

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PERANCANGAN PROFIL DESA BERBASIS WEB

DI DESA KAMASAN BANJARAN

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan
Mata Kuliah FTI335 Kerja Praktik

Disusun Oleh:

MOHAMMAD ANWAR SAEPUDDIN / 301210007



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS BALE BANDUNG

2025

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
PERANCANGAN PROFIL DESA BERBASIS WEB
DI DESA KAMASAN BANJARAN

Disusun Oleh:

MOHAMMAD ANWAR SAEPUDDIN / 301210007

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, Januari 2025

Pembimbing Kerja Praktik

Yusuf Muharam ST, M. Kom

NIK: 04104820003

LEMBAR PENGESAHAN
DESA KAMASAN BANJARAN
PERANCANGAN PROFIL DESA BERBASIS WEB
DI DESA KAMASAN BANJARAN

Disusun Oleh:

MOHAMMAD ANWAR SAEPUDDIN / 301210007

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, Januari 2025

Kepala Desa Kamasan Banjaran

Mamat Samba

ABSTRAK

Kerja Praktik yang dilaksanakan di Desa Kamasan Banjaran yang bergerak di bidang Rancangan Company Profil mulai tanggal 14 Oktober 2024.

Kerja praktik yang dilaksanakan di desa Kamasan adalah suatu merancang profil, yang mulai pada tanggal 14 Oktober 2024. Desa Kamasan di Kecamatan Banjaran, Kabupaten Bandung, memiliki potensi besar yang belum banyak dikenal oleh Masyarakat luas. Namun, keterbatasan akses suatu informasi yang akurat dan cepat menjadi salah satu kendala utama dalam mengembangkan sebuah Promosi potensi desa. website profil desa berbasis web hadir sebagai suatu Solusi untuk Menyediakan platform informasi yang comprehensive dan mudah diakses oleh Masyarakat, pemangku kepentingan. Figma dipilih sebagai alat desain karena kemampuan dalam kolaboratif tim secara real time, fitur prototyping yang memudahkan visualisasi Interaksi pengguna, serta kemudahan dalam mendesain elemen-elemen UI/UX yang responsive. Adapun tujuan dari website ini sendiri adalah untuk meningkatkan transparatif, memudahkan dalam mengakses pelayanan public, dan memperluas promosi desa. website ini diharapkan menyajikan informasi tentang pemerintahan desa, kegiatan Masyarakat, pelayanan online, dan potensi ekonomi local, yang lebih efisien dan menarik. Dengan desain yang modern dan fungsional, website desa ini diharapkan mampu menjadi media yang efektif dalam mengembangkan sebuah Desa Kamasan di era Digital.

Dengan adanya company profile berbasis web ini, diharapkan Desa Kamasan Banjaran dapat lebih dikenal, meningkatkan daya tarik wisata, serta membuka peluang kerja sama ekonomi yang lebih luas. Perancangan website ini dilakukan secara professional, memanfaatkan platform Figma sebagai alat desain untuk memastikan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, sehingga mampu memberikan pengalaman yang optimal bagi para pengguna.

Kata Kunci : Desa kamasan, Figma, Informasi desa, Website Profil

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan Syukur penulis panjatkan ucapkan terima kasih kepada ALLAH SWT, yang telah memberikan Rahmat, hidayah dan juga karunia-nya, berupa Kesehatan, kesempatan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan sebuah Laporan Kerja Praktik ini dengan benar. Dengan melalui kerja praktik ini, Laporan disusun sebagai bentuk kontribusi dalam suatu Upaya mendukung digitalisasi informasi desa, khusus nya untuk memperkenalkan Desa kamasan, Kecamatan Banjaran kepada Masyarakat luas melalui media online yang mudah diakses.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, kebutuhan akan platform digitalisasi bagi sebuah desa menjadi penting. Website profil desa menjadi media efektif untuk menyampaikan informasi mengenai potensi, budaya, serta produk unggulan yang ada di desa kepada Masyarakat luas.

Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam setiap proses pembuatan suatu laporan ini. Tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman di kampus yang telah membantu dan memberikan sebuah kritikan, Solusi, do a dan juga dukungan.

Bandung, Januari 2025

Penyusun

Mohammad Anwar Saepuddin

301210007

DAFTAR ISI

BAB 1 PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Lingkup	3
I.3 Tujuan.....	4
BAB II LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK.....	5
II.1 Struktur Organisasi.....	5
II.2 Lingkup Pekerjaan.....	7
II.3 Deskripsi Pekerjaan	9
II.4 Jadwal Kerja	9
BAB III TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK	11
III.1 Teori Penunjang	11
III.2 Peralatan Pembangunan	12
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	24
IV.1 Input	24
IV.2 Analisis Pengguna (<i>User</i>)	26
IV.3 Proses	26
IV.3.1 Eksplorasi	27
IV.3.2 Perancangan perangkat lunak	28
IV.4 Pelaporan Hasil Kerja Praktik	58
BAB V PENUTUP	59
V.1 Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan	59
V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja	59
V.1.2 Saran Pelaksanaan KP.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Struktur Organisasi Desa	5
Gambar III. 1 Draw.io	13
Gambar III. 2 Figma	13
Gambar III. 3 Waterfall	22
Gambar IV. 1 Use Diagram Admin Desa	29
Gambar IV. 2 Activity Diagram Login Admin Desa	31
Gambar IV. 3 Activity Diagram Dashboard Desa	31
Gambar IV. 4 Activity Diagram Edit Admin Desa	32
Gambar IV. 5 Activity Diagram Sejarah Desa	33
Gambar IV. 6 Activity Diagram Potensi Desa	34
Gambar IV. 7 Activity Diagram Batas Wilayah Desa	35
Gambar IV. 8 Activity Diagram Visi Misi Desa	36
Gambar IV. 9 Activity Diagram Statistik Desa	37
Gambar IV. 10 Activity Diagram Proyek Desa	38
Gambar IV. 11 Activity Diagram Galeri Desa	39
Gambar IV. 12 Wireframe Company Profil Desa	40
Gambar IV. 13 Wireframe Login Desa	41
Gambar IV. 14 Wireframe Dashboard Desa	41
Gambar IV. 15 Wireframe Edit Admin	42
Gambar IV. 16 Wireframe Sejarah Desa	43
Gambar IV. 17 Wireframe Potensi Desa	44
Gambar IV. 18 Wireframe Batas Wilayah Desa	45
Gambar IV. 19 Wireframe Visi / Misi Desa	46
Gambar IV. 20 Wireframe Statistik Desa	47
Gambar IV. 21 Wireframe Proyek Desa	48
Gambar IV. 22 Wireframe Galeri Desa	49
Gambar IV. 23 Desain Company Profil Desa	50
Gambar IV. 24 Desain Logo Desa	51
Gambar IV. 25 Desain Beranda Desa	52
Gambar IV. 26 Desain Edit Admin	53
Gambar IV. 27 Desain Sejarah Desa	53
Gambar IV. 28 Desain Potensi Desa	54
Gambar IV. 29 Desain Batas Wilayah Desa	55
Gambar IV. 30 Desain Visi / Misi Desa	55
Gambar IV. 31 Desain Statistik Desa	56
Gambar IV. 32 Desain Proyek Desa	57
Gambar IV. 33 Desain Galeri Desa	58

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Jadwal Kerja Praktik.....	9
Tabel III. 1 Use Diagram	20
Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
Tabel IV. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	26

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini yang dimana perkembangan teknologi informasi dan rancangan berbasis web yang telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk di bidang profil desa. Dengan bantuan teknologi, Desa Kamasan Banjaran menjadi tempat yang dikenal dengan budaya lokalnya, dan beberapa orang yang menghormati nilai-nilai tradisional sekaligus mengisyaratkan gotong royong, desa ini juga menghasilkan produk unggulan dan persediaan air. Mengembangkan sebuah website berbasis *company* profil akan membantu di desa ini.

Sejarah tentang Desa Kamasan tidak lepas dari seorang sentral yang menjadi cikal bakal munculnya nama Kamasan yaitu Raden Jayamantri yang merupakan salah satu keturunan dari sekian banyak keturunan Prabu Siliwangi yang tidak lain Raja Pajajaran. Dan kemudian seluruh warga masyarakat Desa Kamasan menyebutkan sosok Raden Jayamantri tersebut dengan sebutan “EYANG KAMASAN.” Kamasan juga dulu nya dikenal dengan nama Ngamasan karena banyak pembuatan perhiasaan emas, dan Perak. Desa Kamasan juga tak lepas dari Sejarah Kerajaan, ada juga yaitu yang masyarakat sebut sebagai langganan banjir dari Tahun ke Tahun. Banjir Tahun 2009-2010 di desa kamasan sampai ke kantor desa kamasan, 2010-2013 sampai ke kantor polsek banjaran dengan ketinggian dada orang dewasa. Begitupun selain dikenal sebagai langganan banjir, desa kamasan juga dulu nya terkenal sebagai kelahiran mantan istri pertama Presiden Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno yakni Ibu Inggit Ganarsih. Beliau adalah merupakan tokoh Desa Kamasan Banjaran asli (Rakyat, 2020).

Desa Kamasan Banjaran dalam potensi sumber daya alam mempunyai lahan wilayah 127.094 Ha, dengan lahan sawah 1 Ha, tidak mempunyai lahan Perkebunan, lahan pertanian tidak punya, Fasilitas umum dengan bangunan sekolah 0,21 Ha, desa kamasan juga mempunyai potensi kearifan lokal seperti kerajinan tangan, tarian, tradisi adat yang di buat oleh pemuda Karang Taruna per RW, desa kamasan juga mempunyai potensi ekonomi (UMKM) seperti memperjual kerajinan tangan misalnya membuat pot dari daur ulang sampah, melukis setiap rumah oleh pemuda Karang Taruna. Penulis melakukan desain perancangan profil desa berbasis web di Desa kamasan menggunakan web figma. Karena web figma mempermudah penulis dalam mendesain sambil belajar desain figma juga.

Per Batasan wilayah Desa Kamasan yaitu dari sebelah barat adalah Desa Tanjung dengan kecamatan Cangkuang, sebelah kulon Desa Taraju Sari masuk kecamatan Banjaran, Sebelah Timur Desa Banjaran Kulon/Sindang Panon, Sebelah Selatan Desa Kiangroke/Desa Neglasari dengan Kecamatan Banjaran. Koordinat peta wilayah 107.577522 LS/LU -7.050468 BT/BB (Sefira, 2018).

Harapan saya membuat perancangan profil desa kamasan banjaran sebab menjadi jelas membantu masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi terkait Desa Kamasan Banjaran, seperti Sejarah, budaya, potensi, Fasilitas umum, serta program-program yang berjalan. Ini akan membantu meningkatkan transparansi dan mempermudah komunikasi antara Pemerintah desa dengan masyarakat. Website ini menjadi platform untuk memperkenalkan produk-produk lokal Khas kamasan dan kerajinan Khas Desa Kamasan Banjaran, serta meningkatkan perekonomian desa dengan memfalisitasi akses pasar yang lebih luas. Harapan nya, produk-produk unggulan desa dapat dipromosikan secara efektif ke khayalak lebih besar. Harapan lainnya adalah agar website ini menjadi sarana untuk mempromosikan potensi wisata dan budaya desa, seperti Seni dan tradisi

yang ada. Ini menjadi daya tarik bagi Wisatawan lokal maupun Manca Negara yang ingin mengunjungi Desa Kamasan Banjaran.

Website ini juga menjadi alat untuk meningkatkan transparansi dalam pengolahan anggaran dan pelaksanaan proyek Pembangunan desa. informasi terkait penggunaan dana desa dan laporan kegiatan bisa dipublikasikan dengan jelas, sehingga masyarakat bisa memantau perkembangan dan hasil yang dicapai. Harapan selanjutnya agar website ini menjadi media promosi yang efektif untuk menarik perhatian pihak luar, seperti investor, Lembaga swadaya masyarakat, atau Pemerintah yang ingin bekerja sama dalam berbagai program Pembangunan desa.

Dengan adanya perancangan profil desa berbasis web ini, diharapkan Desa Kamasan Banjaran bisa berkembang lebih pesat, masyarakat nya lebih Sejahtera, dan komunikasi antar warga serta Pemerintah desa semakin membaik dan juga efisien.

I.2 Lingkup

Lingkup materi kerja praktik yang dilaksanakan di Desa Kamasan Banjaran adalah Perancangan profil desa berbasis web yang mencakup beberapa Komponen. Ruang lingkup tersebut meliputi:

1. Pada kerja praktik ini penulis hanya akan berfokus pada tahap Perancangan saja atau hanya sampai pada tahap Pembuatan desain pada figma
2. Promosi desa dengan Membangun citra positif Desa kamasan sebagai destinasi wisata yang menarik dan desa yang maju.
3. Transparansi dan akuntabilitas dengan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintahan desa melalui penyampaian informasi yang akurat dan terbuka.
4. Pengembangan Desa dengan mendukung Upaya Pembangunan yang berkelanjutan dan berdaya saing.

5. Pelestarian budaya dengan melestarikan dan mempromosikan nilai-nilai budaya serta kearifan lokal Desa kamasan.

1.3 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya kerja praktik di desa kamasan ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Dengan meningkatkan visibilitas Desa Kamasan Banjaran melalui Perancangan profil desa berbasis web yang menarik dan informatif, kami bertujuan untuk meningkatkan visibilitas desa kamasan di Tingkat lokal, nasional, maupun *international*.

2. Memperkuat identitas desa

Dengan memanfaatkan figma, penulis akan identitas visual yang kuat untuk desa kamasan yang mencerminkan suatu nilai-nilai budaya dan potensi desa.

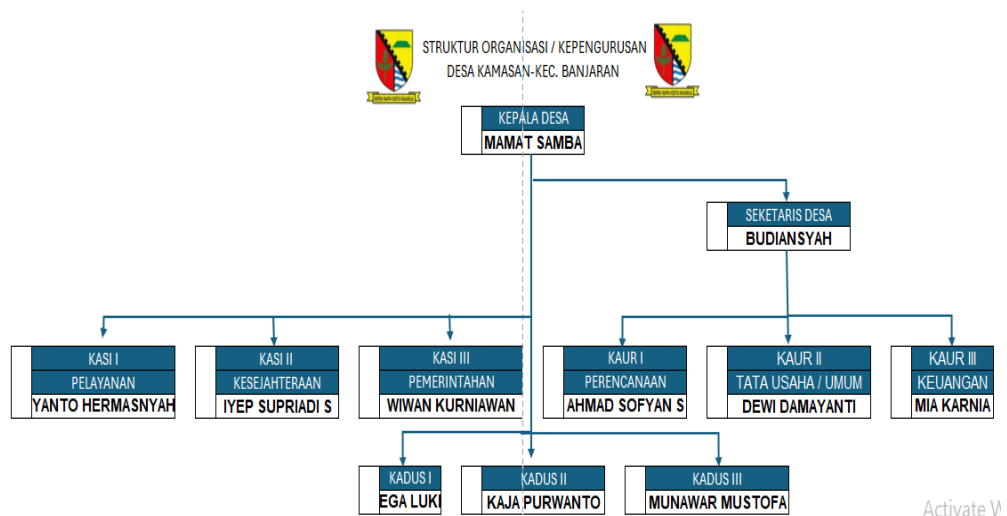
3. Memfasilitasi Pengembangan desa

Penulis bertujuan untuk mengembangkan platform online yang dapat mendukung Pengembangan desa.

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTEK

II.1 Struktur Organisasi



Gambar II. 1 Struktur Organisasi Desa

Tugas Struktur Organisasi Desa Kamasan Banjaran

1. Kepala Desa
 - a. Menyelenggarakan pemerintahan desa
 - b. Melaksanakan Pembangunan desa
 - c. Pembinaan Masyarakat desa
 - d. Pemberdayaan Masyarakat desa.

2. Seketaris Kepala Desa

Tugas Seketaris Kepala desa berdasarkan peraturan menteri dalam Negri Nomor 84 Tahun 2015 sebagaimana digunakan dalam Pasal 7 sebagai berikut:

- a. Sekretaris Desa berkedudukan sebagai unsur pimpinan sekretariat Desa
- b. Sekretariat Desa bertugas membantu Kepala Desa dalam bidang administrasi pemerintahan
- c. Untuk melaksanakan suatu tugas sebagaimana yang dimaksud pada ayat (2), sekretaris Desa

3. Kepala Seksi

1. Kasi I Pelayanan (Yanto Hermansyah)

- a. Membantu Kepala Desa dalam melaksanakan tugas operasional di bidang penguatan partisipasi dan Pemberdayaan Sosial budaya Masyarakat.
- b. Melaksanakan kegiatan sesuai dengan APBDesa
- c. Mengendalikan pelaksanaan kegiatan
- d. Melaporkan perkembangan pelaksanaan kegiatan kepada Kepala Desa
- e. Menyiapkan Dokumen Anggaran

2. Kasi II Kesejahteraan (Iyep Supriadi)

- a. Melakukan tindakan yang mengakibatkan pengeluaran atas beban anggaran belanja sesuai dengan bidang tugasnya
- b. Melaksanakan suatu anggaran kegiatan sesuai dengan bidang tugasnya
- c. Mengendalikan kegiatan sesuai dengan di bidang tugasnya.

3. Kasi III Pemerintahan (Wiwani Kurniawan)

Kepala Seksi Pemerintahan Desa mempunyai tugas membantu Kepala Desa sebagai pelaksanaan tugas operasional.

4. Kepala Urusan Umum

a. Kaur I perencanaan

Kepala Urusan Perencanaan bertugas membantu Sekretaris Desa dalam Urusan pelayanan administrasi pendukung pelaksanaan tugas-tugas pemerintahan.

b. Kaur II Urusan Umum

Kepala Urusan Umum bertugas membantu Sekretaris Desa dalam urusan pelayanan administrasi pendukung pelaksanaan tugas-tugas pemerintahan.

c. Kaur III Keuangan

Kepala Urusan Keuangan bertugas membantu Sekretaris Desa dalam urusan pelayanan administrasi pendukung pelaksanaan tugas-tugas pemerintahan.

5. Kepala Dusun

a. Kepala Dusun berkedudukan sebagai unsur pelaksana tugas Kepala Desa dalam wilayah kerjanya.

b. Kepala Dusun mempunyai tugas menjalankan kegiatan Kepala Desa dalam kepemimpinan Kepala Desa di Wilayah Nya.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat kerja praktik adalah Desa Kamasan Banjaran yaitu salah satu desa kamasan yang berada di kecamatan Banjaran yang dimana memiliki suatu tugas khusus untuk merancang profil Desa Kamasan Banjaran berbasis web menggunakan figma. Adapun berikut adalah lingkup Pekerjaan untuk merancang profil berbasis web bagi Desa Kamasan Banjaran:

1. Pembuatan Rencana Proyek dan Struktur Website

a. Peta khusus dan Struktur Navigasi

Menyusun peta situs dan alur navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam menemukan suatu informasi.

b. Definisi Fitur

Menentukan fitur-fitur utama, seperti galeri foto, kalender kegiatan, berita dan pengumuman, formular kontak, peta Lokasi, dan lain-lain.

2. Peran *User Experience* (UX) dan *User Interface* (UI)

a. *Wireframe* dan *Sketsa Layout*

Membuat *Wireframe* untuk setiap halaman Utama dan Sub-halaman, menampilkan tata letak awal untuk posisi konten dan elemen UI.

b. Desain Visual dan Branding

Merancang tampilan yang mencerminkan karakteristik Desa Kamasan Banjaran, dengan menggunakan warna-warna alami, ikon dan elemen visual yang relevan dengan identitas desa.

c. Prototyping Interaktif

Menggunakan figma untuk membuat prototyping interaktif yang menunjukkan alur navigasi dan Interaksi pengguna, sehingga dapat dilakukan pengujian awal terhadap desain.

3. Penyusunan dan Optimalisasi Konten

a. Penulisan dan Penyusunan Konten

Membaca teks informatif yang jelas dan menarik untuk setiap halaman termasuk profil desa, potensi desa, produk unggulan.

b. Pengumpulan dan Pengeditan media Visual

Memilih dan mengedit Foto serta video yang mewakili kehidupan dan kegiatan di desa Kamasan Banjaran.

4. Website Pengembangan dan Implementasi

a. Pengembangan *Front-End*

Mengonversi desain figma menjadi HTML, CSS, JavaScript untuk memastikan tampilan website sesuai dengan desain.

b. Integrasi *System Back-End*

Menyediakan sebuah *system* manajemen konten (CMS) agar pengelolaan desa dapat memperbaharui suatu informasi secara

mandiri. Bisa menggunakan platform seperti *WordPress*, atau CMS khusus

c. Optimasi Responsive

Mengoptimalkan website agar tampil baik di berbagai perangkat seperti *desktop*, *table*, dan juga *mobile*.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Secara garis besar pekerjaan yang telah dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa tahap diantaranya sebagai berikut

1. Judul Pekerjaan

Desainer dan Pengembangan Website Profil Desa Kamasan

2. Ringkasan Pekerjaan

Kami mencari seorang Desainer dan Pengembangan website yang kreatif dan berpengalaman untuk merancang dan mengembangkan suatu website profil Desa Kamasan, Banjaran, Kabupaten Bandung

II.4 Jadwal Kerja

Tabel II. 1 Jadwal Kerja Praktik

Deskripsi	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengenalan Tempat Kerja												
Pengumpulan data												
Perancangan Kerja Praktik												
Konsultasi pada Pembimbing												
Penyusunan Laporan Kerja Praktik												

Kerja praktik dilaksanakan dari tanggal 07 Oktober 2024 sampai dengan 31 Desember 2024 dilaksanakan 5 Minggu waktu kerja praktik adalah hari Senen mulai saya mendatangi Kantor Desa Kamasan jam 08:00 Pagi. Di Kantor Desa saya mulai mengenalkan diri kepada aparatur anggota pegawai Desa Kamasan dan juga mengenalkan kerja praktik yang penulis ajukan kepada Kepala Desa yaitu” Perancangan *Company* Profil Desa berbasis Web” disini saya membuat desain profil desa menggunakan web figma agar lebih mudah untuk pengerjaan.

1. Minggu Pertama

- a. Pengenalan tempat kerja
- b. Mencari informasi mengenai apa saja kendala pada web desa Kamasan banjaran
- c. Berdiskusi dengan pihak desa mengenai yang harus ada pada Perancangan profil desa berbasis web.

2. Minggu Kedua

- a. Melakukan suatu analisis mengenai kebutuhan dalam mendesain Perancangan di desa
- b. Pengumpulan data-data yang di perlukan dalam merancang profil desa
- c. Pemilihan dan penginstalan tools yang akan digunakan

3. Minggu Ketiga-Keempat

- a. Membuat Use Diagram
- b. Membuat Activity Diagram
- c. Membuat desain figma

4. Minggu Kelima

- a. Berdiskusi dengan penanggung Jawab lapangan dan pihak pegawai desa mengenai perancangan desain yang sudah dibuat
- b. Pembuatan desain fiks
- c. Membuat Laporan

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK

III.1 Teori Penunjang

Selama melaksanakan kerja praktik di Desa Kamasan Banjaran, penulis menggunakan kemampuan pengetahuan yang penulis bisa dari kampus selama masa perkuliahan sebagai suatu landasan teori Perancangan profil desa berbasis web di Desa Kamasan Banjaran Kabupaten Bandung. Pengetahuan dan teori yang digunakan diantaranya :

1. Teori tentang Pengalaman Pemograman

Teori yang berkaitan dengan pendahuluan atau Pengenalan yang mengenai Pemograman mulai dari langkah-langkah Ketika ingin membuat suatu program, hal yang harus di patuhi juga di hindari saat akan merancang suatu aplikasi atau program belajar algoritma Pemograman.

2. Teori *System*

Teori *system* ini menjelaskan bagaimana sebuah *system* informasi berbasis web dapat mendokumentasikan, mengolah, juga menyajikan informasi pengaduan masyarakat secara efektif. *System* ini juga dirancang untuk menjadi sarana bagi Masyarakat dan perangkat desa dalam menjalankan proses pemerintahan berupa aduan yang ada di wilayah desa kamasan.

3. Teori Interaksi Manusia dan Komputer

Teori Interaksi Manusia dan Komputer bagaimana mempelajari pengguna berinteraksi dengan sebuah *system* computer. Pengembangan Perancangan profil desa, teori ini membantu dalam mendesain antarmuka pengguna intuitif, mudah digunakan, dan responsive. Memahami Prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik,

penulis dapat meningkatkan pengalaman dalam pengguna desain, di peroleh pada mata kuliah TIF307 Interaksi Manusia dan Komputer.

4. Metode Penelitian

Metode yang dipilih berhubungan erat dengan prosedur, alat, serta desain Penelitian yang digunakan. Jenis-jenis yang digunakan dalam suatu Penelitian kualitatif dimana data Diperoleh berdasarkan obeservasi dan wawancara serta di dukung dengan penggunaan studi Pustaka. Namun data yang diperoleh, nantinya akan digunakan dalam suatu system yang baru untuk menggantikan system yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki system yang sudah ada. diperoleh pada mata kuliah FTI208 Metode Penelitian.

III.2 Peralatan Pembangunan

Peralatan ataupun tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kependudukan antara lain:

A. Software

Perangkat lunak atau *software* merupakan bagian dari Komputer yang terdiri dari beberapa perintah yang di mana pengoperasiannya di lakukan melalui mesin komputer. *Software* adalah sebuah perangkat lunak yang berupa data-data yang terdapat didalam sebuah komputer. Software berbentuk data digital yang tidak terlihat secara fisik, namun dapat digunakan oleh pengguna komputer (Fauzi et al., 2022).

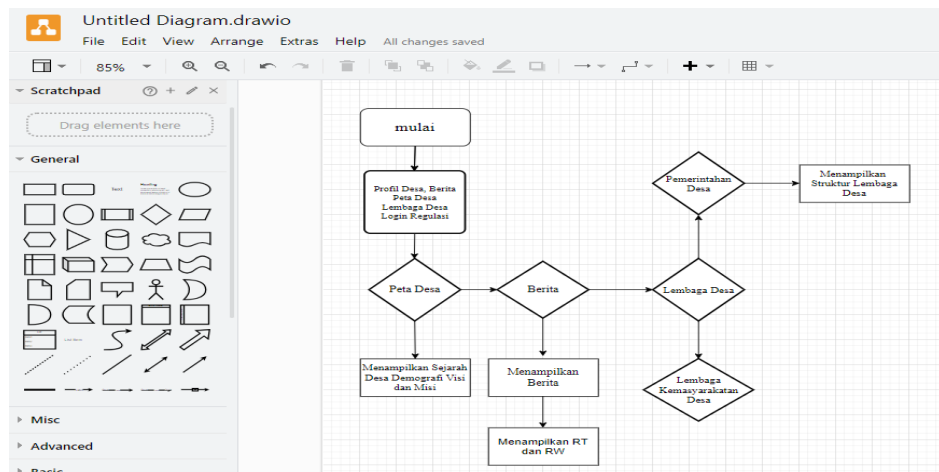
Software yang digunakan dalam Perancangan *System* pengaduan masyarakat berbasis web di Desa Kamasan Banjaran ialah:

a. Draw.io

Draw.io adalah suatu website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram UML secara online. Dimana punya tampilan yang sangat *responsive* dan berinteraksi dengan layanan Penyimpanan file milik google yaitu *Google Drive* sehingga draw.io menjadi alternatif dalam pembuatan diagram UML dengan waktu

yang lebih singkat (Noneng Marthiawati et al., 2024). Draw.io juga dapat digunakan untuk membuat *flowchart*, merancang *Use Diagram* maupun *activity diagram*.

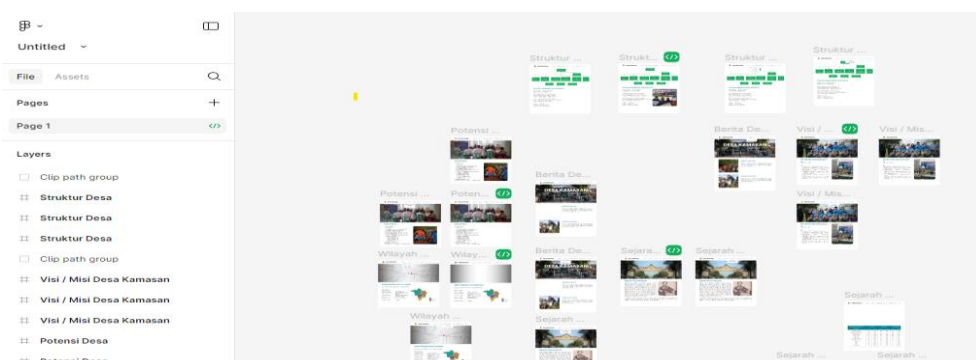
aplikasi pembuatan diagram yang mengutamakan keamanan dan fungsional pembuatan diagram.



Gambar III. 1 Draw.io

Sebagai suatu aplikasi pembuatan diagram yang mengutamakan keamanan untuk tim, kami telah Menyediakan fungsionalitas pembuatan diagram, dan anda dapat memilih untuk menyimpan data diagram, ada banyak integrasi yang berbeda dengan *platform* dan aplikasi lain. Termasuk *Atlassian*, *Confluence*, *Google Document*, *GitHub*, dan juga *Microsoft Word*.

b. Figma



Gambar III. 2 Figma

Figma merupakan *tools* pendukung *UI* dan *UX* yang berbasis website yang digunakan untuk mendesain sebuah aplikasi. Figma juga didirikan pertama kali pada Tahun 2012 dan perbedaan tool ini adalah dengan tool berbasis *could*. Figma dapat diakses dimana saja asalkan desktop maupun laptop harus terhubung dengan sebuah jaringan internet, adapun kelebihan figma adalah memberikan kemungkinan bagi pengguna untuk mendesain antarmuka dari sebuah aplikasi secara kolaboratif dan *real-time*. Figma merupakan software gratis yang dapat digunakan oleh siapa saja tanpa harus mengeluarkan biaya berlangganan. Figma juga menjadi tool favorit yang biasa digunakan para developer ketika ingin mengembangkan sebuah aplikasi. Adapun fitur yang dapat disediakan oleh figma itu sendiri adalah desain, *prototype*, juga desain *system*.

1. Desain

Fitur desain disediakan oleh figma memiliki beberapa fitur juga ada fitur yang tidak ditemukan di software lain. Pen tool merupakan sebuah pen tool yang memungkinkan pengguna menggunakan nya dengan cara baru tanpa harus menghubungkan ke titik awal suatu desain. Fitur kedua, open *type*, fitur ini memungkinkan pengguna mengkostumisasi *font* pada sebuah aplikasi atau web.

Ketiga adalah tata letak dengan otomatis, pada fitur ini pengguna dapat dengan mudah dengan membuat tata letak secara otomatis. fitur ini, pengguna dapat menemukan melalui ikon, began, diagram, dan lainnya.

2. Pembuatan *Prototype* (H3)

Figma ini membuat pengguna dapat melihat *prototype* dari desain yang telah dibuat. Fitur pertama dari *prototype* merupakan interaksi. Fitur kedua dari *prototype* ini adalah mobile *viewing*, hal ini memberikan kesempatan bagi

pengguna mencoba prototype dari sebuah smartphone. Fitur ketiga dari *prototype* adalah *dynamic overlay*, fitur akan membuat beberapa suatu lapisan overlay untuk kontek interaktif pada aplikasi. Fitur ketiga adalah GIF animasi, dengan fitur ini pengguna dapat menggunakan fitur GIF untuk desain bergerak ataupun animasi.

3. Kelemahan Figma

Selain mempunyai kelebihan, figma juga mempunyai kelemahan atau Kekurangan dari *software* pengembang aplikasi. Hal ini dikarenakan figma terhubung melalui *could* jika pengguna ingin mengakses nya harus mempunyai suatu jaringan internet. Koneksi internet tidak stabil, pengguna juga akan merasakan kesulitan dalam melakukan desain pada proyek yang mereka buat (Sundego, 2023).

c. *Microsoft Word*

Aplikasi *Microsoft Word* merupakan program pengolahan kata dan memiliki banyak fungsi yang akan lebih memaksimalkan hasil kerja dan memudahkan pembuatan surat, laporan, aritkel, makalah, tabel-tabel, skripsi, tugas akhir, tesis, dan sebagainya (Hartini et al., 2022).

d. Web Browser

Web browser adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses dan menampilkan konten dari internet. Dalam istilah sederhana, web browser adalah alat yang memungkinkan pengguna menjelajahi halaman-halaman web dengan menggunakan protokol HTTP atau HTTPS. Pengertian web browser secara teknis adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengirimkan permintaan ke server dan menerima hasilnya dalam bentuk halaman web. Hasil tersebut bisa berupa

teks, gambar, video, atau elemen multimedia lainnya (Yazid Yusuf, 2024).

Jenis-jenis web Browser:

1. *Google Chrome*

Google merupakan suatu mesin pencari yang didirikan Tahun 1998 oleh Sergey Brin dan Lary Page, kantor pusat google berada di mountain View California. Mesin pencari online yaitu google menjadi salah satu situs yang paling sukses di dunia maya. Saat ini, siapa pun yang mencari informasi di internet hampir selalu mengandalkan Google. Google sendiri telah menjadi salah satu merek terkemuka dan bernilai tinggi di seluruh dunia (Farid, 2023).

2. *Microsoft Edge*

Microsoft Edge merupakan suatu mesin pencari yang didirikan pada bulan Januari 2020 dan dikembangkan oleh Microsoft berdasarkan Chromium. *Microsoft edge* dikembangkan dengan kode proyek spartan. Tanggal 29 April 2015 Microsoft edge telah diresmikan di *Build Conference*. Dengan secara resmi spartan telah diluncurkan oleh Microsoft sebagai *Microsoft Edge*. Perangkat komputer yang sudah menggunakan Microsoft adalah Android dan iOS. Microsoft juga ingin dijadikan sebagai browser baku diperuntukan bagi windows 10 Phone tentunya dengan versi lebih baik dari sebelumnya. Fungsi Microsoft Edge tidak luput dari pencarian juga penjelajahan internet. Adapun fungsi dari Microsoft edge adalah

a. Melakukan Pencarian dengan AI

fungsi dari Microsoft Edge adalah melakukan pencarian dan penjelajahan dari internet melalui situs website. Dengan menggunakan Microsoft Edge, kamu juga dapat

melakukan pencarian pada mesin pencari seperti Yahoo!, Bing, maupun Google.

b. Penandaan Halaman Web

Biasanya pengguna menemukan suatu halaman yang isinya menjadi favorit sehingga mungkin ingin Membaca kembali di kemudian hari. Fitur Manajemen web juga berfungsi untuk sebagai mengelola histori penjelajahan, menghapus history, dan juga menghapus cache.

c. Membaca tanpa Iklan

Fungsi Microsoft edge adalah Membaca tanpa Iklan, Iklan dapat muncul secara tiba-tiba atau juga link spam yang muncul membuat kenyamanan bagi Membaca di Microsoft Edge merasa terganggu (Hosting, 2023).

d. Keamanan dan Privasi

Keamanan data menjadi sangat penting dari maraknya serangan *cybercrime*. Microsoft edge dilengkapi dengan fitur anti phising berfungsi untuk mengingatkan pengguna Apabila sedang menjelajahi membuka situs palsu yang dapat membahayakan bagi perangkat maupun data diri pengguna. Microsoft Edge juga mempunyai kelebihan dan Kekurangan nya juga, adapun kelebihan dari Microsoft Edge adalah:

- a. Terintegrasi dengan Microsoft
- b. Terintegrasi dengan Bing AI Chatbot
- c. Adanya dukungan Perkembangan
- d. Lebih Hemat daya

Namun Kekurangan dari Microsoft Edge adalah

- a. Hanya tersedia pada platform tertentu
- b. Minim Nya dukungan dari ekstensi
- c. Kurang Nya fitur dari Singkronisasi

3. Opera Mini

Opera merupakan browser web lintas *platform* dan paket perangkat lunak untuk sebuah internet. Opera dikembangkan oleh Opera *software* yang berlokasi di Oslo, Norwegian. Opera juga berjalan di berbagai system Operasi adalah Microsoft *Windows*, *Mac OS X*, *Solaris*, *Free BSD*, dan juga *Linux*. Terlepas dari banyaknya kelebihan, opera memiliki pangsa yang lumayan kecil di pasar browser PC global. Di berbagai edisi Opera tersedia untuk perangkat yang menjalankan suatu *system* operasi Maemo, *Blackberry*, *Symbian*, *Windows Mobile*, *Android*, dan *iPhone* dan juga *Java ME*. Opera juga merupakan salah satu browser web komersial untuk *Nintendo DS* dan *Wii*. Disisi lain Opera mini adalah browser untuk perangkat seluler non-Android seperti *Java*, *Symbian*, *Windows Phone*, dan *BlackBerry OS*. (Nirla, 2022)

Opera Mini juga memiliki kelebihan dan juga Kekurangan, kelebihan dari Opera Mini adalah sebagai berikut:

- a. *Resource Memory* yang kecil, sehingga ringan dan lebih cepat melakukan startup
- b. Support *JavaScript*, dan *rss feed*
- c. Memiliki kecepatan loading dan juga render cepat dibandingkan dengan browser lain.
- d. Navigasi yang mudah dan aman
- e. Memiliki fitur yang lengkap

Kekurangan dari Opera Mini adalah:

- a. Konsumsi dengan ram yang tinggi
- b. Belum support gambar gerak
- c. *Clipboard* yang terbatas

B. Hardware

Hardware adalah sebuah komponen pada sebuah komputer yang dapat dilihat atau berbentuk fisik. Contoh dari hardware adalah mouse, keyboard, monitor, printer, dan lain-lain yang dapat di sentuh (Fauzi et al., 2022).

Beberapa perangkat keras (hardware) yang pada umumnya digunakan adalah sebagai berikut:

a. Komputer/Klien

Pengguna aplikasi, seperti pengelola desa dan anggota desa, akan menggunakan komputer atau perangkat klien lainnya untuk mengakses Perancangan. Komputer/klien tersebut perlu memerlukan sebuah koneksi internet dan browser web yang kompatibel untuk menjalankan rancangan secara optimal.

b. Jaringan

Dalam lingkungan Desa, perlu ada jaringan yang menghubungkan server dengan komputer/klien pengguna. Jaringan ini dapat berupa jaringan local (*Local Area Network/LAN*) di dalam Kantor atau jaringan luas (*Wide Area Network/WAN*) jika desa terhubung dengan jaringan *external*.

C. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah software yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standard penulisan atau semacam blueprint dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik (Prihandoyo, 2018).

Fungsi dari UML adalah




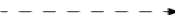

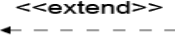
1. dapat memberikan bahasa pemodelan visual atau gambar kepada para pengguna dari berbagai macam Pemograman maupun proses umum Rekayasa
2. menyatukan informasi-informasi terbaik yang ada dalam pemodelan.
3. memberikan suatu gambaran model atau sebagai bahasa pemodelan visual yang expressive dalam pengembangan sistem

tidak hanya menggambarkan model sistem *software* saja, namun dapat memodelkan sistem beroentasi objek (intern, 2021).

a. Use Case Diagram

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara *system* dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna *system* dengan sistemnya (Witanto & Solihin, 2016).

Tabel III. 1 Use Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use Case
5		Menunjukan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

b. Activity Diagram

Activity diagram, dalam bahasa Indonesia diagram aktivitas, yaitu diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah system. Runtutan proses dari suatu system digambarkan secara vertikal. Activity diagram merupakan Pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

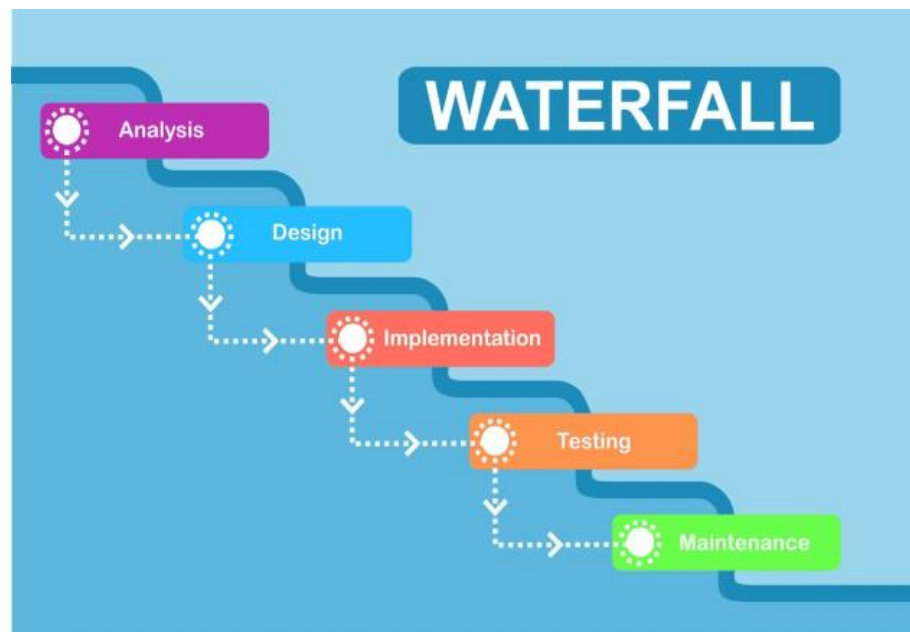
Alur atau aktivitas berupa bisa berupa runtutan menu-menu atau proses bisnis yang terdapat di dalam system tersebut. Dalam buku Rekayasa Perangkat Lunak karangan Rosa A.S mengatakan, “Diagram aktivitas tidak menjelaskan kelakuan aktor. Dapat diartikan bahwa dalam pembuatan activity diagram hanya dapat dipakai untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas system saja.”

c. UI/UX

UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yakni merupakan sebuah tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat pemasaran digital dalam bentuk website yang dapat meningkatkan brand yang dimiliki oleh bisnis atau Perusahaan (Agus Muhyidin et al., 2020).

d. Waterfall

Metode yang digunakan untuk Pengembangan *system* adalah dengan metode SDLC, yaitu *waterfall* model. disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelum nya dan berjalan berurutan.



Gambar III. 3 *Waterfall*

Berikut adalah tahapan metode *waterfall*:

1. *Requirements analysis*

Tahap awal ini melibatkan identifikasi dan pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Tujuan utama nya adalah mengumpulkan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang akan menjadi dasar dari pengembangan software.

2. *Design*

Pada tahap ini, persyaratan yang telah dikumpulkan diterjemahkan menjadi desain perangkat lunak yang spesifik. Perancangan mencakup desain arsitektur system, desain user interface atau antarmuka pengguna, desain basis data, dan desain modul perangkat lunak. tujuan nya adalah menciptakan panduan yang jelas bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan software.

3. Testing

Setelah Implementasi selesai, software akan diuji untuk memastikan Bahwa itu berfungsi sesuai dengan persyaratan yang ditentukan sebelumnya. Pengujian meliputi pengujian fungsionalitas, pengujian kesalahan (bug), pengujian integrasi, dan pengujian kinerja. Tujuan nya adalah untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan yang mungkin ada sebelum perangkat lunak diperkenalkan kepada pengguna akhir.

4. *Deployment and Maintenance*

Tahap pemeliharaan terjadi Setelah *software* diluncurkan dan digunakan oleh pengguna. Ini melibatkan pemeliharaan rutin, pembaruan, dan perbaikan yang diperlukan untuk memastikan kinerja yang optimal dan kepatuhan dengan perubahan kebutuhan atau lingkungan yang terjadi seiring waktu.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

IV.1 Input

Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja. Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

Adapun perancangan profil desa di Desa Kamasan ini memiliki inputan, diantaranya:

a. Halaman *Login* Admin

Halaman login merupakan halaman awal ketika program dijalankan. Dalam halaman ini admin harus menginputkan username dan password untuk masuk kedalam system.

b. Halaman *Dashboard*

Dashboard merupakan sebuah halaman utama Setelah pengguna berhasil login halaman ini biasanya berisi tentang ringkasan informasi penting, statistika, grafik, ataupun papan kontrol lainnya yang memberikan sebuah gambaran singkat, tentang aktivitas terkini.

c. Menu Beranda

Menu beranda adalah menu yang memungkinkan admin kembali ke halaman utama.

d. Menu Edit Admin

Menu edit admin adalah menu yang memungkinkan admin melakukan edit, tambah dan hapus data admin yang ada pada system.

e. Menu Info Desa Kamasan

Menu info desa Kamasan adalah menu dimana admin bisa melakukan update berupa edit, tambah dan hapus informasi yang ada pada *website company* profile desa kamasan. Adapun informasi yang bisa

di update pada menu ini adalah seperti data Sejarah desa Kamasan, Potensi de Visi dan Misi dll.

f. Menu *Project*

Menu *project* adalah menu yang memungkinkan admin melakukan update berupa edit, tambah dan hapus pada informasi project pada website company profile desa Kamasan.

g. Menu Galeri

Menu galeri adalah menu yang memungkinkan admin melakukan update berupa edit, tambah dan hapus pada informasi galeri. Adapun informasi yang di update berupa gambar yang berhubungan dengan kegiatan desa Kamasan.

A. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk perancangan system informasi pengaduan masyarakat berbasis web di Desa Kamasan ini menggunakan laptop dan computer maka di butuhkan seperangkat computer dengan Spesifikasi sebagai berikut.

Tabel IV. 1 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras	Keterangan
Intel Core i3	Processor
14-inch dengan resolusi 1366 x 768 pixel	Monitor
8192 MB	RAM
NVIDIA	VGA
1000 GB	Hard disk
Untuk input	Mouse
Untuk input	Keyboard

B. Kebutuhan Perangkat Lunak

Software atau perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung dan merancang pembuatan *system* informasi berbasis web harus sesuai dengan kebutuhan. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel IV. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Microsoft Windows 10	System Oprasi
Mozilla Firefox, Google Chrome	Web Browser
Figma	Web browser
Draw.io	System Oprasi

IV.2 Analisis Pengguna (*User*)

Analisis pengguna (*user*) dimaksudkan untuk mengetahui user yang terlibat beserta karakteristik. Secara bisnis, pelaku yang terlibat ada dua, yaitu perangkat / *admin* desa dan masyarakat.

1. Perangkat / *Admin* desa memiliki fungsi untuk mengelola *system* secara keseluruhan. Dalam hal ini perangkat / *admin* desa melakukan proses update informasi secara keseluruhan pada *system* mencakup informasi admin, informasi desa, informasi *project* dan informasi galeri.
2. Masyarakat memiliki fungsi untuk melihat informasi yang berkaitan dengan desa Kamasan pada *website company* profile desa Kamasan.

IV.3 Proses

Pelaksanaan kerja mengenai perancangan *Company Profile* Desa Kamasan berbasis web ini diawali dengan pengenalan terhadap tempat

kerja lalu di ikuti beberapa tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi, yang didalamnya berisikan perancangan web dan pelaporan hasil kerja eksplorasi yang dilakukan, selain pengenalan lingkungan pada tahap ini juga penulis mencari permasalahan yang ada di desa Kamasan ,tahap selanjutnya adalah tahap perancangan *system* informasi pengaduan masyarakat berbasis web, kemudian tahap ketiga adalah pelaporan hasil kerja tahap ini dilakukan oleh penulis selama kerja berlangsung.

IV.3.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan profil desa kamasan berbasis web. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi *Waterfall*, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan.

Tahap eksplorasi dalam Proyek perancangan *system* informasi pengaduan masyarakat berbasis web melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Memahami kebutuhan desa

Ekplorasi dimulai dengan memahami kebutuhan dan persyaratan dari desa yang akan menggunakan aplikasi pengaduan Ini. Adapun proses Nya adalah dengan berinteraksi dengan perangkat desa atau pihak terkait untuk memahami proses bisnis, alur kerja, dan tujuan dari penggunaan aplikasi pembukuan.

2. Menganalisis proses yang ada

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi terhadap proses yang berlangsung di wilayah desa Kamasan mengenai proses pengaduan masyarakat. Hal ini di lakukan sebagai acuan dalam merancang *system* informasi yang akan dibangun.

3. Menentukan fitur dan fungsionalitas

Berdasarkan pemahaman kebutuhan desa dan analisis system yang ada, tahap eksplorasi melibatkan menentukan fitur dan fungsionalitas yang harus ada dalam *system* informasi pengaduan ini. Ini termasuk memutuskan fitur yang bisa di akses masyarakat seperti fitur tanggapan, lihat laporan dan fitur yang bisa di akses *admin* seperti tanggap, data, laporan dll.

4. Menyusun persyaratan system

Persyaratan system adalah dokumen yang berisi deskripsi rinci tentang fitur, fungsionalitas, kebutuhan, dan batasan yang harus dipenuhi oleh aplikasi pembukuan. Tahap eksplorasi melibatkan menyusun persyaratan *system* dengan cermat berdasarkan hasil pemahaman dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Proses ekplorasi masih berlangsung selama perancangan system informasi pengaduan masyarakat berbasis web. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil ekplorasi dengan penerapannya pada rancangan aplikasi yang sedang dibuat.

IV.3.2 Perancangan perangkat lunak

Pembangunan perangkat lunak pada perancangan system informasi pengaduan ini melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahap ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, penentuan tujuan proyek, penjadwalan, dan alokasi sumber daya.

2. Analisis

Pada tahap ini, kebutuhan *system* dikumpulkan, dianalisis, dan dipahami dengan baik. Ini melibatkan identifikasi masalah yang perlu dipecahkan dan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak.

3. Desain

Desain *system* melibatkan merancang struktur, arsitektur, antarmuka pengguna, dan komponen perangkat lunak. Ini mencakup pemilihan teknologi yang sesuai, seperti bahasa Pemograman, *database*, kerangka kerja, dan alat pengembangan yang akan digunakan.

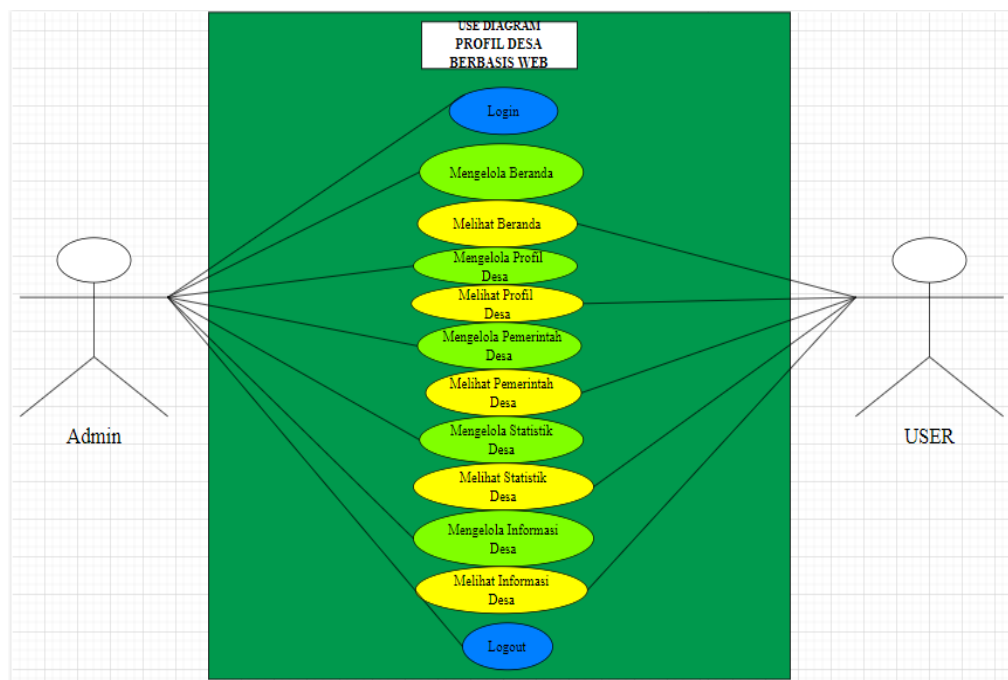
a) Analisis kebutuhan non fungsional

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan Analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan *system*. Spesifikasi ini juga meliputi elmen-elman atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk *system* yang akan dibangun sampai dengan *system* tersebut diimplementasikan.

b) Analisis kebutuhan fungsional

1. Use Case

Use case adalah komponen gambaran fungsional dalam sebuah *system*. Sehingga konsumen maupun pembuat saling mengenal dan mengerti mengenai alur *system* yang akan dibuat (*intern*, d.2021).



Gambar IV. 1 Use Diagram Admin Desa

Pada Gambar IV.1 menjelaskan untuk *admin* dapat melakukan kegiatan yaitu melakukan *login*, mengelola profil, mengelola pemerintahan desa, mengelola statistika Penduduk, mengelola informasi Keuangan desa dan melakukan Logout. yang dimana pada isi halaman profil desa di dalam nya terdapat:

a. Profil Desa

Pada halaman profil desa terdapat beberapa fitur yaitu wilayah desa, potensi desa, Sejarah desa, dan galeri.

b. Halaman Pemerintah desa

Pada halaman pemerintahan desa terdapat beberapa fitur didalam nya yaitu visi/misi, struktur organisasi desa, dan berita desa.

c. Halaman Statistika Penduduk

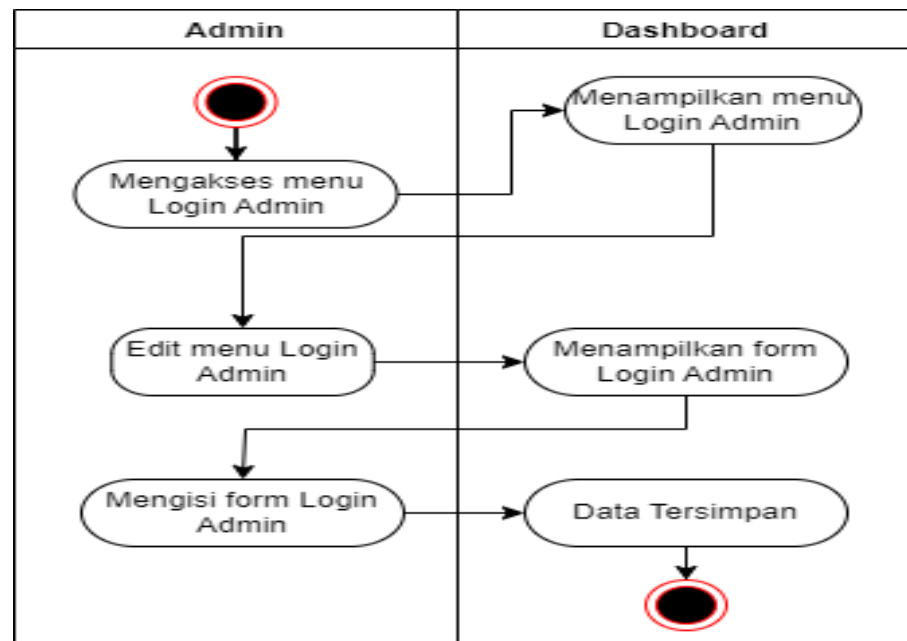
Pada halaman statistika penduduk desa di dalam nya ada beberapa fitur yaitu wilayah *administrative*, Pendidikan dalam kk dan masih banyak yang lainnya.

d. Halaman Informasi Keuangan

Pada halaman informasi Keuangan terdapat di dalam nya ada beberapa fitur seperti realisasi APBDesa dari 2019 sampai 2021. menjelaskan untuk *admin* dapat melakukan kegiatan yaitu melakukan *login*, melihat profil, melihat pemerintahan desa, melihat statistika Penduduk, melihat informasi Keuangan desa dan melakukan *Logout*. yang dimana pada isi halaman profil desa di dalam nya terdapat

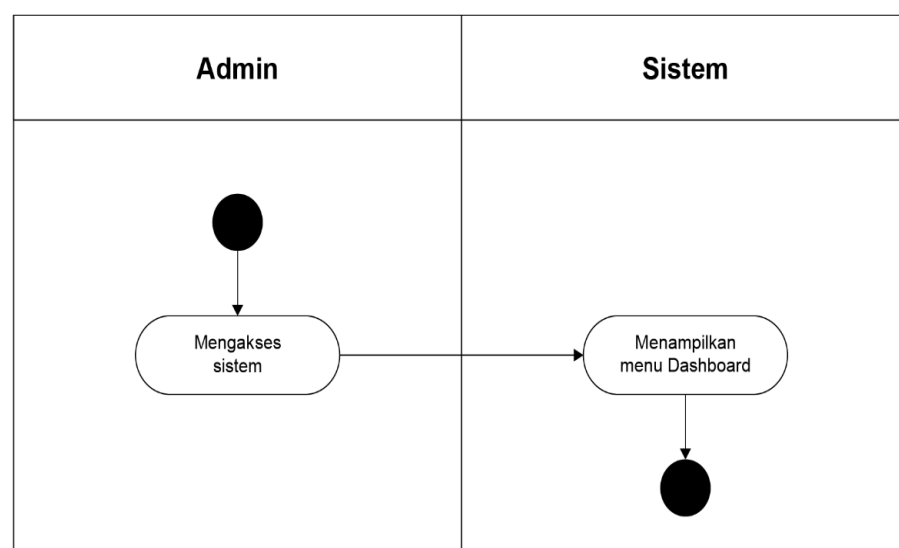
2. Activity Diagram

Berikut merupakan *activity* diagram pada perancangan profil desa yang meliputi *activity* diagram login, beranda, profil desa, pemerintahan desa, statistik penduduk, informasi Keuangan, dan *logout*.



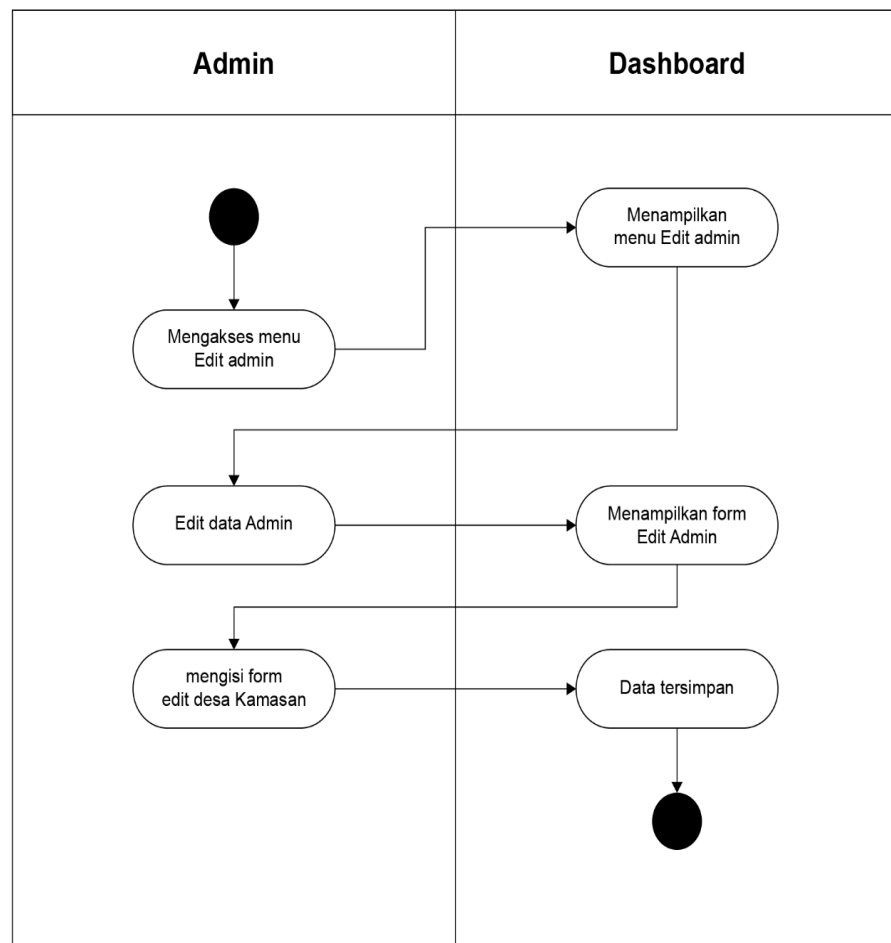
Gambar IV. 2 Activity Diagram Login Admin Desa

Pada gambar 4.2 *activity* diagram *login* menunjukkan tahapan aktivitas yang dilakukan oleh *admin* dalam melakukan *login*. *Admin* akan menginputkan *username* dan *password*. Selanjutnya *system* akan melakukan validasi pada *username* dan *password* yang diinputkan. Jika *username* dan *password* yang diinputkan valid maka *system* akan menampilkan halaman utama / Halaman Dashboard.



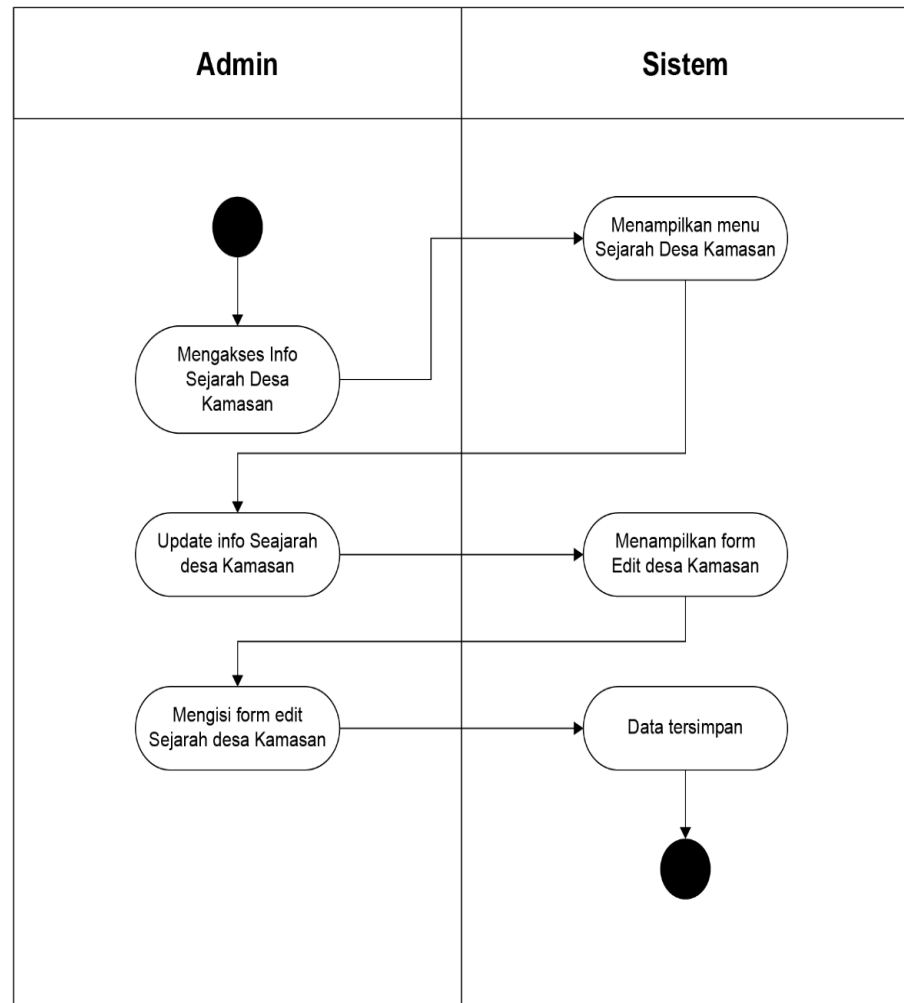
Gambar IV. 3 Activity Diagram Dashboard Desa

Pada gambar 4.3 *activity* diagram Dashboard menunjukan halaman utama yang ada pada *system admin*.



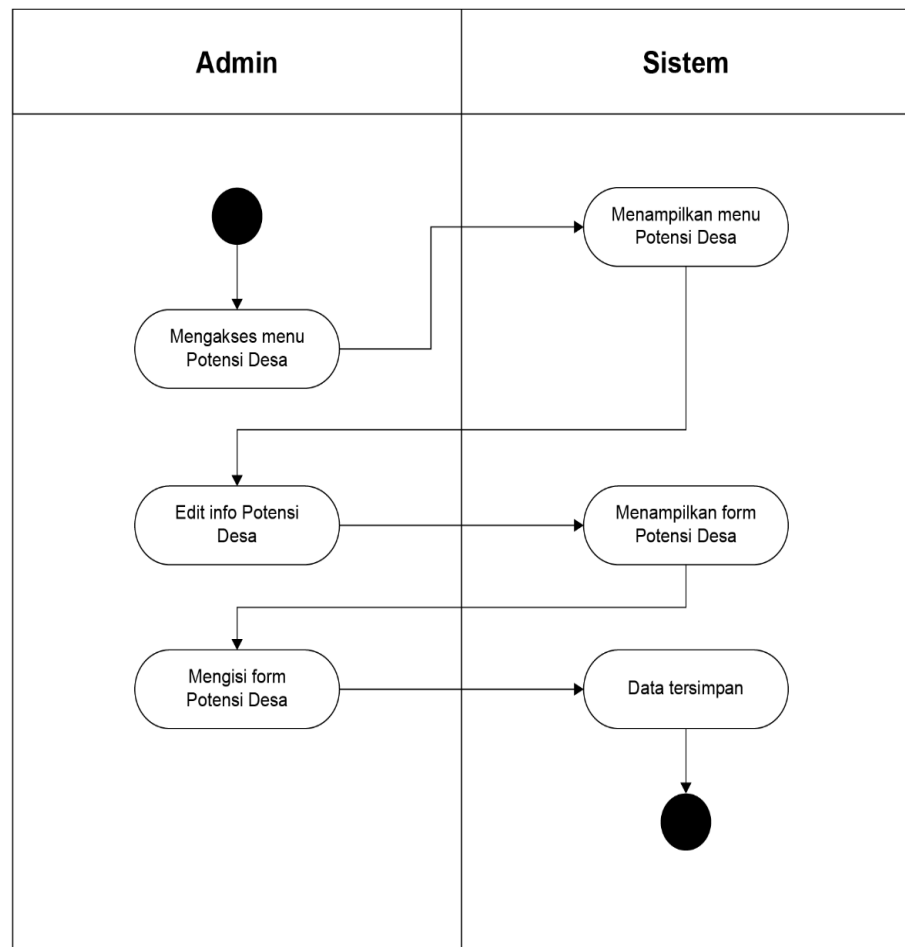
Gambar IV. 4 Activity Diagram Edit Admin Desa

Pada gambar 4.4 *activity* diagram menggambarkan alur proses yang terjadi antara admin dan dashboard dalam melakukan Pengeditan data admin, khusus nya untuk mengedit data desa Kamasan. Proses ini terdiri diawali ketika admin mengakses atau memilih menu “edit admin” yang tersedia di sistem, setelah admin mengakses menu tersebut, dashboard akan secara otomatis menampilkan antarmuka menu “edit admin” untuk melanjutkan proses.



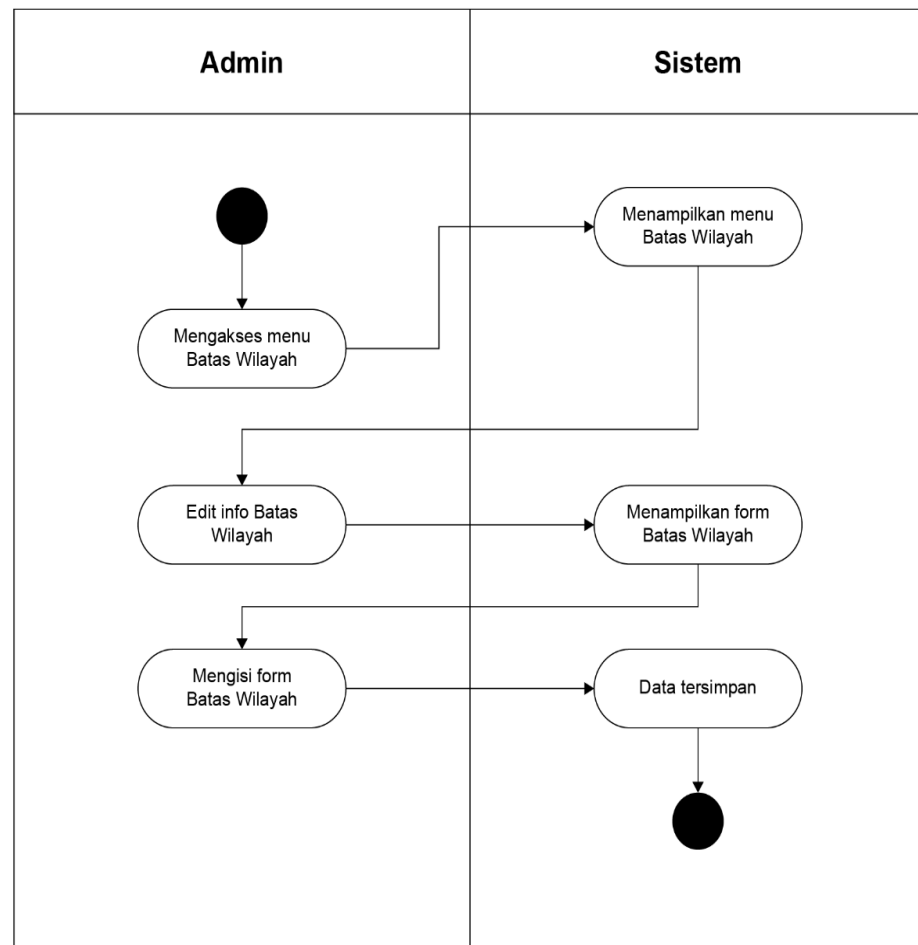
Gambar IV. 5 Activity Diagram Sejarah Desa

Pada gambar 4.5 *activity* diagram menggambarkan alur proses yang terjadi antara *Admin* dan *Sistem* dalam melakukan pembaruan informasi Sejarah Desa Kamasan. Proses ini terdiri diawali ketika admin mengakses menu untuk melihat atau mengelola informasi Sejarah Desa Kamasan yang tersedia di sistem. Setelah admin mengakses menu tersebut, *Sistem* secara otomatis akan menampilkan antarmuka menu “Sejarah Desa Kamasan” agar admin dapat melanjutkan proses pengelolaan data. *Admin* kemudian melakukan pembaruan (*Update*) terhadap suatu informasi mengenai Sejarah Desa Kamasan.



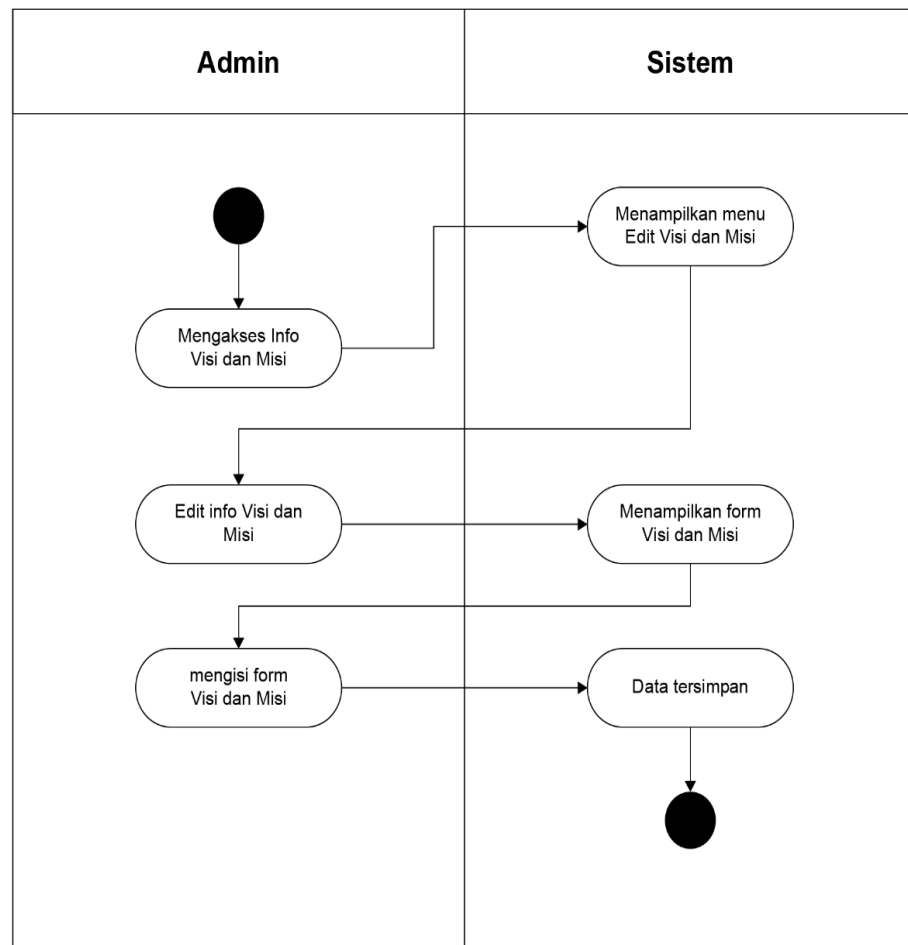
Gambar IV. 6 Activity Diagram Potensi Desa

Pada gambar 4.6 *activity* diagram menggambarkan alur kerja pengelolaan potensi desa yang dilakukan oleh seorang *admin* dalam sebuah *sistem*. Proses ini dimulai dari *admin* yang mengakses menu potensi desa, kemudian berinteraksi dengan *sistem* untuk menampilkan, mengedit, dan menyimpan informasi terkait potensi desa. *admin* memilih atau mengakses menu yang berkaitan dengan informasi potensi desa. *admin* juga memilih opsi untuk melihat atau mengubah suatu informasi detail dari potensi yang ada. *Admin* memasukkan atau memodifikasi data yang diperlukan pada formulir yang tersedia untuk memperbaharui informasi potensi desa. *sistem* merespon dengan menampilkan antarmuka atau opsi menu yang berkaitan.



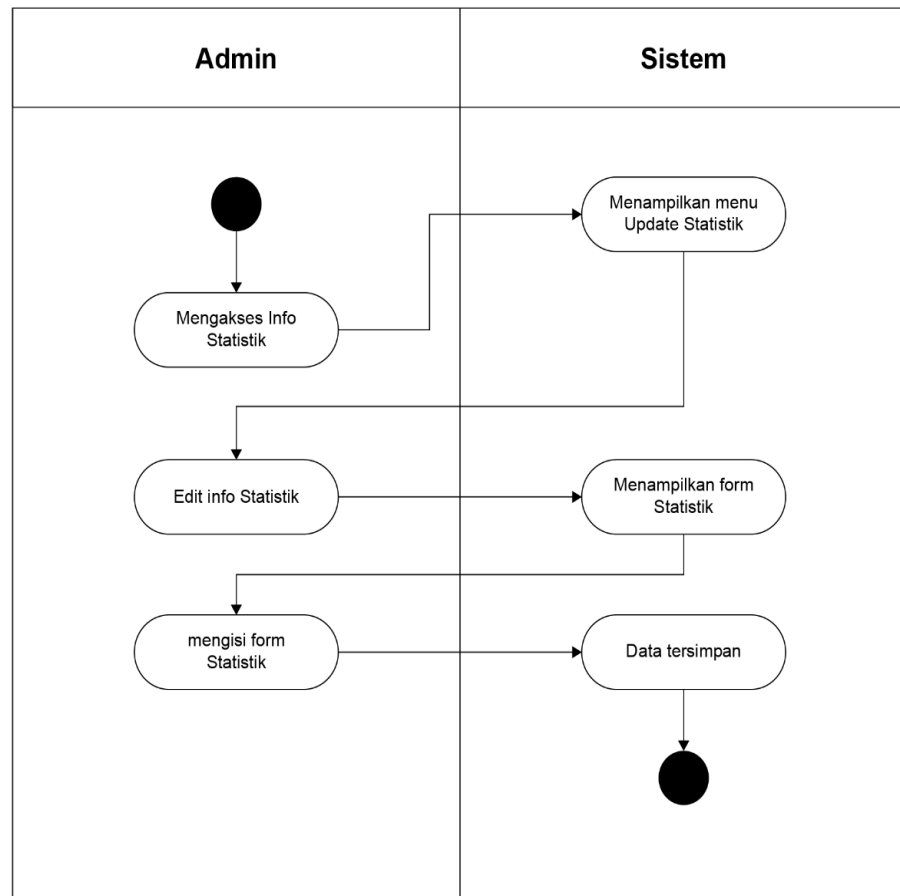
Gambar IV. 7 Activity Diagram Batas Wilayah Desa

Pada gambar 4.7 *activity* diagram menggambarkan alur kerja pengelolaan batas wilayah yang dilakukan oleh seorang admin dalam sebuah *admin* dalam sebuah sistem. Proses ini dimulai dari *admin* yang mengakses menu batas wilayah, kemudian berinteraksi dengan *sistem* untuk menampilkan, mengedit, dan menyimpan informasi terkait batas wilayah. *Admin* memulai interaksi dengan *sistem*. *Admin* juga bisa memasukkan atau memodifikasi data yang diperlukan pada formulir yang tersedia untuk memperbaharui informasi batas wilayah. *Admin* dapat memilih opsi untuk melihat atau mengubah informasi detail dari batas wilayah yang ada.



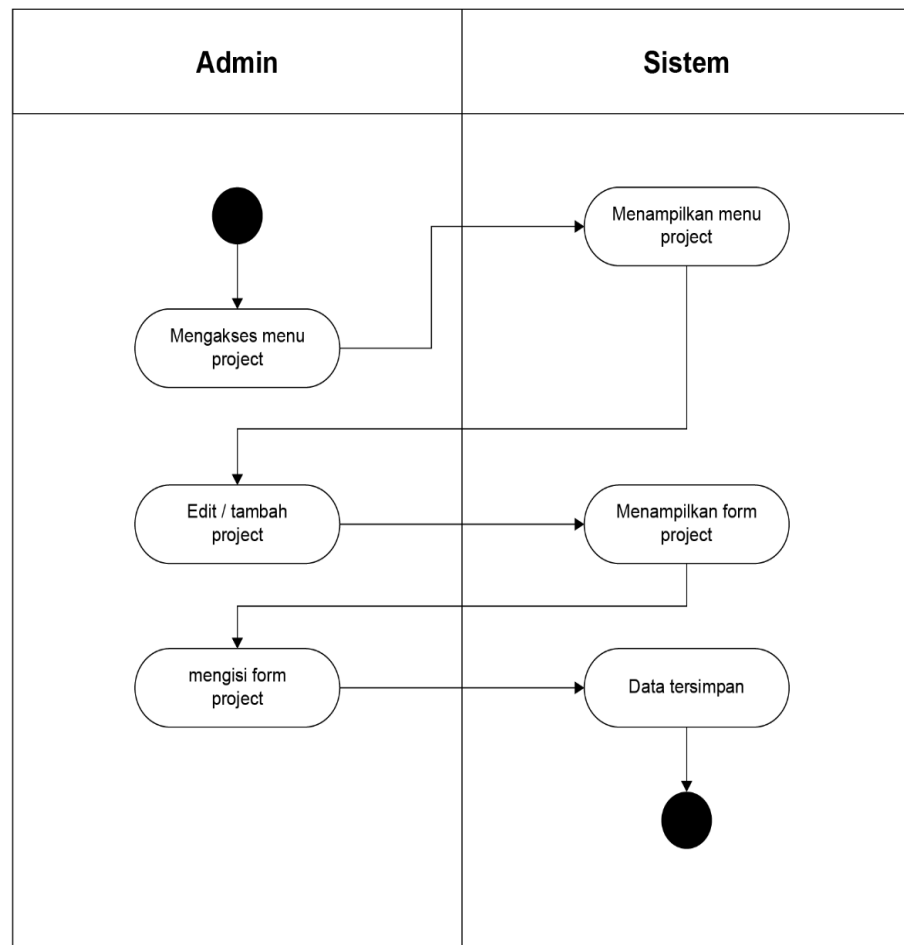
Gambar IV. 8 Activity Diagram Visi Misi Desa

Pada gambar 4.8 *activity* diagram menggambarkan alur kerja pengelolaan visi dan misi yang dilakukan oleh seorang *admin* dalam sebuah *sistem*. Proses ini dimulai dari *admin* yang mengakses menu visi dan misi, kemudian berinteraksi dengan *sistem* untuk menampilkan, mengedit, dan menyimpan informasi terkait visi dan misi. *Admin* memilih opsi untuk melihat atau mengubah suatu informasi detail dari visi dan misi yang ada, memasukkan atau memodifikasi data yang diperlukan pada formulir yang tersedia untuk memperbaharui informasi visi dan misi. *Sistem* menampilkan formulir yang harus diisi atau memodifikasi oleh *admin* untuk memperbaharui data.



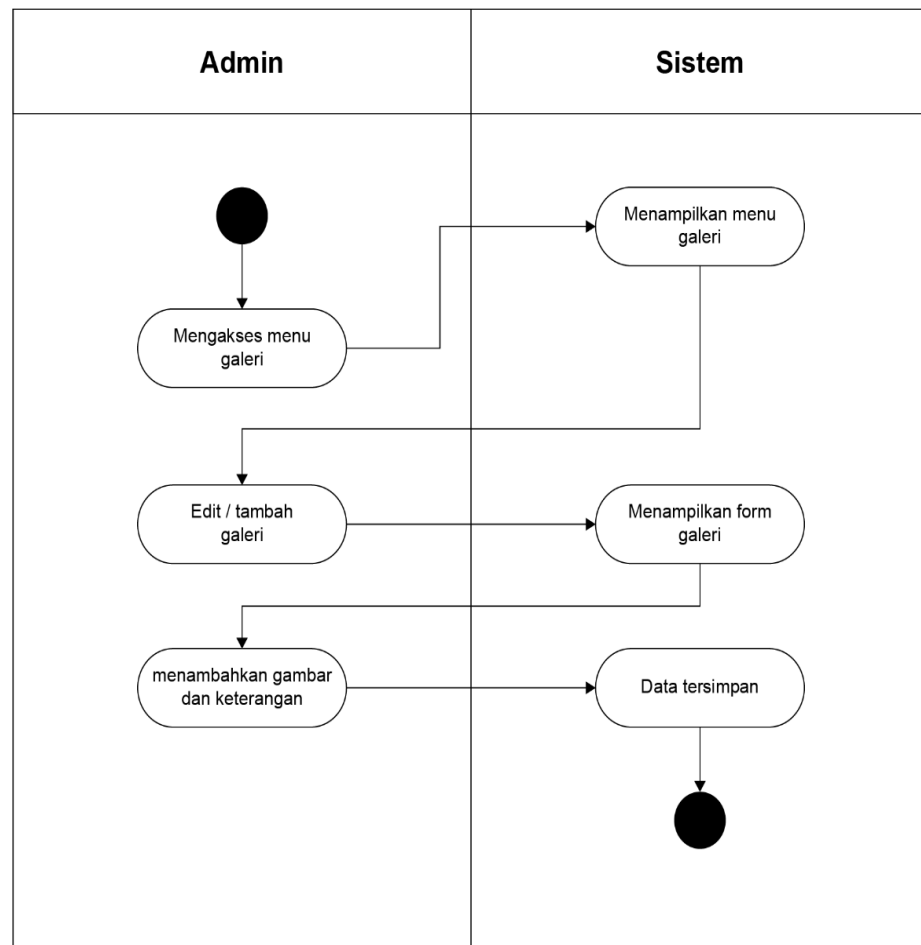
Gambar IV. 9 Activity Diagram Statistik Desa

Pada gambar 4.9 *activity* diagram menggambarkan alur kerja pengelolaan statistik yang dilakukan oleh seorang *admin* dalam sebuah *sistem*. Proses ini dimulai dari *admin* yang mengakses menu statistik, kemudian berinteraksi dengan *sistem* untuk menampilkan, mengedit, dan menyimpan informasi terkait statistik. *Admin* memilih opsi untuk melihat atau mengubah informasi detail dari statistik yang ada. *Admin* memasukan atau memodifikasi data yang diperlukan pada formulir yang tersedia untuk memperbaharui informasi statistik. *Admin* memilih atau mengakses menu yang berkaitan dengan informasi statistik.



Gambar IV. 10 Activity Diagram Proyek Desa

Pada gambar 4.10 *activity* diagram menjelaskan alur kerja pengelolaan proyek yang dilakukan seorang *admin* dalam sebuah *sistem*. Proses ini dimulai dari *admin* yang mengakses menu proyek, kemudian berinteraksi dengan *sistem* untuk menampilkan, mengedit / menambah dan menyimpan informasi terkait proyek. *Admin* juga memilih opsi untuk melihat / mengubah informasi detail dari proyek yang ada, atau menambahkan proyek baru. *Admin* memasukkan atau memodifikasi data yang diperlukan pada formulir yang tersedia untuk memperbaharui informasi proyek. *Sistem* menampilkan formulir yang harus diisi atau memodifikasi oleh *admin* untuk memperbaharui data proyek.



Gambar IV. 11 Activity Diagram Galeri Desa

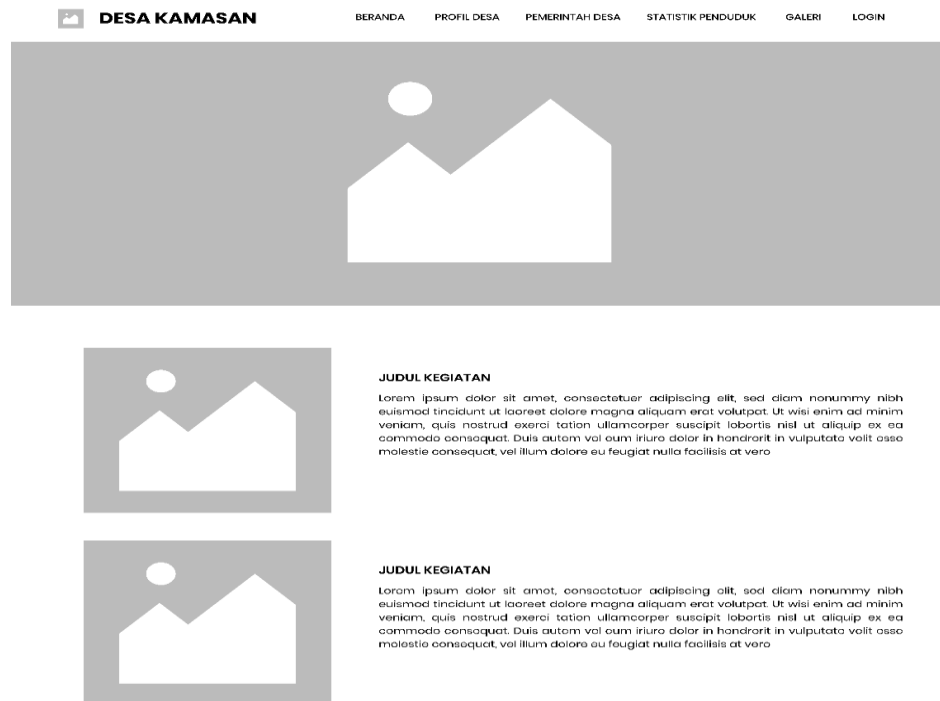
Pada gambar 4.11 *activity* diagram Galeri Desa Kamasan menunjukkan tahapan aktivitas yang dilakukan oleh *admin* dalam mengelola data informasi galeri berupa gambar yang ada di Desa Kamasan. *Admin* dapat *update* berupa edit, tambah dan hapus *project*.

3. Wireframe

Wireframe yang dibuat kali ini di buat untuk memberikan gambaran kasar dari tampilan aplikasi yang akan di buat nanti yang dimana fokus utama wireframe adalah pada susunan elemen, struktur halaman, dan navigasi, sehingga memudahkan untuk memberikan umpan balik dan membuat perubahan sebelum langkah selanjutnya dalam proses

aplikasi. Berikut ini wireframe yang digunakan dalam perancangan *Company Profile* Desa Kamasan.


1. Tampilan *Company Profile* Desa Kamasan



Gambar IV. 12 *Wireframe Company Profil Desa*

Pada tampilan depan *Company Profile* Desa Kamasan, terdapat gambar utama Desa Kamasan kemudian dibagian bawah terdapat informasi kegiatan-kegiatan yang di lakukan di Desa Kamasan. Terdapat 6 menu yang terdapat pada bagian atas website diantaranya Beranda, Profile Desa, Pemerintahan Desa, Statistik Desa, Galeri Desa dan Login (untuk admin). Ada beberapa submenu dalam website *Company Profile* Desa Kamasan antara lain Sejarah Desa Kamasan, Potensi Desa dan Batas Wilayah yang ada pada menu Profil Desa, ke ada submenu Visi dan Misi yang ada pada menu Pemerintahan Desa. wireframe ini menampilkan rancangan antarmuka untuk halaman beranda website Desa Kamasan. Area ini dapat digunakan untuk menampilkan informasi lebih lanjut tentang Desa Kamasan.

2. Login



Gambar IV. 13 Wireframe Login Desa

Pada menu login terdapat tulisan login, kemudian terdapat input form *username* dan *password*, kemudian terdapat tombol *login*.

Setelah penulis sudah mengisi username dan password, maka penulis lalu klik login nanti akan masuk ke halaman dashboard.

3. Dashboard



Gambar IV. 14 Wireframe Dashboard Desa

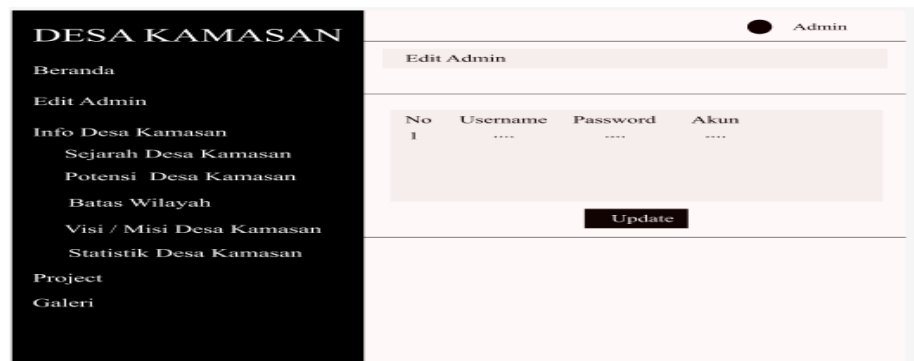
Pada menu Dashboard adalah tampilan halaman utama pada system. Di sebelah kiri terdapat beberapa menu yang dapat

dikelola oleh admin. Dan di sebelah kanan terdapat tampilan dari setiap menu yang akan dikelola oleh admin.

Terletak pada kiri atas dengan latar belakang hitam putih terdapat navigasi berisikan:

- a. Beranda : untuk kembali ke halaman utama
- b. Edit admin: untuk mengedit informasi admin
- c. Info Desa Kamasan : untuk menampilkan informasi terkait desa
- d. Proyek : untuk mengelola atau melihat proyek yang terkait
- e. Galeri : untuk mengakses atau mengelola galeri.

4. Edit Admin

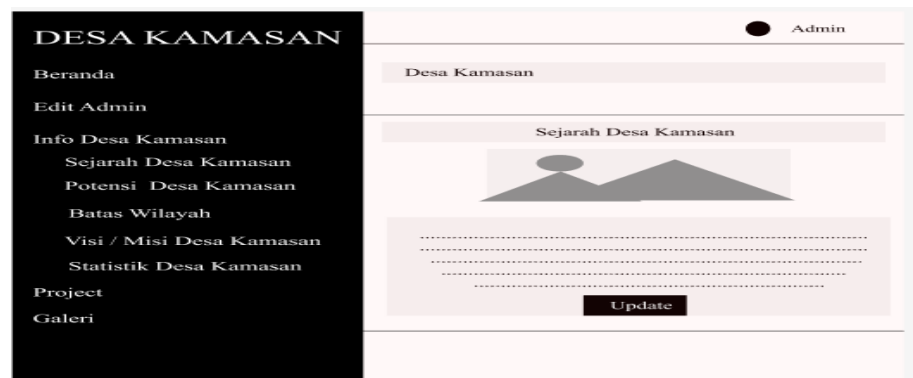


Gambar IV. 15 Wireframe Edit Admin

Pada menu *Edit Admin* akan ada tampilan dari data admin yang terdaftar pada system. Menu *edit admin* di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa admin sedang mengakses menu tersebut.

Halaman “*edit admin*” ini kemungkinan besar merupakan bagian dari sistem administrasi, mungkin untuk desa kamasan. Halaman ini dirancang untuk memungkinkan pengguna dengan hak akses administrator untuk mengelola data pengguna lain.

5. Sejarah Desa



Gambar IV. 16 Wireframe Sejarah Desa

Menu Sejarah Desa Kamasan merupakan submenu dari menu Info Desa Kamasan. Menu Sejarah Desa Kamasan di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa admin sedang mengakses menu tersebut.

Desa Kamasan adalah sebuah desa yang kaya akan Sejarah dan budaya. Terletak di [nama daerah], desa ini memiliki potensi alam yang luar biasa dan masyarakat yang ramah. Sejarah Desa Kamasan tidak terlepas dari tokoh [Ocin Kosasih], seorang [Sesepuh Kamasan] yang berjasa dalam membangun dan mengembangkan desa ini.

Batas wilayah Desa Kamasan meliputi [Taraju, Tanjung, Sindang Panon, Kiangroke], dengan luas wilayah mencapai [1.27] Kilometer persegi.

Visi dari Desa Kamasan adalah menjadi desa yang mandiri, berdaya saing, dan berwawasan lingkungan. Misi desa ini adalah meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui pembangunan di berbagai bidang.

Statistik Desa Kamasan mencatat jumlah penduduk sebanyak [14.447] Jiwa, dengan mayoritas bermata pencaharian sebagai [Guru, Karyawan, Wiraswasta, Pelukis, dll].

6. Potensi Desa Kamasan



Gambar IV. 17 Wireframe Potensi Desa

Menu Potensi Desa Kamasan merupakan submenu dari menu Info Desa Kamasan. Menu Potensi Desa Kamasan di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa admin sedang mengakses menu tersebut. Pada bagian potensi ini tampak nya dirancang untuk menyajikan informasi mengenai potensi yang dimiliki oleh desa kamasan. Analisis elemen pada bagian "Potensi Desa". Tampilan antarmuka website Desa Kamasan ini menampilkan desain yang bersih dan minimalis. Pada bagian header, terdapat nama "DESA KAMASAN" di sisi kiri dan ikon lingkaran kecil berwarna hitam serta menu "Admin" di sisi kanan. Di bagian tengah, terdapat judul "potensi desa" dengan dua subjudul "Statistik" di atas dan sebuah gambar placeholder berbentuk gunung di bawah nya. Terdapat juga teks lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh isi, dan sebuah tombol "Update" berwarna abu-abu di bagian bawah. Desain keseluruhan website ini menekankan pada kesederhanaan dan kemudahan navigasi bagi pengguna nya.

Gambar diatas menampilkan wireframe atau rancangan antarmuka (UI) dari sebuah situs web atau aplikasi yang berfokus pada informasi dan potensi desa, yaitu desa kamasan.

7. Batas Wilayah



Gambar IV. 18 Wireframe Batas Wilayah Desa

Menu Batas Wilayah Desa Kamasan merupakan submenu dari menu Info Desa Kamasan. Menu Batas Wilayah Desa Kamasan di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa *admin* sedang mengakses menu tersebut.

Pada bagian “Batas Wilayah” ini tampak nya dirancang untuk menyajikan informasi mengenai batas-batas wilayah desa kamasan.

- a. Judul : “Batas wilayah” secara jelas menunjukkan bahwa bagian ini berfokus pada informasi mengenai batas-batas geografi desa tersebut.
- b. Teks Deskripsi : dibawah ikon gambar terdapat sebuah paragraph teks yang berisi placehorider lorem ipsum. Yang menandakan bahwa pada bagian ini seharusnya terdapat teks menjelaskan tentang batas-batas wilayah desa kamasan.

Gambar diatas menampilkan wireframe atau rancangan antarmuka (*UI*) dari sebuah situs *web* atau aplikasi yang berfokus pada informasi dan potensi desa, yaitu desa kamasan.

8. Visi dan Misi

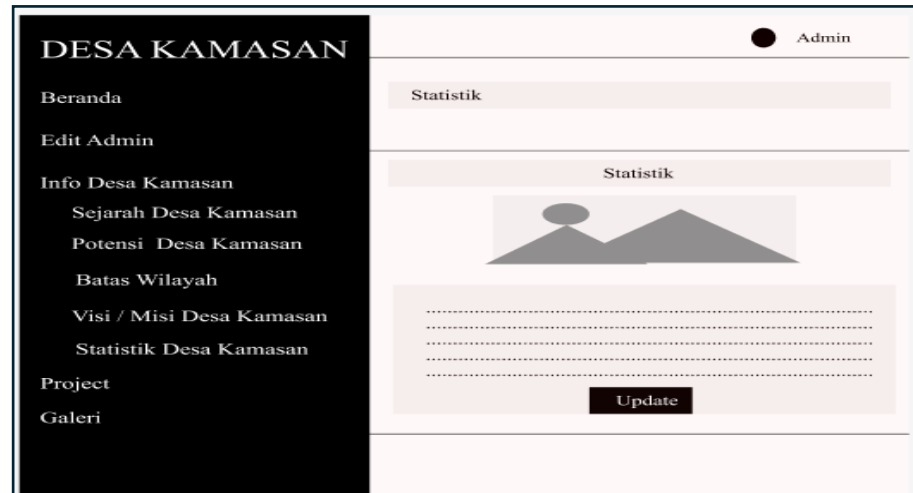


Gambar IV. 19 Wireframe Visi / Misi Desa

Menu Visi dan Misi Desa Kamasan merupakan submenu dari menu Info Desa Kamasan. Menu Visi dan Misi Desa Kamasan di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa admin sedang mengakses menu tersebut.

Pada bagian “Visi misi” desa kamasan tampak nya dirancang untuk menyajikan informasi mengenai visi dan misi. Visi misi adalah suatu pernyataan yang menggambarkan tujuan jangka Panjang dan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut Bagian visi/misi pada sebuah wireframe merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam *sistem* informasi desa. dengan adanya visi/misi yang jelas, semua pihak yang terlibat dalam Pembangunan desa dapat memiliki arah yang sama dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Desain keseluruhan website ini menekankan pada kesederhanaan dan kemudahan navigasi bagi pengguna nya. Tampilan antarmuka website Desa Kamasan ini menampilkan desain yang bersih dan minimalis. Pada bagian header, terdapat nama "DESA KAMASAN" di sisi kiri dan ikon lingkaran kecil berwarna hitam serta menu "Admin" di sisi kanan.

9. Statistik

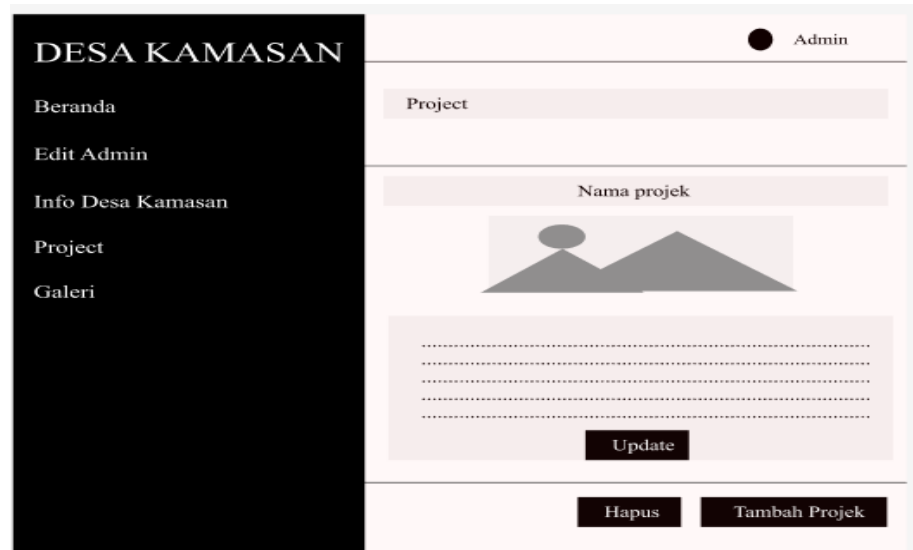


Gambar IV. 20 Wireframe Statistik Desa

Menu Statistik Desa Kamasan merupakan submenu dari menu Info Desa Kamasan. Menu Statistik Desa Kamasan di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa admin sedang `mengakses menu tersebut. Pada bagian “Statistika” ini tampak nya dirancang untuk menyajikan data statistik atau informasi kuantitatif yang mengenai desa kamasan. Meskipun teks nya masih berupa placeholder (Lorem Ipsum), penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berdasarkan elemen-elemen yang ada.

Terdapat juga teks lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh isi, dan sebuah tombol "Update" berwarna abu-abu di bagian bawah. Desain keseluruhan website ini menekankan pada kesederhanaan dan kemudahan navigasi bagi pengguna nya. Di bagian tengah, terdapat Judul "Statistik" dengan dua subjudul "Statistik" di atas dan sebuah gambar placeholder berbentuk gunung di bawah nya.

10. Project

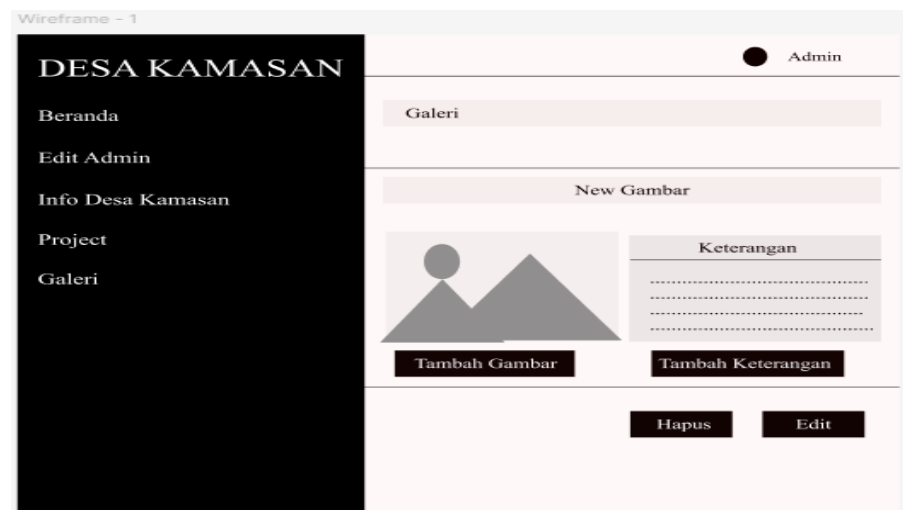


Gambar IV. 21 Wireframe Projek Desa

Pada menu *Project* akan menampilkan *project-project* yang terdapat di Desa Kamasan. Menu *Project* di sebelah kiri akan berbeda warna nya untuk menandakan bahwa *admin* sedang mengakses menu tersebut.

Pada bagian *wireframe* proyek digunakan untuk mencatat semua proyek yang sedang dimulai atau sudah selesai. Dokumentasi pada proyek bisa berfungsi sebagai suatu foto tanda kegiatan proyek yang ada di desa kamasan, misalnya kegiatan posyandu, kerja bakti dan lainnya. Pengolahan proyek digunakan untuk mengelola suatu informasi terkait proyek seperti nama proyek, misalnya nama kegiatan proyek nya kerja bakti di Cisangkuy kamasan dengan deskripsi citarum harum dilakukan tanggal 12 Agustus 2024 selesai dan di input sebagai suatu laporan dan di upload ke web dashboard tersebut oleh admin operator desa yang Mengendalikan situs web desa kamasan.

11. Galeri



Gambar IV. 22 Wireframe Galeri Desa

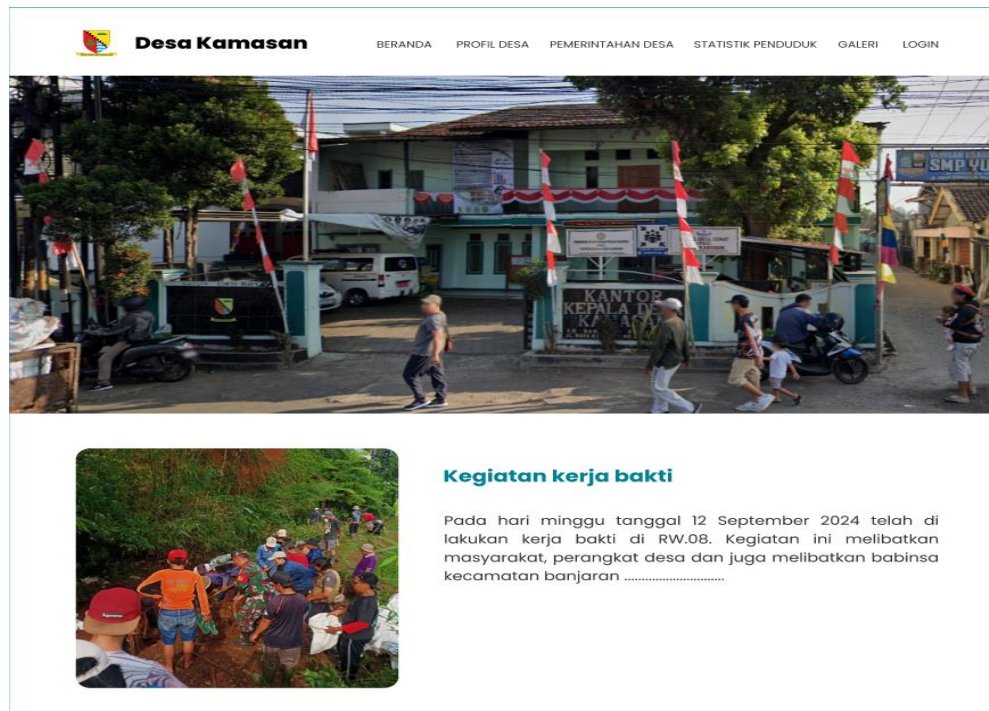
Pada menu Galeri akan menampilkan Gambar yang terdapat di Desa Kamasan. Menu Galeri di sebelah kiri akan berbeda warnanya untuk menandakan bahwa admin sedang mengakses menu tersebut.

pada bagian “galeri” ini tampak nya digunakan untuk menyimpan suatu foto-foto Dokumentasi mengenai kegiatan yang dilakukan di luar atau di dalam desa, lalu setelah itu foto tersebut bisa di upload ke dashboard dengan klik edit dan tambahkan foto yang akan dimasukkan ke situs web.

4. Desain Antarmuka

Pada perancangan Desa Kamasan berbasis web ini memiliki desain antarmuka yang diantaranya desain antarmuka tampilan website company profile desa, login, beranda, edit admin, info desa kamasan, project, galeri. Desain antarmuka pada web ini mengedepankan kesederhanaan dan kemudahan navigasi. Tata letak-nya terbagi menjadi tiga bagian yaitu header, sidebar, dan konten utama.

1. Desain Website Company Profile Desa Kamasan

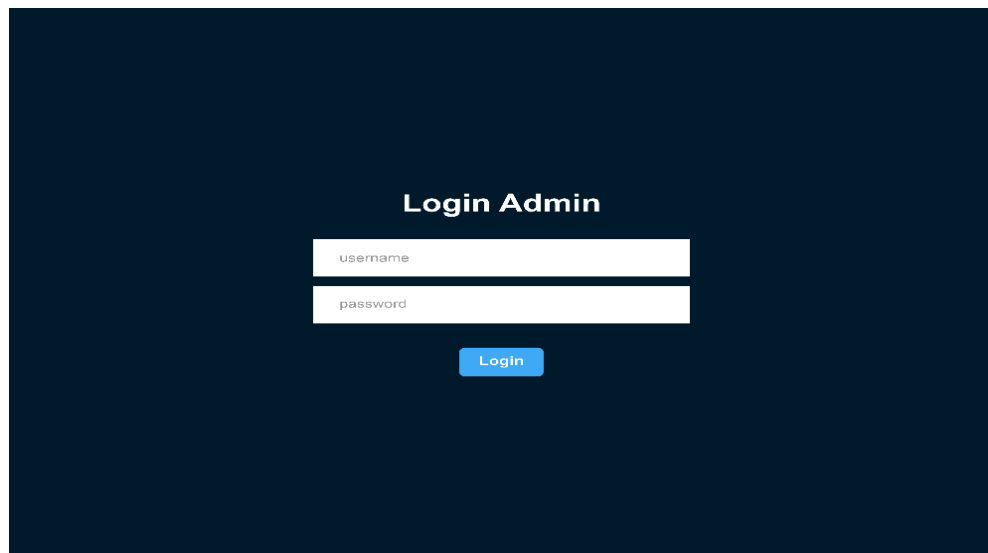


Gambar IV. 23 Desain *Company* Profil Desa

Pada website *company profile* desa Kamasan akan menampilkan informasi-informasi yang berkenaan dengan desa Kamasan, seperti pada menu beranda merupakan halaman utama dari website akan menampilkan project atau kegiatan-kegiatan yang ada di desa Kamasan, kemudian pada menu profile desa akan menampilkan 3 submenu diantaranya menu Sejarah desa, potensi desa dan batas wilayah. Menu Sejarah desa akan menampilkan informasi mengenai Sejarah desa kamasan, kemudian menu potensi desa akan menampilkan potensi apa saja yang ada di desa kamasan, kemudian menu batas wilayah akan menampilkan batas wilayah desa kamasan. Selanjutnya pada menu pemerintahan desa akan menampilkan submenu visi dan misi. Kemudian pada menu statistik penduduk akan menampilkan informasi mengenai data-data penduduk di wilayah desa Kamasan, kemudian pada menu galeri akan menampilkan foto-foto dari kegiatan yang ada di desa Kamasan.

Setiap informasi yang ada pada website company profile desa Kamasan dapat di update oleh admin pada system yang dikelola oleh admin.

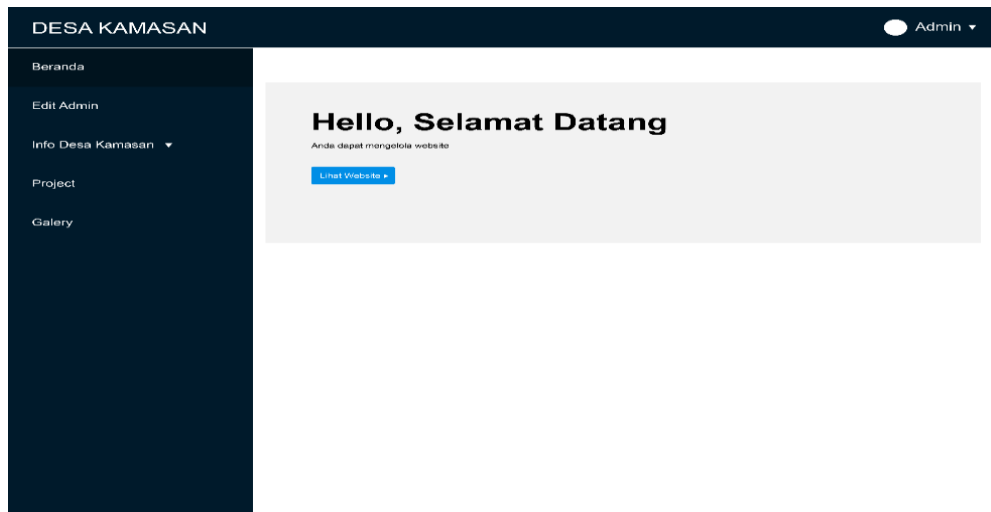
2. Desain Logo



Gambar IV. 24 Desain *Logo* Desa

Menu *login* adalah menu pertama yang akan tampil Ketika admin mengakses system. *Admin* di haruskan menginputkan *username* dan *password* kemudian akan memvalidasi apakah data *username* dan *password* yang di input terdaftar atau tidak. Apabila *username* dan *password* yang di input benar, maka *admin* akan memasuki halaman beranda pada system sedangkan apabila *username* dan *password* yang di input salah maka akan muncul pemberitahuan bahwa *username* atau *password* salah. Pada gambar diatas menampilkan antarmuka login admin dengan desain yang minimalis dan modern. Latar belakang di dominasi warna Biru tua dengan akses warna yang lebih terang pada beberapa elemen. Dengan tulisan “Desain Logo” dengan jenis huruf sans-serif yang modern dan sederhana. Warna tulisan nya putih, kontras dengan latar belakang biru tua, sehingga mudah dibaca.

3. Desain Menu Beranda



Gambar IV. 25 Desain Beranda Desa

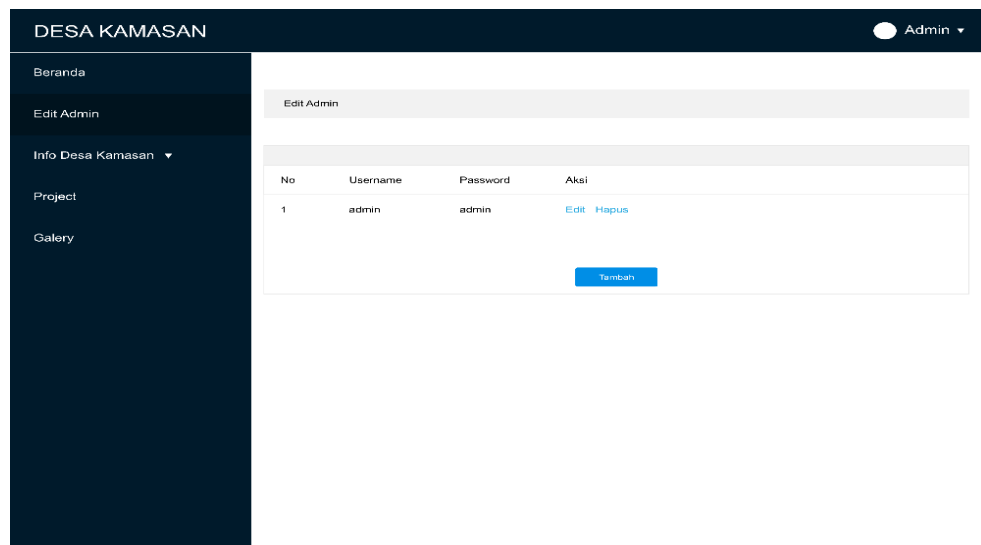
Menu beranda merupakan menu utama Ketika admin sukses melakukan login. Pada menu ini admin bisa mengakses website company profile dengan menekan tombol lihat website.

Judul “Desa Kamasan” merupakan Judul utama yang secara jelas menunjukkan bahwa halaman tersebut adalah bagian dari sistem informasi Desa Kamasan. Terdapat menu navigasi pada sebelah kiri pada beberapa item diantaranya:

- a. Beranda yang dimana halaman aktif ini menunjukkan bahwa pengguna sedang berada di halaman beranda.
- b. Edit admin kemungkinan digunakan untuk mengelola suatu data administrator atau pengguna dengan hak akses khusus.

Gambar diatas menampilkan sebuah halaman web yang menampilkan desain antarmuka (*UI*) dari sebuah situs web. Desain-nya bersih dan minimalis, dengan fokus pada navigasi dari konten. Pada kiri terdapat logo atau nama situs web, dalam hal ini “DESA KAMASAN”, dengan jenis huruf tebal berwarna putih. Dan pada kanan menu dropdown dengan label “Admin”, menunjukkan area administrative dari situs web.

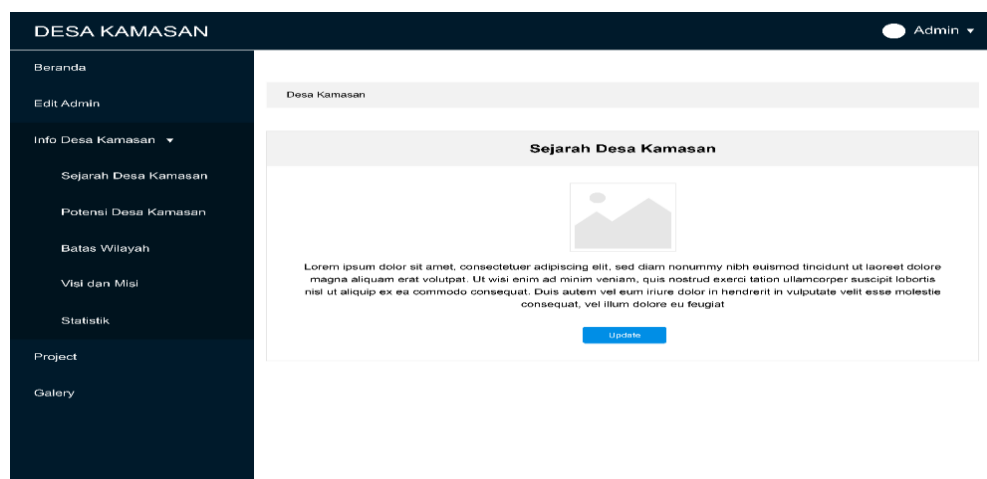
4. Desain Menu Edit *Admin*



Gambar IV. 26 Desain Edit *Admin*

Pada menu ini admin dapat melakukan update data berupa tambah, hapus dan edit data admin.

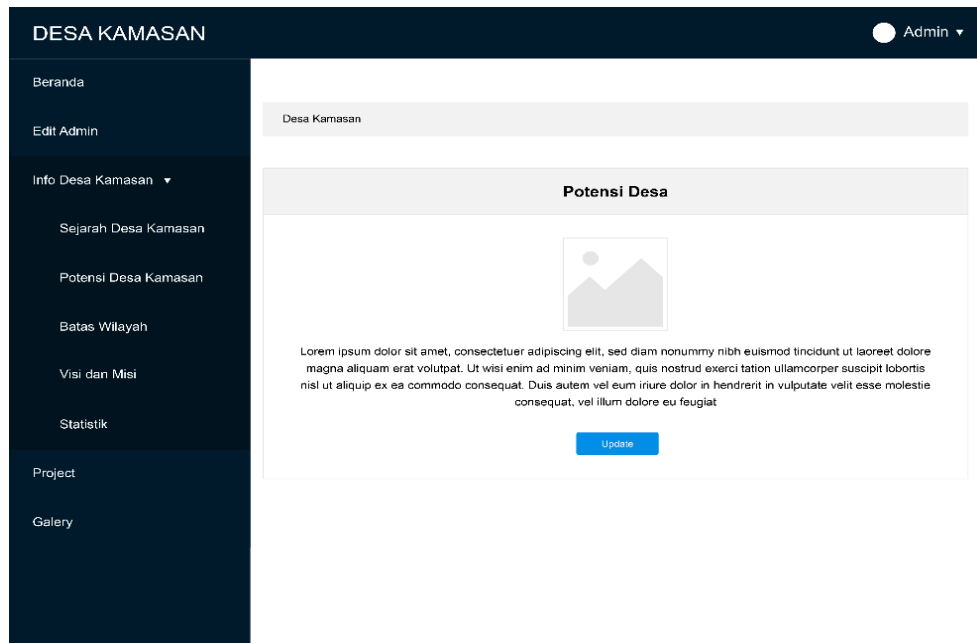
5. Desain menu Sejarah



Gambar IV. 27 Desain Sejarah Desa

Pada menu ini *admin* dapat melakukan *update* data Sejarah desa kamasan. Admin dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website.

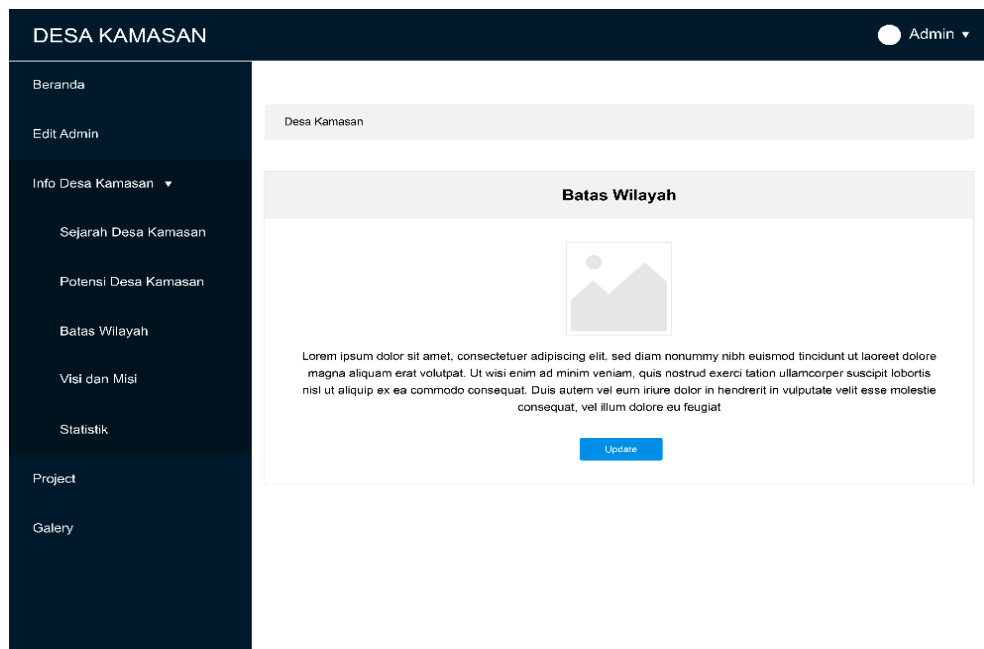
6. Desain Potensi Desa



Gambar IV. 28 Desain Potensi Desa

Pada menu ini admin dapat melakukan *update* data Potensi desa kamasan. *Admin* dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website. Menu “potensi Desa” kemudahan besar dirancang untuk menampilkan informasi dengan menyajikan data atau informasi terkait potensi yang dimiliki oleh Desa Kamasan. Potensi bisa meliputi aspek, seperti potensi sumber daya alam, Manusia, ekonomi, wisata, dan potensi yang lainnya. Kemungkinan informasi desa kamasan yang ditampilkan adalah potensi sumber daya alam, misalnya adanya sumber air yang melimpah, tanah yang subur atau keberadaan hutan. Konten utama halaman di fokuskan pada sebuah informasi “Potensi Desa”, dengan gambar placeholder yang menandai area visual utama, diikuti oleh tulisan lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh deskripsi potensi desa. sebuah tombol “*update*” berwarna biru terletak dibawah teks, memberikan opsi untuk menyimpan perubahan.

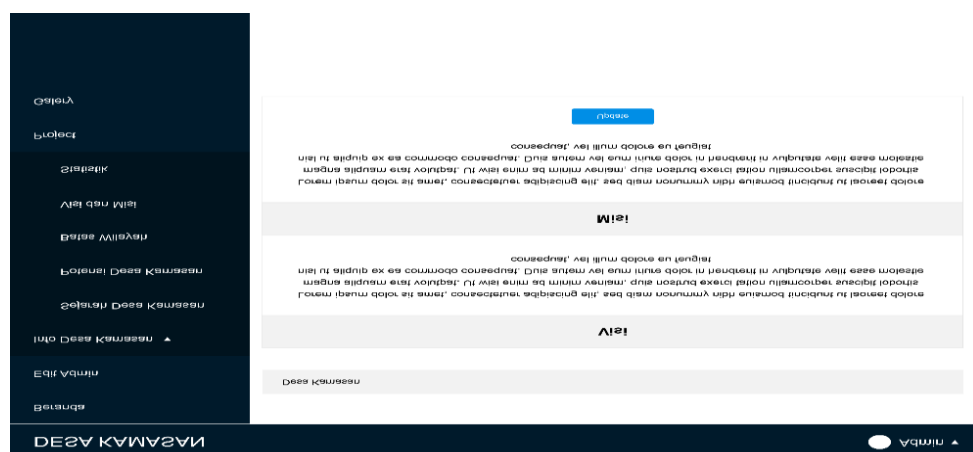
7. Desain Batas Wilayah



Gambar IV. 29 Desain Batas Wilayah Desa

Pada menu ini *admin* dapat melakukan update data Batas Wilayah desa kamasan. *Admin* dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website.

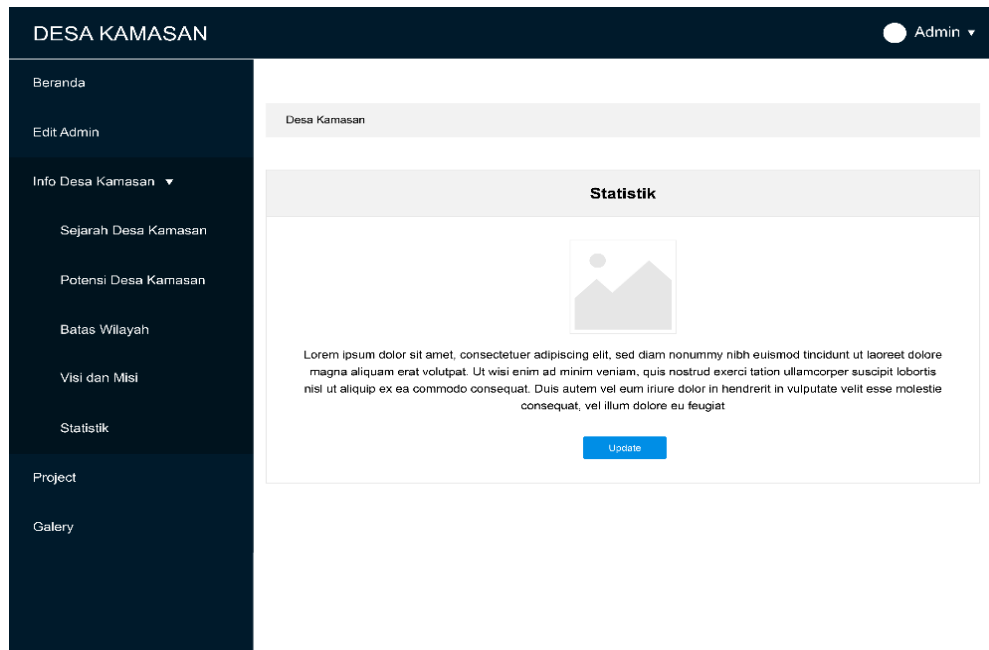
8. Desain Visi Misi



Gambar IV. 30 Desain Visi / Misi Desa

Pada menu ini admin dapat melakukan update data Visi dan Misi desa kamasan. Admin dapat mengganti text untuk di tampilkan di website.

9. Desain Statistik



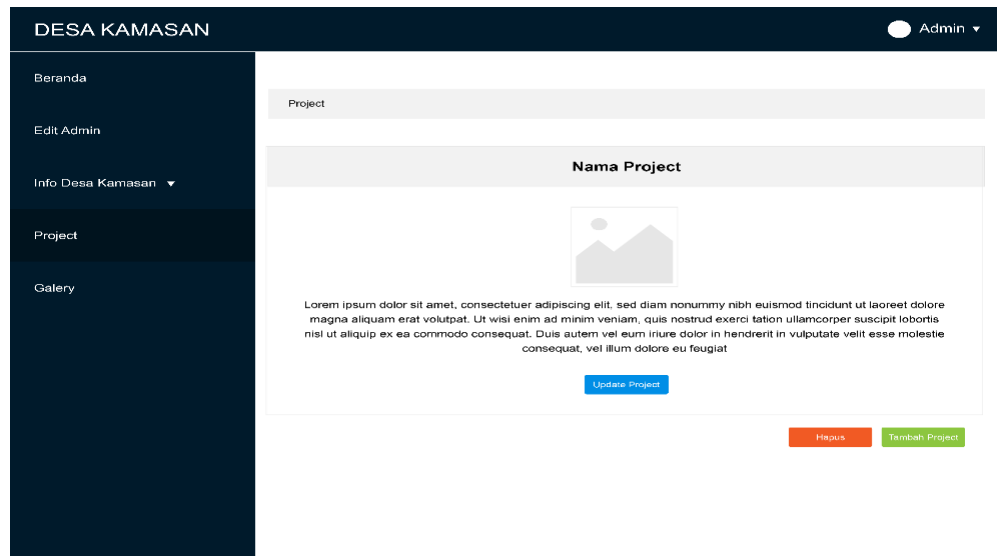
Gambar IV. 31 Desain Statistik Desa

Pada menu ini admin dapat melakukan update data Statistik desa kamasan. Admin dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website.

Pada menu desain bagian “Statistika” ini tampak nya dirancang untuk menyajikan data statistik atau informasi kuantitatif yang mengenai desa kamasan. Meskipun teks nya masih berupa placeholder (Lorem Ipsum), penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berdasarkan elemen-elemen yang ada. tulisan lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh deskripsi statistik desa. sebuah tombol “*update*” berwarna biru terletak dibawah teks, memberikan opsi untuk menyimpan perubahan. Desain keseluruhan lama ini menekankan pada kesederhanaan dan fungsional.

tulisan lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh deskripsi potensi desa. sebuah tombol “*update*” berwarna biru terletak dibawah teks, memberikan opsi untuk menyimpan perubahan.

10. Desain menu Project

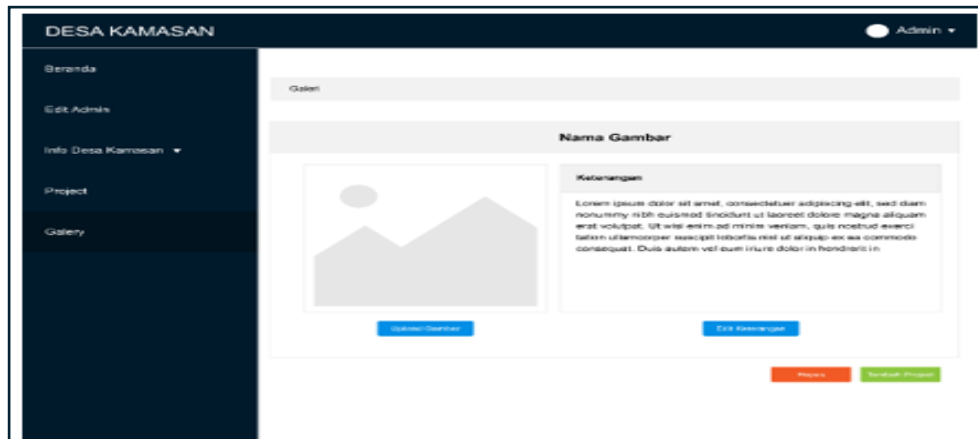


Gambar IV. 32 Desain Proyek Desa

Pada menu ini *admin* dapat melakukan *update* data *Project* ataupun kegiatan-kegiatan yang ada di desa kamasan. *Admin* dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website. Selain itu admin juga dapat menambahkan project baru pada menu ini.

desain menu proyek digunakan untuk mencatat semua proyek yang sedang dimulai atau sudah selesai. Dokumentasi pada proyek bisa berfungsi sebagai suatu foto tanda kegiatan proyek yang ada di desa kamasan, misalnya kegiatan posyandu, kerja bakti dan lainnya. Pengolahan proyek digunakan untuk mengelola suatu informasi terkait proyek seperti nama proyek, misalnya nama kegiatan proyek nya posyandu kamasan dilakukan tanggal 08 Agustus 2024, selesai dan di input sebagai sebuah laporan dan juga di upload ke dashboard tersebut oleh admin operator desa yang Mengendalikan situs web desa kamasan. tulisan lorem ipsum yang berfungsi sebagai contoh deskripsi proyek desa. sebuah tombol "*update*" berwarna biru terletak dibawah teks, memberikan opsi untuk menyimpan perubahan. Desain keseluruhan lama ini menekankan pada kesederhanaan dan fungsional.

11. Desain menu Galeri



Gambar IV. 33 Desain Galeri Desa

Pada menu ini *admin* dapat melakukan *update* data galeri desa kamasan. *Admin* dapat mengganti text maupun foto untuk di tampilkan di website. Selain itu *admin* dapat menambahkan foto baru pada menu ini.

IV.4 Pelaporan Hasil Kerja Praktik

Proses Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktik di Desa Kamasan, salah satu tugas dalam kerja praktik ini adalah terlibat dalam berbagai aktivitas yang ada di Desa Kamasan serta merancang website company profile desa Kamasan dengan tujuan untuk memudahkan Masyarakat dalam mengetahui berbagai informasi mengenai desa Kamasan. Pelaporan hasil kerja praktik ini dilakukan dengan memperlihatkan hasil dari kerja praktik yaitu berupa perancangan Company Profile Desa Kamasan berbasis web, pelaporan hasil kerja praktik juga dilakukan dengan pembuatan laporan kerja praktik.

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan

Berdasarkan kerja yang telah dilaksanakan di Desa Kamasan selama 5 minggu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja praktik di Desa Kamasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. **Pemahaman dan Peningkatan Keterampilan**
Mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana situasi di dunia kerja. Selain itu, keterampilan teknis seperti penggunaan computer, Teknik komunikasi dsb meningkat secara signifikan melalui praktik langsung.
2. **Penerapan Ilmu Teori ke Lapangan**
Ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dapat diterapkan dalam lingkungan kerja nyata. Contohnya, desain website dan dasar pembuatan website berhasil diimplementasikan dalam proyek Perancangan Company Profile Berbasis Web.
3. **Pengalaman Kerja di Dunia Industri**
Mahasiswa mendapatkan pengalaman berharga mengenai dinamika dunia kerja, termasuk manajemen waktu, kerja tim, dan komunikasi profesional. Hal ini menjadi bekal penting untuk menghadapi tantangan di dunia kerja setelah lulus kuliah.

Dengan selesainya kerja praktik ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih siap menghadapi dunia kerja dan mampu mengembangkan potensi diri di masa mendatang.

V.1.2 Saran Pelaksanaan KP

1. Untuk Desa Kamasan
 - a. Disarankan untuk terus memberikan bimbingan dan pelatihan kepada mahasiswa kerja praktik, sehingga mereka lebih optimal dalam memahami dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan
 - b. Menyediakan akses yang lebih luas terhadap data, alat, atau sumber daya yang dibutuhkan untuk mendukung pekerjaan mahasiswa.
2. Untuk Perguruan Tinggi
 - a. Meningkatkan kerja sama dengan Kepala desa kamasan untuk memastikan penempatan kerja praktik sesuai dengan bidang studi mahasiswa.
3. Untuk Mahasiswa
 - a. Sebaik nya mahasiswa mempersiapkan diri dengan mempelajari lebih dalam mengenai teknologi atau metode yang relavan dengan desa tujuan kerja praktik.
 - b. Memanfaatkan kesempatan kerja praktik untuk Membangun jaringan professional dan memahami tantangan dunia kerja

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, R. A., Dwi Hestiani, M., Suciati, D., Saputra, R. A., Pratama Juniar, R., Himawan, T., Pratama, H., Sahrul, M., Alfiansyah, K., Setiabudi, D. P., Kunci, K., & Abstrak: (2022). Pengenalan Software dan Hardware Komputer Guna Meningkatkan Wawasan Teknologi Kepada Siswa/SDN Iwul 3 Kecamatan Parung Kabupaten Bogor-Jawa Barat. In *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 2). <http://pijarpemikiran.com/>
- Hartini, H., Eka Apriyanti, & Hasria Alang. (2022). Pelatihan Microsoft Office kepada Remaja di Desa Kindang. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 57–62. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.815>
- Noneng Marthiawati, Kevin Kurniawansyah, Hafiz Nugraha, & Fiqa Khairunnisa. (2024). Pelatihan Pembuatan UML (Unified Modelling Language) Menggunakan Aplikasi Draw.io Pada Prodi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Jambi. *Transformasi Masyarakat: Jurnal Inovasi Sosial Dan Pengabdian*, 1(2), 25–33. <https://doi.org/10.62383/transformasi.v1i2.109>
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). PROTOTYPE SISTEM INFORMASI BIMBINGAN DAN KONSELING MENGGUNAKAN FIGMA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Yazid Yusuf. (2024, November 25). *Apa Itu Web Browser?* Fakultas Informatika Telkom University. <https://bif.telkomuniversity.ac.id/apa-itu-web-browser/>

LAMPIRAN A

TOR (Term of Reference)

Sebelum melakukan Kerja Praktik penulis melakukan beberapa metode Penelitian yaitu diantaranya adalah obeservasi, interview, dan studi Pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktik kemudian ditentukan serta di setujui oleh instansi tempat kerja praktik, kemudian penulis dijelaskan bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus di kerjakan di lokasi kerja praktik diantaranya:

1. Membuat perancangan profil desa Berbasis Web di Desa Kamasan

Bandung, Januari 2025

Disetujui Oleh:

MOHAMMAD ANWAR SAEPUDDIN / 301210007

Peserta Kerja Praktik

Pembimbing Lapangan

M. Anwar. S

301200024

Pak Mamat Samba

LAMPIRAN B

LOG ACTIVITY

Pada bagian ini berisi log activity dengan format sebagai berikut

Minggu / Tgl	Kegiatan	Hasil
Minggu Pertama Tanggal 07-20 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none">• Survey tempat kerja praktik• Wawancara pihak desa mengenai profil Desa Kamasan	<ul style="list-style-type: none">• Menemui Kepala Desa Kamasan untuk minta ijin melakukan Kerja Praktik• Mencari informasi mengenai Sejarah Desa Kamasan• Mendapatkan data mengenai struktur organisasi, Sejarah, potensi
Minggu Kedua 20 November 2024	<ul style="list-style-type: none">• analisis mengenai kebutuhan dalam mendesain Perancangan di desa	<ul style="list-style-type: none">• namun pada minggu kedua tidak di berikan data mengenai desa oleh pegawai, karena data bersifat Privasi
Minggu ketiga 20 Desember 2024	<ul style="list-style-type: none">• melakukan kegiatan meminta data Jumlah penduduk desa	<ul style="list-style-type: none">• dengan diberikan suatu data Jumlah penduduk desa ke bagian pegawai desa bagian kader.

LAMPIRAN C

WAWANCARA

1. Apa saja potensi yang di miliki Desa Kamasan Banjaran?
2. Bagaimana berdirinya Desa Kamasan Banjaran?
3. Aplikasi apa yang digunakan untuk perancangan profil Desa Kamasan Banjaran?
4. Dari mana kemana perbatas wilayah Desa Kamasan Banjaran?
5. Apa saja Fasilitas umum yang ada di lingkungan wilayah Desa Kamasan Banjaran

Jawaban

1. Desa Kamasan Banjaran dalam potensi sumber daya alam mempunyai lahan wilayah 127.094 Ha, dengan lahan sawah 1 Ha, tidak mempunyai lahan Perkebunan, lahan pertanian tidak punya, Fasilitas umum dengan bangunan sekolah 0,21 Ha, desa kamasan juga mempunyai potensi kearifan lokal seperti kerajinan tangan, tarian, tradisi adat yang di buat oleh pemuda Karang Taruna per RW, desa kamasan juga mempunyai potensi ekonomi (UMKM) seperti memperjual kerajinan tangan misalnya membuat pot dari daur ulang sampah, melukis setiap rumah oleh pemuda Karang Taruna.
2. Sejarah tentang Desa Kamasan tidak lepas dari seorang sentral yang menjadi cikal bakal munculnya nama Kamasan yaitu Raden Jayamantri yang merupakan salah satu keturunan dari sekian banyak keturunan Prabu Siliwangi yang tidak lain Raja Pajajaran. Dan kemudian seluruh warga masyarakat Desa Kamasan menyebutkan sosok Raden Jayamantri tersebut dengan sebutan "EYANG KAMASAN." Kamasan juga dulu nya dikenal dengan nama Ngamasan karena banyak pembuatan perhiasaan emas, dan Perak.

Desa Kamasan juga tak lepas dari Sejarah Kerajaan, ada juga yaitu yang masyarakat sebut sebagai langganan banjir dari Tahun

ke Tahun. Banjir Tahun 2009-2010 di desa kamasan sampai ke kantor desa kamasan, 2010-2013 sampai ke kantor polsek banjaran dengan ketinggian dada orang dewasa.

Begitupun selain dikenal sebagai langganan banjir, desa kamasan juga dulu nya terkenal sebagai kelahiran mantan istri pertama Presiden Republik Indonesia yaitu Ir. Soekarno yakni Ibu Inggit Ganarsih. Beliau adalah merupakan tokoh Desa Kamasan Banjaran asli. (Rakyat, 2020)

3. Penulis melakukan desain perancangan profil desa berbasis web di Desa kamasan menggunakan web figma. Karena web figma mempermudah penulis dalam mendesain sambil belajar desain figma juga.
4. Per Batasan wilayah Desa Kamasan yaitu dari sebelah barat adalah Desa Tanjung dengan kecamatan Cangkuang, sebelah kulon Desa Taraju Sari masuk kecamatan Banjaran, Sebelah Timur Desa Banjaran Kulon/Sindang Panon, Sebelah Selatan Desa Kiangroke/Desa Neglasari dengan Kecamatan Banjaran. Koordinat peta wilayah 107.577522 LS/LU -7.050468 BT/BB. (Sefira, 2018)
5. Fasilitas umum yang mencangkup desa kamasan adalah
 1. Pendidikan
 - a. Pendidikan Sekolah: SDN Kamasan 01, SDN Kamasan 03, SDN, Sastra Winata, SDN Kamasan 04.
 - b. SMP / SMA: SMP Yumik Desa, SMP UMI KULSUM Banjaran, SMP Pemuda.
 2. Posyandu di setiap RW memiliki posyandu
 3. Ruko/ Toko: Pengadaan, Sembako, Alfamart, Infomart
 4. Kepemilikan BUMN: POM Bensin PertaminaDan masih banyak Fasilitas umum yang ada di sekitaran wilayah Desa Kamasan Banjaran.

LAMPIRAN D

DOKUMENTASI



Gambar Lampiran 1 Desa Kamasan Banjaran



Gambar Lampiran 2 SDN Kamasan 01



Gambar Lampiran 3 SMA Pemuda Kamasan