

Perancangan Media Informasi Publik Berbasis Web Sebagai Pusat Informasi
Potensi Wilayah (Studi Kasus: KIM Mutiara Kota Salatiga)



Oleh

Eko Billy Jinawi

Nim: 672015147

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga, Jawa Tengah

2019

Bab I

Pendahuluan

1.1. Pendahuluan

Keterbukaan untuk memperoleh informasi semakin hari mengalami desakan yang cukup signifikan seiring dengan tuntutan di era globalisasi saat ini, sehingga disahkannya Undang-undang Nomor 14 tahun 2008, tentang Keterbukaan Informasi Publik (K I P) dan secara efektif mulai diberlakukan pada bulan April 2010. Dalam Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik disebutkan, pada dasarnya setiap informasi publik bersifat terbuka dan dapat diakses oleh setiap pengguna informasi publik, kecuali informasi publik yang dikecualikan sebagaimana tertuang pada pasal 17 Undang-undang nomor 14 tahun 2008, hal ini tentunya sejalan dengan salah satu pilar informasi, yaitu Transparansi menuju *Clean Government* dan *Good Governance*.

Bahwa di setiap kecamatan, kota dan kabupaten perlu dibentuk Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) yang berfungsi sebagai wahana informasi dan komunikasi antara anggota KIM dengan pemerintah atau sebaliknya, sebagai mitra dialog dengan pemerintah dalam merumuskan kebijakan publik, sebagai sarana peningkatan pemberdayaan masyarakat di bidang informasi dan sebagai lembaga atau kelompok.

KIM dibentuk untuk menemukan masalah bersama mengenai diskusi anggota kelompok, mengenali cara pemecahan masalah, membuat keputusan bersama, melaksanakan keputusan dengan kerjasama dan mengembangkan jaringan informasi untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka perancangan media informasi ini di buat untuk wahana informasi masyarakat dan juga sebagai mitra dialog dengan pemerintah Pusat maupun Pemerintah Kota Salatiga.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian didapat rumusan masalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang sebuah media informasi publik berbasis *web* sebagai pusat informasi potensi wilayah KIM Mutiara Kota Salatiga ?
- b) Bagaimana mengimplementasikan media informasi publik berbasis *web* sebagai pusat informasi potensi wilayah KIM Mutiara Kota Salatiga ?
- c) Bagaimana cara kerja media informasi publik berbasis *web* sebagai pusat informasi potensi wilayah KIM Mutiara Kota Salatiga ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

- a) Tujuan Penelitian
 - Merancang Media Informasi Publik Berbasis *Web* Sebagai Pusat Informasi Potensi Wilayah KIM Mutiara Kota Salatiga.
 - Mengimplementasikan Media Informasi Publik Berbasis *Web* Sebagai Pusat Informasi Potensi Wilayah KIM Mutiara Kota Salatiga.
- b) Manfaat Penelitian
 - Untuk mengetahui peran Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Dishubkominfo Kota Salatiga.
 - Menambah referensi bagi mahasiswa yang ingin mencari judul skripsi.

1.4. Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup penelitian ini maka penulis memberikan beberapa batasan yang akan dijadikan panduan dalam melakukan penelitian.

- a) Dalam pembuatan *Website* ini hanya mencakup informasi potensi di wilayah Kelurahan Bugel.
- b) Pengisian informasi hanya bisa dilakukan oleh *admin*.
- c) Media informasi dibuat berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework codeigniter*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang skripsi yang dibuat. Sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Batasan masalah atau ruang lingkup, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang konsep-konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik perancangan yang akan dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses perancangan media informasi. Teori-teori yang berkaitan dengan topik perencanaan antara lain teori-teori, penelitian terdahulu, serta sumber lain yang berkaitan dengan sistem media informasi.

BAB 3 Metode dan Perancangan Sistem

Pada bab ini memuat tentang informasi perancangan atau uraian metode yang digunakan, urutan langkah-langkah dalam penelitian, Analisa proses dalam sistem menggunakan UML (*use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*) Analisa perancangan data fisik, analisa kebutuhan Bahasa pemrograman serta analisa perancangan sistem.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Dalam bab ini memuat hasil dari perancangan Media Informasi Publik Berbasis *Web* menggunakan Bahasa pemrograman. Dimulai dari implementasi, pengujian, dan hasil pengujian, yang disertai pembahasan dari masing-masing bagian.

BAB 5 Penutup

Bab terakhir ini memberikan kesimpulan dan saran yang merupakan ringkasan dari temuan-temuan yang diperoleh dari perancangan Media Informasi Publik Berbasis *Web*.

Bab II

Tinjauan Pustaka

2.2. Penelitian Sebelumnya

Penelitian terkait dengan sistem informasi masyarakat berbasis *Web* dilakukan oleh Iqbal Firdaus, S.Kom dan Riyanto, S.Pd, M.M (2016) dalam jurnal dengan judul “Perancangan *Website* Pemerintah Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat Dengan Metode *Waterfall*” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan potensi daerah Sragen supaya dapat disebarluaskan secara cepat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu perumusan masalah, pengumpulan data, identifikasi masalah, pengembangan sistem dengan metode *waterfall* dan hasil penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan metode *interview*, observasi, dokumentasi dan kepustakaan. Sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* atau *Systems Development Life Cycle (SDLC)* dengan tahapan-tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean dan pengujian. Hasil dari penelitian ini berhasil mengembangkan lima *prototype* dari *website* desa yaitu: Desa Bendungan, Desa Kedawung, Desa Celep, Desa Karangpelem dan Desa Wonokerso di Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen.

Penelitian terkait dengan sistem informasi masyarakat berbasis *Web* di lakukan juga oleh Suprihadi, Agustinus Fritz Wijaya dan Richard Gordon Mayopu (2016) dengan judul “Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis *Web*” penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi klaster usaha, dan mengimplementasikan kedalam teknologi *web*. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype* model. Sistem informasi diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework CodeIgniter*, dengan basis data *MySQL*. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi *e-commerce* yang memiliki fitur pengelolaan informasi profil usaha, pengembangan sumber daya dan aset anggota klaster. Sistem ini juga memanfaatkan *social plugins* yaitu *like facebook*

sebagai alat pemasaran produk. Dengan demikian, sistem informasi ini dapat dipergunakan kluster usaha sebagai toko *online*, media promosi, dan pusat data yang dapat menghasilkan informasi perkembangan klasifikasi badan usaha UMKM anggota kluster, sehingga dapat dipergunakan oleh pengurus kluster dan *stakeholders* dalam memantau perkembangan usaha para anggotanya.

Siska Mulyawaty (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas *Website* Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Pembangunan Di Desa Malasari Kabupaten Bogor” penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, analisis statistik inferensial, dan Uji Beda (T-Test). Pengumpulan data menggunakan metode survei dengan menyebarkan kuisioner kepada 40 pengakses *website* dari dua kelompok sub-populasi yaitu anggota aktif *Facebook* akun Pewarta Desa Malasari dan pengisi kolom komentar pada *website*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengakses *website* sebagian besar berusia antara 18-35 tahun, berjenis kelamin pria, memiliki pendidikan formal sarjana, bekerja sebagai wiraswasta, memiliki penghasilan antara Rp. 1 Juta – Rp. 3 Juta, dan kurang dari sekali seminggu mengakses *website* malasari.desa.id. *Website* Desa Malasari dapat efektif sebagai media penyebaran informasi pembangunan dengan memenuhi dimensi-dimensi kualitas *website*.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem merupakan rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar (Romney dan Steinbart, 2015). Sistem merupakan “serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu” (Anastasia Diana & Lilis Setiawati, 2011).

2.2.2. Penilaian Kerja

Penilaian kinerja merupakan tindakan pengukuran yang dilakukan terhadap berbagai aktivitas dalam rantai nilai yang ada pada sebuah organisasi. Hasil pengukuran tersebut digunakan sebagai umpan balik yang memberikan informasi tentang prestasi,

pelaksanaan sebuah rencana dan apa yang diperlukan organisasi dalam penyesuaian – penyesuaian dan pengendalian. Suatu sistem pengukuran kinerja sangat penting untuk mengetahui keberhasilan suatu organisasi dalam mencapai tujuannya, baik tujuan jangka panjang maupun jangka pendek seperti yang telah ditetapkan dalam suatu strategi (Kaplan dan Norton, 1996).

2.2.3. Kelompok Informasi Masyarakat (KIM)

Suatu lembaga layanan publik yang dibentuk dan dikelola dari, oleh dan untuk masyarakat yang secara khusus berorientasi pada layanan informasi dan pemberdayaan masyarakat sesuai dengan kebutuhannya.

2.2.4. Framework *CodeIgniter*

CodeIgniter pertama kali diperkenalkan 28 februari 2006. *CodeIgniter* sendiri merupakan sebuah *framework* dengan model *MVC (model, view, controller)* yang bersifat *open source*.

Menurut Hakim (2010) *CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi *web* berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua *code* program dari awal.

2.2.5. *MySQL*

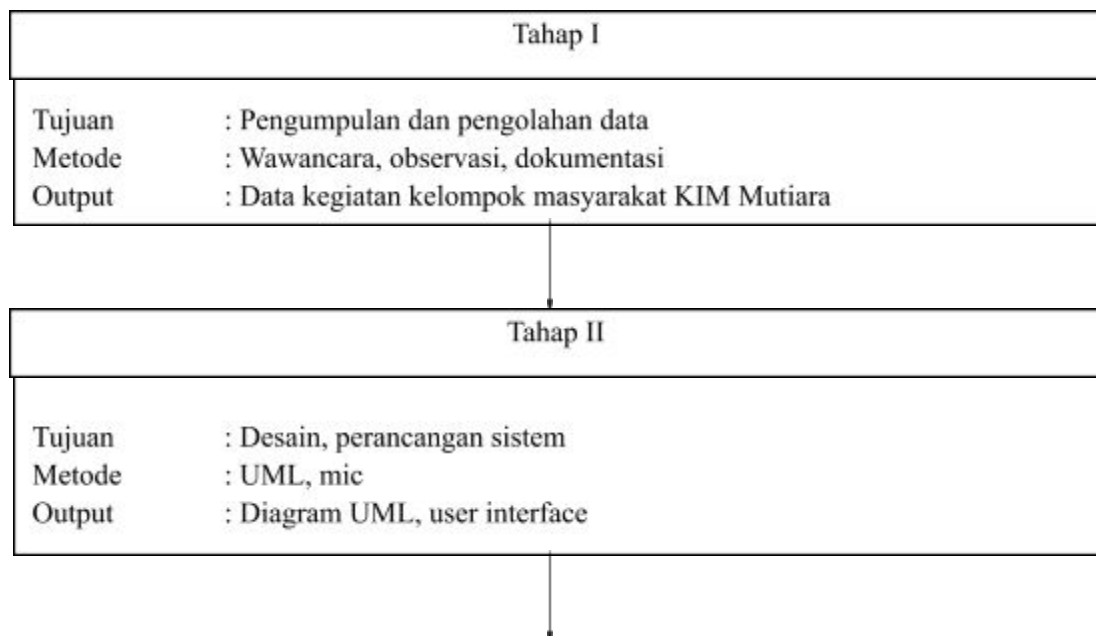
Database MySQL merupakan suatu perangkat lunak *database* yang berbentuk *database* relasional atau disebut *Relational Database Management System (RDBMS)* yang menggunakan suatu bahasa permintaan yang bernama SQL (*StructuredQueryLanguage*) (Haris, 2012).

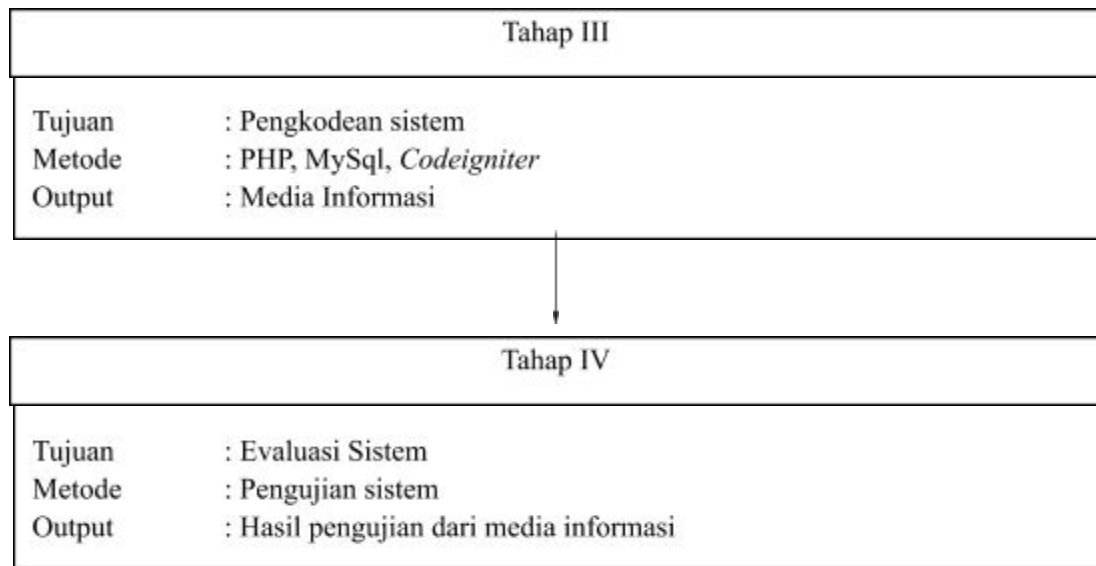
Bab III

Metode dan Perancangan Sistem

3.1. Metode Penelitian

Tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 1.3. Setiap tahap terdiri dari beberapa bagian dengan tujuan, alat/bahan, serta output yang akan dihasilkan dari tiap tahapannya.

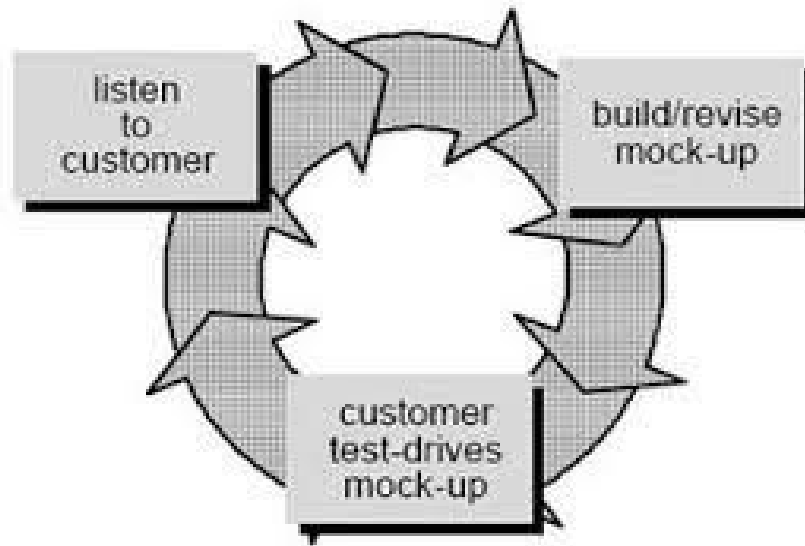




Gambar 3.1. Tahapan Penelitian

Tahap pertama penelitian dimulai dengan melakukan pengumpulan data untuk sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dengan sumber informasinya yaitu Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Mutiara. Data yang didapat dari proses wawancara kemudian diolah yang nantinya akan digunakan sebagai patokan dalam pengujian oleh beberapa anggota Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Mutiara sebagai patokan hasil pengujian sistem.

Tahap kedua yaitu desain serta perancangan sistem. Tahap dimulai dengan merancang desain dari media informasi menggunakan Star UML dilanjutkan dengan perancangan sistem. Dalam proses proses perancangan sistem menggunakan metode prototyping. Metode prototyping merupakan salah satu metode perancangan sistem yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak.



Gambar 3.2. Metode Prototype

Pada Gambar 3.2 merupakan tahapan yang terdapat dalam metode prototyping, dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Sistem dalam aplikasi kemudian dirancang dengan menggunakan Unified modelling language (UML). Hasil dari proses perancangan sistem kemudian menghasilkan *use case* diagram dan *class* diagram. *Use case* diagram menggambarkan relasi dan interaksi antar aktor dalam sistem. Sedangkan, *class* diagram adalah fungsi dari *use case* diagram yang kemudian dipecah menjadi tiga *class* yaitu boundary, controller dan entity. Boundary merupakan user interface, controller merupakan operasi operasi yang digunakan dalam sistem contohnya insert, update, delete dan view. Yang terakhir yaitu entity merupakan gambaran entitas yang ada dalam sistem.

Tahap ketiga merupakan tahap pengkodean sistem. Pada tahap ini merupakan peng-implementasian tahap perancangan sistem melalui pengkodean dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *framework codeigniter*. Hasil dari proses ini berupa sistem evaluasi kegiatan dengan berbasis *website*.

Tahap keempat merupakan tahap evaluasi sistem. Sistem di uji menggunakan bantuan kuisioner dengan aktor yang melakukan evaluasi merupakan pengguna sistem. Bentuk evaluasi

yaitu evaluasi online melalui sistem evaluasi kegiatan yang sudah ada. Bentuk evaluasi tersebut digunakan agar data yang dikumpulkan lebih terpusat dan mudah untuk dilihat kembali

3.2. Analisa Proses Bisnis

Setelah proses pengumpulan data sebagai langkah awal dalam tahap perancangan sistem maka didapat beberapa panduan yang dijadikan acuan untuk membangun media informasi, yakni:

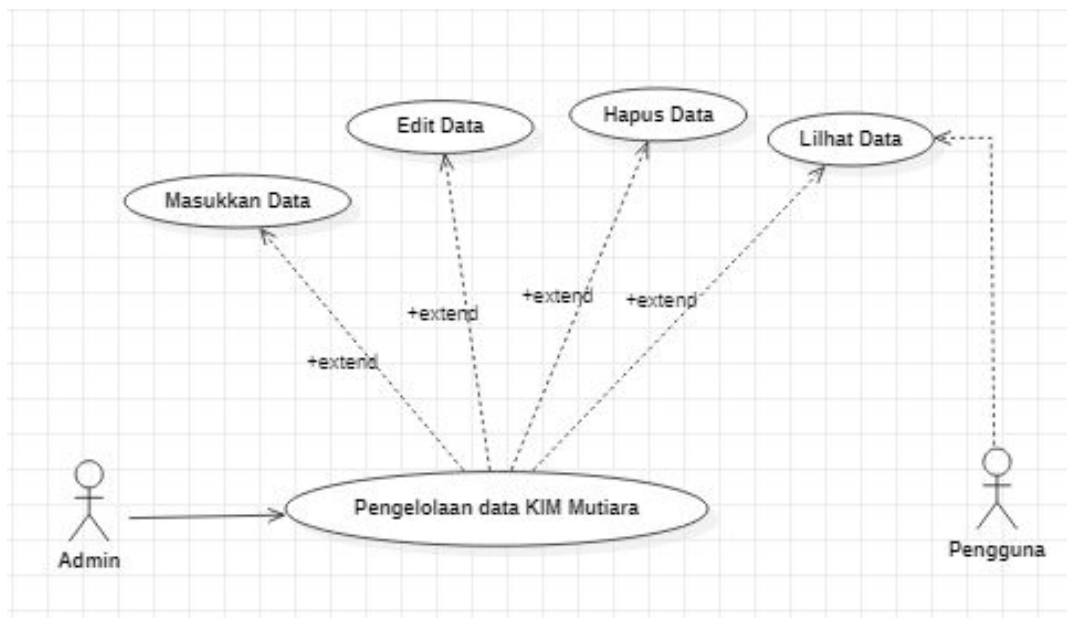
- Sistem media informasi dijalankan dengan melibatkan anggota kelompok informasi masyarakat (KIM) Mutiara yang terdiri dari ketua hingga koordinator dan beberapa warga desa bugel.
- Informasi yang ditampilkan di dalam sistem media informasi ditampilkan agar masyarakat dapat mengetahui kegiatan terbaru yang dilakukan oleh kelompok informasi masyarakat (KIM) Mutiara.
- Sistem media informasi kelompok masyarakat (KIM) Mutiara dibutuhkan menjadi sarana bagi masyarakat sekitar desa bugel karena terdapat informasi tentang berbagai instansi penting.

3.3. Perancangan UML sistem media informasi

3.3.1. Use case diagram

Use Case menjelaskan hubungan antara actor dan *use case*, aktor di jelaskan sebagai user yang berinteraksi dengan subsistem yang ada di dalam sistem dan *use case* dijelaskan sebagai fungsi atau event yang dikerjakan oleh aktor-aktor yang ada di dalam *use case* diagram. *Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan merepresentasikan interaksi antara actor dengan sistem yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi (nilai balik) yang diberikan sistem kepada pengguna (user) (Nugroho, 2010). Dalam sistem media informasi mempunyai 2 kategori user yang dapat mengakses sistem yaitu Billy Jinawi selaku *admin* serta masyarakat dan anggota kelompok informasi (KIM) Mutiara sebagai user.

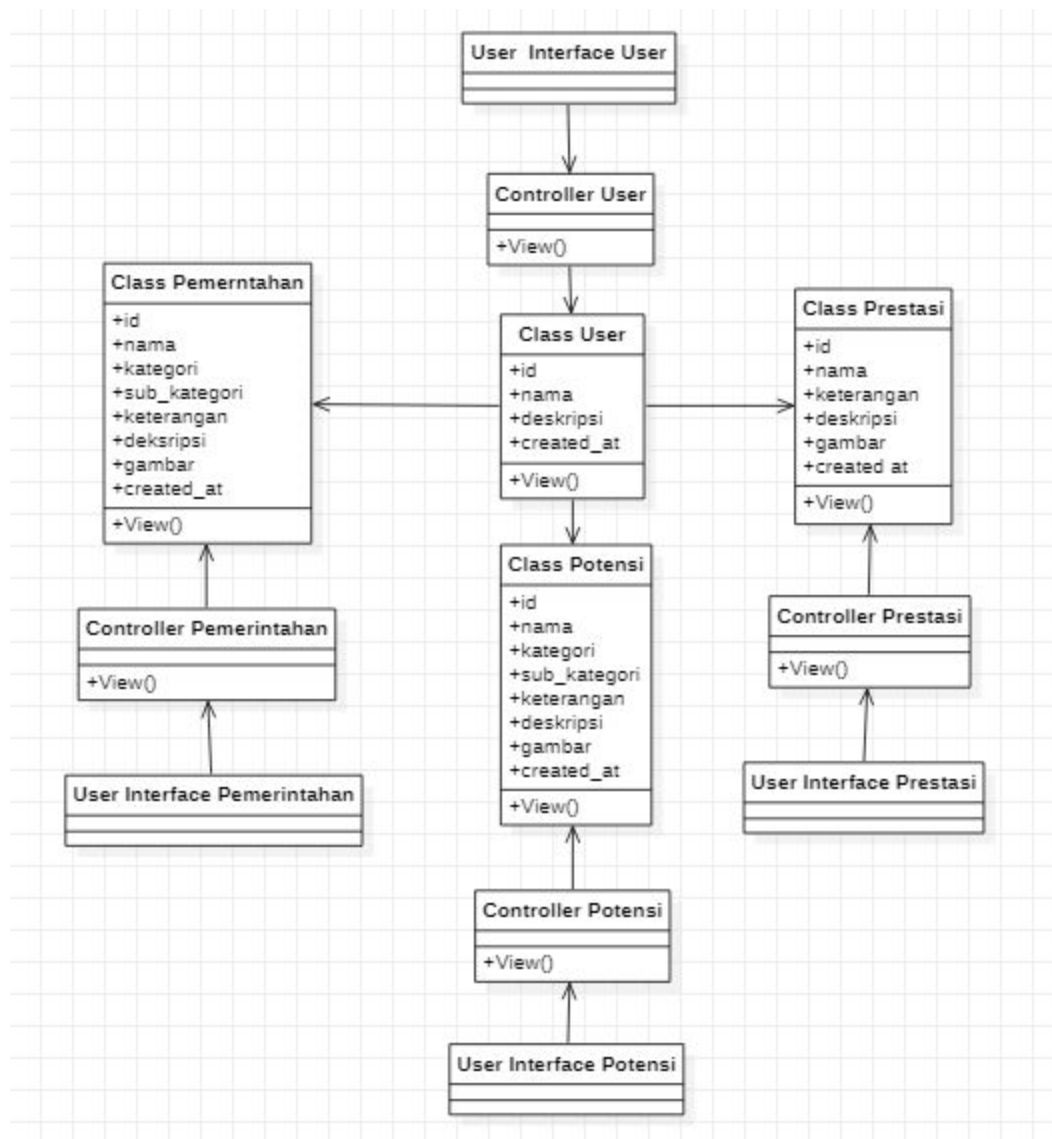
Dalam sistem nantinya Billy Jinawi yang bertindak sebagai *admin* dapat mengakses keseluruhan sistem. *Admin* dapat mengelola data kegiatan serta kelola *user*. Sedangkan masyarakat selaku *user* hanya dapat mengakses sistem sebatas data/berita terbaru dari sistem media informasi. Adapun *use case* interaksi dari kedua *user* dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut:



Gambar 3.3 *Use Case* Diagram Sistem Media Informasi

3.3.2. *Class* Diagram

Class diagram merupakan diagram yang membantu dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem. Dalam diagram ini, diperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas (Nugroho, 2010).

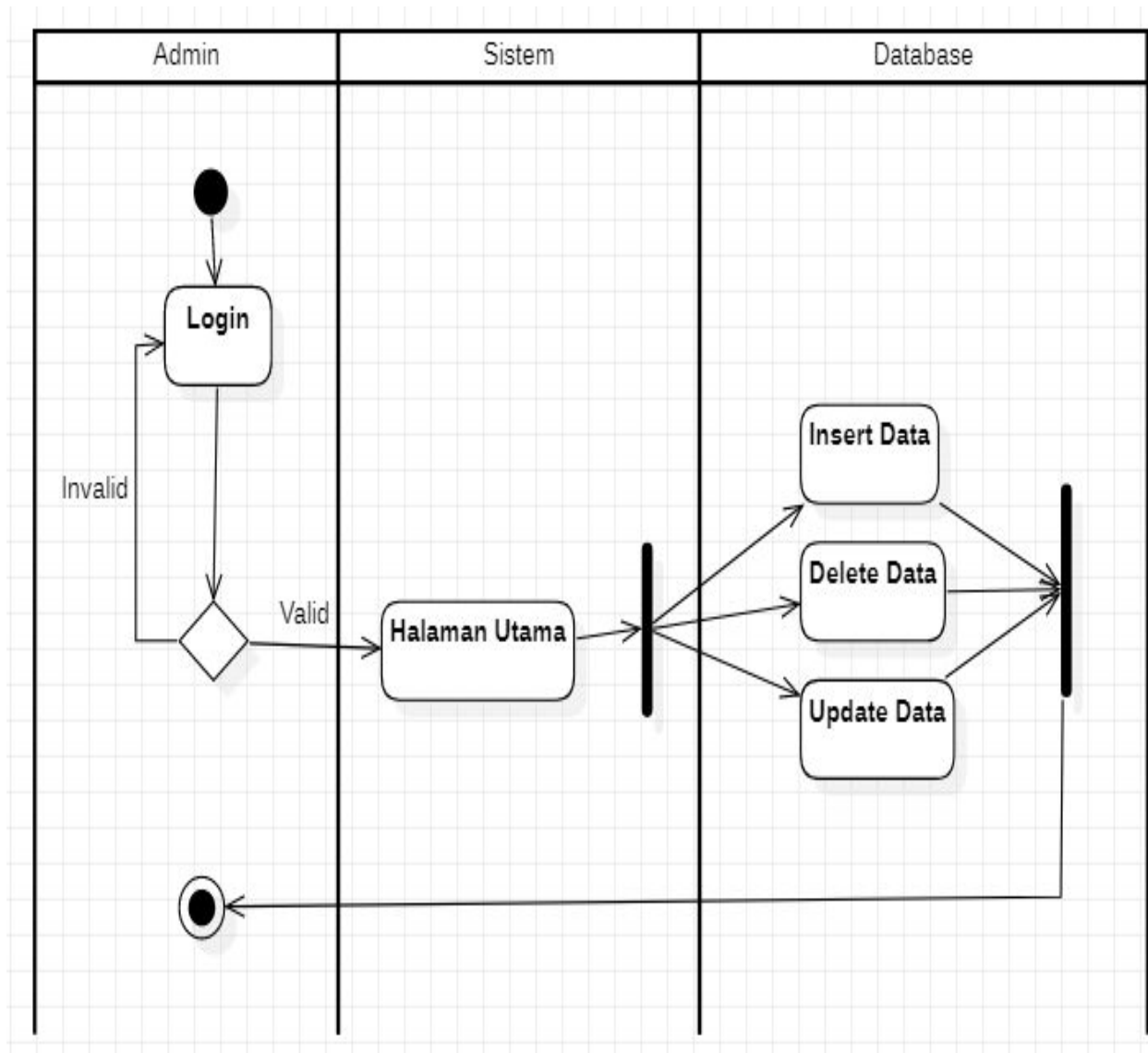


Gambar 3.4 *Class Diagram* Sistem Media Informasi

Pada Gambar 3.4 merupakan *class diagram* yang akan digunakan dalam sistem media informasi, relasi yang digunakan dalam sistem media informasi menggunakan sistem one-to-many. Dalam gambar 3.4 diatas terlihat sistem media informasi hanya mempunyai 1 buah *class* utama yang akan digunakan dalam sistem proses perancangan attribute database sistem media informasi.

3.3.3. Activity Diagram

Dalam diagram activity memuat jalur aktifitas interaksi yang terjadi dalam sistem. Pada gambar 3.5 dibawah merupakan bentuk interaksi dari Lembaga Kemahasiswaan selaku *admin* dengan sistem dalam proses kelola data user. Pada diagram ini dijelaskan bahwa *admin* bisa melakukan proses insert, deletedan select untuk kelola user



Gambar 3.5 Activity Diagram *Admin*

Bab IV

Hasil Dan Pembahasan

4.1. Lingkungan Ujicoba

Adapun selama proses perancangan sistem media informasi ini, menggunakan kombinasi perangkat keras serta perangkat lunak sebagai berikut:

Komputer dan *software*:

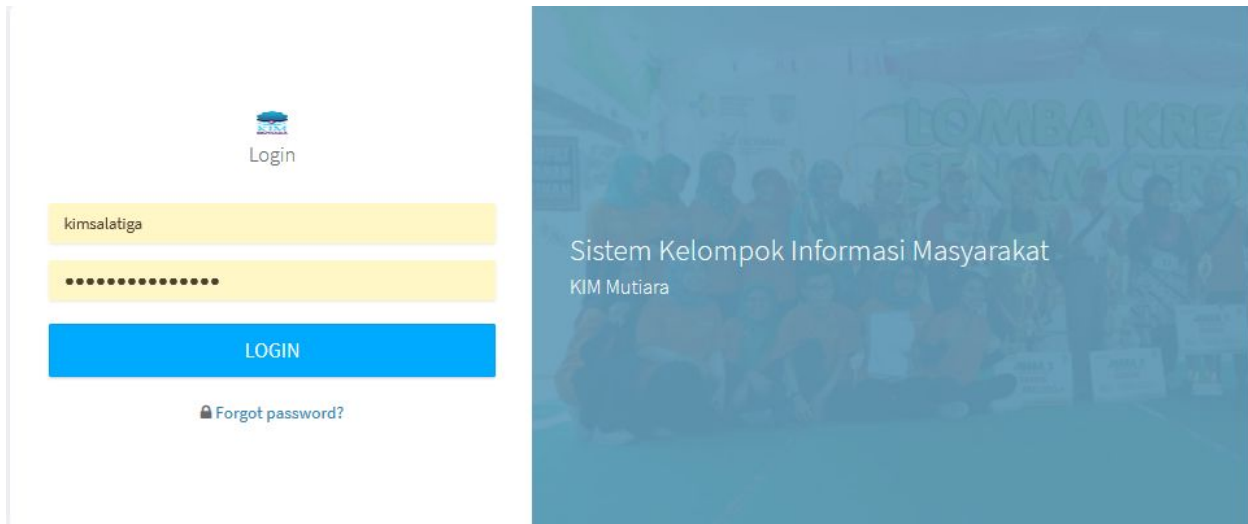
- *Intel core i5-5200*
- *RAM 4gb*
- *Windows 10 64bit*
- *Visual Studio Code*
- *Codeigniter 3*

Koneksi *Database*:

- XAMPP
- *MySQL (PHPMysqlAdmin)*

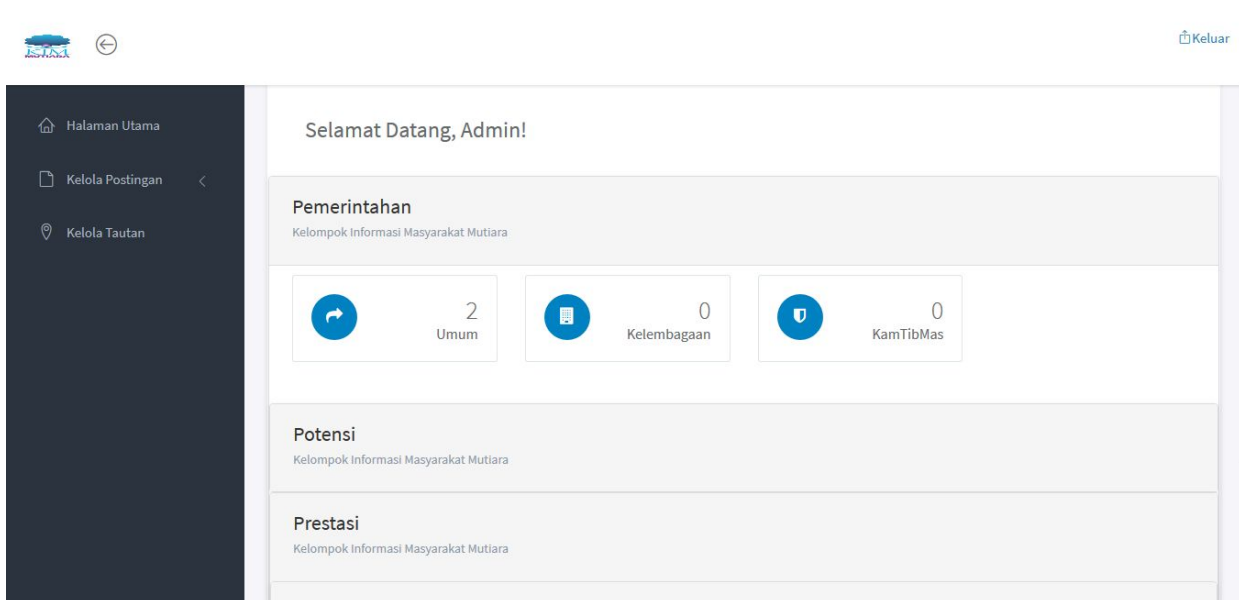
4.2. Uji Coba Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan proses uji coba untuk memastikan aplikasi dapat menjalankan perintah dari user dengan maksimal. Tahap ini dimulai dengan proses login dari masing-masing pengguna baik *admin* maupun *non-admin*.



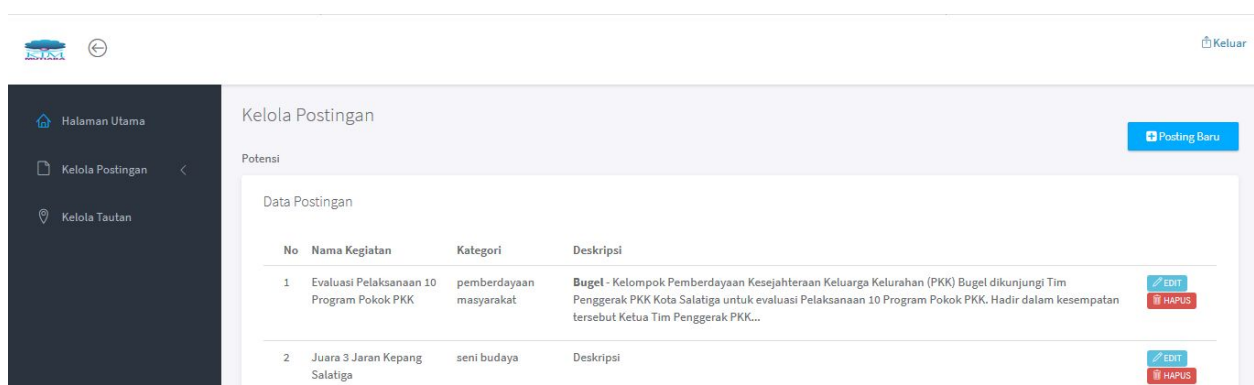
Gambar 4.1 Halaman Login *Admin* Sistem Media Informasi

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan view login *admin*. Sistem akan melakukan proses identifikasi apakah nama dan kata sandi benar. Jika proses ini berjalan dengan benar maka akan dilempar ke halaman home seperti Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Halaman Utama *Admin*

Pada halaman utama *admin* menampilkan informasi tiap sub kategori yang berupa jumlah artikel yang telah diposting oleh *admin* ke database serta pilihan menu yang terdapat pada sidebar yang terdiri dari Halaman Utama, Kelola Postingan, dan Kelola Tautan.



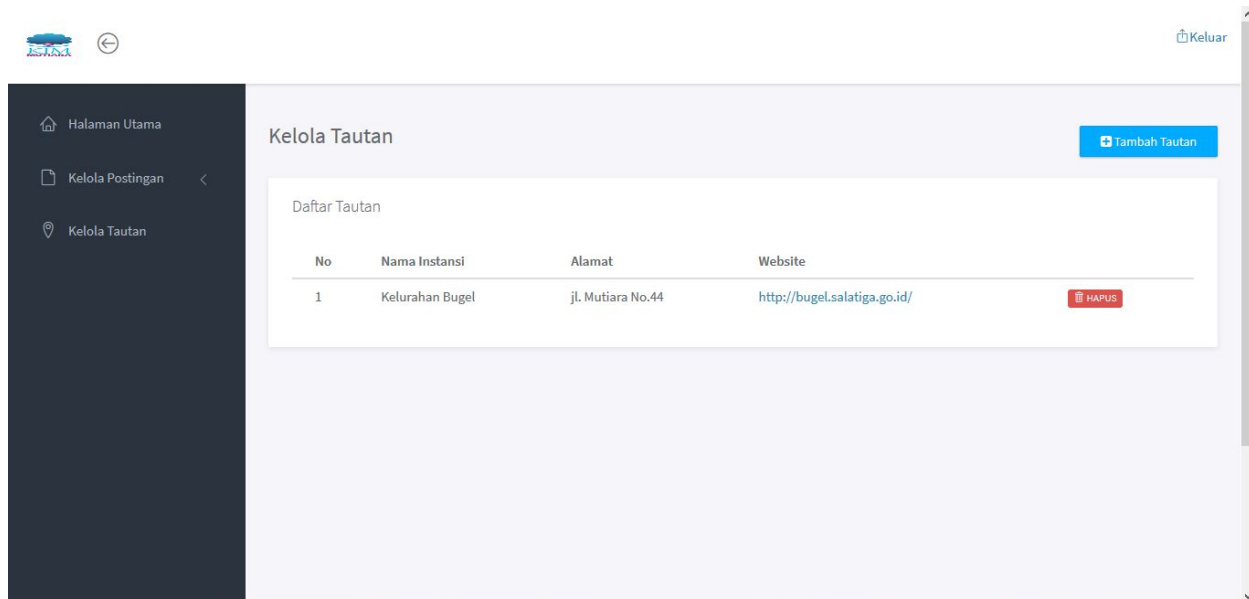
Gambar 4.3 Halaman Kelola Postingan

Pada halaman Kelola Postingan menampilkan informasi artikel apa saja yang telah di posting oleh *admin* sehingga *admin* dapat memilih postingan mana saja yang akan di edit ataupun di hapus. Selain itu *admin* juga dapat menambah postingan baru melalui tombol Posting Baru di pojok kanan atas halaman ini.

The screenshot shows a web application interface for adding a new post. On the left is a dark sidebar with navigation links: 'Halaman Utama', 'Kelola Postingan', and 'Kelola Tautan'. The main content area is titled 'Tambah Postingan' and contains several form fields: 'Nama Postingan' (text input), 'Deskripsi' (rich text editor with a toolbar), 'Keterangan' (rich text editor with a toolbar), 'Kategori' (dropdown menu), and 'Gambar / Video' (file upload area with a 'Browse...' button). At the bottom right of the form is a blue 'Posting' button. In the top right corner of the page, there is a 'Keluar' link.

Gambar 4.4 Halaman Tambah Postingan

Pada halaman Tambah Postingan ini menampilkan kolom pendaftaran yang hanya dapat di posting oleh *admin* sehingga *admin* dapat memilih postingan apa yang akan di posting untuk ditampilkan di halaman user. Selain itu *admin* juga dapat menambah file berupa gambar atau video sesuai dengan isi artikel postingan.



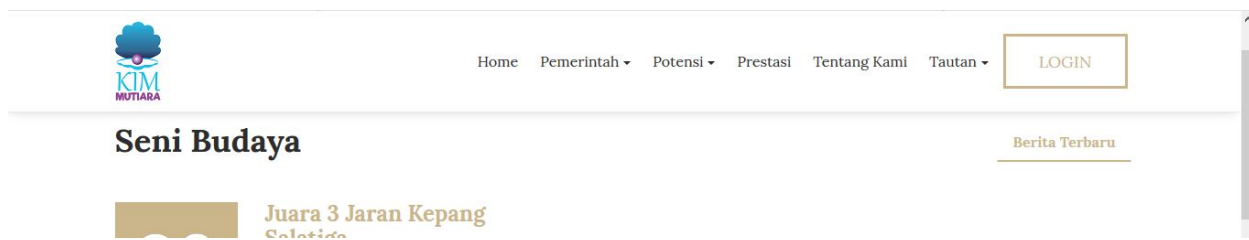
Gambar 4.5 Halaman Kelola Tautan

Pada halaman Kelola Tautan menampilkan informasi tautan apa saja yang telah di posting oleh *admin* sehingga *admin* dapat memilih tautan mana saja yang akan di edit ataupun di hapus. Selain itu *admin* juga dapat menambah tautan baru melalui tombol Tautan Baru di pojok kanan atas halaman ini.



Gambar 4.6 Halaman Utama User

Pada Gambar 4.6 menampilkan halaman Utama User yang terdiri dari beberapa menu pada header yaitu tombol kategori yaitu tombol Home, Pemerintah, Potensi, Prestasi, Tentang Kami, Tautan, dan Login untuk *admin*. Serta berita paling baru yang telah di posting oleh *admin*.



Gambar 4.7 Halaman Sub Kategori

Pada Gambar 4.7 menampilkan contoh halaman sub kategori yaitu sub kategori seni budaya dari kategori potensi User yang berisi potingan paling baru yang telah di posting oleh *admin*. Pada tampilan ini tiap berita terdapat judul berita, deskripsi, dan tanggal dan jam saat postingan di unggah.



Gambar 4.8 Halaman berita

Pada Gambar 4.8 menampilkan contoh halaman berita yaitu kategori prestasi dari kategori potensi user yang berisi potingan paling baru yang telah di posting oleh *admin*. Pada tampilan ini tiap berita terdapat judul berita, gambar/video, dan tanggal dan keterangan isi berita.

Sistem evaluasi telah menjalani proses uji coba, adapun hasil uji coba bisa dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Sistem

No.	Point Pengujian	Validasi Input	Data Input	Hasil Uji	Status Uji
1	Uji Halaman Login	Verifikasi username dan password	Username dan password	Sistem memberikan informasi kepada <i>admin</i> jika salah memasukkan password dan username	OK
2	Uji Halaman Utama <i>Admin</i>	Menampilkan jumlah data sesuai database	Hasil berita yang telah di unggah	Sistem menampilkan jumlah berita yang telah diunggah	OK

				berdasar sub kategori	
3	Uji Halaman Utama User	Menampilkan data postingan berdasar waktu terakhir di unggah	Hasil berita yang telah di unggah	Sistem menampilkan data postingan berdasar waktu terakhir di unggah	OK
4	Uji CRUD <i>Admin</i>	Verifikasi data dan format file	Berita terbaru sesuai kategori	Sistem akan memastikan bahwa sistem CRUD dapat berjalan dengan benar.	OK
5	Uji Halaman Kategori User	Menampilkan daftar berita berdasar kategori dengan benar	Hasil berita yang telah di unggah	Sistem menampilkan daftar berita berdasar kategori dengan benar	OK
6	Uji Halaman Sub Kategori	Menampilkan isi berita berdasar sub kategori dengan benar	Hasil berita yang telah di unggah	Sistem menampilkan daftar berita berdasar sub kategori dengan benar	OK

Berdasarkan hasil pengujian pada tabel 4.1 dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem media informasi telah berjalan dengan baik dan dapat diimplementasi secara langsung pada jaringan dan dapat berinteraksi langsung dengan user. Adapun hasil black-box didapat dari hasil uji coba berulang kali guna mendapat kan nilai yang maksimal. Dengan adanya sistem evaluasi ini membantu Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Mutiara untuk mendapatkan respon yang luas dari masyarakat.

Bab V

Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan selama proses perancangan maka didapat kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Sistem media informasi berbasis *web* bisa digunakan untuk membantu proses kerja dari Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) Mutiara dalam menyebarkan informasi baik secara factual maupun actual.
- 2) Sistem informasi masyarakat dapat mempercepat penyampaian informasi baik dari luar daerah menuju wilayah KIM ataupun informasi dari wilayah KIM menuju luar daerah.

5.2. Saran Untuk Pengembangan

Sistem media informasi ini bisa dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur atau fungsi yang dapat membantu agar proses evaluasi melalui sistem ini dapat berjalan lebih baik atau dengan memperbaiki fungsi yang sudah ada.

Daftar Pustaka

1. Iqbal Firdaus, S.Kom., Riyanto, S.Pd, M.M (2016). Perancangan Website Pemerintah Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Bagi Masyarakat Dengan Metode Waterfall, Vol. 1 No. 1, pp 1-2.
2. Supriyadi, Agustinus Fritz Wijaya dan Richard Gordon Mayopu (2016). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Desa Wisata Kandri Berbasis Web, Vol. 1 No. 1, pp 1-2.
3. Siska Mulyawaty (2016). Efektivitas Website Desa Sebagai Media Penyebaran Informasi Pembangunan Di Desa MalasariI Kabupaten Bogor, Vol. 1 No. 1, pp 1-2.
4. Hakim, L (2010). Membangun Web Berbasis PHP Dengan Framework CodoIgniter, Yogyakarta: Lokomedia.
5. Haris Saputro. 2012. Modul Pembelajaran Praktek Basis Data (MySQL). http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi_1.pdf. Diakses tanggal 6 Agustus 2018.
6. Nugroho,Adi., 2010, Mengembangkan Aplikasi Basis Data Menggunakan C# + SQL Server, Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.