

ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN BERBASIS WEB

Nama Aplikasi : SINAPEN

Presented by Kelompok 1

1. Irawati
2. Rian Ramadhani
3. Vani Aulia
4. Adnan Fauji





Table Of Content



Latar Belakang



Object Penelitian



Analisis



Desain



Jadwal

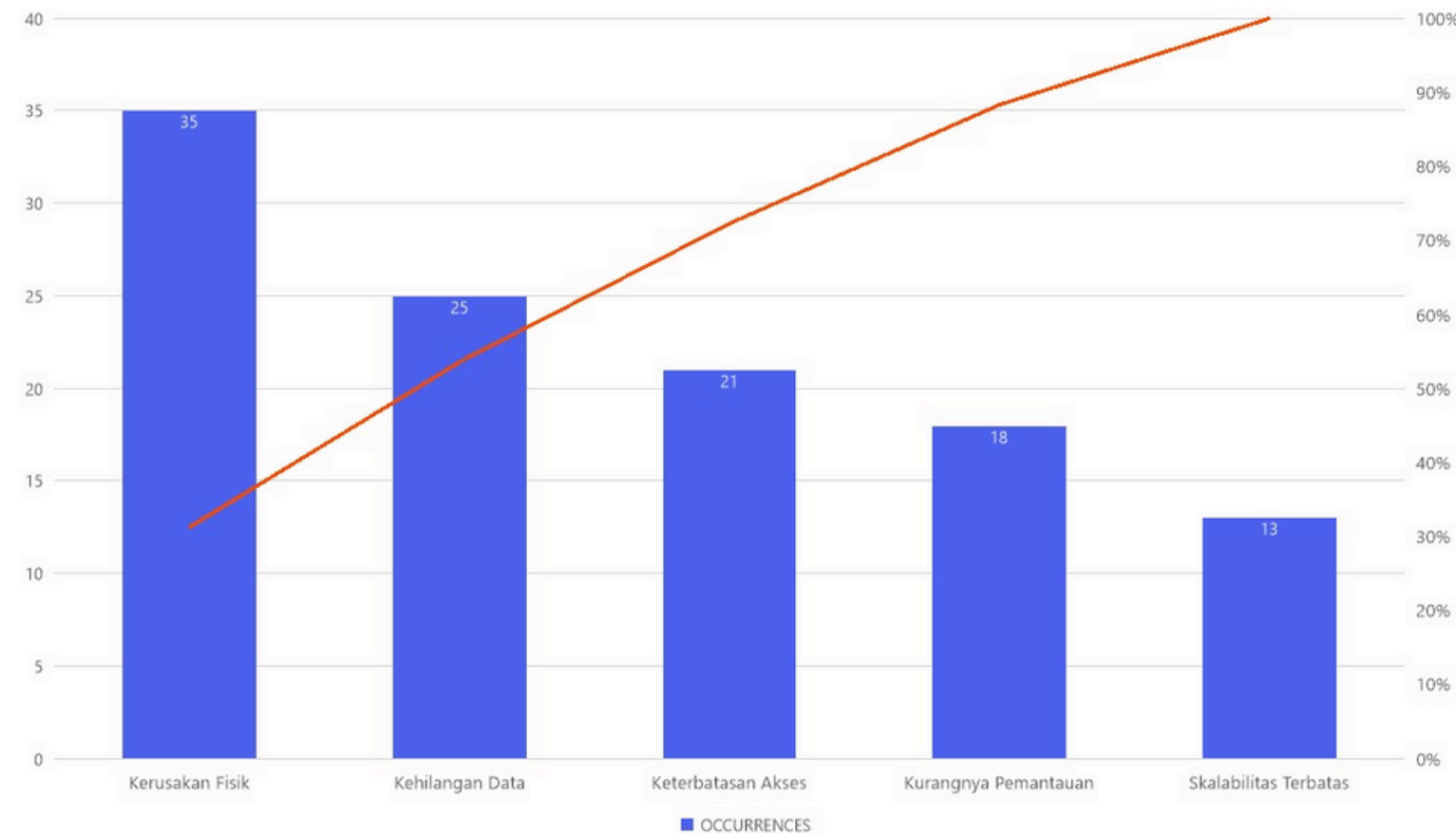


Struktur Organisasi



1. Latar Belakang

Grafik Pareto Latar Belakang Masalah Pengarsipan Data Desa



PROBLEM DATA

PROBLEM AREA	OCCURRENCES	PERCENT OF TOTAL	CUMULATIVE PERCENT
Kerusakan Fisik	35	31,25%	31,25%
Kehilangan Data	25	22,32%	53,57%
Keterbatasan Akses	21	18,75%	72,32%
Kurangnya Pemantauan	18	16,07%	88,39%
Skalabilitas Terbatas	13	11,61%	100,00%



2. Object Penelitian

Kantor Desa Kutapohaci

Kantor Desa Kutapohaci adalah salah satu instansi pemerintah yang berinteraksi secara langsung dengan masyarakat.

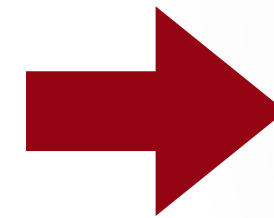
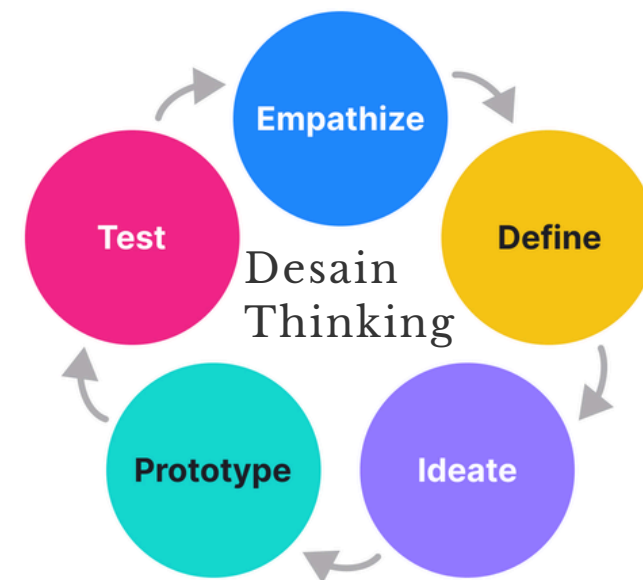
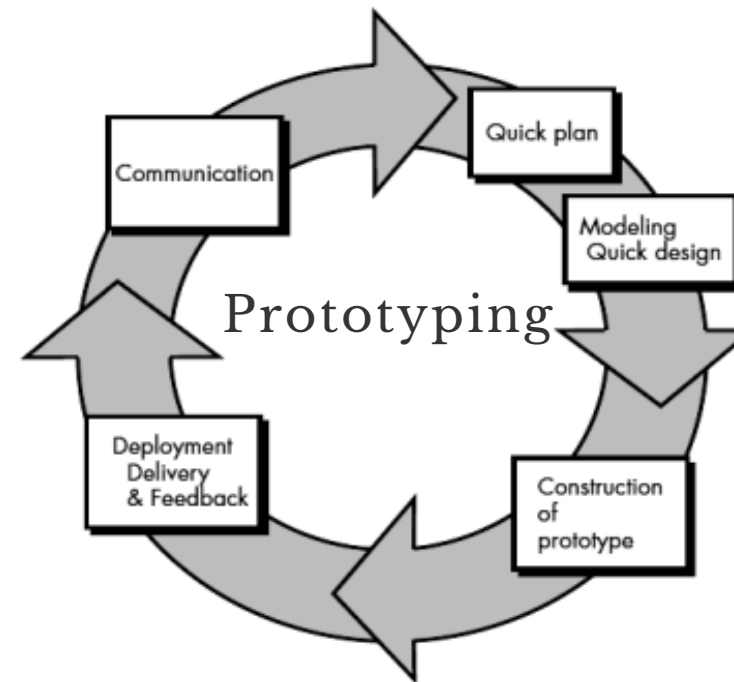
Kantor desa Kutapohaci memiliki peran yang sangat penting dalam menjalankan pemerintahan di tingkat desa.

- Sebagai Pusat Pemerintahan Desa
- Pelayanan Publik
- Pengelolaan Administrasi Desa
- Perencanaan dan Pelaksanaan Pembangunan Desa
- Fasilitasi Partisipasi Masyarakat
- Pemeliharaan Ketertiban dan Keamanan
- Pengelolaan Keuangan Desa
- Penegakan Peraturan Desa



3. Analisis

Metode Penelitian



Prototyping

Communication
Quick Plan
Modeling Quick Design
Construction & Prototyping
Dev Delevery & Feedback

Desain Thinking

Emphize
Define
Ideate
Prototype
Test

Kombinasi dua Metode Penelitian

3. Analisis



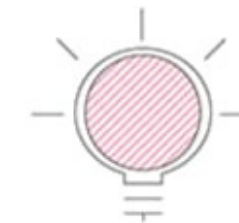
Empathize

Tahap ini melibatkan pengumpulan data langsung dari objek penelitian melalui wawancara, survei, dan observasi secara langsung, sehingga kami menemukan pemahaman mengenai permasalahan dan kebutuhan di Kantor Desa Kutapohaci.



Define

Setelah tahap empathize, kami melakukan analisa informasi yang telah kami kumpulkan dan membuat plan lebih dalam lagi terkait permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan. Seperti fitur planning, desain erd, dfd dan sebagainya.



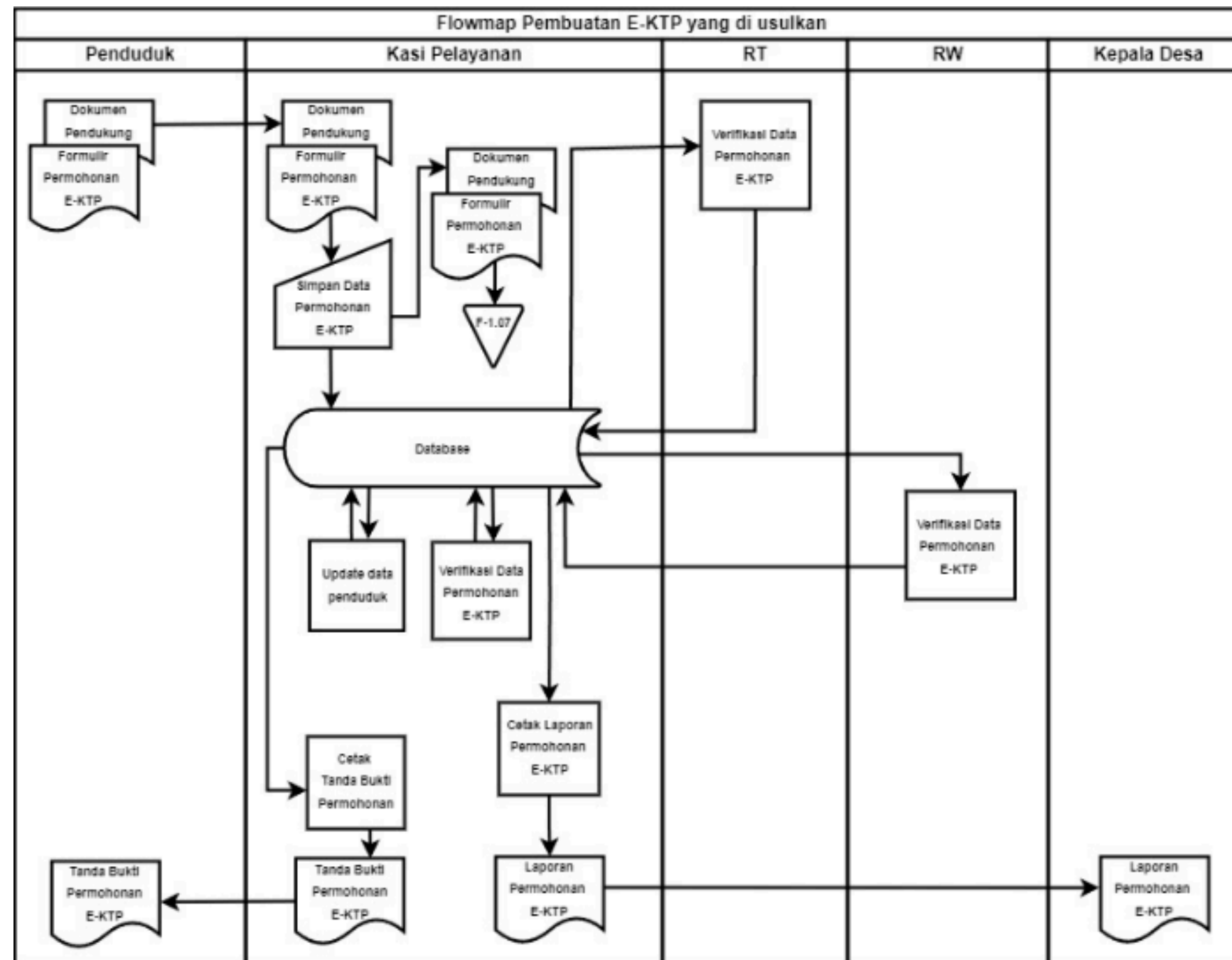
Ideate

Pada tahap ini, fokusnya menghasilkan ide tanpa membatasi kreativitas, dengan tujuan menemukan solusi yang paling efektif dan inovatif dan memasuki tahap brainstorming. Salah satu ide yang muncul yaitu pembuatan aplikasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web. Yang bertujuan untuk :

1. Meningkatkan Efisiensi dan Kecepatan Layanan
2. Mempermudah Akses oleh Masyarakat
3. Pengurangan Human Error
4. Peningkatan Transparansi dan Akuntabilitas
5. Mempermudah Pengelolaan dan Penyimpanan Data
6. Integrasi dengan Sistem Lain
7. Pengurangan Biaya Operasional
8. Dukungan Keamanan Data
9. Kemudahan dalam Pemutakhiran Data
10. Meningkatkan Partisipasi dan Kepuasan Masyarakat

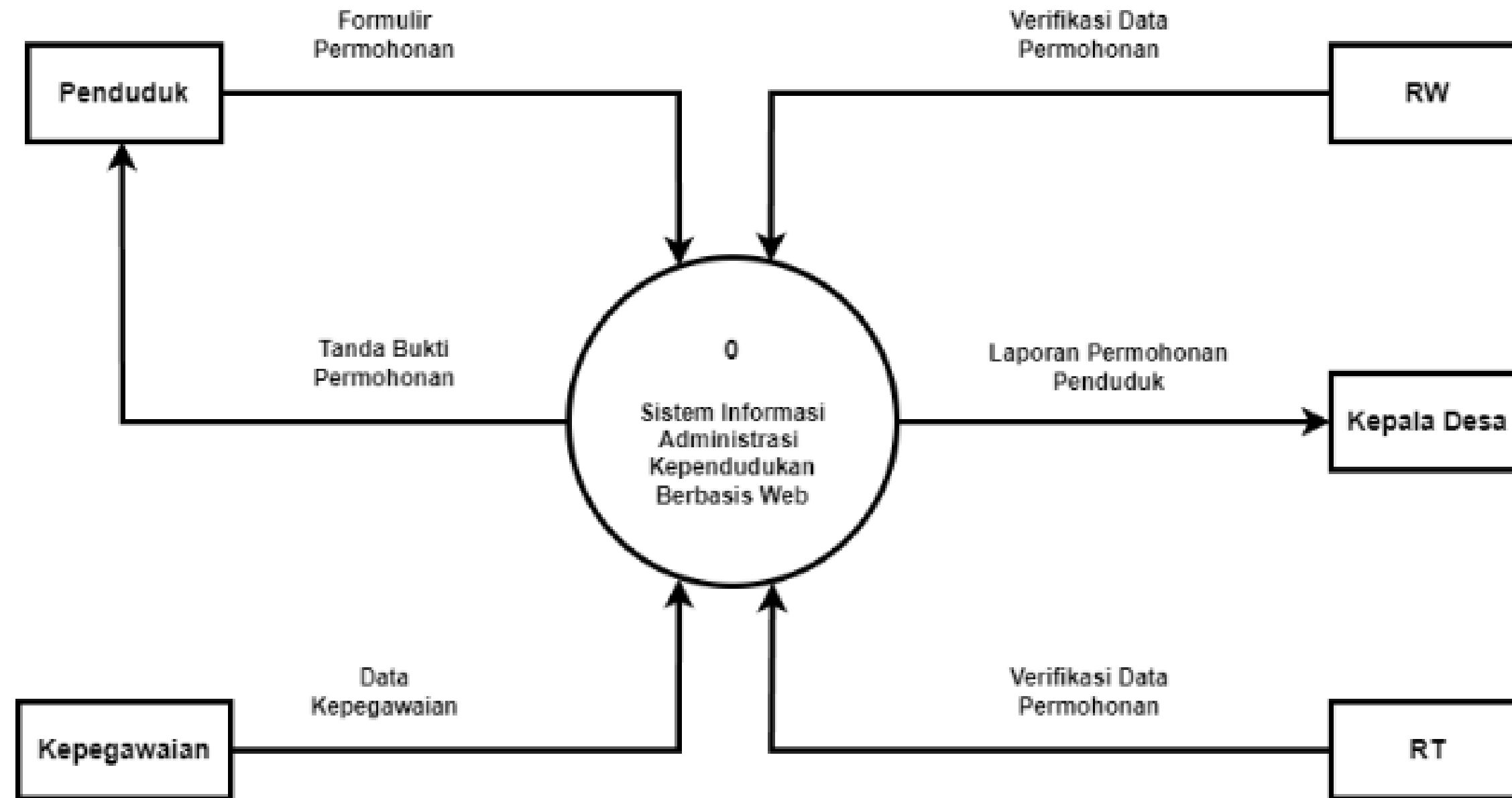
4. Desain

Flowmap



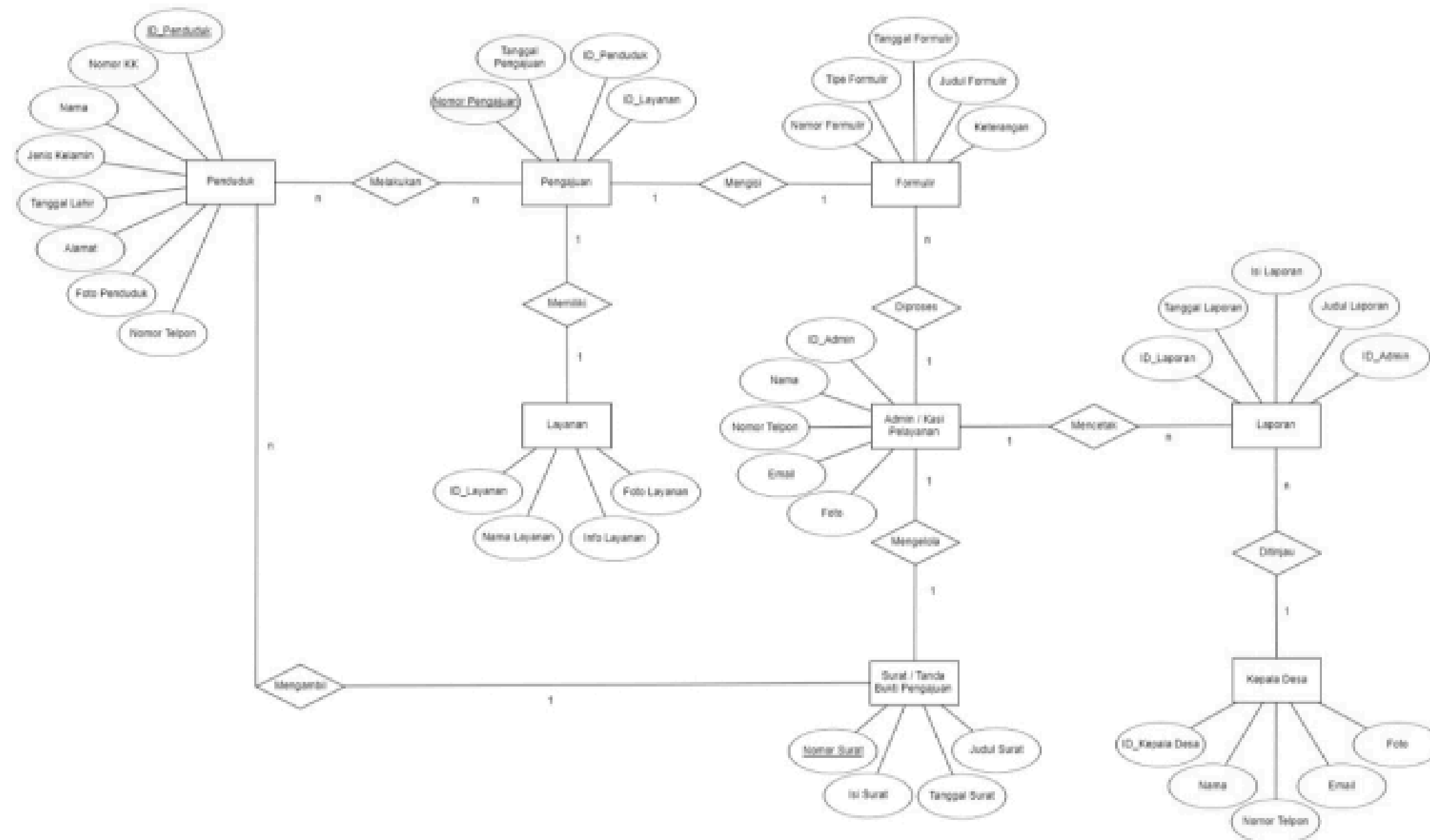
4. Desain

Diagram Conteks



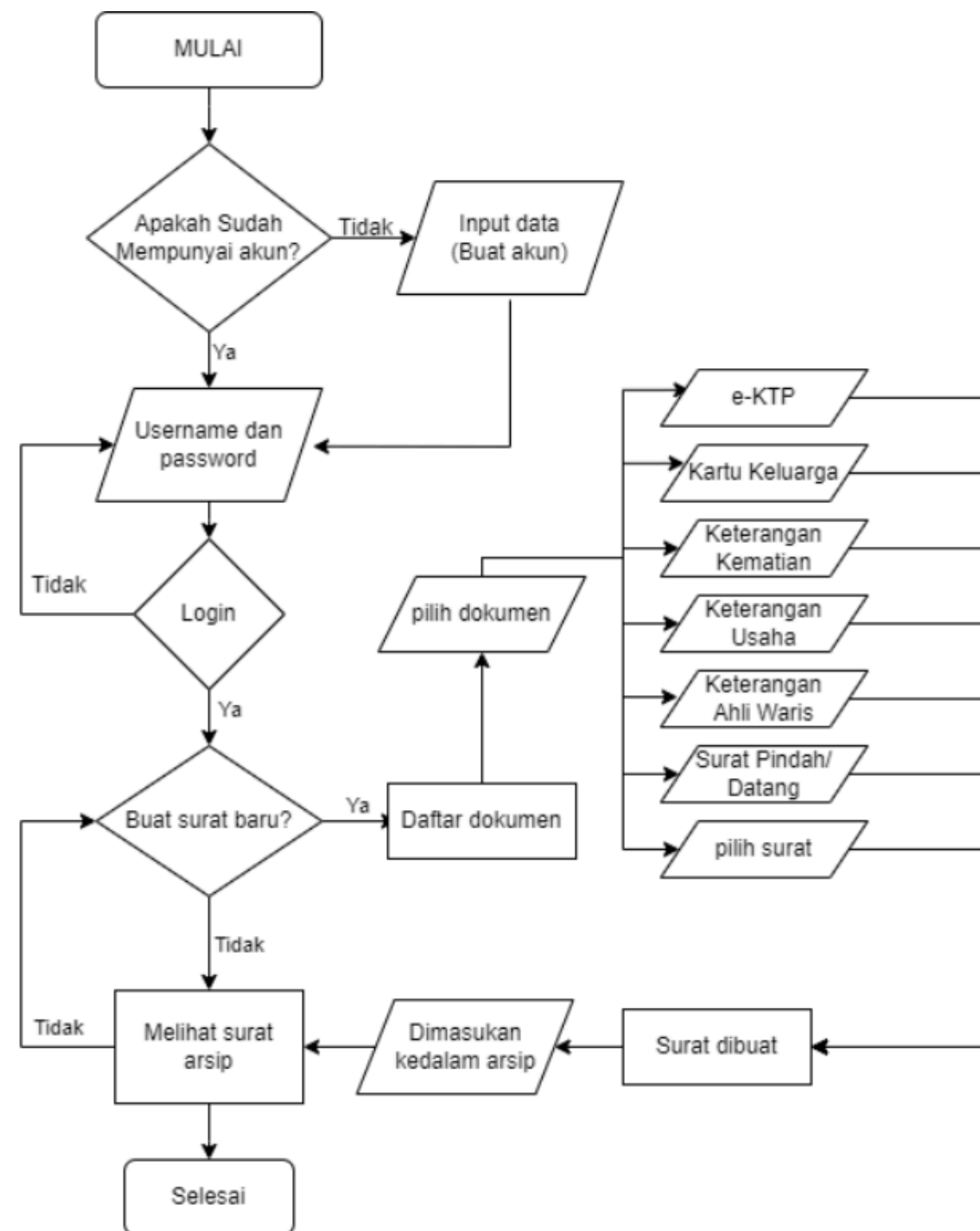
4. Desain

Entity Relationship Diagram (ERD)



4. Desain

Desain Proses



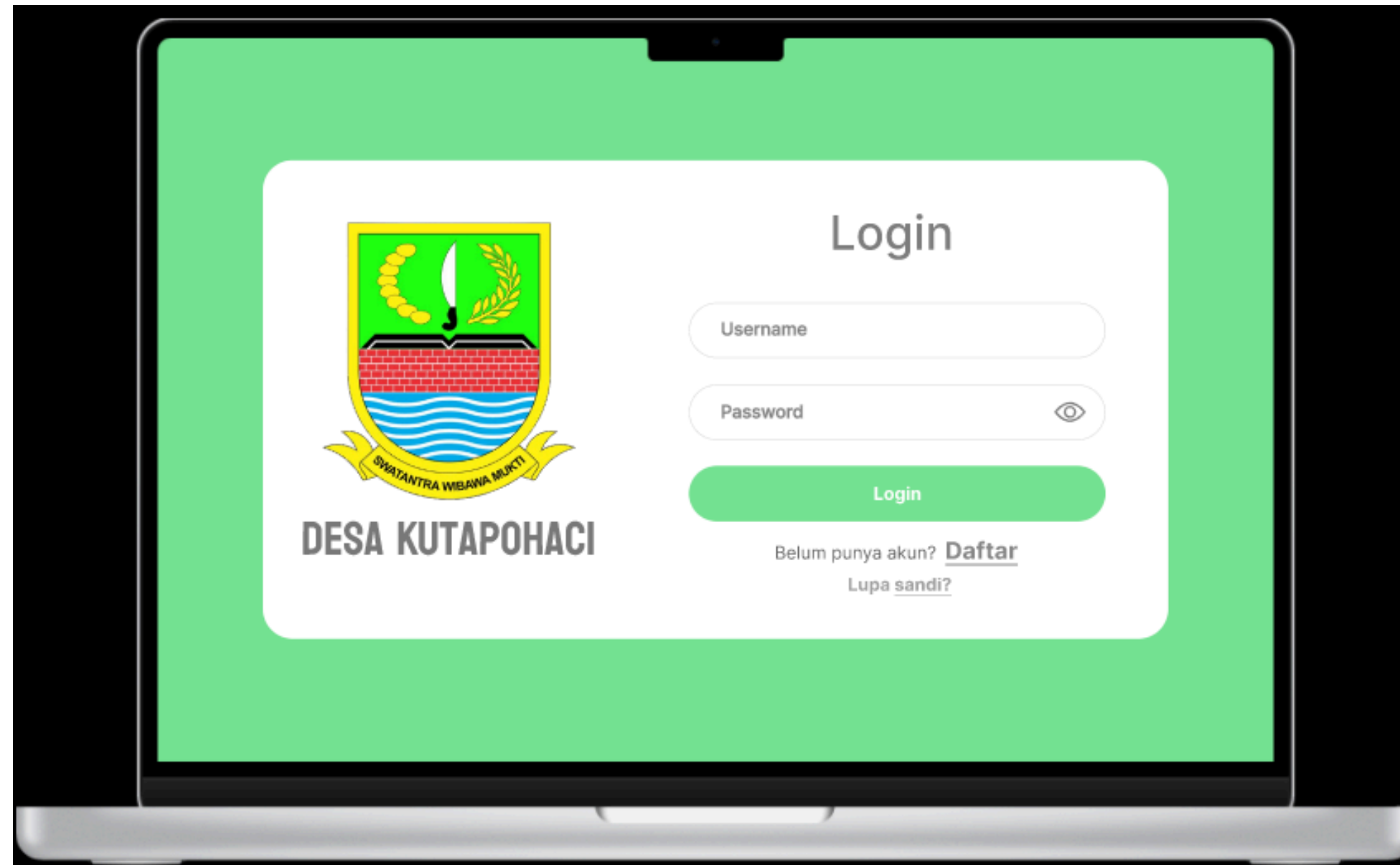
4. Desain

Desain Antar Muka



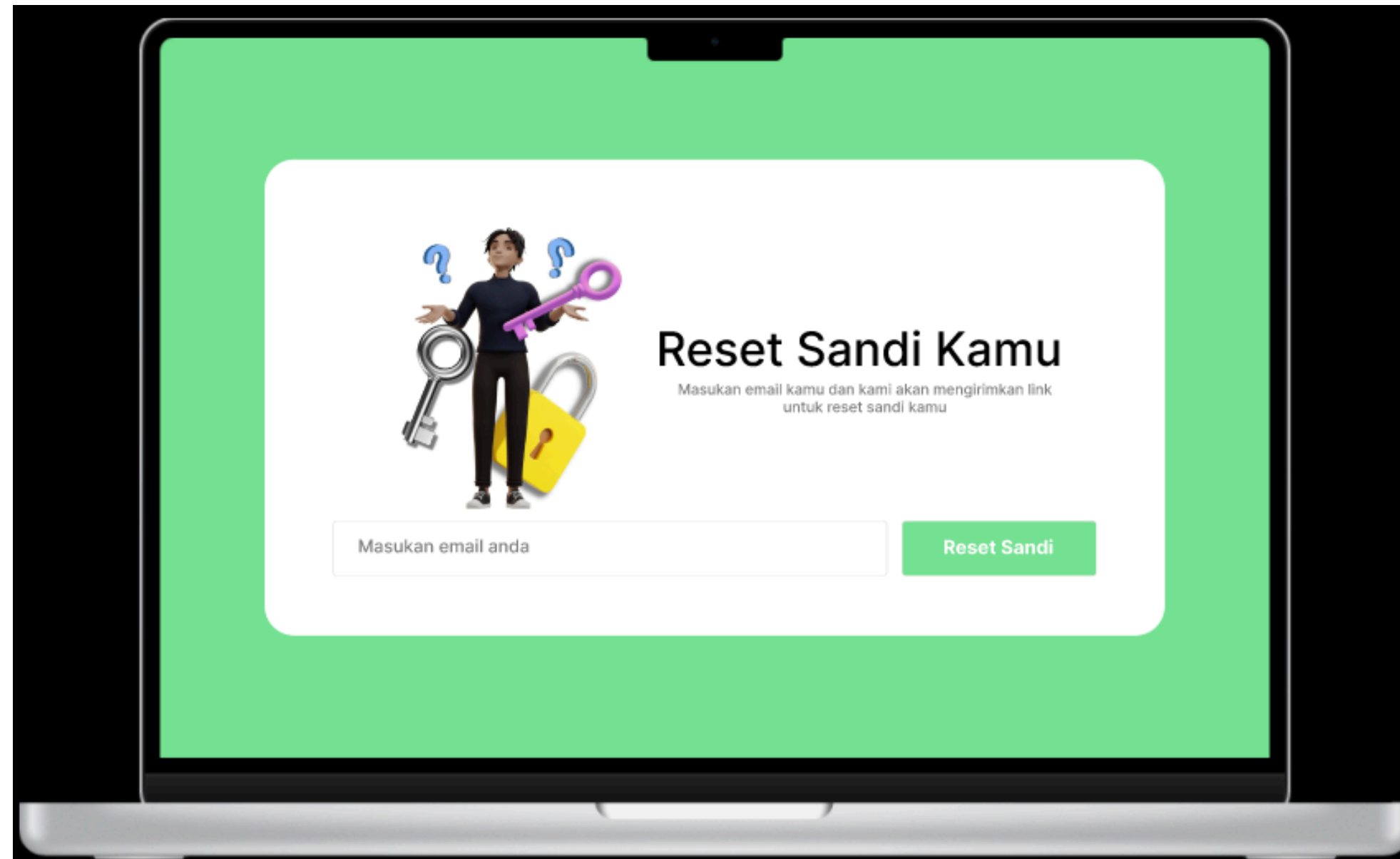
4. Desain

Desain Antar Muka



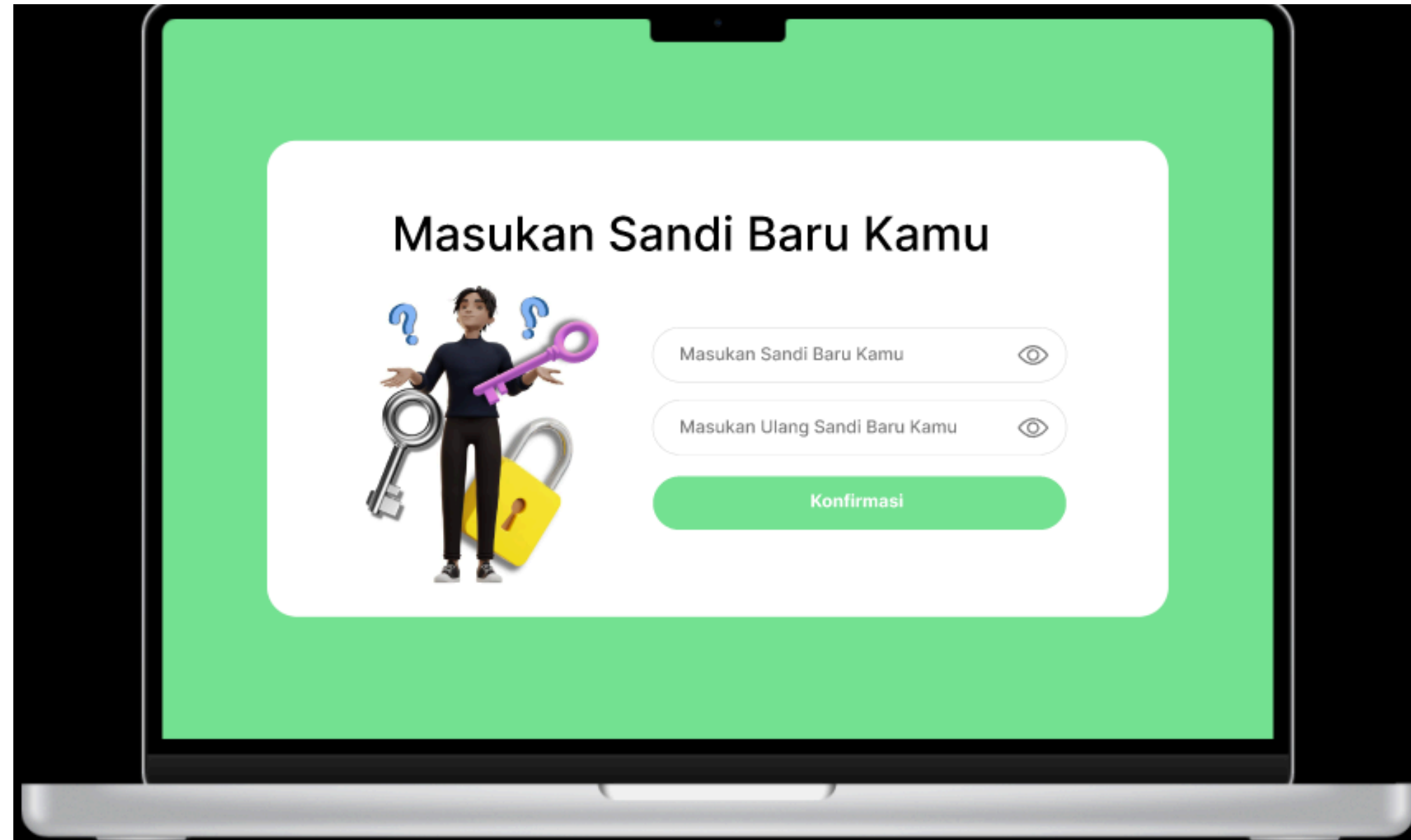
4. Desain

Desain Antar Muka



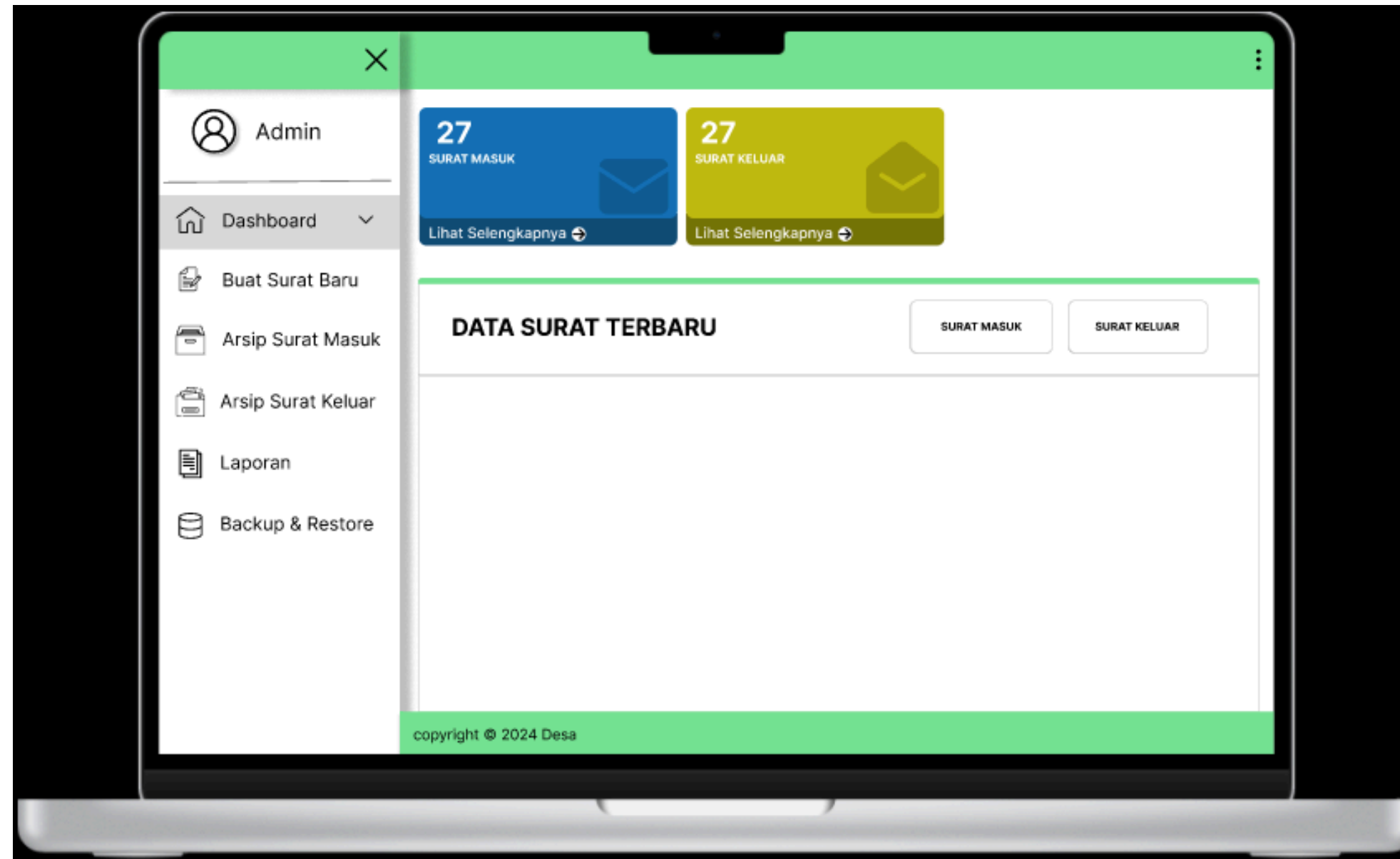
4. Desain

Desain Antar Muka



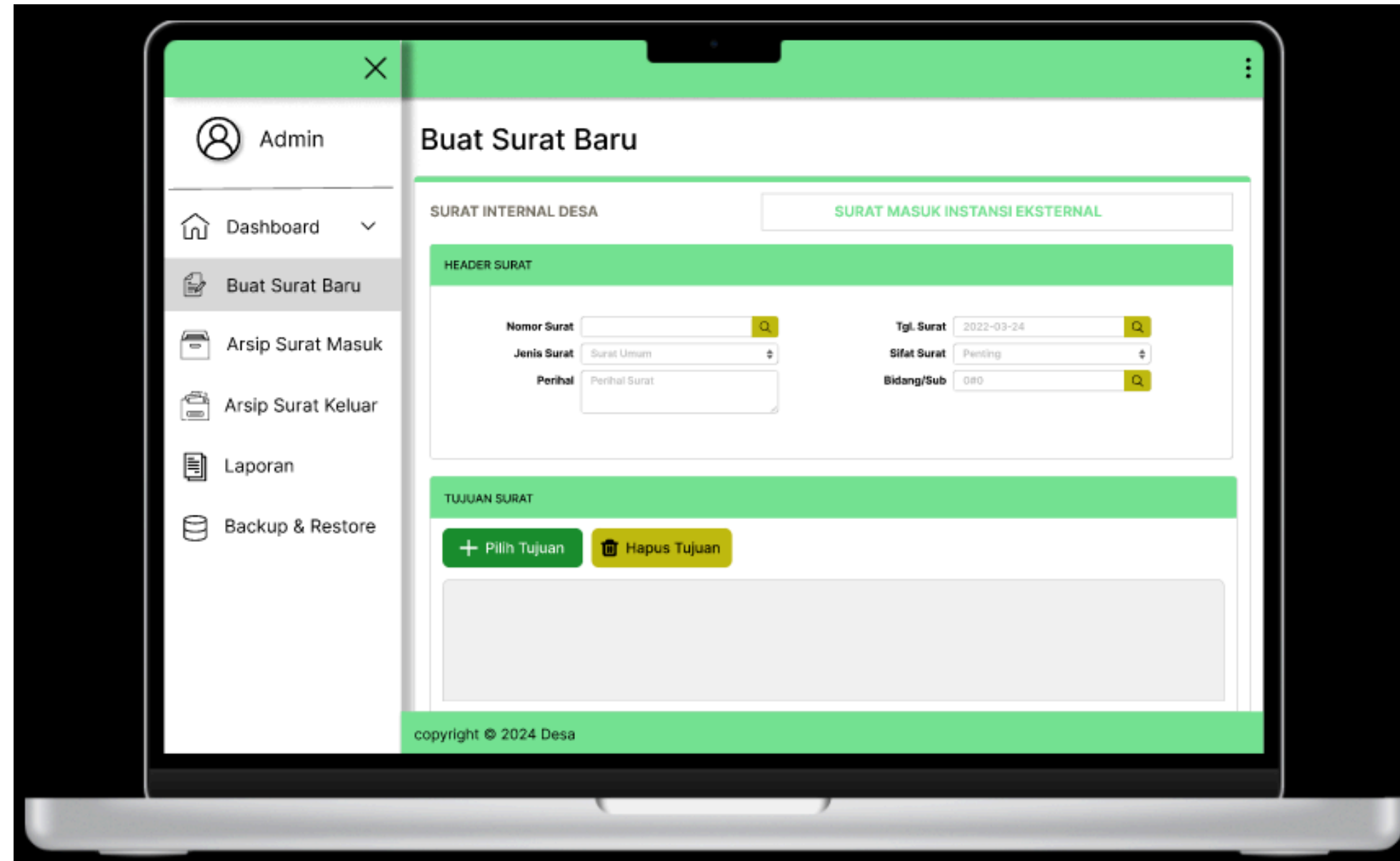
4. Desain

Desain Antar Muka



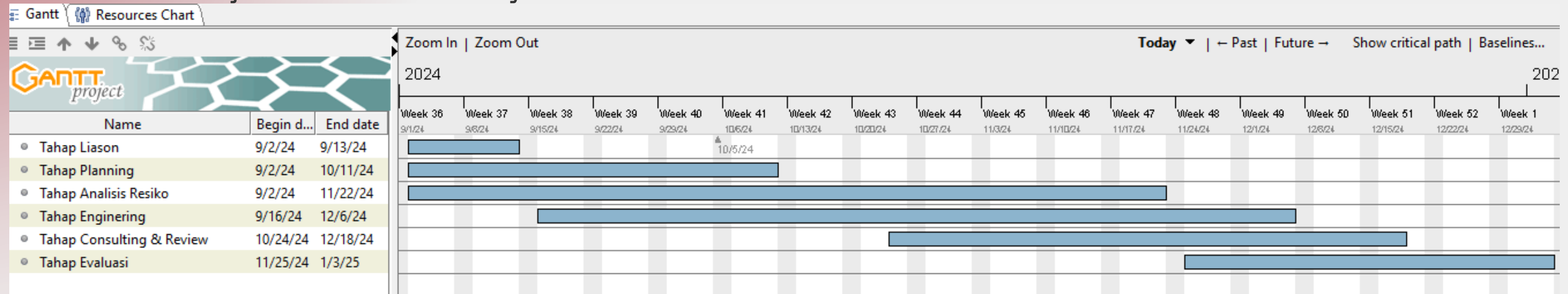
4. Desain

Desain Antar Muka

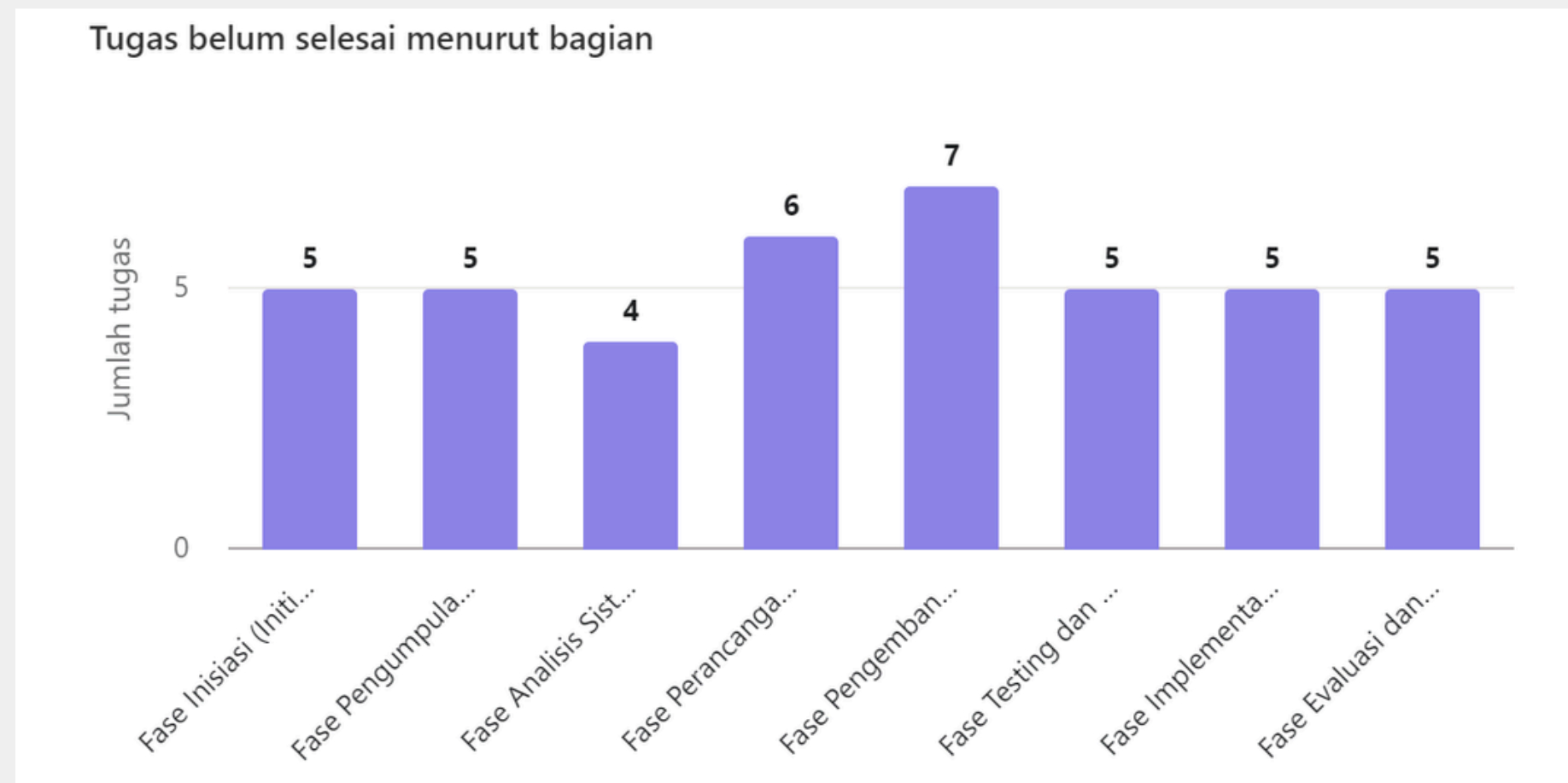


Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan proyek ini digambarkan dengan menggunakan aplikasi Ganttchart jadwal sebelumnya.

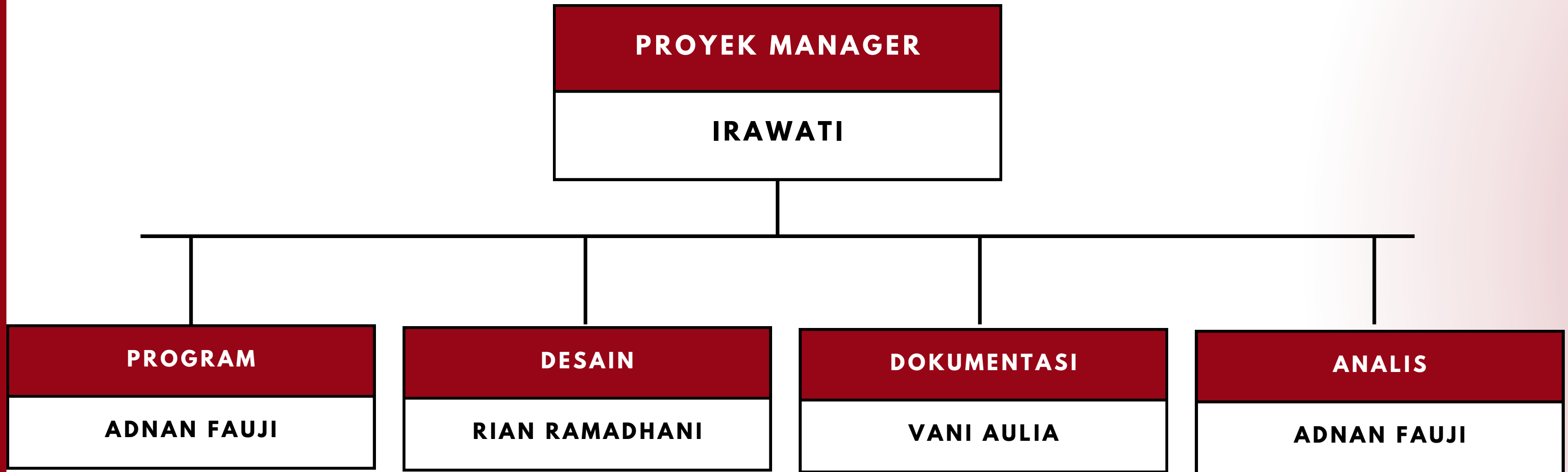


Jadwal terbaru pelaksanaan proyek ini digambarkan dengan menggunakan aplikasi ASANA.



<https://app.asana.com/0/1208615398450150/1208615411407622>

6. Struktur Organisasi



TERIMA KASIH

KELOMPOK 1

"Keberhasilan adalah milik mereka yang
berani mencoba."

