

C:\Users> Nop > Downloads > register.blade.php
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5 <meta charset="utf-8">
6 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
7 <title>Register</title>
8
9 <!-- Google Font: Source Sans Pro -->
10 <link rel="stylesheet"
11 href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Source+Sans+Pro:300,400,400i,700&display=block">
12 <!-- Font Awesome -->
13 <link rel="stylesheet" href="/plugins/fontawesome-free/css/all.min.css">
14 <!-- Icheck bootstrap -->
15 <link rel="stylesheet" href="/plugins/icheck-bootstrap/icheck-bootstrap.min.css">
16 <!-- Theme style -->
17 <link rel="stylesheet" href="/dist/css/adminlte.min.css">
18 </head>
19
20 <body class="hold-transition register-page">
21 @include('sweetalert::alert')
22 <div class="register-box">
23 <div class="card card-outline card-primary">
24 <div class="card-header text-center">
25 <a href="#" class="h1"><b>Daftar</b></a>
26 </div>
27 <div class="card-body">
28 <!-- <p class="login-box-msg">Daftar </p> -->
29
30 <form action="/register" method="post">
31 @csrf
32 <div class="input-group mb-3">
33 <input type="text" class="form-control" placeholder="Nama Lengkap" name="name">
34 <div class="input-group-append">
35 <div class="input-group-text">
36 <span class="fas fa-user"></span>
37 </div>
38 </div>
39 </div>
40 </form>

```

Gambar 3. 66 code program register user

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

D. Testing

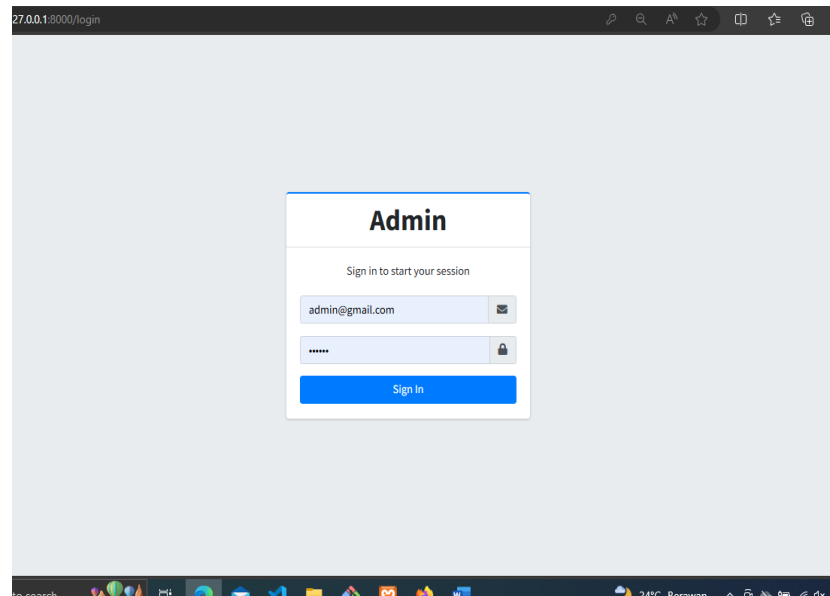
Pada pembahasan ini Pengujian memperhatikan perangkat lunak dari segi fungsional serta memastikan bahwa setiap komponen telah diuji sehingga output yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian *black box*. Metode pengujian perangkat lunak yang dikenal sebagai "*black box testing*" menguji kinerja aplikasi tanpa melihat struktur atau cara kerjanya. Metode ini dapat diterapkan secara virtual untuk setiap tingkat pengujian perangkat lunak, termasuk unit, integrasi, sistem, dan penerimaan.

4.1 Hasil dan pembahasan

Bagian ini membahas hasil yang telah dirancang pada bab sebelumnya dalam proses pembuatan sistem informasi. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai tampilan dan fungsi dari setiap komponen yang telah diimplementasikan kedalam sistem. Analisis kebutuhan yang telah dibahas sebelumnya digunakan untuk merancang setiap komponen sistem ini. Berikut hasil dan pembahasan dari sistem informasi berbasis web yang telah dirancang :

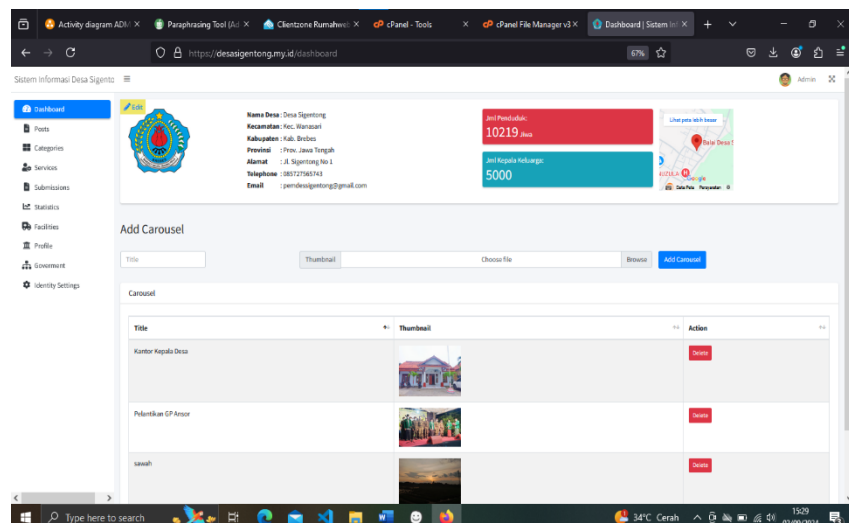
1. Halaman *Login Admin*

Gambar dibawah ini menunjukkan tampilan login admin sistem informasi Desa Sigentong yang harus dilakukan terlebih dahulu oleh administrator sistem untuk mengolah datanya. Di bawah ini adalah gambar halaman login :

Gambar 4. 1 Halaman *login admin*

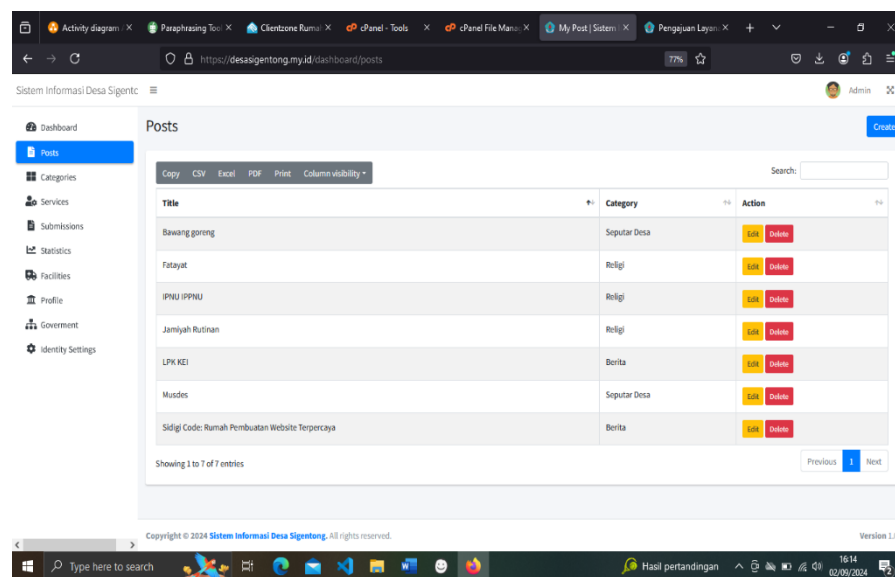
2. Halaman *Dashboard admin*

Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan yang muncul setelah admin login. Halaman *dashboard* admin menampilkan gambar yang akan di tampilkan dihalaman beranda *user* pengguna. Dalam halaman dashboard admin dapat menghapus dan menambahkan gambar yang akan di tampilkan

Gambar 4. 2 Halaman *dashboard admin*

3. Halaman *posts*

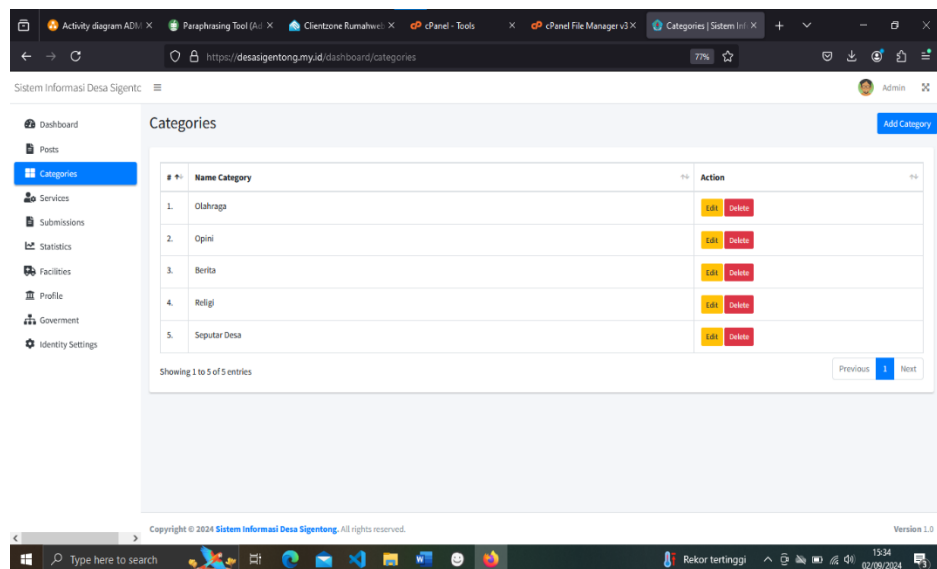
Gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman *post* dimana halaman tersebut digunakan admin untuk mengelola berita terbaru sesuai dengan tipe kategori yang ada. Admin dapat mengedit dan menghapus berita sebelumnya serta membuat berita terbaru di halaman tersebut, berikut gambar halaman *post* :



Gambar 4. 3 Halaman *post admin*

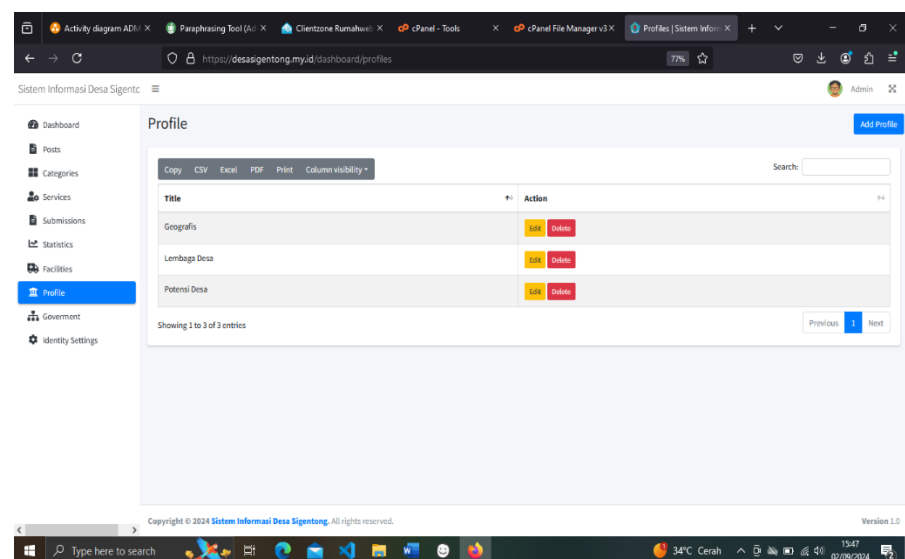
4. Halaman *Categories*

Gambar dibawah ini adalah tampilan dari halaman *categories*. Dimana halaman tersebut digunakan admin untuk mengedit, menghapus dan membuat kategori berita yang akan di tampilkan di halaman *post*. Admin dapat membuat kategori berita sesuai dengan berita yang akan dibuat, dalam hal ini contohnya dibidang olahraga, mengenai religi dilingkup luas atau hanya berita seputar desa yang dan kegiatannya. Berikut gambar dari halaman *categories* :

Gambar 4. 4 Halaman *categories* admin

5. Halaman *Profile* Admin

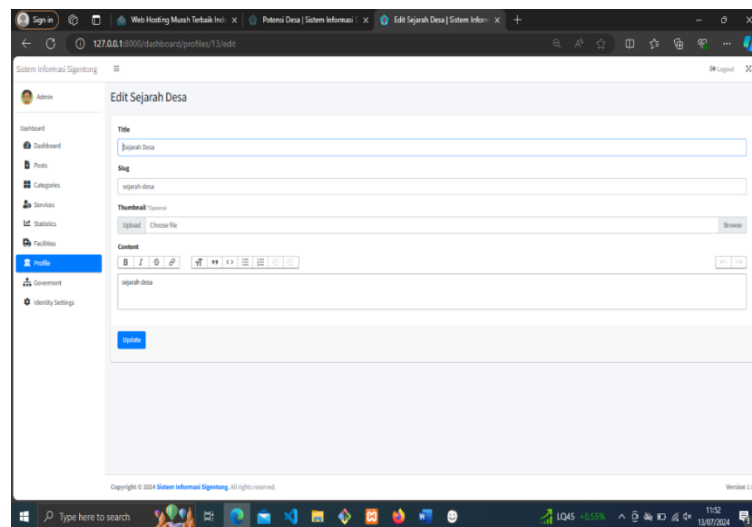
Gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman profil yang berisi tentang sejarah desa, lembaga desa, dan potensi desa. Dalam halaman tersebut admin dapat mengedit dan menghapus isi dari profil tersebut di masing-masing *title*. Berikut tampilan dari halaman *profile* :



Gambar 4. 5 Halaman profil

1) Halaman Sejarah Desa

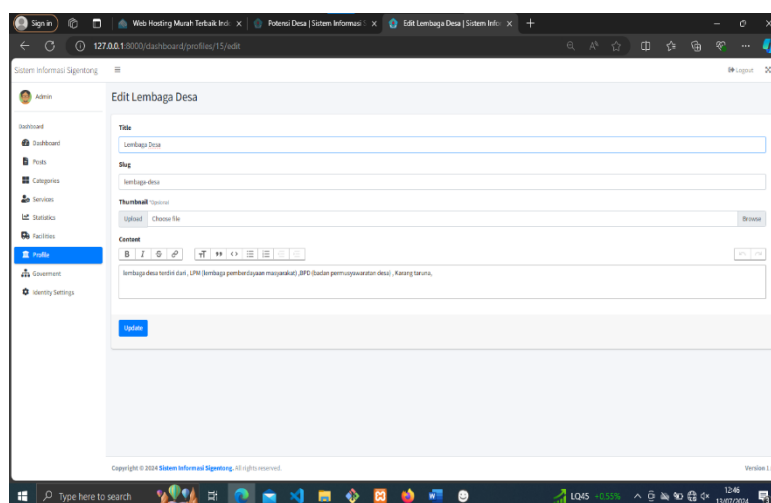
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman sejarah desa yang dikelola admin dengan cara mengedit atau menghapus isi dari sejarah desa.



Gambar 4. 6 Halaman sejarah desa admin

2) Halaman Lembaga Desa

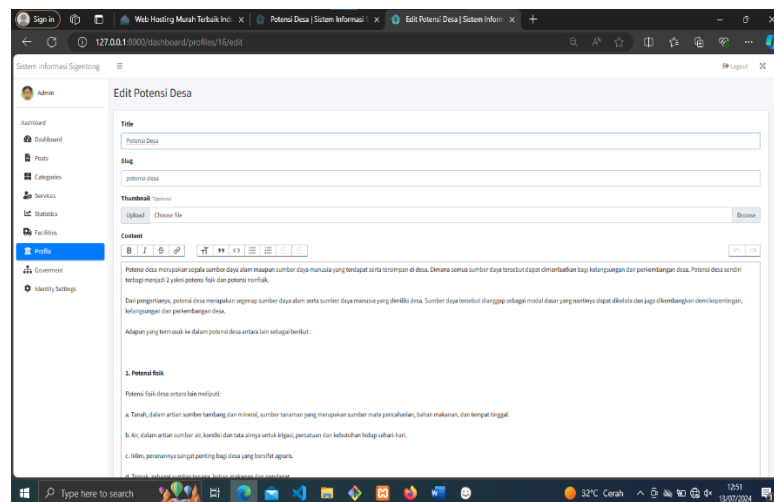
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman lembaga desa yang dikelola admin dengan cara mengedit atau menghapus isi dari lembaga desa.



Gambar 4. 7 Halaman lembaga desa admin

3) Halama Potensi Desa

Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman lembaga desa yang dikelola admin dengan cara mengedit atau menghapus isi dari lembaga desa. Pada masing – masing *title* yang terdapat di halaman profil admin mengelola sesuai dengan kebutuhan, mengenalkan potensi yang ada lembaga yang ada di desa serta sejarah. Admin dapat mengedit dan menghapus isi dari halaman tersebut. Berikut tampilan dari halaman potensi yang ada didalam menu profil :



Gambar 4. 8 Halaman potensi desa admin

6. Halaman Admin Statistik

Halaman statistik admin merupakan halaman yang dikelola admin mengenai data statistik desa, sebelum membuat isi statistik admin diminta untuk membuat tipe data statistik yang akan diunggah. Berikut gambar dari statistik yang dikelola admin :

Sistem Informasi Desa Sigentic

Statistics

Type Statistics [Add Type Statistic](#)

Name	Action
Statistik Kualitas Angkatan Kerja	Edit Delete
Statistik Mata Pencarian Pokok	Edit Delete
Statistik Pendidikan	Edit Delete
Statistik Tenaga Kerja	Edit Delete
Statistik Umur	Edit Delete
Statistik Usia	Edit Delete

Showing 1 to 6 of 6 entries [Previous](#) [Next](#)

Statistics [Add Statistic](#)

Name	Statistic	Male	Female	Action
0-12 bulan	Statistik Usia	154	42	Edit Delete
1 tahun	Statistik Usia	131	70	Edit Delete
10 tahun	Statistik Usia	13	71	Edit Delete
11 tahun	Statistik Usia	17	78	Edit Delete
12 tahun	Statistik Usia	21	84	Edit Delete
13 tahun	Statistik Usia	24	90	Edit Delete
14 tahun	Statistik Usia	459	168	Edit Delete
15 tahun	Statistik Usia	97	39	Edit Delete
16 tahun	Statistik Usia	97	65	Edit Delete

Gambar 4. 9 Halaman *statistic admin*

7. Halaman Admin Layanan (*Services*)

Pada tampilan gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman admin untuk mengelola layanan yang ada di desa, layanan saat ini hanya beberapa yang tertera, admin dapat mengubah menambahkan dan menghapus isi layanan yang ada di *website* tersebut. Layanan dihubungkan dengan nomor yang tertera, jadi penggunaan menu layanan di tautkan dengan aplikasi *whatsapp* menggunakan nomor dari pengelola. Berikut tampilan dari halaman layanan :

Sistem Informasi Desa Sigentic

Services [Add Service](#)

Title	No Service	Action
Pembuatan Kartu Keluarga	6285727565743	Edit Delete
Pembuatan Surat Keterangan Tidak Mampu	6285727565743	Edit Delete
Surat Keterangan Domisili	6285727565743	Edit Delete
Surat pengantar skkk	6285727565743	Edit Delete

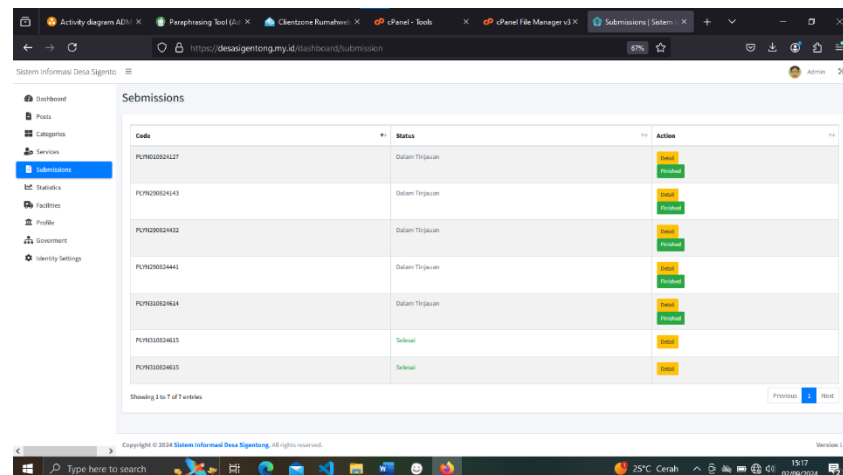
Showing 1 to 4 of 4 entries [Previous](#) [Next](#)

Copyright © 2024 Sistem Informasi Desa Sigentic. All rights reserved. Version 1.0

Gambar 4. 10 Halaman *services admin*

8. Halaman *Submissions admin*

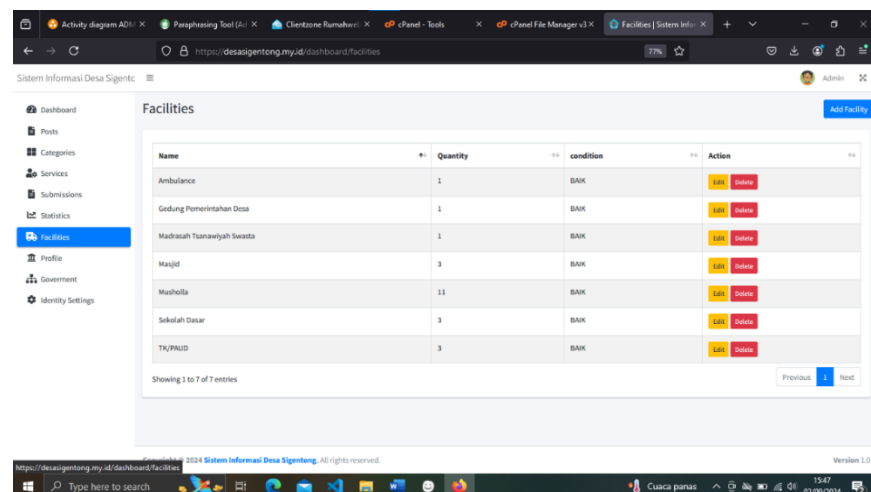
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman *submission admin*, halaman dimana admin dapat mengetahui pengajuan surat yang dilakukan oleh masyarakat melalui *website* yang dirancang. Berkas yang diajukan akan masuk dihalaman tersebut.



Gambar 4. 11 Halaman *submission admin*

9. Halaman Admin Fasilitas (*facilities*)

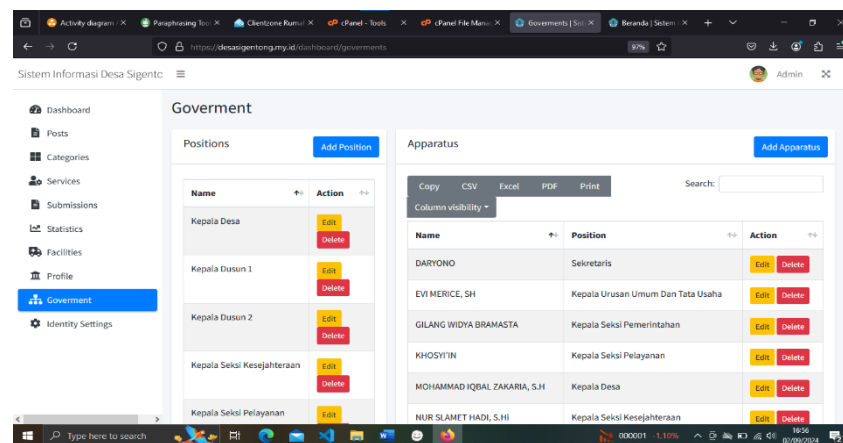
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman fasilitas yang ada di desa, yang dikelola admin dengan cara mengedit, menghapus dan menambahkan fasilitas yang ada di Desa Sigentong dengan keterangan jumlah serta kondisi barang tersebut. Berikut tampilan dari halaman fasilitas yang dikelola oleh admin.



Gambar 4. 12 Halaman *facilities admin*

10. Halaman *government admin*

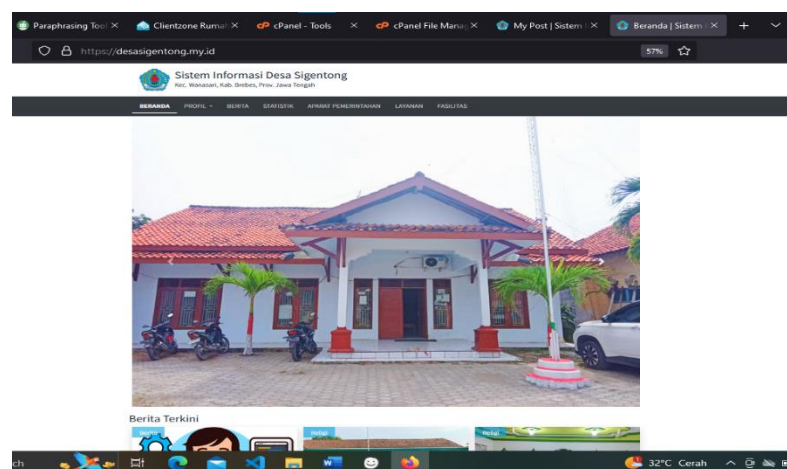
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman *govermen admin* atau data aparat pemerintah desa, yang dikelola admin dengan cara mengedit, menghapus dan menambahkan data aparat yang ada di Desa Sigentong dengan keterangan nama, jabatan, dan tahun menjabat. Berikut tampilan dari halaman fasilitas yang dikelola oleh admin



Gambar 4. 13 Halaman *government admin*

11. Halaman beranda *user* pengguna

Gambar di bawah ini merupakan layar website utama Sistem Informasi Desa Sigentong yang menampilkan halaman muka, profil (sejarah, lembaga potensi berita, statistik, data aparat pemerintah, layanan masyarakat, dan fasilitas. Berikut gambar halaman web utama.

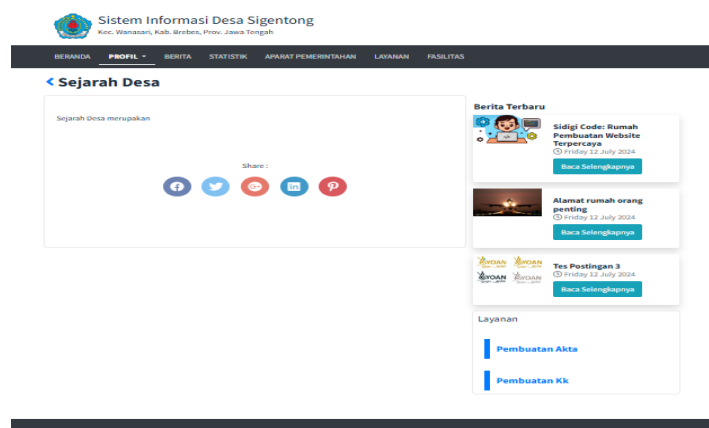


Gambar 4. 14 Halaman beranda *user*

12. Halaman profil user pengguna

1) Halaman profil sejarah desa

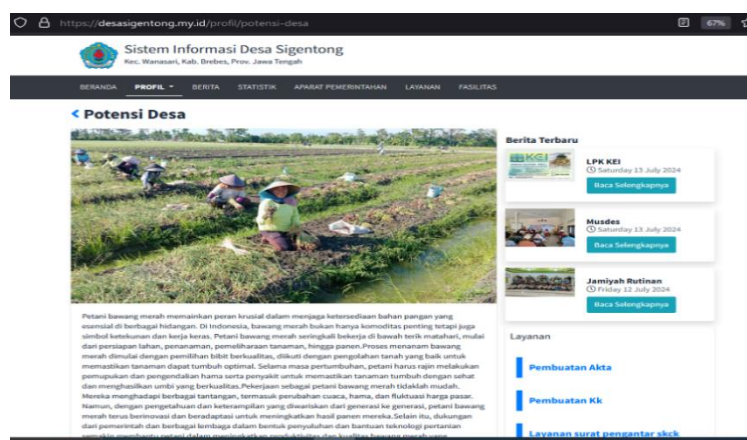
Pada gambar dibawah ini merupakan salah satu *title* yang dimiliki oleh menu profil yakni sejarah desa, nama title tersebut dapat diganti oleh admin pengelola sesuai dengan kebutuhan. Berikut tampilan sejarah desa yang dapat dikunjungi oleh *user* :



Gambar 4. 15 Halaman sejarah desa

2) Halaman potensi desa

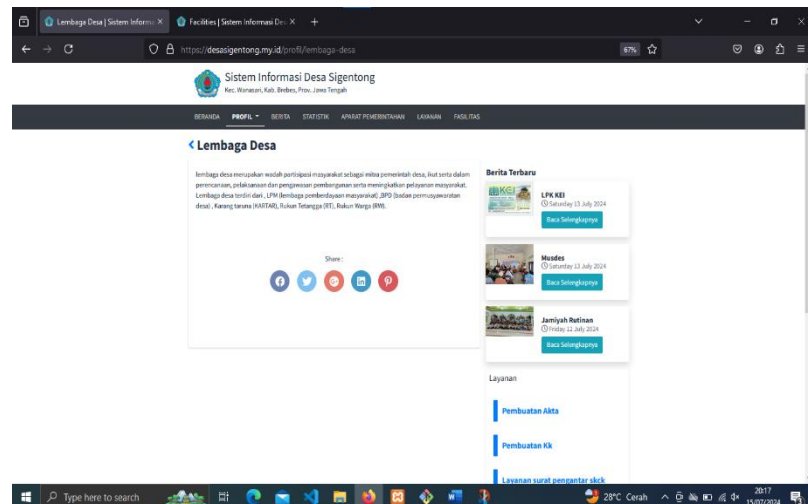
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman potensi desa yang ada di website sistem informasi Desa Sigentong, yang menggambarkan petani sedang panen bawang merah yang dimana bawang merah menjadi *iconic* kabupaten Brebes. Berikut tampilannya



Gambar 4. 16 Halaman potensi desa

3) Halaman lembaga desa

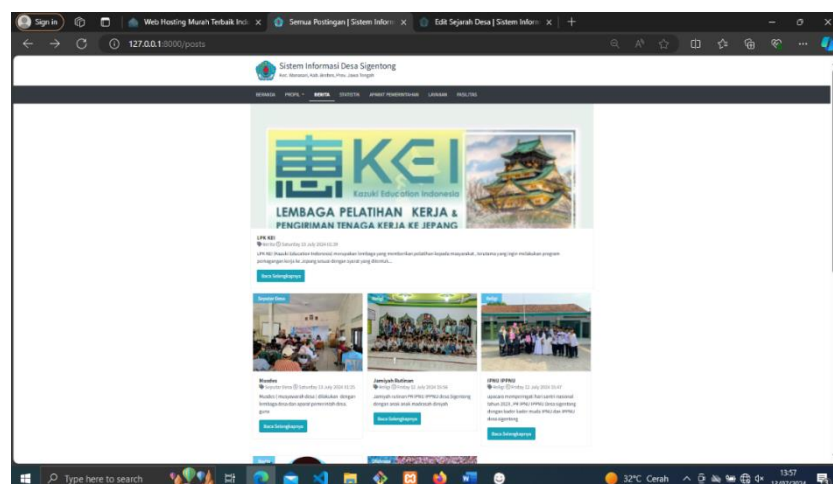
Pada gambar dibawah ini merupakan salah satu *title* yang dimiliki oleh menu profil yakni sejarah desa, nama title tersebut dapat diganti oleh admin pengelola sesuai dengan kebutuhan. Berikut tampilan sejarah desa yang dapat dikunjungi oleh *user* Z



Gambar 4. 17 Halaman lembaga desa

13. Halaman berita *user*

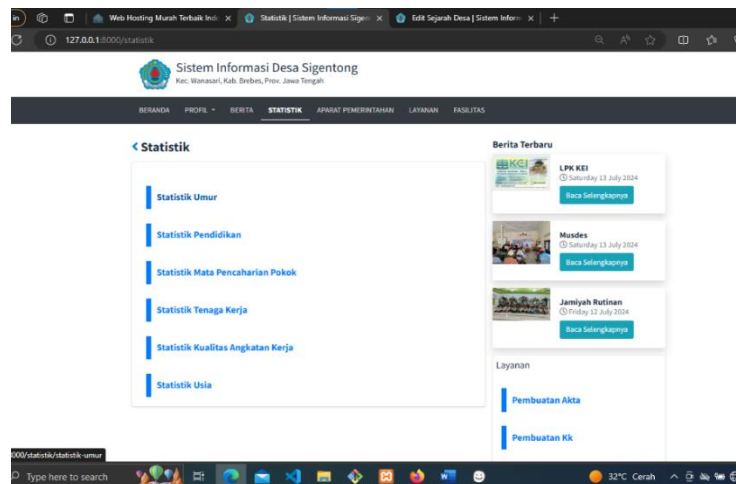
Gambar dibawah ini merupakan tampilan halaman berita yang ada di *website* sistem informasi Desa Sigentong. Pengguna dapat melihat berita yang telah dikelola oleh pihak admin baik berita mengenai kegiatan lingkup desa atau berita dari luar desa.



Gambar 4. 18 Halaman berita *user*

14. Halaman statistik *user* pengguna

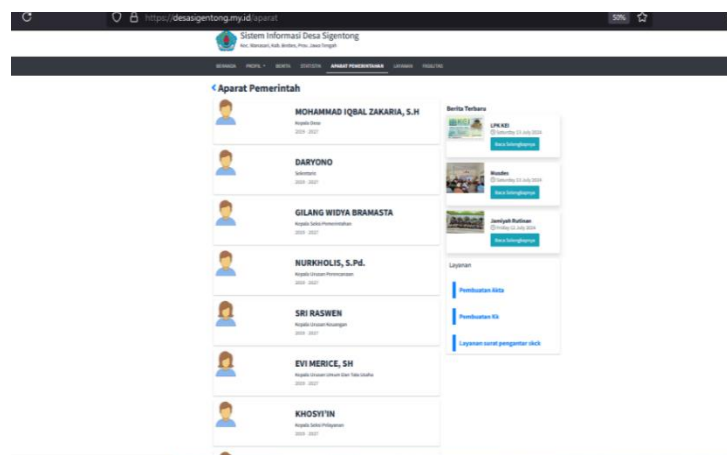
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman statistik pengguna. Dimana *user* dapat melihat data statistik dari mulai statistik umur, statistik pendidikan, statistik mata pencaharian. Berikut tampilannya :



Gambar 4. 19 Halaman statistik *user*

15. Halaman aparat pemerintah

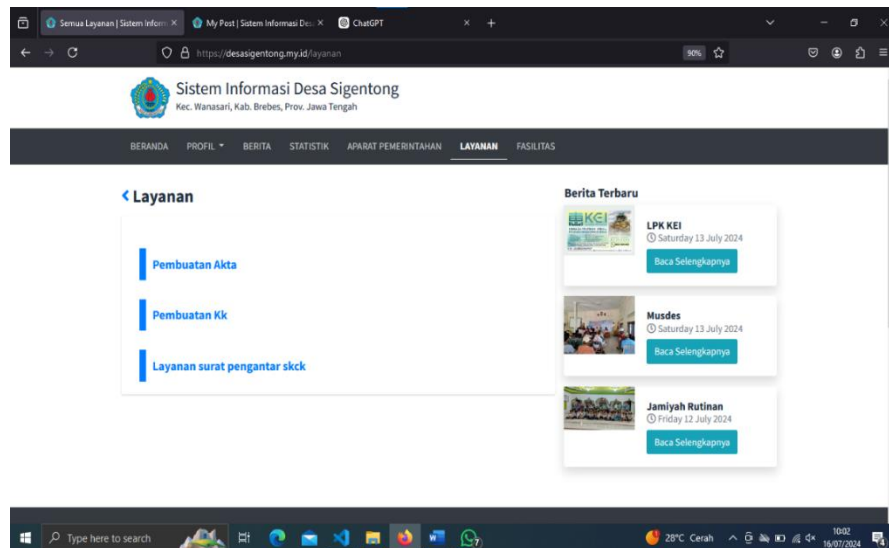
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman aparat pemerintah yang menjabat dengan masa periode sekarang. Yang dimana *user* dapat melihat data nama aparat pemerintah pemerintah yang ada di desa tersebut. Berikut tampilan dari halaman aparat pemerintah Desa Sigentong :



Gambar 4. 20 Halaman aparat pemerintah *user*

16. Halaman layanan *user* pengguna

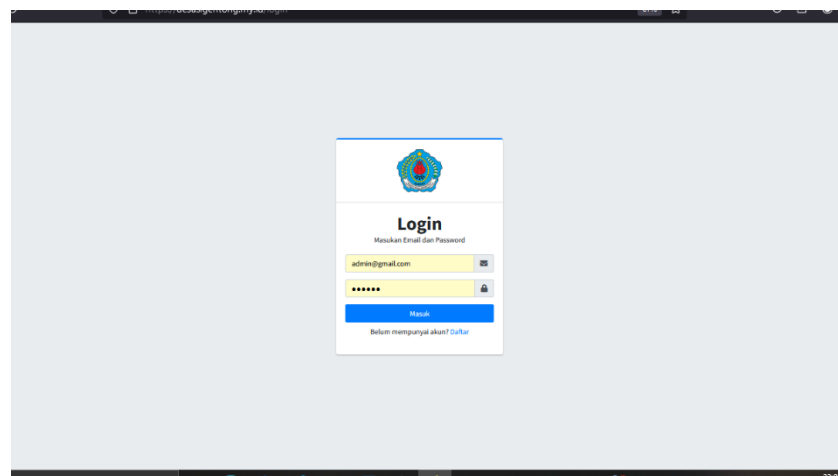
Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman layanan *user* , yang dimana pengguna dapat melihat apa saja persyaratan yang dibutuhkan dan terdapat nomor yang dapat dihubungi didalam menu tersebut.



Gambar 4. 21 Halaman layanan *user*

1) Halaman login *user*

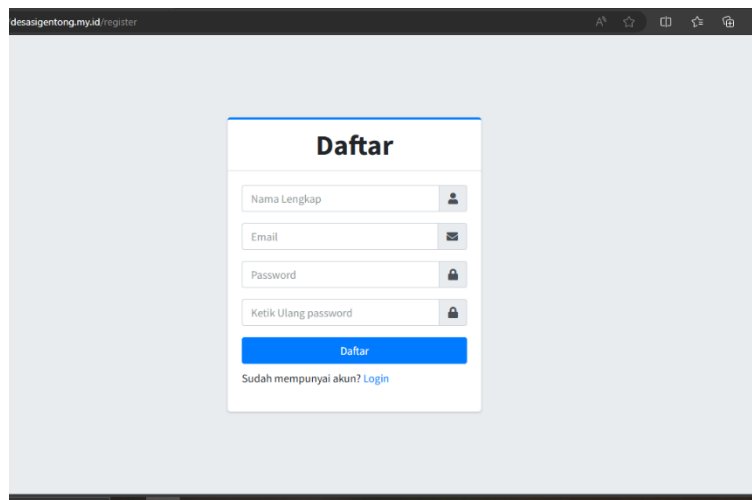
Pada gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman login *user* untuk dapat meakses pengajuan layanan yang ada di website. Berikut tampilannya :



Gambar 4. 22 halaman *login user*

2) Halaman *register user*

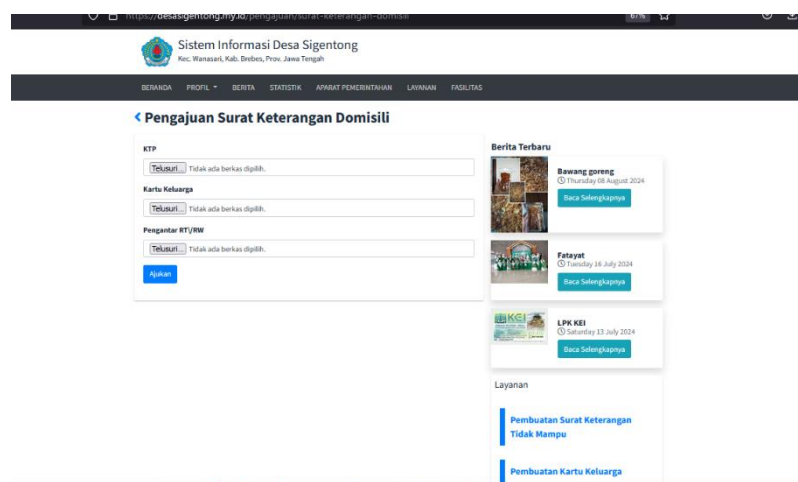
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman register user untuk dapat login dan melakukan pengajuan layanan di website. Berikut tampilannya :



Gambar 4. 23 Halaman *register user*

3) Halaman pengajuan layanan user

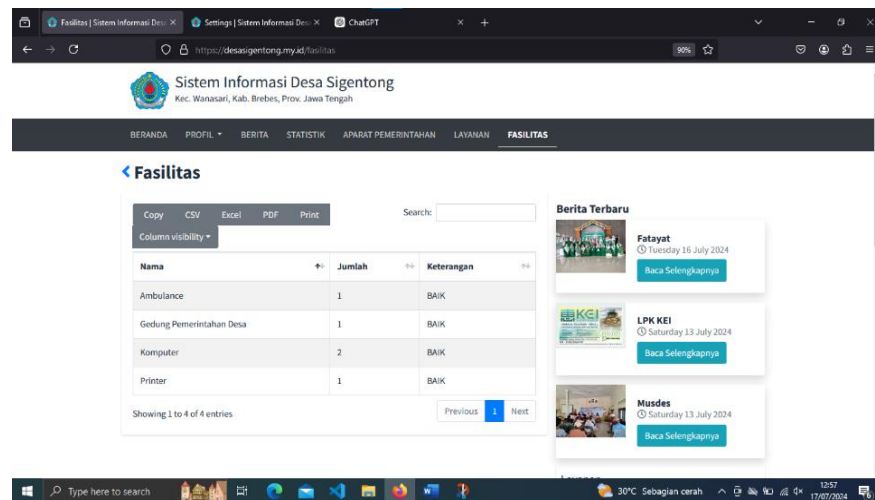
Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman pengajuan layanan *user*, *user* diperintahkan untuk mengisi beberapa dokumen yang diperlukan untuk melakukan pengajuan layanan . Berikut tampilannya :



Gambar 4. 24 Halaman pengajuan layanan *user*

17. Halaman fasilitas *user*

Gambar dibawah ini merupakan tampilan dari halaman fasilitas *user*, berikut tampilannya :



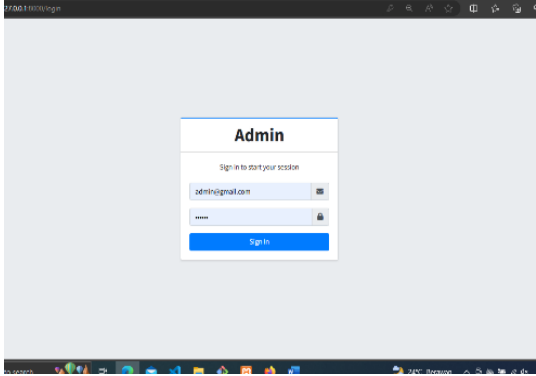
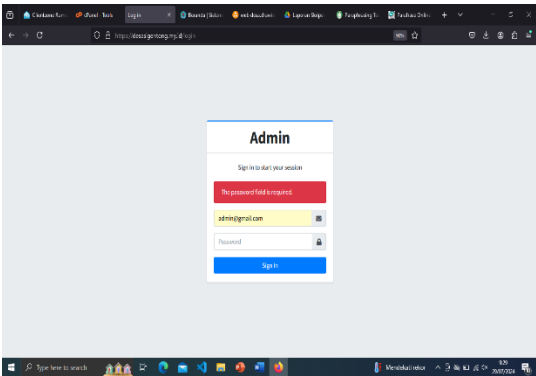
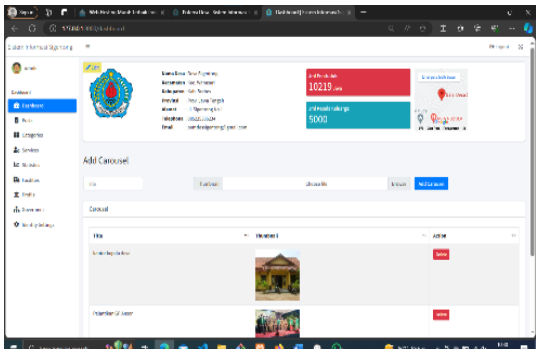
Gambar 4. 25 Halaman fasilitas *user*

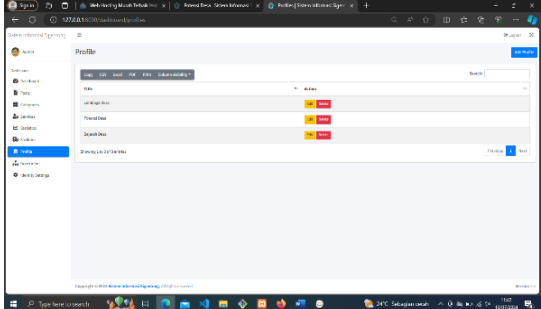
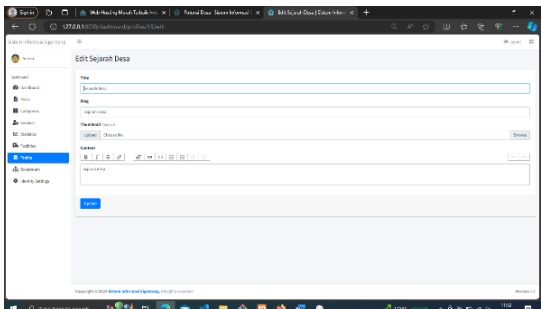
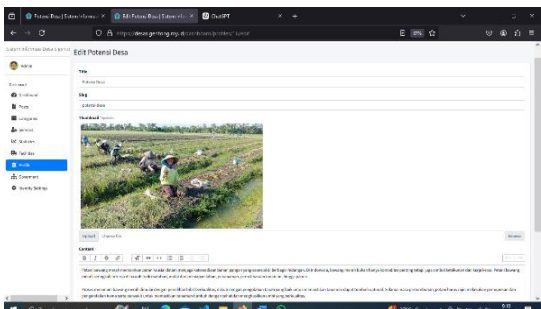
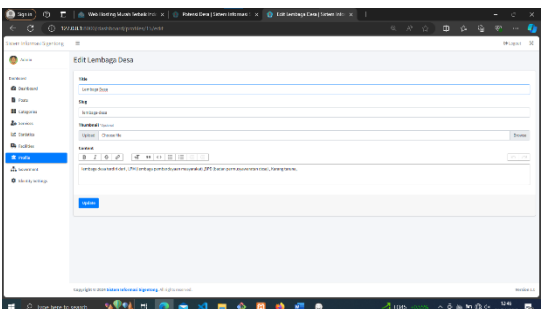
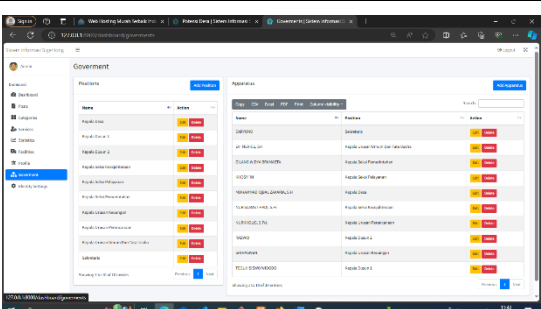
Pada dasarnya tiap tampilan menu yang ada pada sistem informasi Desa Sigentong memiliki fungsinya masing-masing sesuai dengan yang ada di perancangan.

4.2 Pengujian black box

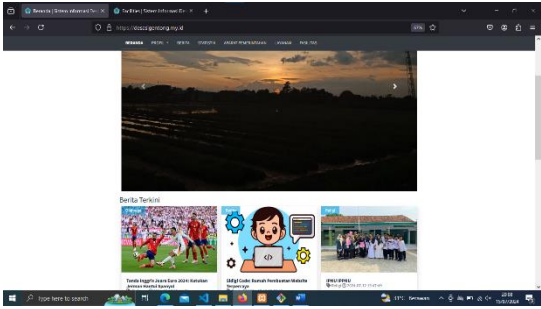
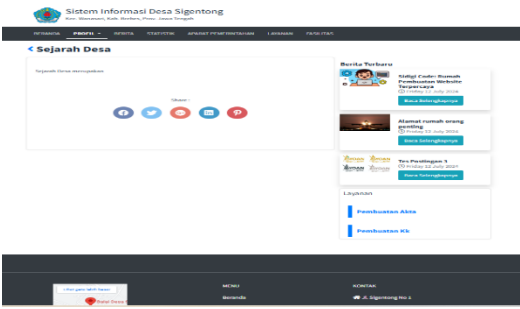
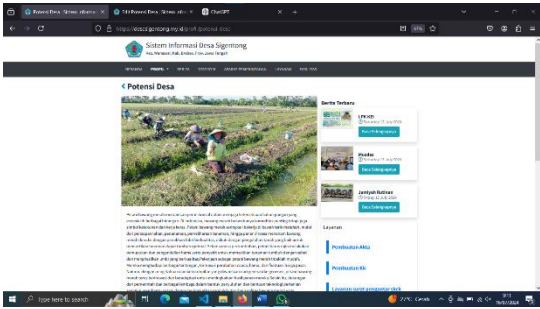
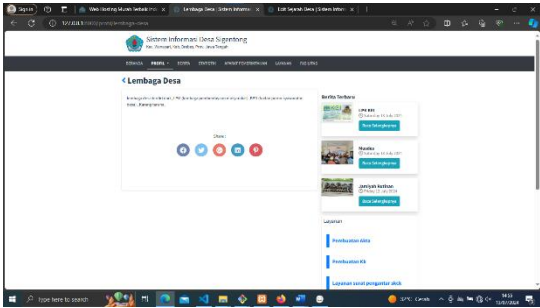
Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa sistem bekerja sesuai kebutuhan. Pada bagian pengujian ini penulis menggunakan pengujian *black box*. *Black box* adalah pengujian yang menentukan apakah sistem bekerja normal atau berfungsi dengan baik. Pengujian ini dilakukan untuk memverifikasi fungsi yang dirancang dan menentukan apakah fungsi yang ditentukan benar-benar berfungsi. Pengujian ini dilakukan dengan menjalankan sistem dan memeriksa keluarannya. Berikut tabel pengujian *black box* pada sistem informasi berbasis web Desa Sigentong :

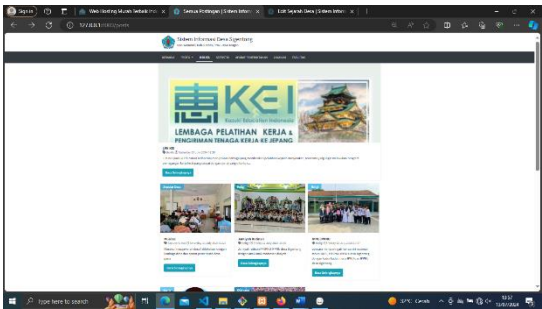
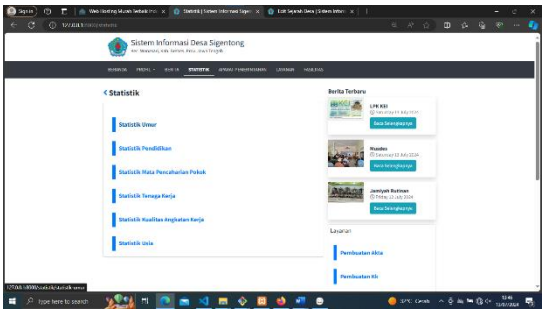
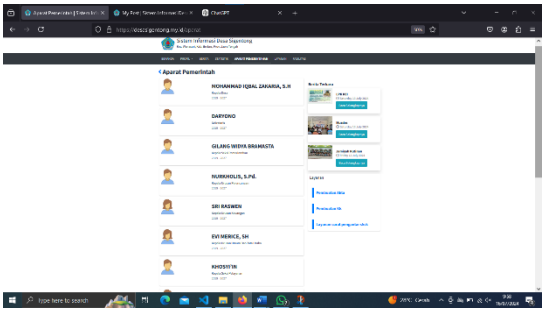
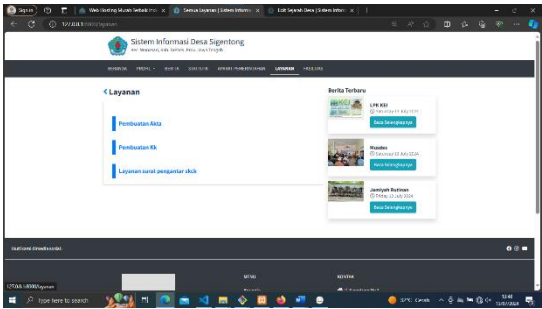
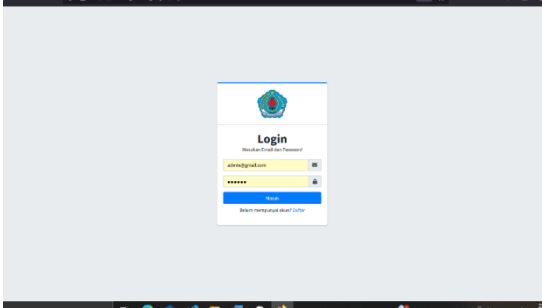
Tabel 4. 1 *Black box testing admin*

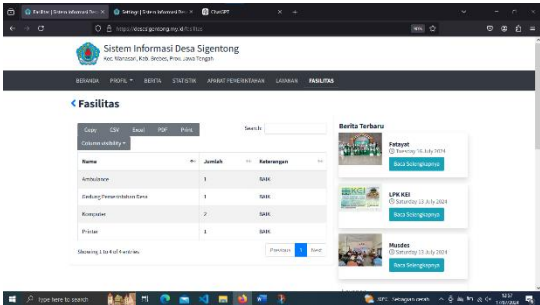
NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Hasil Uji
1	Tampilan halaman <i>login admin</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i> terisi dengan benar, klik <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> dengan <i>email</i> dan <i>password</i>		Valid
2	Tampilan halaman <i>login admin</i> dengan <i>email</i> tanpa <i>password</i> terisi dengan benar, klik <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i> dengan <i>email</i> tanpa <i>password</i> akses menolak masuk		Valid
3	Tampilan halaman <i>dashboard admin</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard admin</i>		Valid

9	Tampilan halaman <i>profile</i> yang dikelola admin	Menampilkan halaman <i>profile</i>		Valid
10	Tampilan <i>title</i> sejarah desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> sejarah		Valid
11	Tampilan <i>title</i> potensi desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> potensi		Valid
12	Tampilan <i>title</i> lembaga desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> lembaga		Valid
13	Tampilan halaman <i>goverment admin</i>	Menampilkan halaman <i>goverment admin</i>		Valid

Tabel 4. 2 *Black box testing user*

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Hasil Uji
1	Tampilan halaman utama sistem informasi berbasis web	Menampilkan halaman utama sistem informasi		<i>Valid</i>
2	Tampilan <i>title</i> sejarah desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> sejarah desa		<i>Valid</i>
3	Tampilan <i>title</i> potensi desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> potensi desa		<i>Valid</i>
4	Tampilan <i>title</i> lembaga desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> lembaga desa		<i>Valid</i>

5	Tampilan halaman berita <i>user</i>	Menampilkan halaman berita		Valid
6	Tampilan halaman statistik <i>user</i>	menampilkan halaman statistik		Valid
7	Tampilan halaman aparat pemerintah	Menampilkan halaman aparat pemerintah		Valid
8	Tampilan halaman layanan <i>user</i>	Menampilkan halaman layanan		Valid
9	Tampilan halaman login <i>user</i>	Menampilkan halaman login layanan <i>user</i>		valid

10	Tampilan halaman fasilitas <i>user</i>	Menampilkan halaman fasilitas		Valid
----	--	-------------------------------	--	-------

Berdasarkan tabel pengujian *black box* diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil pengujian sistem informasi berbasis web Desa Sigentong, sesuai dengan perancangan yang telah di cantumkan pada bab sebelumnya.

E. Maintenance

Maintenance atau pemeliharaan sistem mengacu pada hasil pengujian yang telah dilakukan. Berikut transkrip hasil wawancara dengan pihak perangkat desa sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan sistem kedepannya.

1. Transkrip wawancara dengan pihak kepala desa

Hari / tanggal : 2024

Waktu : 10.30 s/d selesai

Lokasi : Kantor Kepala Desa

Narasumber : Kepala Desa

Keterangan :

X : Peneliti

Y : Narasumber

X : Assalamualaikum, gimana kabarnya pak.?

Y : Waalaikumsalam, alhamdulillah baik mbak, gimana mba skripsinya?

X : Alhamdulillah pak, Kedatangan saya tidak lain bermaksud untuk izin memaparkan hasil penelitian website yang telah saya buat pak.

Y : Oh nggeh monggo mbak silahkan.

X : Baik pak, disini izinkan saya untuk memaparkan website yang saya buat serta tata cara menggunakannya pak. (mulai mendemokan hasil dan tata cara penggunaan bagi admin)

Y : Oke mbak, untuk login admin berarti harus ada email sama password ya ? nanti catat saja mbak untuk email dan password yang digunakan

X : Baik pak siap. Untuk masing-masing menu pihak admin bisa mengubah isinya pak. Contoh dalam menu berita, admin dapat membuat sesuai dengan kategori berita yang dibuat.

Y : Oh ya oke mba sip bagus.

X : Untuk yang mengelola kira-kira siapa ya pa ?

Y : Nanti kami kelola dengan pihak admin, nanti yang mengelola dari KASIE pemerintahan atau operator desa.

X : Kira – kira tanggapan bapa bagaimana dengan hasil web yang saya buat. ?

Y : Yaa bagus mbak, sebelumnya saya terimakasih sudah di buat wadah untuk mengelola informasi, sudah lebih dari cukup, nanti kalau misal ada trouble atau gimana bisakan saya hubungi njenengan mbak ?

X : Oh nggeh pak siap bisa, sebelumnya terimakasih juga sudah membolehkan saya untuk melakukan penelitian disini, semoga bisa di manfaatkan sebaik – baiknya .

Y : Yaa pasti nanti kami gunakan dengan baik mba

2. wawancara dengan admin desa

Hari / Tanggal : 2024

Waktu : 11.00 WIB s/d selesai

Lokasi : Kantor Kepala Desa

Narasumber : Operator Desa

X : selamat siang pak?

Y : siang juga mbak. Gimana mbak ada apa?

X : sebelumnya perkenalkan saya nofikhatus khasanah mahasiswi UNU Cirebon yang sedang menyusun skripsi serta project membuat website desa di sigentong ini, dan kebetulan sudah jadi.

Y : oh bagus itu, terus gimana cara penggunaannya?

X : berhubung bapak selaku operator desa, dan tadi sudah ditunjuk oleh kepala desa untuk menjadi admin website ini pak

Y : ya boleh juga, asal ada pemaparannya

X : baik, saya akan jelaskan seputar website ini yah pak (melakukan penjelasan dan praktek dengan operator desa tersebut)

Y : oya baik, sudah oke sih mbak, tinggal nanti saya dikasih email dan passwordnya saja, terus kalo mau update atau membuat berita baru gimana?

X : oya pak, caranya seperti ini (menjelaskan)

Y : mudah sih kalo sudah tau alurnya, sudah cukup sih mbak saya paham dan akan belajar lagi nantinya

X : kalo sudah cukup saya ucapkan terimakasih banyak yah pak

Y : sama - sama

3. Wawancara dengan masyarakat umum

Hari / Tanggal : 2024

Waktu : 14.00 WIB s/d selesai

Lokasi : Rumah Ibu Turinah

Narasumber : Masyarakat Umum

X : assalamualaikum wr.wb, selamat sore bu

Y : waalaikumussalam wr.wb, sore juga mbak,ada apa yah?

X : sebelumnya perkenalkan saya nofikhatus khasanah mahasiswi UNU Cirebon yang sedang menyusun skripsi serta project membuat website desa di sigentong ini, dan kebetulan sudah jadi, dan akan mendemonstrasikan website tersebut kepada masyarakat umum bu

Y : ooh gitu yah, emang dari dulu desa sigentong belum mempunyai website yah?

X : belum bu, jadi saya yang pertama membuat guna memenuhi tugas akhir kuliah saya bu, apakah ibu berkenan untuk saya jelaskan dan saya kasih beberapa pertanyaan nantinnnya?

Y : boleh, silahkan saja

X : jadi gini bu, membuka website bisa di hp bu (mempraktekan langsung dengan warga)

Y : oh caranya gitu yah mbak, emang isinya apa ajah?

X : didalamnya tuh ada banyak fitur bu, seperti berita, geografis, potensi desa, statistik dan masih banyak lagi

Y : bagus dong, terus kalo mau pelayanan online bisa ga mbak?

X : untuk saat ini bisa, tapi hanya melalui no wa / CP dari operatornya bu

Y : oh gitu yah

X : iyu bu, sekarang saya mau tanya apakah website ini memiliki manfaat bagi ibu selaku warga desa sigentong?

Y : ya sangat bermanfaat, soalnya bisa melihat informasi yang ada di desa secara update yah mbak serta bisa meminta pelayanan secara online

X : baik bu, terus kapan sekiranya ibu membuka websitetersebut nantinya?

Y : ya mungkin kalo ada berita berita yang terbaru di desa, apa ada keperluan yang harus dilakukan secara online, kan bisa lngsung membukanya nanti

X : oh gitu yah bu, baik sudah cukup terimakasih

Y : iya mbak, sam – sama.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari pemaparan pada bab sebelumnya dan menyikapi rumusan masalah, tujuan penelitian serta mengacu pada proses dan hasil sistem ini, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyediaan informasi

Sistem Informasi Desa yang dirancang dan dibangun dalam platform web memberikan peningkatan efektivitas penyediaan informasi bagi masyarakat Desa Sigentong. Dengan adanya akses informasi secara online, masyarakat tidak perlu lagi datang langsung ke kantor kepala desa sehingga menghemat waktu dan tenaga.

2. Penyebaran informasi yang merata

Penerapan SID di web memberikan pemerataan informasi dan akses online bagi seluruh warga Desa Sigentong. Hal ini mengurangi kesenjangan informasi antar warga dan setiap individu dapat menerima informasi yang sama dengan cepat dan akurat.

3. Meningkatkan partisipasi masyarakat melalui sosialisasi

Agar SID berbasis *web* dapat diakses secara optimal. Maka perlu adanya sosialisasi sehingga *website* ini dapat diakses secara online melalui <https://desasigentong.my.id/>. Evaluasi pasca sosialisasi menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman masyarakat tentang cara menggunakan sistem, sehingga partisipasi masyarakat dalam mengakses informasi desa meningkat..

5.2 Saran

Masih banyak kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena itu untuk lebih mengembangkan hasil dari sistem informasi berbasis web peneliti memberikan saran-saran yang dapat dijadikan landasan dalam perancangsisen sistem yang dibuat oleh penulis, sehingga hasilnya akan lebih baik. Maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Pada perancangan sistem informasi ini tampilan website di buat sederhana. Diharapkan dapat dilakukan pembaharuan *interface* dan sistem informasi ini lebih lanjut agar lebih menarik.
2. Untuk peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan *web* ini dengan lebih baik dan menarik sesuai dengan kebutuhan perangkat desa dalam penggunaanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer Dan Informasi*, 1(3), 154–159.
- Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). Pemanfaatan Framework Laravel dan Framework Bootstrap pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 36–42.
- Aisyiyah, P., Devi, R., Fauziyah, N., Rahim, A. R., Program, D., Informatika, S., Gresik, U. M., Program, D., Pendidikan, S., Gresik, U. M., Program, D., Akuakultur, S., Gresik, U. M., Program, D., Manajemen, S., Gresik, U. M., Semangka, P., & Desa, S. I. (2020). *DedikasiMU (Journal of Community Service) Volume 2, Nomor 4, Desember 2020. 2*, 598–606.
- Arribe, E., & Ryandi, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Absensi Fingerprint Berbasis Website Pt. Media Andalan Nusa (Andalworks). *Jurnal Ilmiah Informatika*, 11(02), 143–149.
- Asep Hardiyanto, T. R. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan. *Jutis*, 8(1), 17749231–5527063.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Danial, M. (2023). *pedoman perancangan sistem madani berbasis XAMPP dan MySQL*.
- Dharmawan, E. A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Geografis Penyebaran Daerah Zonasi Mangrove Di Pulau Ambon. *Jurnal ELKO (Elektrikal Dan Komputer)*, 4(1), 283–290.
- Dr, Priyanto Hidayatullah, S.T., M. S. (2021). pemrograman web. In *Jurnal*

Teknologi Informasi (3rd ed., Vol. 3, Issue 1). informatika bandung.

Effendi, M. J., & Yusmiarti, K. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa (Sides) Pada Desa Pajar Bulan Kabupaten Lahat. *Warta Dharmawangsa*, 17(1), 434–443

Fadjarini Sulistyowati¹, Hari Saptaning Tyas², MC. Candra Rusmala Dibyorini³, C. P. (2021). *Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) untuk Mewujudkan Smart Village Di Kalurahan Panggunharjo , Sewon , Bantul , DI Yogyakarta* *Utilization of Sistem Informasi Desa (SID) to Realize Smart Village in.* 23(1), 213–226.

Firmansyah, M. A., Ramsari, N., & Rachmanto, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Buku Kita Tasikmalaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel 8. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(1).

FRANKUT, K. (2023). *Sekilas Tentang Indonesia*. https://Kemlu.Go.Id/Frankfurt/Id/Pages/Sekilas_Tentang_Indonesia/4695/Etc-Menu.

Hamzah, D., Harahap, P., & Nasir, N. (2023). Backend Crud Aplikasi Website E-Commerce. *Tekinfor*, 24(2), 21–28.

Hidayatullah, P. (2021). *pemograman web edisi 3* (M. S. Dr. priyanto Hidayatullah, S. T. (ed.); 3rd ed.). informatika bandung.

Ibrahim, I., & Rahman, A. (2019). Sistem Informasi Kearsipan Online Pada Pt. Tower Bersama Group (Tbg) Banjarmasin. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(1), 40.

Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribuan Jiwa), 2022-2023. (2023). BPS Indonesia. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>

Manalu, D., Saragih, R. S., & Hardinata, J. T. (2024). Sistem Informasi Berbasis

- Web Pembayaran SPP Di SMA RK BT Rantauprapat. *Jurnal Gemilang Informatika (GIT)*, 2(1), 1–6.
- Mayasari, A., Supriani, Y., & Arifudin, O. (2021). Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(5), 340–345.
- Munawar, Z., Fudsyi, M. I., & Musadad, D. Z. (2019). Perancangan Interface Aplikasi Pencatatan Persediaan Barang Di Kios Buku Palasari Bandung Dengan Metode User Centered Design Menggunakan Balsamiq Mockups. *Jurnal Informatika*, 06(2), 10–13.
- Novendri. (2019). Pengertian Web. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Nurfauziah, H., & Jamaliyah, I. (2022). Perbandingan Metode Testing Antara Blackbox Dengan Whitebox Pada Sebuah Sistem Informasi. *Jurnal Visualika*, 8(2), 105–113.
- Pertiwi, A., Dema, H., Mustanir, A., & Anugrah, E. (2021). PENERAPAN E-GOVERNMENT DALAM MEWUJUDKAN TRANSPARANSI TATA KELOLA PEMERINTAHAN DESA (Studi pada Pemerintahan Desa Bulo Timoreng). *PRAJA: Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, 9(3), 130–139.
- Rahmat Gunawan, Arif Maulana Yusuf, & Lysa Nopitasari. (2021). Rancang Bangun Sistem Presensi Mahasiswa Dengan Menggunakan Qr Code Berbasis Android. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 14(1), 47–58.
- Rina Noviana. (2022). Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Teknik Dan Science*, 1(2), 112–124.
- Ritonga, A., Nasution, K., & Siambaton, M. Z. (2021). Perancangan aplikasi administrasi desa berbasis website menggunakan metode Booyer Moore. *Jurnal Minfo Polgan*, 10(1), 1–13.
- Saputra, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa

Bandar Kecamatan Dempo Selatan Kota Pagar Alam. *Jurnal Informatika (JURI)*, 10(x), 21.

Sujana, C., & Darmansyah, D. (2021). *Analisa dan perancangan sistem penjualan barang berbasis web pada PT.Asia Tiara*. 12(4), 33–39.

Sutriani, N. A., & Siahaan, K. (2021). *Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Sungai Benuh Kecamatan Sadu*. 6(4), 558–571.

Wahyudi, S. (2020). *PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KLINIK BERBASIS WEB (Studi Kasus : Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian) Pengembangan Sistem Informasi Klinik Berbasis Web (Studi Kasus : Klinik Surya Medika Pasir Pengaraian) RJoCS*. 06(01), 50–57.

LAMPIRAN LISTING PROGRAM

1. Source Code beranda

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > index.blade.php > ...
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      <div id="carouselExampleInterval" class="carousel slide" data-ride="carousel">
4          <div class="carousel-inner">
5              @php
6                  $i = 1;
7              @endphp
8              @foreach ($carousels as $item)
9                  <!-- Item {{ $i }}-->
10                 <div class="carousel-item {{ $i == 1 ? 'active' : '' }}">
11                     title }}">
12                 </div>
13             @php
14                 $i++;
15             @endphp
16         @endforeach
17     </div>
18     <button class="carousel-control-prev" type="button" data-target="#carouselExampleInterval" data-slide="prev">
19         <span class="carousel-control-prev-icon" aria-hidden="true"></span>
20         <span class="sr-only">Previous</span>
21     </button>
22     <button class="carousel-control-next" type="button" data-target="#carouselExampleInterval" data-slide="next">
23         <span class="carousel-control-next-icon" aria-hidden="true"></span>
24         <span class="sr-only">Next</span>
25     </button>
26 </div>
27
28 {{-- Berita --}}
29 <div>
30     <div class="row text-center">
31         <h3 class="mt-3">Berita Terkini</h3>
32     </div>
33     <div class="row">
34         @if (count($posts) != 0)
35             @foreach ($posts as $item)
36                 <div class="col-lg-4">
37                     <div class="card shadow">
38                         <div class="position-absolute px-3 py-1" style="background-color: rgba(5, 165, 228, 0.6)">
39                             <a href="#" class="text-white text-decoration-none">{{ $item->category->name }}</a>
40                         </div>
41
42                         category->name }}">
44
45                         <div class="card-body">
46                             <h5 class="card-title w-100 font-weight-bold">{{ $item->title }}</h5>
47                             <h6 class="card-subtitle mb-2 text-secondary"><i class="fas fa-tag"></i>
48                                 {{ $item->category->name }}
49                                 <i class="far fa-clock"></i> {{ $item->created_at }}
50                             </h6>
51                             <p class="card-text">{{ Str::limit(html_entity_decode(strip_tags($item->content)), 200) }}
52                             </p>
53                             <a href="/posts/{{ $item->slug }}" class="btn btn-info">Baca Selengkapnya</a>
54                         </div>
55                     </div>
56                 </div>
57             @endforeach
58         @else
59             @include('partials.noposts')
60         @endif
61     </div>
62 </div>
63 @endsection
64

```

2. Source code profil

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > Profil > index.blade.php > ...
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      {{-- profil --}}
4      <div>
5
6          <h2 class="font-weight-bold my-3"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> {{ $data->title }}
7          </h2>
8
9
10         <div class="row">
11             <div class="col-md-8">
12                 <div class="card">
13                     <div class="card-header m-0 p-0 border-0">
14                         @if ($data->thumbnail)
15                             
16                         @endif
17                     </div>
18                     <div class="card-body">
19                         <p>{!! strip_tags($data->content) !!}</p>
20                         @include('partials.socialmedia')
21                     </div>
22                 </div>
23             </div>
24             <div class="col mt-3">
25                 @include('Partials.sidebarpost')
26                 <div class="card p-2">
27                     <h5>Layanan</h5>
28                     @include('Partials.listservice')
29                 </div>
30             </div>
31         </div>
32     </div>
33 @endsection
34

```

3. Source code post (berita)

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > Posts > index.blade.php > div.card.mb-3 > div.card-body
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      {{-- Berita --}}
4      @if ($posts->count())
5          <div class="card mb-3">
6
7              <div style="max-height: 400px; overflow: hidden;">
8                  category->name }}">
10              </div>
11              <div class="card-body">
12
13                  <h5 class="card-title font-weight-bold w-100">
14                      <a href="/posts/{{ $posts['0']->slug }}" class="text-decoration-none text-dark">{{ $posts['0']->title }}
15                      </a>
16                  </h5>
17                  <h6 class="card-subtitle mb-2 text-muted">
18                      <i class="fas fa-tag"></i>
19                      {{ $posts['0']->category->name }}
20                      <i class="far fa-clock"></i> {{ $posts['0']->created_at->format('1 d F Y H:i') }}
21                  </h6>
22
23                  <p class="card-text">{{ Str::limit(html_entity_decode(strip_tags($posts['0']->content)), 200) }}</p>
24                  <a href="/posts/{{ $posts['0']->slug }}" class="btn btn-info ">Baca Selengkapnya</a>
25              </div>
26          </div>
27
28          <div class="container mb-3">
29              <div class="row">
30                  @foreach ($posts->skip(1) as $post)
31                      <div class="col-md-4 mb-3">
32                          <div class="card">
33                              <div class="position-absolute px-3 py-1 style="background-color: rgba(5, 165, 228, 0.6)">
34                                  <a href="#" class="text-white text-decoration-none">{{ $post->category->name }}</a>
35                              </div>
36                          </div>
37                      </div>
38                  </div>
39              </div>
40          </div>
41      @endif
42  @endsection

```

```

35     </div>
36
37     category->name }}">
39
40     <div class="card-body">
41         <h3 class="card-title w-100 font-weight-bold"><a href="/posts/{{ $post->slug }}"
42             class="text-dark text-decoration-none">{{ $post->title }}</a></h3>
43
44         <h6 class="card-subtitle mb-2 text-secondary text-muted"><i class="fas fa-tag"></i>
45             {{ $post->category->name }}
46             <i class="far fa-clock"></i> {{ $post->created_at->format('l d F Y H:i') }}
47         </h6>
48
49         <p class="card-text">{{ Str::limit(html_entity_decode(strip_tags($post->content)), 200) }}
50         </p>
51         <a href="/posts/{{ $post->slug }}" class="btn btn-info">Baca Selengkapnya</a>
52     </div>
53 </div>
54 </div>
55 @endforeach
56 </div>
57 </div>
58 @else
59     <p class="text-center fs-4">No Post Found</p>
60 @endif
61
62 <div class="d-flex justify-content-end">
63     {{ $posts->links() }}
64 </div>
65 @endsection
66

```

```

resources > views > Beranda > Posts > post.blade.php > ...
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      {{-- Berita --}}
4      <div>
5          <div class="row mb-5">
6              <div class="col-md-8 bg-white rounded pt-3">
7                  <h2 class="font-weight-bold mt-2">{{ $post->title }}</h2>
8                  <h6 class="text-secondary text-muted"><i class="fas fa-tag"></i>
9                      {{ $post->category->name }}
10                     <i class="far fa-clock"></i> {{ $post->created_at->format('l d F Y H:i') }}
11                 </h6>
12                 category->name }}">
13
14                 <article class="my-3 p-2">
15                     {!! $post->content !!}
16                     @include('Partials.socialmedia')
17                 </article>
18             </div>
19             <div class="col mt-3">
20                 @include('Partials.sidebarpost')
21                 <div class="card p-2">
22                     <h2>Layanan</h2>
23                     @include('Partials.listservice')
24                 </div>
25             </div>
26         </div>
27     </div>
28 @endsection
29

```

4. Source code statistik

```

resources > views > Beranda > Statistik > show.blade.php > ...
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      {{-- potensi --}}
4      <div>
5
6          <h2 class="font-weight-bold my-3"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> {{ $type->name }}
7          </h2>
8
9
10         <div class="row">
11             <div class="col-md-8">
12                 <div class="card">
13                     <div class="card-body">
14                         <table id="example1" class="table table-bordered table-striped">
15                             <thead>
16                                 <th scope="col">No</th>
17                                 <th scope="col">Kelompok</th>
18                                 <th scope="col">Laki - Laki</th>
19                                 <th scope="col">Perempuan</th>
20                                 <th scope="col">Jumlah</th>
21                             </thead>
22                             <tbody>
23                                 <tr>
24                                     @foreach ($statistik as $item)
25                                         <tr>
26                                             <td class="fw-bold">{{ $loop->iteration }}</td>
27                                             <td>{{ $item->name }}</td>
28                                             <td>{{ $item->male }}</td>
29                                             <td>{{ $item->female }}</td>
30                                             <td>{{ $item->female + $item->male }}</td>
31                                         </tr>
32                                     @endforeach
33                                 </tbody>
34                             </table>
35                         </div>
36                     </div>
37                 </div>
38             <div class="col mt-3">
39                 @include('Partials.sidebarpost')
40                 <div class="card p-2">
41                     <h5>Layanan</h5>
42                     @include('Partials.listservice')
43                 </div>
44             </div>
45         </div>
46     </div>
47 @endsection
48

```

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > Statistik > index.blade.php > ...
1 @extends('Layouts.main')
2 @section('container')
3 {{-- Layanan --}}
4 <div class="row mt-3">
5 <div class="col-md-8">
6 <h3 class="my-3 font-weight-bold"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> Statistik</h3>
7 <div class="card">
8 <div class="card-body">
9 @foreach ($stpestatistik as $item)
10 <a href="/statistik/{{ $item->slug }}">
11 <blockquote class="blockquote mb-0">
12 <p class="font-weight-bold">{{ $item->name }}</p>
13 </Footer>
14 </blockquote>
15 </a>
16 @endforeach
17 </div>
18 </div>
19 </div>
20 <div class="col mt-3">
21 @include('Partials.sidebarpost')
22 <div class="card p-2">
23 <h5>Layanan</h5>
24 @include('Partials.listservice')
25 </div>
26 </div>
27 </div>
28 </div>
29 @endsection
30

```

5. Source code aparat pemerintah

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > Aparat > index.blade.php > ...
1 @extends('Layouts.main')
2 @section('container')
3 {{-- potensi --}}
4 <div>
5
6 <h2 class="font-weight-bold my-3"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> Aparat Pemerintah
7 </h2>
8
9
10 <div class="row">
11 <div class="col-md-8">
12 @foreach ($aparat as $item)
13 <div class="col-12">
14 <div class="card border-0 shadow-0">
15 <div class="row no-gutters">
16 <div class="col-md-4">
17 name }}" class="img-fluid">
18 </div>
19 <div class="col-md-8">
20 <div class="card-body">
21 <h3 class="w-100 font-weight-bold">{{ $item->name }}</h3>
22 <h6>
23 {{ $item->position->name }}
24 </h6>
25 <h6 class="text-secondary">
26 {{ $item->periode }}
27 </h6>
28 </div>
29 </div>
30 </div>
31 </div>
32 @endforeach
33 </div>
34
35 <div class="col mt-3">
36 @include('Partials.sidebarpost')
37 <div class="card p-2">
38 <h5>Layanan</h5>
39 @include('Partials.listservice')
40 </div>
41 </div>
42 </div>
43 </div>
44 @endsection
45
46

```

6. Source code layanan

```

index.blade.php X
resources > views > Beranda > Layanan > index.blade.php > ...
1 @extends('Layouts.main')
2 @section('container')
3     {{-- Layanan --}}
4     <div class="row mt-3">
5         <div class="col-md-8">
6             <h3 class="my-3 font-weight-bold"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> Layanan</h3>
7             <div class="card">
8                 <div class="card-body">
9                     @include('Partials.listservice')
10                </div>
11            </div>
12        </div>
13        <div class="col mt-3">
14            @include('Partials.sidebarpost')
15        </div>
16    </div>
17 @endsection
18

```

```

show.blade.php X
resources > views > Beranda > Layanan > show.blade.php > ...
1 @extends('Layouts.main')
2 @section('container')
3     {{-- Berita --}}
4     <div>
5         <div class="row mb-5">
6             <div class="col-md-8 bg-white rounded pt-3">
7                 <h2 class="font-weight-bold mt-2">{{ $service->title }}</h2>
8                 @if ($service->thumbnail)
9                     title }}">
10                @endif
11
12                <article class="my-3 p-2">
13                    {!! $service->description !!}
14                    <h6>Untuk Mendapatkan Layanan Klik <a
15                        href="https://api.whatsapp.com/send?phone={{ $service->nomor }}&text=Layanan {{ $service->title }}"
16                        target="_blank" rel="noopener noreferrer"></a>
17                    </h6>
18                    @include('Partials.socialmedia')
19                </article>
20            </div>
21            <div class="col mt-3">
22                @include('Partials.sidebarpost')
23            </div>
24        </div>
25    </div>
26 @endsection
27

```

7. Source code fasilitas

```

index.blade.php x
resources > views > Beranda > Fasilitas > index.blade.php > div > div.row > div.col-md-8 > div.card > div.card-body > table#
1  @extends('Layouts.main')
2  @section('container')
3      {{-- potensi --}}
4      <div>
5
6          <h2 class="font-weight-bold my-3"><a href="/"><i class="fas fa-angle-left"></i></a> Fasilitas
7          </h2>
8
9
10         <div class="row">
11             <div class="col-md-8">
12                 <div class="card">
13                     <div class="card-body">
14                         <table id="example1" class="table table-bordered table-striped">
15                             <thead>
16                                 <th scope="col">Nama</th>
17                                 <th scope="col">Jumlah</th>
18                                 <th scope="col">Keterangan</th>
19                             </tr>
20                             </thead>
21                             <tbody>
22                                 @foreach ($facilities as $item)
23                                     <tr>
24                                         <td>{{ $item->name }}</td>
25                                         <td>{{ $item->quantity }}</td>
26                                         <td>{{ $item->condition }}</td>
27                                     </tr>
28                                 @endforeach
29                             </tbody>
30                         </table>
31                     </div>
32                 </div>
33             </div>
34             <div class="col mt-3">
35                 @include('Partials.sidebarpost')
36                 <div class="card p-2">
37                     <h5>Layanan</h5>
38                     @include('Partials.listservice')
39                 </div>
40             </div>
41         </div>
42     </div>
43 @endsection
44

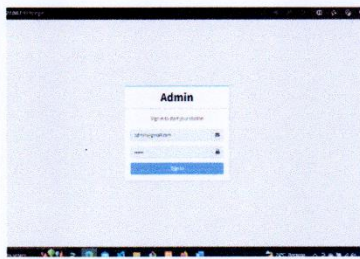
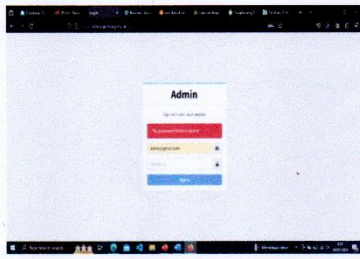
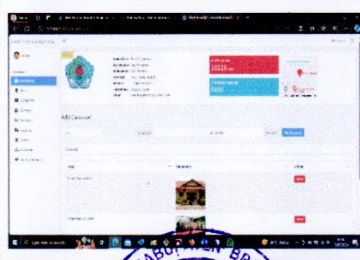
```

DOKUMENTASI

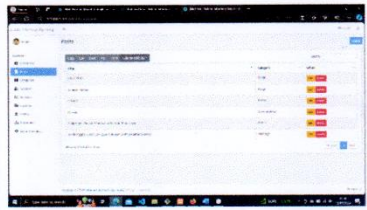
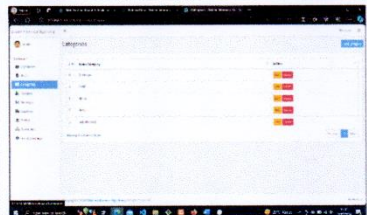
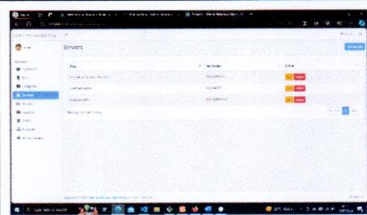
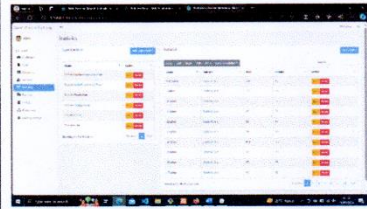
Berikut dokumentasi penelitian saat pengujian sistem dengan pihak Kepala Desa



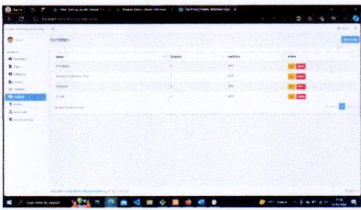
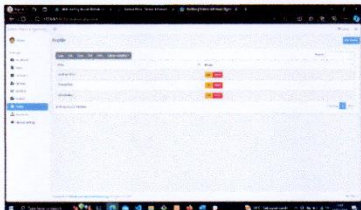
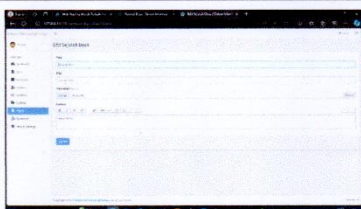
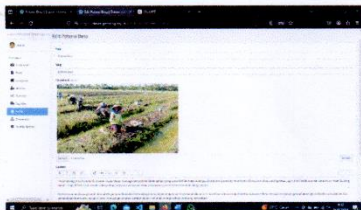
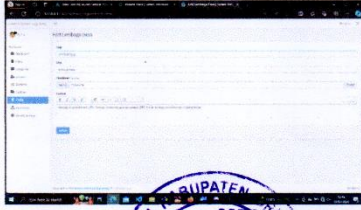
list hasil pengujian sistem menggunakan *black box testing*

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Hasil Uji
1	Tampilan halaman login admin dengan email dan password terisi dengan benar, klik login	Menampilkan halaman login dengan email dan password		Valid
2	Tampilan halaman login admin dengan email tanpa password terisi dengan benar, klik login	Menampilkan halaman login dengan email tanpa password akses menolak masuk		Valid
3	Tampilan halaman dashboard admin	Menampilkan halaman dashboard admin		Valid

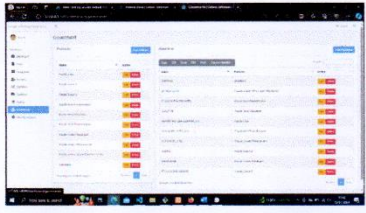
PEMERINTAH KABUPATEN SINGGAPURNA
KEPALA DESA SINGGAPURNA
MUSYAWARAH
MOHAMMAD NISAL ZAKARIA
KECAMATAN SINGGAPURNA

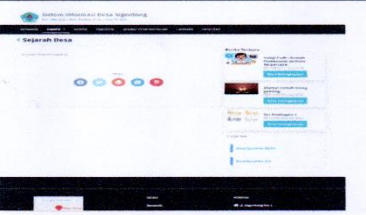
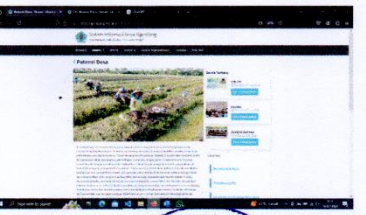
4	Tampilan halaman <i>post admin</i>	Menampilkan halaman <i>post admin</i>		Valid
5	Tampilan halaman <i>categories admin</i>	Menampilkan halaman <i>categories admin</i>		Valid
6	Tampilan halaman <i>services admin</i>	Menampilkan halaman <i>service admin</i>		Valid
7	Tampilan halaman <i>statistic admin</i>	Menampilkan halaman <i>statistic admin</i>		Valid


 MENGETAHUI
 KEPALA DESA SIGENTONG
 MOHAMMAD AGAL ZAKARIA
 KECAMATAN WAJA

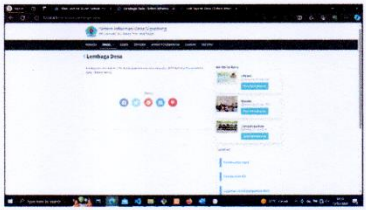
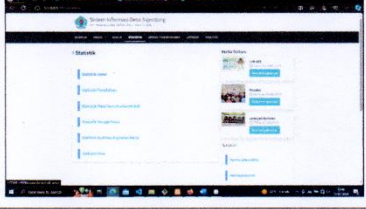
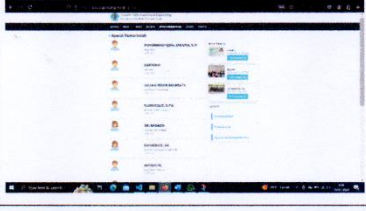
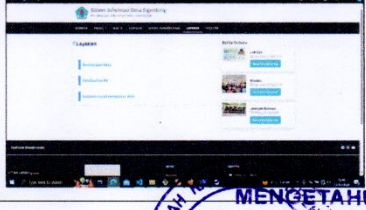
8	Tampilan halaman <i>facilities admin</i>	Menampilkan halaman <i>facilities admin</i>		Valid
9	Tampilan halaman <i>profile</i> yang dikelola admin	Menampilkan halaman <i>profile</i>		Valid
10	Tampilan <i>title</i> sejarah desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> sejarah		Valid
11	Tampilan <i>title</i> potensi desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> potensi		Valid
12	Tampilan <i>title</i> lembaga desa halaman <i>profile admin</i>	Menampilkan halaman <i>title</i> lembaga		Valid



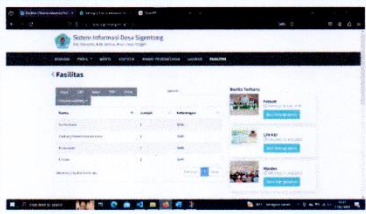
13	Tampilan halaman <i>government admin</i>	Menampilkan halaman <i>government admin</i>		Valid
----	--	---	--	-------

NO	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Hasil Uji
1	Tampilan halaman utama sistem informasi berbasis web	Menampilkan halaman utama sistem informasi		Valid
2	Tampilan <i>title</i> sejarah desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> sejarah desa		Valid
3	Tampilan <i>title</i> potensi desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> potensi desa		Valid



4	Tampilan <i>title</i> lembaga desa <i>user</i> halaman profil desa	Menampilkan halaman <i>title</i> lembaga desa		Valid
5	Tampilan halaman berita <i>user</i>	Menampilkan halaman berita		Valid
6	Tampilan halaman statistik <i>user</i>	menampilkan halaman statistik		Valid
7	Tampilan halaman aparat pemerintah	Menampilkan halaman aparat pemerintah		Valid
8	Tampilan halaman layanan <i>user</i>	Menampilkan halaman layanan		Valid

MENGETAHUI
 KEPALA DESA SIGENTONG
 MUHAMMAD BAL ZAKARIA
 KECAMATAN WISASARI

9	Tampilan halaman fasilitas <i>user</i>	Menampilkan halaman fasilitas		Valid
---	--	-------------------------------	--	-------

Sigentong, 2024

Kepala Desa Sigentong

M. IQBAL ZAKARIA S.H

