

SISTEM INFORMASI PKK BERBASIS *WEBSITE* DENGAN FITUR *MOBILE* DI KELURAHAN PENATIH KOTA DENPASAR

I Putu Wahyu Angga Diputra¹, I Gusti Lanang Agung Raditya Putra², I Putu Satwika³

¹²³Program Studi Sistem Informasi, STMIK Primakara, Denpasar

Jl. Tukad Badung No. 135 Renon (80226), Denpasar, Bali

e-mail: ¹putuwahyu20@gmail.com, ²la.raditya27@gmail.com, ³putusatwika@gmail.com

Abstrak

Pengelolaan PKK merupakan salah satu tugas dari pemerintah desa atau kelurahan. Dalam proses administrasi PKK di Kelurahan Penatih terdapat beberapa masalah yang menjadi kerap menjadi kendala. Sering ditemukan kesalahan dalam penulisan, perhitungan rekapitulasi yang tidak valid, dan proses pelaporan yang cukup rumit dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Maka dari itu penulis melakukan perancangan sistem informasi PKK dan pemetaan rumah tangga yang diharapkan dapat mengakomodir kegiatan administratif PKK di Kelurahan Penatih sehingga memberikan kemudahan dan mengurangi kesalahan-kesalahan yang kerap dialami. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif, serta menggunakan metode prototyping model. Proses perancangan menggunakan bahasa pemodelan UML, menggunakan basis data MySQL serta menggunakan Framework Laravel dan Framework React Native. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi PKK berupa aplikasi website sebagai sistem utama dan aplikasi mobile sebagai media dalam menginput data, serta pemetaan rumah tangga berupa tampilan SIG (Sistem Informasi Geografis) yang dapat menampilkan lokasi rumah tangga anggota dasawisma dan rumah tangga miskin. Sistem informasi PKK ini dapat membantu kader-kader PKK dalam melakukan kegiatan administratif lebih mudah dan dengan waktu yang singkat.

Kata kunci—PKK, Sistem Informasi, Sistem Informasi Geografis

Abstract

PKK management is one of the tasks of the village government. In the administration process of PKK in Penatih Village there are several problems that often become obstacles. Often found errors in writing, invalid recapitulation calculations, and reporting processes that are complicated and require a long time. Therefore, the author designs the PKK information system and household mapping which is expected to be able to accommodate the PKK administrative activities in the Penatih Village so as to provide convenience and reduce errors that are often experienced. The study was conducted with a qualitative approach, and used the prototyping model method. The design process uses the UML modeling language, uses the MySQL database and uses the Laravel Framework and Framework React Native. This study succeeded in designing and building a PKK information system in the form of a website application as the main system and mobile application as a medium for inputting data, as well as household mapping in the form of a Geographic Information System (GIS) that can display the location of dasawisma members and poor households. This PKK information system can help PKK cadres in carrying out administrative activities more easily and with a short time.

Keywords—PKK, Information System, Geographic Information System

I. PENDAHULUAN

PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) merupakan suatu gerakan nasional dalam pembangunan masyarakat yang tumbuh dari bawah, dimana pengelolaannya dilakukan oleh masyarakat sekitar untuk kesejahteraan bersama [1]. Pengelolaan PKK merupakan salah satu tugas dari pemerintah desa atau kelurahan. Pada setiap desa atau kelurahan memiliki kelompok PKK yang turut membantu pemerintah desa atau kelurahan dalam administrasi kependudukan dan pembangunan daerah. Kelompok PKK pada umumnya memiliki berbagai macam program. Contoh program PKK yaitu Dasa Wisma yang merupakan kelompok ibu yang berasal dari 10 KK (Kepala Keluarga) rumah yang bertetangga untuk mempermudah jalannya suatu program serta Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) merupakan program pelayanan kesehatan di setiap lingkungan desa atau kelurahan.

Kelurahan Penatih adalah salah satu kelurahan di Kota Denpasar yang aktif dalam melakukan pengelolaan PKK sehingga beberapa kali mendapat penghargaan dalam pengelolaan program PKK baik tingkat kota maupun provinsi [2]. Berdasarkan wawancara dengan ketua PKK Kelurahan Penatih, dalam proses administrasi di Kelurahan Penatih masih menggunakan metode manual baik dalam pencatatan data dan melakukan rekapitulasi. Hal tersebut menyebabkan beberapa masalah yang sering menjadi kendala dalam proses administrasi PKK di Kelurahan Penatih yaitu sering terdapat data-data tercecer, kesalahan penulisan, rekapitulasi jumlah data yang kurang akurat dan proses pelaporan yang rumit. Sehingga menyebabkan proses administrasi membutuhkan waktu yang lama dan informasi yang dihasilkan kurang akurat dan tidak sesuai di lapangan.

Oleh karena permasalahan tersebut, perlu dibangun sebuah sistem yang dapat mempermudah proses administrasi PKK di Kelurahan Penatih. Sistem informasi PKK ini akan terdapat fitur pengelolaan data informasi berbasis website serta aplikasi untuk menginputkan data berbasis aplikasi

mobile. Selain itu dalam sistem ini juga akan terdapat sistem informasi geografis yang menampilkan lokasi rumah tangga yang diinputkan oleh petugas. Tujuan dari pembangunan sistem ini yaitu diharapkan dapat meningkatkan kinerja Kelurahan Penatih dalam melaksanakan pengelolaan program PKK dan memangkas proses-proses administrasi dan pelaporan yang berbelit. Sistem diharapkan dapat digunakan dalam pengumpulan data yang dapat dilakukan langsung melalui petugas, kemudian data tersebut akan diproses oleh sistem dan menghasilkan laporan dengan cepat dan akurat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PKK

PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) merupakan suatu gerakan nasional dalam pembangunan masyarakat yang tumbuh dari bawah, dimana pengelolaannya dilakukan oleh masyarakat sekitar untuk kesejahteraan bersama [1]. Dalam melakukan kegiatan tersebut perlu adanya pengelolaan PKK baik kegiatan pengorganisasian maupun pelaksanaan program-program, yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi masyarakat. Dengan adanya kegiatan PKK diharapkan dapat meningkatkan kesetaraan keluarga pada umumnya yang berpedoman pada pelaksanaan kegiatan 10 Program Pokok PKK. Dalam pelaksanaan 10 program pokok PKK, terdapat kegiatan-kegiatan umum yang menjadi tugas dari anggota PKK diantaranya [3]:

1) Dasa Wisma

Kelompok Dasa Wisma merupakan unit terkecil PKK yang berada di dalam satu lingkungan di desa atau kelurahan dan terdiri dari 10-20 kepala keluarga (KK). Kelompok ini bertujuan untuk membantu kelancaran tugas dan program PKK di lingkungannya.

2) Posyandu

Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu) adalah pusat kegiatan masyarakat pada lingkungan masing-masing, dimana masyarakat dapat sekaligus memperoleh pelayanan dan penyuluhan kesehatan.

3) UP2K

Usaha Peningkatan Pendapatan Keluarga merupakan segala kegiatan ekonomi yang diusahakan oleh keluarga, baik secara perorangan maupun kelompok dan dikelola oleh anggota PKK.

4) BKB

BKB (Bina Keluarga Balita) adalah kegiatan yang mengelola tentang pembinaan pertumbuhan balita melalui pola asuh yang benar.

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah komponen atau bagian yang saling berhubungan yang berfungsi mengumpulkan, memproses, menghasilkan informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dalam organisasi [4].

Aktivitas dasar sistem informasi terdiri dari 3 bagian yaitu sebagai berikut:

- 1) Masukan (*Input*), berupa pengumpulan data mentah dari internal maupun eksternal untuk pengolahan dalam suatu sistem informasi.
- 2) Proses (*Process*), merupakan proses mengkonversi masukan atau data mentah ke sebuah bentuk informasi.
- 3) Keluaran (*Output*), berupa informasi yang merupakan hasil pengolahan data yang telah diproses.

2.3 Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis atau sering disebut dengan GIS (*Geographic Information System*) adalah sistem berbasis komputer yang digunakan untuk memasukkan, mengelola, dan menganalisis data yang mempunyai kode spasial untuk berbagai tujuan yang berkaitan dengan pemetaan [5]. Secara teknis GIS dapat mengelola dan memanfaatkan data dari peta digital yang tersimpan dalam *database*.

2.4 Bahasa Pemodelan UML

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak [6]. Dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta

ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Salah satu jenis diagram UML yaitu Usecase Diagram. Diagram ini memperlihatkan himpunan *usecase* dan aktor-aktor, terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2.5 Bahasa Pemrograman PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk pembuatan dan pengembangan sebuah *website* dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML [7]. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman yang paling umum digunakan dalam pemrograman *website* karena dari sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *developer* yang siap membantu dalam pengembangan. Dari sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

2.6 Basis Data MySQL

MySQL merupakan sebuah database developer yang juga bersifat *free*, MySQL banyak digunakan sebagai *database* karena mudah digunakan dan juga sangat banyak tersedia [8]. MySQL menggunakan bahasa SQL yang sudah banyak digunakan saat ini. MySQL merupakan *software database* yang memiliki banyak keunggulan dibandingkan *database* lain, diantaranya mudah dalam penggunaan, mendukung bahasa *query*, dan dapat menggunakan *multiple database* secara bersamaan.

2.7 Laravel

Laravel merupakan sebuah framework atau kerangka kerja pemrograman *website* yang berbasis bahasa pemrograman PHP. Laravel mengadopsi konsep MVC (*Model-View-Controller*), dimana dengan MVC dapat meningkatkan kualitas software serta mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman dalam pengembangan perangkat lunak dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. Disisi lain, laravel membuat proses

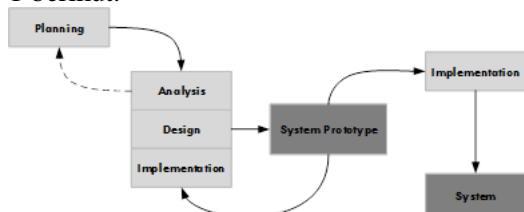
pengembangan terstandarisasi, memproses beberapa hubungan logika secara otomatis [9].

2.8 React Native

React native merupakan sebuah framework atau kerangka kerja dalam pemrograman mobile. Framework react native merupakan pengembangan dari framework React.js. React Native memungkinkan seorang pengembang aplikasi (*developer*) menggunakan komponen platform standar seperti UITabBar dan UINavigationController menggunakan JavaScript [10].

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *prototype model* atau *prototyping model*. Metode ini digunakan jika pemakai hanya mendefinisikan objektif umum dari perangkat lunak tanpa merinci kebutuhan input, pemrosesan dan outputnya, sementara pengembang tidak begitu yakin akan efisiensi algoritma, adaptasi sistem operasi, atau bentuk antarmuka manusia-mesin yang harus diambil [11]. Tahapan dalam metode prototyping model dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Metode *Prototyping Model*

Tahapan pertama yang dilakukan adalah dengan melakukan pengamatan mengenai proses administrasi PKK di Kelurahan Penatih, melakukan wawancara kepada ketua PKK Kelurahan Penatih, serta mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Proses ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem informasi PKK di Kelurahan Penatih. Setelah proses analisis kebutuhan sistem dilakukan kemudian dilanjutkan dengan melakukan tahap perancangan atau design. Dalam tahap ini dilakukan proses perancangan berupa

perancangan sistem yaitu dengan menggunakan pemodelan UML, perancangan basis data dengan diagram ERD (*Entity Relationship Diagram*), serta perancangan antarmuka dengan mockup. Kemudian tahapan berikutnya adalah melakukan implementasi terhadap rancangan yang telah dibuat. Implementasi yang dilakukan adalah berupa penulisan program atau juga disebut *coding*. Proses coding dilakukan dengan bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML, serta menggunakan framework Laravel dan framework React Native. Setelah model prototype sistem dibuat, dilakukan evaluasi sistem terhadap pengguna untuk mengetahui kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. Apabila belum memenuhi kebutuhan pengguna, maka tahapan akan terus diulang hingga sistem sesuai dan telah memenuhi kebutuhan pengguna. Apabila sistem sudah sesuai kebutuhan, selanjutnya dilakukan pengujian sistem dengan metode blackbox. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsional sistem untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan dengan baik dan fitur sesuai kebutuhan pengguna.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

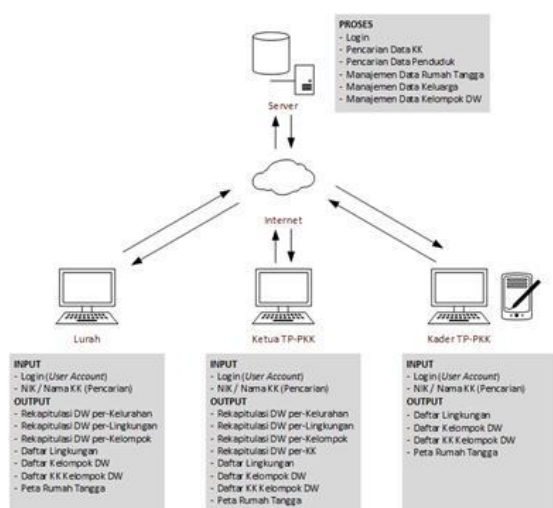
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap yang pertama dilakukan dengan menganalisis kebutuhan sistem dari data-data yang telah didapatkan. Data didapatkan dengan melakukan pengamatan dan wawancara terhadap PKK di Kelurahan Penatih. Adapun kebutuhan dari sistem informasi PKK di Kelurahan Penatih ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Terdapat 3 (tiga) aktor yang akan menggunakan sistem diantaranya Lurah, Ketua PKK dan Anggota PKK.
- 2) Anggota dan Ketua PKK dapat melakukan pengelolaan terhadap data penduduk, data dasawisma data posyandu.
- 3) Ketua PKK dan Lurah dapat melihat laporan berupa rekapitulasi data dasawisma.

- 4) Anggota PKK dapat melakukan penginputan data dasawisma melalui perangkat *mobile/smartphone*.
- 5) Terdapat peta rumah tangga yang berfungsi untuk memudahkan pemantauan masyarakat miskin dan kegiatan PKK di setiap rumah tangga.

Dari hasil analisis kebutuhan sistem tersebut, kebutuhan sistem kemudian dapat digambarkan melalui rancangan penelitian yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Rancangan Penelitian

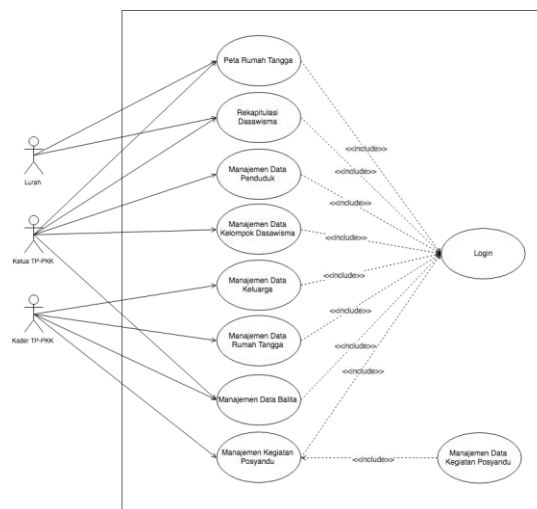
4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Penggambaran sistem akan dilakukan menggunakan beberapa *diagram* dalam UML yang meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Sequence Diagram*. Sedangkan pada perancangan struktur data peneliti menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Untuk perancangan antarmuka menggunakan metode *Mockup*.

4.2.1 Rancangan Sistem

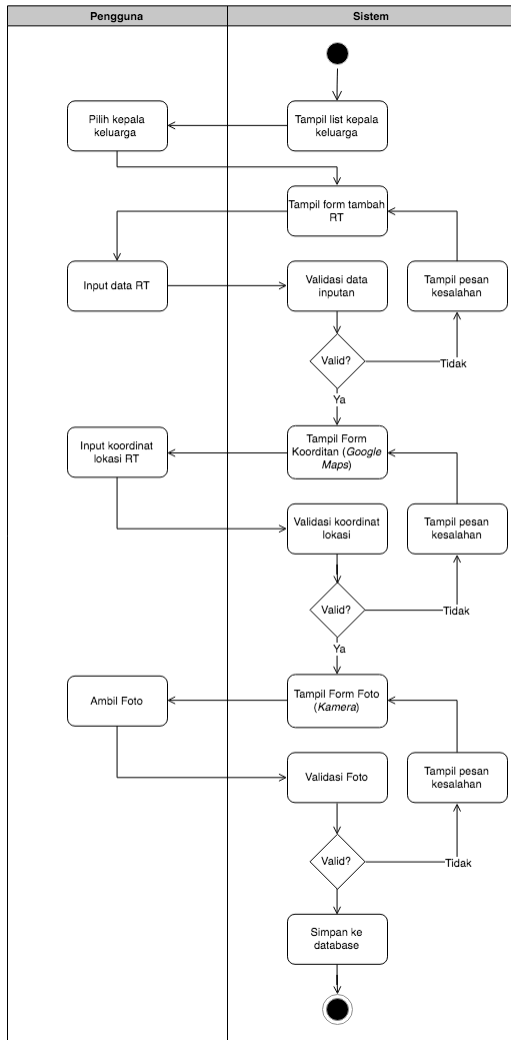
Pada rancangan sistem informasi PKK di Kelurahan Penatih ini terdapat dua 3 aktor yaitu Lurah, Ketua PKK, dan Kader PKK. Dimana Lurah dapat melihat rekapitulasi dasawisma, dan peta rumah tangga. Kemudian untuk Ketua PKK dapat mengelola data penduduk, mengelola data kelompok dasawisma, mengelola data balita,

melihat rekapitulasi dasa wisma, serta melihat peta rumah tangga. Sedangkan Kader PKK dapat mengelola data keluarga dasawisma, mengelola data rumah tangga, mengelola data balita, mengelola kegiatan posyandu, serta melihat rekapitulasi dasa wisma dan peta rumah tangga. Diagram *usecase* dapat dilihat pada gambar 3.

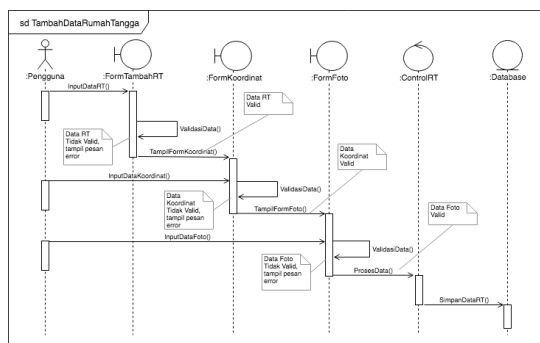


Gambar 3. Usecase Diagram

Salah satu fitur dalam sistem informasi PKK ini yaitu manajemen dasawisma. Manajemen dasawisma merupakan proses mengelola baik itu menambah, mengubah dan menghapus data rumah tangga yang merupakan anggota dari kelompok dasawisma. Manajemen dasawisma dapat dilakukan oleh aktor Ketua dan Anggota PKK. Dalam proses menambah data rumah tangga termasuk juga proses menambah foto dan koordinat rumah tangga. *Activity Diagram* menambah anggota dasawisma dapat dilihat pada gambar 4 dan *Sequence Diagram* menambah anggota dasawisma pada gambar 5 sebagai berikut.



Gambar 4. *Activity Diagram* Tambah Anggota Dasawisma

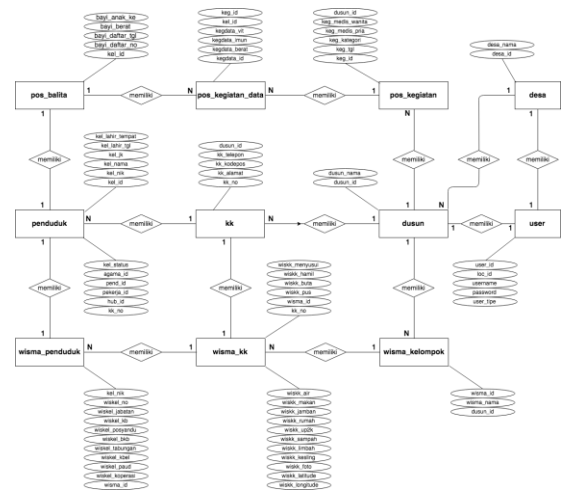


Gambar 5. *Sequence Diagram* Tambah Anggota Dasawisma

4.2.2 Rancangan Basis Data

Perancangan basis data pada sistem informasi PKK di Kelurahan Penatih peneliti menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan penjabaran tiap entitas atau tabel. Dimana rancangan basis data pada sistem ini memiliki beberapa tabel utama

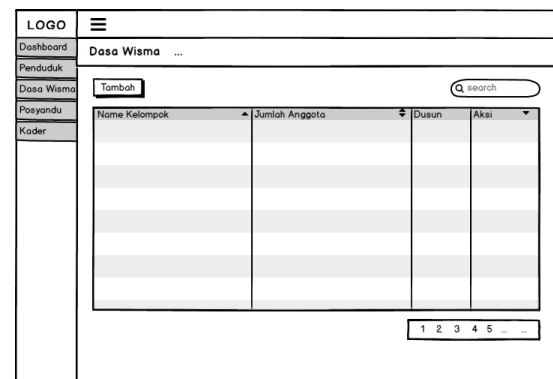
diantaranya seperti tabel *user*, tabel desa, tabel dusun, tabel kk, tabel penduduk, tabel wisma_penduduk, tabel wisma_kk, tabel wisma_kelompok, tabel balita, tabel posyandu_kegiatan, dan tabel posyandu_kegiatan_data. Diagram ERD sistem informasi PKKdi Kelurahan Penatih dapat dilihat pada gambar 6.



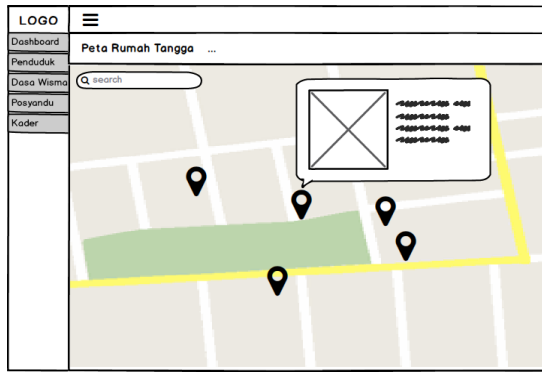
Gambar 6. *ERD Diagram*

4.2.3 Rancangan Antarmuka

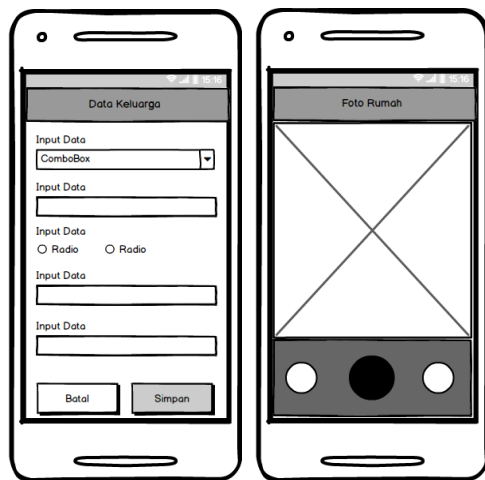
Perancangan antarmuka sistem dilakukan dengan metode *mockup*. Dimana rancangan antarmuka dibagi menjadi dua jenis yaitu antarmuka untuk aplikasi berbasis *website* dan aplikasi berbasis *mobile*. Rancangan antarmuka aplikasi berbasis website dapat dilihat pada gambar 7, dan 8, sedangkan rancangan antarmuka aplikasi berbasis mobile dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 7. Rancangan Antarmuka Kelola Dasawisma



Gambar 8. Rancangan Antarmuka Peta Rumah Tangga



Gambar 9. Rancangan Antarmuka Input Dasawisma

4.3 Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil analisa dan perancangan sistem yang telah dilakukan, maka selanjutnya seluruh rancangan tersebut diimplementasikan menjadi sebuah sistem. Adapun penjelasan sistem yang telah dirancang bangun adalah sebagai berikut:

4.3.1 Aplikasi Website

a) Halaman Login

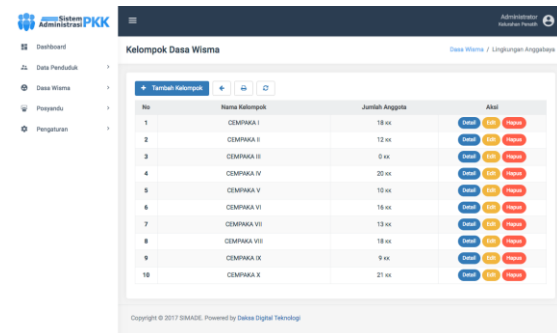
Halaman *login* merupakan halaman awal yang tampil sebelum pengguna masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini pengguna akan diarahkan untuk memasukkan data *username* dan *password* yang kemudian sistem akan memvalidasi berdasarkan masukkan pengguna. Halaman *Login* dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Halaman Login Aplikasi Website

b) Halaman Kelola Dasawisma

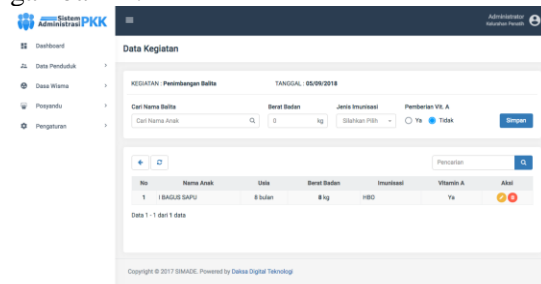
Pada halaman ini menampilkan data kelompok dasawisma dimana dalam halaman ini juga pengguna dapat melakukan manajemen data kelompok dasawisma seperti menambah data, mengubah data dan menghapus data kependudukan. Halaman *List Kelompok Dasawisma* dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Kelola Dasawisma

c) Halaman Kegiatan Posyandu

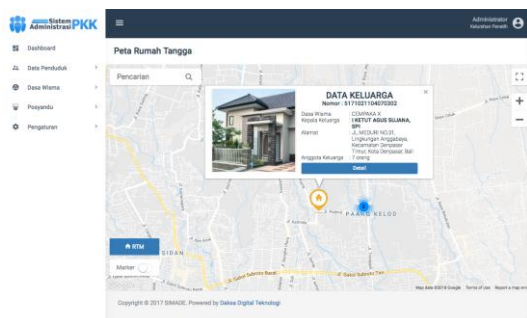
Halaman ini menampilkan *form* masukkan untuk menambah data kegiatan posyandu seperti data pengunjung. Pada halaman ini pengguna menginputkan data sesuai *form* yang tersedia yang kemudian data akan ditampilkan pada tabel data kegiatan dibawahnya. Halaman Input Data Kegiatan Posyandu dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Kegiatan Posyandu

d) Halaman Peta Rumah Tangga

Pada halaman ini menampilkan informasi dalam bentuk geografis atau peta. Informasi yang ditampilkan berupa lokasi rumah tangga yang termasuk kedalam anggota dasawisma. Serta pengguna dapat melihat lokasi rumah tangga yang masuk kategori miskin/kurang mampu. Halaman Peta Rumah Tangga dapat dilihat pada gambar 13.

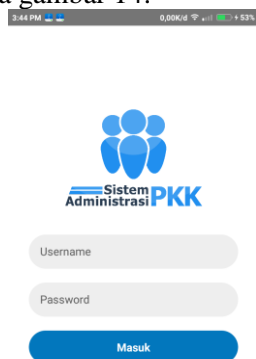


Gambar 13. Halaman Peta Rumah Tangga

4.3.2 Aplikasi Mobile

a) Halaman Login

Halaman *login* merupakan halaman awal yang tampil sebelum pengguna masuk kedalam sistem. Pada halaman ini pengguna akan diarahkan untuk memasukkan data *username* dan *password* yang kemudian sistem akan memvalidasi berdasarkan masukan pengguna. Halaman *Login* dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Halaman Login Aplikasi Mobile

b) Halaman Input Anggota Dasawisma

Halaman ini menampilkan *form* untuk menginputkan data rumah tangga yang dilakukan oleh pengguna. Data yang

dimaksud berupa data umum rumah tangga, foto rumah, serta koordinat lokasi rumah. Halaman *Input Data Rumah Tangga* dapat dilihat pada gambar 15.

Gambar 15. Halaman Input Anggota Dasawisma

4.4 Pengujian Sistem

Pada penelitian ini pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsional sistem untuk mengetahui apakah sistem telah berjalan dengan baik. Teknik pengujian dilakukan dengan membandingkan data inputan pada sistem, dengan dua kondisi data inputan yaitu data lengkap dan data tidak lengkap. Hasil pengujian *blackbox testing* dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2.

Tabel 1. Hasil Pengujian Input Kegiatan Posyandu Pada Sistem Website

Kasus Hasil Pengujian (Sukses)	
Data Inputan	Nama Kegiatan = Penimbangan Bayi Tanggal Kegiatan = 14-11-2018 Kategori Kegiatan = Penimbangan Balita Jumlah Paramedis Pria = 1 Jumlah Paramedis Wanita = 2 Ketika diklik tombol simpan data akan disimpan ke <i>database</i> dan mendapatkan <i>feedback</i> data berhasil disimpan.
Hasil yang diharapkan	

Pengamatan	Data kegiatan posyandu berhasil disimpan ke <i>database</i> dan mendapat notifikasi bahwa data telah berhasil disimpan.
Hasil	Sesuai
Kasus dan hasil pengujian (alternatif)	
Data Masukan	Form tidak diisi dengan data
Hasil yang diharapkan	Saat diklik tombol simpan data tidak dimasukan ke <i>database</i> dan muncul notifikasi bahwa beberapa form tidak boleh kosong.
Pengamatan	Data tidak disimpan ke <i>database</i> dan muncul notifikasi form tidak boleh kosong.
Hasil	Sesuai

Tabel 2. Hasil Pengujian Input Anggota Dasawisma Pada Sistem *Mobile*

Kasus Hasil Pengujian (Sukses)	
Data Inputan	Nama KK = Ni Made Toni Kelompok = Mawar IV PUS = 1 WUS = 2 Balita = 0 Jamban = Ada Sumber Air = PDAM Makanan Pokok = Beras Kriteria Rumah = Sehat Foto = (Foto Rumah) Lokasi = (Koordinat Lokasi Rumah)
Hasil yang diharapkan	Ketika diklik tombol simpan data akan disimpan ke <i>database</i> dan mendapatkan <i>feedback</i> data berhasil disimpan
Pengamatan	Data kegiatan posyandu berhasil disimpan ke <i>database</i> dan mendapat notifikasi bahwa data telah berhasil disimpan
Hasil	Sesuai
Kasus dan hasil pengujian (alternatif)	

Data Masukan	Form tidak diisi dengan data
Hasil yang diharapkan	Saat diklik tombol simpan data tidak dimasukan ke <i>database</i> dan muncul notifikasi bahwa beberapa form tidak boleh kosong
Pengamatan	Data tidak disimpan ke <i>database</i> dan muncul notifikasi form tidak boleh kosong
Hasil	Sesuai

V. KESIMPULAN

Perancangan sistem informasi PKK berbasis *website* dan fitur *mobile* di Kelurahan Penatih telah berhasil dilakukan. Perancangan dilakukan dengan metode *Prototyping Model*, menggunakan *Framework Laravel* dan *Framework React Native*. Fitur yang terdapat pada sistem ini yaitu pengelolaan data penduduk, dasawisma, dan posyandu, serta dapat membuat laporan rekapitulasi data dasawisma. Selain itu sistem juga dapat menampilkan lokasi rumah tangga miskin dalam model GIS (*Geographic Information System*), serta terdapat aplikasi *mobile* untuk melakukan penginputan data rumah tangga.

VI. SARAN

Sistem ini dapat dikembangkan lagi diantaranya dengan menambahkan fitur untuk pengelolaan program PKK lainnya seperti arsip surat, UP2K, dan lainnya. Sistem ini juga dapat dikembangkan agar dapat digunakan sebagai sistem pendukung keputusan.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. P. P. Pusat, Hasil Rapat Kerja nasional VIII PKK Tahun 2015, Jakarta: Tim Penggerak PKK Pusat, 2016.
- [2] A. Penatih, "Profil Kelurahan Penatih," Kelurahan Penatih, [Online]. Available: <https://penatih.denpasarkota.go.id/>. [Accessed 20 Agustus 2017].

- [3] Sutedjo, Langkah-langkah Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Jakarta: Azka Press, 2009.
- [4] W. A. Saputra, Rancang Bangun Minimum Viable Product Distro Management System (Dimans) Berbasis Cloud Computing, Denpasar: STMIK Primakara, 2015.
- [5] E. Budiyanto, Sistem Informasi Geografis Menggunakan MapInfo, Yogyakarta: ANDI, 2010.
- [6] P. Sulistyorini, "Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose," *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, vol. 24, p. 1, 2009.
- [7] A. N. Pratama, CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP, Jakarta: Mediakata, 2010.
- [8] A. Andoyo and Suyono, Dasar Pemrograman Delphi, Yogyakarta: ANDI, 2016.
- [9] H. R. Yu, Design and implementation of web based on Laravel framework, ShenZhen: International Conference on Computer Science and Electronic Technology (ICCSET 2014), 2014.
- [10] A. W. Putra, "React Native – Framework Besutan Facebook Untuk Kembangkan Aplikasi Native Android dan iOS Dengan JavaScript," 2015. [Online]. Available: <https://teknojurnal.com/react-native>. [Accessed 23 Agustus 2017].
- [11] A. d. Eliau, "Layanan Informasi Kereta Api Menggunakan GPS, Google Maps, dan Android," *Jurnal Teknik POMITS*, vol. 1, p. 1, 2012.