

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS DESA WALENRANG)

Krisno To Suli¹, Nirsal²

krisnotosuli1063@gmail.com¹, Nirsal@uncp.ac.id²

Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sebuah sistem informasi *website* pada desa walenrang untuk memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi-informasi pada kantor desa. Dalam teknik pengumpulan data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Sementara itu, dalam pengembangan sistem penulis menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) mengacu pada model *waterfall*. *Website* yang dibuat menggunakan PHP dan menggunakan *database MySQL*. *Website* yang telah dibuat dengan menggunakan metode pengujian *blackbox* dan dinilai oleh dosen ahli *web*. Penelitian ini menghasilkan sebuah *website* untuk masyarakat dalam mendapatkan informasi-informasi yang ada di kantor desa tersebut. Adapun hasil ataupun saran dari pengujian ahli ialah *website* ini masih perlu diperbaiki dan ditambahkan lagi fitur-fitur dan menu *interface* yang lebih membantu desa dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

Kata Kunci : *rancang bangun, website, PHP, MySQL, Framework Codeigneter, black box*

1. Pendahuluan

Menurut Lestanti dan Susana (2016), Perkembangan teknologi saat ini meningkat sangat cepat seiring dengan perkembangan zaman. Hal itu mendorong setiap manusia terutama *website* sebagai salah satu penyedia informasi untuk terus menerus mengikuti perkembangan dan mengambil keputusan untuk meningkatkan, mengembangkan, dan memperbaharui setiap informasi yang disajikan untuk menunjang pelayanan yang baik.

Menurut UU No.32 Tahun 2004, Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yurisdiksi, berwenang untuk mengatur dan mengurus tugas kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dibentuk dalam sistem pemerintahan nasional dan berada di kabupaten/kota.

Kantor Desa Walenrang terletak di Desa Walenrang Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu. Kantor Desa Walenrang merupakan salah satu instansi pemerintahan yang melakukan pelayanan administrasi kependudukan seperti pengurusan Kartu

Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga (KK), surat kelahiran, surat kematian, surat pindah, surat pengantar dan surat keterangan lainnya. Kantor Desa Walenrang juga melakukan pendistribusian bantuan dari pemerintah pusat seperti pembagian beras raskin, penyuluhan kepada masyarakat dan lain sebagainya. Proses administrasi dan pelayanan kepada masyarakat yang dilakukan oleh pihak kantor desa sebagian besar sudah menggunakan sistem komputer. Namun dalam hal penyebaran informasi kepada masyarakat dan khalayak luar masih secara manual, menggunakan media papan informasi, spanduk maupun penyampaian secara lisan sehingga informasi yang disebarkan oleh pihak kantor desa lambat diterima oleh masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan Kepala Desa Walenrang (Deni Tallamma, S.Sos) wawancara pra-riset, 10 Mei 2021), Beliau mengemukakan bahwa sosialisasi serta penyebaran informasi di Desa Walenrang baik berupa informasi desa maupun pemberitahuan dan himbauan saat ini dianggap kurang efektif oleh masyarakat

dan pihak kantor desa karena masih menggunakan media berupa spanduk dan melakukan pengumuman di rumah ibadah. Semua proses penyebaran informasi masih secara manual, maka diperlukan sebuah sarana yang bisa membantu pihak Kantor Desa Walenrang untuk membagikan informasi tentang desa kepada masyarakat luas dan dapat memuat profil instansi kantor desa maupun seputar desa Walenrang agar layak luar juga dapat mengetahui seputar desa walenrang. Solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu media penyebaran informasi yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya yaitu *website* desa.

Pemerataan kesejahteraan di wilayah Desa Walenrang Kabupaten Luwu belum sepenuhnya baik. Hal tersebut menyebabkan kurangnya pengetahuan akan sumber daya manusia yang berada di daerah tersebut salah satunya adalah pengetahuan tentang teknologi informasi. Desa Walenrang yang merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Walenrang, rendahnya pengetahuan dan pemanfaatan teknologi informasi bagi pemerintah desa setempat membuat pemanfaatan teknologi informasi dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat kurang efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya pelayanan kepada masyarakat yang tidak cukup maksimal.

Setelah mempelajari dan mengamati permasalahan yang ada, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis *Website* (Studi Kasus Desa Walenrang)”. Harapan penulis semoga dengan adanya Sistem informasi berbasis *website* yang dibangun dan dirancang mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi oleh Kantor Desa Walenrang dari segi pemberian informasi kepada masyarakat.

2. Landasan Teori

2.1 Pengertian Sistem

Menurut Iswandy (2015), sistem adalah sebuah sistem yang terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan dan sasaran. Menurut Syarifuddin & Eka (dalam Alhog

bi, 2017), sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari beberapa komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Abdul (dalam Nugraha & Pramukasari, 2017), sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen atau sub-sub sistem yang saling berhubungan dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.

2.2 Pengertian Perancangan

Menurut Adiguna (dalam Aziz Nur, dkk. 2020), pengertian perancangan ialah suatu proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut Hidayah (2016), perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Sedangkan menurut Nugroho (2016), Perancangan adalah langkah awal dalam membuat sebuah sistem dan proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem.

Berdasarkan pendapat para ahli yang sudah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan adalah proses untuk mendesain sebuah sistem baru yang menyangkut masalah ataupun tujuan yang ingin dicapai dalam membangun atau merancang sebuah sistem, sehingga mampu menyelesaikan masalah.

2.3 Pengertian Website

Menurut Dulhari (2017:32), *website* merupakan suatu sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang disimpan di *web server internet* yang disajikan dalam bentuk *hypertext*. Sebuah situs web terdiri dari

halaman-halaman yang diterbitkan oleh *web server*. Menurut Raharjo (Dalam Maharani, 2018:27), situs *web* (bahasa Inggris: situs *web*) atau sering disingkat situs istilah adalah angka halaman *web* yang memiliki topik terkait, terkadang disertai file gambar, video, atau jenis file lainnya.

Menurut Nurhadi (dalam Hidayah & Siti, 2019), *website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah *domain* atau juga *subdomain*, yang lebih tepatnya di dalam WWW (*World Wide Web*) yang tentunya terdapat dalam *internet*.

Dari beberapa definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang dapat memuat informasi baik dalam bentuk teks, gambar dan informasi lainnya.

2.4 PHP (*Personal Home Page*)

Menurut Kadir (2014:2), PHP adalah (*PHP Hypertext Processor*) merupakan salah satu bahasa pemrograman berbentuk skrip yang sangat populer dalam pembuatan aplikasi *web*. PHP tergolong sebagai *open source*, yang implisit berarti kita bisa menggunakannya tanpa perlu memberinya. Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi *server* maka PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi *web application*. PHP telah menjadi bahasa *scripting* untuk keperluan umum yang pada awalnya hanya digunakan untuk pembangunan *web* yang menghasilkan halaman *web* dinamis.

Menurut Sibero (dalam Puspitasari, 2016:227), PHP adalah pemrograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

Menurut Rudyanto (dalam Habiby & Yamasari, 2017:94), *hypertext preprocessor* (PHP) adalah bahasa *scripting* sisi *server* yang terintegrasi dengan HTML untuk membuat halaman *web* dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman *script server side* yang didesain untuk pengembangan *web*. Selain itu, php juga bisa digunakan sebagai bahasa

pemrograman umum. Selain itu, php juga digunakan di sistem manajemen *database relasional* (RDBMS).

2.5 Xampp

Menurut Puspitasari (dalam Habiby & Yamasari, 2017:94), XAMPP adalah perangkat lunak *server web apache* sudah tersedia *server MySQL* dan *database* dukungan pemrograman PHP. XAMPP adalah perangkat lunak yang hebat yang mudah digunakan secara gratis dan mendukung pemasangan di linux dan windows.

Menurut Bunafit (dalam Putera & Ibrahim, 2018:57), XAMPP merupakan paket PHP berbasis *open source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan penginstalan program yang lain karena semua kebutuhan telah disediakan oleh XAMPP. Beberapa paket yang telah disediakan adalah *Apache*, *MySQL*, *PHP*, *Filezilla*, dan *Phpmyadmin*.

Menurut Wicaksono (dalam Akbar & Latifah, 2019:45), XAMPP dan *MySQL* menjelaskan bahwa XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* dan menggunakan pengolahan data *MySQL* di komputer *local*.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa XAMPP dapat diartikan sebagai alat yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu paket.

2.6 MySQL

Menurut Lestanti dan Susana (2016), *MySQL* merupakan sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara garis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya *SQL (Structured Query Language)*.

Menurut Fransiskus (dalam Akbar & Latifah, 2019), *MySQL* adalah sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama PHP. PHP juga mendukung pada *Microsoft Access*, *Database Oracle*, *database*, dan sistem

manajemen *database* lainnya. SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah *database* dan MySQL merupakan sebuah sistem manajemen *database*.

Menurut Madcom (2016), MySQL merupakan sistem manajemen *database* SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *database* MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multiuser* dan *SQL database management system* (DMS).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah jelaskan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan perangkat lunak atau program digunakan untuk membuat *database* yang bersifat *open source*.

2.7 Informasi

Menurut Simatupang dan Sianturi (2019), Informasi merupakan data yang sudah diolah dan memiliki makna bagi penggunaannya dalam pengambilan keputusan dan setiap informasi harus di cek akurasi dan relevansinya sehingga dapat memberikan umpan balik (*feedback*) yang positif bagi penggunaannya.

Menurut Jogiyanto (dalam Susanti, 2016), informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang penerimanya. Sedangkan menurut Menurut Hutahaean (dalam Nugraha & Pramukasari, 2017), informasi adalah data sudah diproses yang ditujukan untuk seseorang, organisasi atau siapa pun membutuhkan

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, Maka dapat disimpulkan bahwa “Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga mempunyai arti untuk dapat digunakan dan bermanfaat bagi penggunaannya”.

2.8 Pengertian Codeigniter

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2014:281), *Codeigniter* adalah salah satu Framework PHP bahkan *Framework* PHP yang paling *powerful* saat ini karena di dalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi web di mana fitur-fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. selain itu, *Codeigniter* juga saat ini banyak digunakan

khususnya bagi *developer* web untuk mengembangkan aplikasi berbasis webnya tersebut.

Menurut Istiono dkk (2016), *Codeigniter* adalah aplikasi *open source* berupa *framework* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun web dinamis dengan menggunakan PHP. Sedangkan menurut Budi Rahajo (dalam Hanafri dkk, 2018), *Codeigniter* merupakan sebuah *toolkit* yang ditujukan untuk orang yang ingin membangun aplikasi *web* dalam bahasa pemrograman PHP.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *codeigniter* adalah aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja PHP dengan model MVC untuk membangun situs web dinamis dengan menggunakan PHP.

2.9 Pengertian Bootstrap

Menurut Suprayogi dan Rahmanesa (2019), *Bootstrap* adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk *mobiledevice* (*Handphone, smartphone* dll) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. *Bootstrap* menyediakn HTML, CSS dan *Javascript* siap pakai dan mudah untuk dikembangkan.

Menurut Ghazali (dalam Suprayogi dan Rahmanesa, 2019), Menjelaskan bahwa *Bootstrap* merupakan salah satu *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari html dan css dan menyediakan efek *javascript* yang dibangun dengan menggunakan *jquery*.

Menurut Otok dkk. (2017), Menyatakan bahwa *Bootstrap* merupakan suatu metode yang akan memungkinkan untuk mendapatkan model secara berulang-ulang dari hanya satu kumpulan data dalam ukuran sampel yang kecil. Sehingga didapat estimasi-estimasi parameter model untuk setiap pengulangan yang dilakukan (stabil) dengan standar error yang lebih rendah.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *bootstrap* adalah kerangka kerja CSS yang sumber terbuka dan bebas untuk merancang situs *web* dan aplikasi *web*.

2.10 Sistem Informasi

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (dalam Nugraha & Pramukasari, 2017), Sistem informasi ialah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama, yang digunakan untuk mencatat data, mengolah data dan menyajikan informasi untuk para pembuat keputusan agar dapat membuat keputusan yang baik.

Menurut Sutabri (2012:3), Sistem informasi ialah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Kadir (2014:9), Sistem informasi ialah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen-komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa "Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari pengumpulan, pemasukan, pemrosesan data, penyimpanan, pengolahan, pengendalian dan pelaporan sehingga tercapai sebuah informasi yang mendukung pengambilan keputusan didalam suatu organisasi untuk dapat mencapai sasaran dan tujuannya".

2.11 Unified Modeling Language

Menurut Nirsal (2015), UML menvisualisasikan kontruksi sistem dalam beberapa diagram yang sering digunakan yaitu diagram *use case*, *activity diagram*, dan diagram kelas. *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa yang telah menjadi standar industri untuk menvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasi sistem perangkat lunak.

Triono dkk. (2018), menyatakan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) ialah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisa dan desain, serta menggambarkan

arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Menurut Syafitri Yuli (2016), *Unified Modeling Language* (UML) ialah salah satu bahasa yang berdasarkan gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek. UML bukanlah sebuah bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan melakukan pemetaan (mapping) yang dibuat dengan bahasa-bahasa pemrograman seperti Java.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Unified Modelling Language* (UML) merupakan sebuah bahasa yang didasarkan pada grafik atau gambar untuk divisualisasikan, menentukan, membangun dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis OO (*Object Oriented*).

Berikut ini beberapa *diagram* yang umum digunakan dalam perancangan sistem menggunakan UML:

a. Use Case Diagram

Menurut Syafitri (2016), Menyatakan bahwa Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem ini berinteraksi dengan dunia luar, misalnya menyusun sebuah daftar layanan kesehatan. *Use Case Diagram* dapat digunakan untuk memperoleh kebutuhan sistem dan memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja.

Menurut Nasril dan Saputra (2016), *Use Case Diagram* dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. *Use Case Diagram* juga menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (*actor*).

b. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir (Syafitri, 2016). *Activity*

Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas yang dapat di lakukan oleh sistem bukan apa yang dilakukan aktor (Nasril dan Saputra A, 2016).

c. Sequence Diagram

Menurut Syafitri (2016), *Sequence* Diagram menggambarkan interaksi antar objek berupa pesan (*message*) yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence* Diagram terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Message* digambarkan sebagai garis yang berpanah dari satu objek ke objek lainnya. *Sequence* Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Diagram ini menunjukkan jumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam *use case* (Nasril dan Saputra A, 2016).

d. Class Diagram

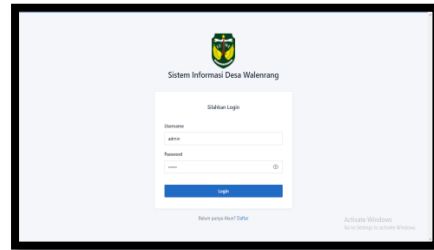
Syafitri (2016) Menyatakan bahwa *Classs* Diagram ialah visualisasi kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Diagram ini memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain dari suatu sistem. Kelas memiliki 3 area utama yaitu : nama, atribut, dan operasi. *Class* Diagram menggambarkan struktu sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Nasril dan Saputra A, 2016).

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis *Website* (Studi Kasus Desa Walenrang)” menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian R&D dilakukan secara bertahap dimulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk dan produksi massal. Model pengembangan *website* penulis menggunakan tahapan *waterfall* dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu *requirements analysis*, *design*, *development*, *testing* dan *maintenance*.

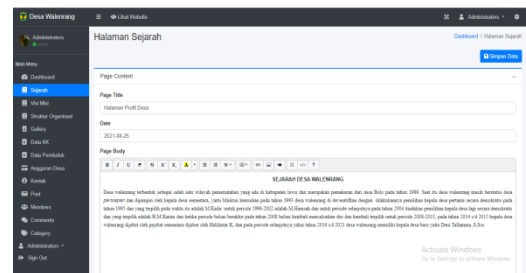
Berikut ini data-data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Halaman Menu Login



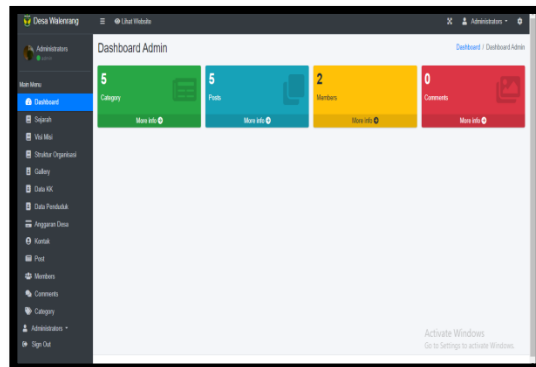
Gambar 1. Menu Login

2. Halaman Kelola Sejarah



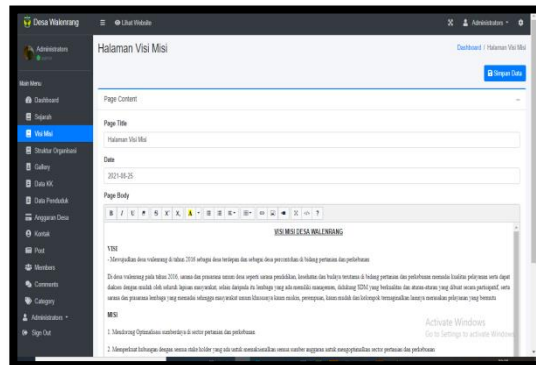
Gambar 2. Kelola Sejarah

3. Halaman Dashboard Admin



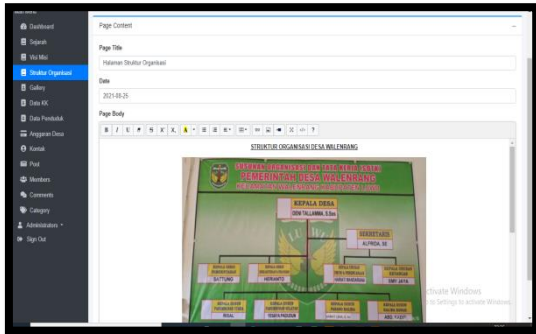
Gambar 3. Dashboard Admin

4. Halaman Kelola Visi Misi

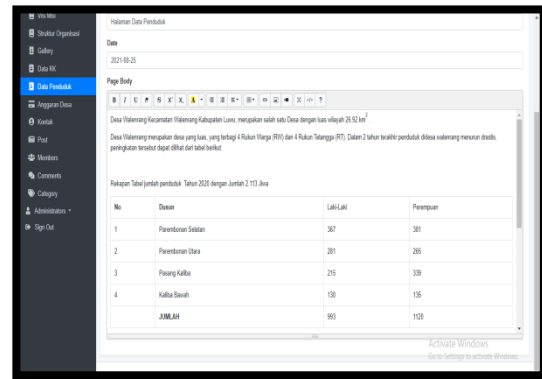


Gambar 4. Kelola Visi Misi

5. Halaman Kelola Struktur Organisasi

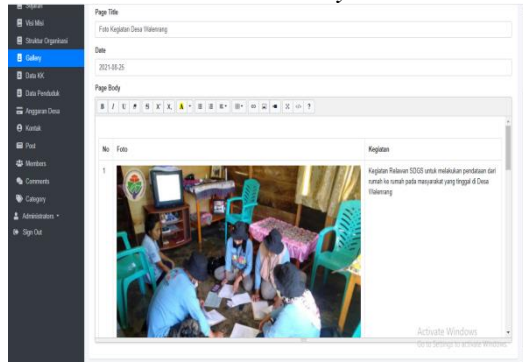


Gambar 5. Kelola Struktur Organisasi



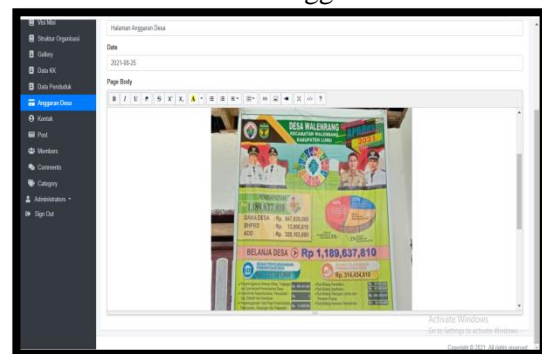
Gambar 8. Kelola Data Penduduk

6. Halaman Kelola Gallery



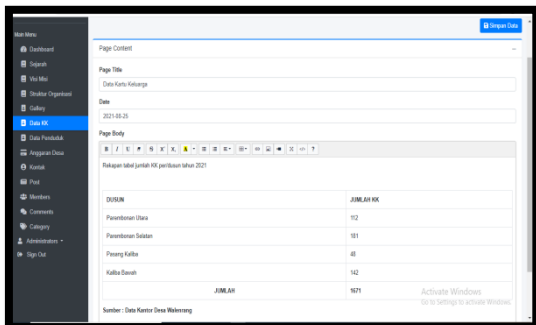
Gambar 6. Kelola Gallery

9. Halaman Kelola Anggaran Desa



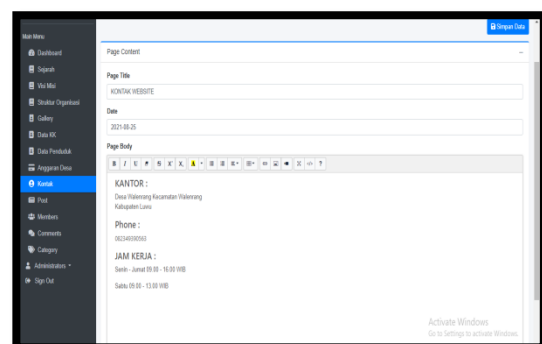
Gambar 9. Kelola Anggaran Desa

7. Halaman Kelola Data KK



Gambar 7. Kelola Data KK

10. Halaman Kelola Kontak



Gambar 10. Kelola Anggaran Desa

8. Halaman Kelola Data Penduduk

4. Kesimpulan dan Saran

4.1. Kesimpulan

Sistem informasi desa dirancang dan dibuat menggunakan sistem operasi *windows10* 64-bit, Xampp v3.2, *Sublime text* 3, PHP v5.0, *google chrome* dan menggunakan perangkat keras Laptop Asus *VivoBook Max Processor Intel(R) Celeron(R) CPU N3350 @1.10GHZ RAM 4,00GB*. Sebelum merancang sistem informasi desa ini, ada beberapa tahapan mulai dari melakukan analisis sistem yang ada dan menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada Desa Walenrang. Sistem informasi dalam penelitian ini telah diuji oleh para ahli dibidang *web* dengan menggunakan teknik pengujian *black box* dan hasil yang dapat disimpulkan bahwa *website* ini masih perlu diperbaiki dan ditambahkan lagi fitur-fitur dan menu *interface* yang lebih membantu desa dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

4.2. Saran

Penelitian yang dilakukan tentunya tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan serta diperlukan pengembangan lebih lanjut, maka penulis mengajukan saran untuk:

1. *Website* yang dibangun harus memiliki akses internet, jika tidak ada akses internet *website* tersebut tidak bisa diakses secara *offline*.
2. *Website* ini masih dapat di kembangkan seiring dengan perkembangannya spesifikasi kebutuhan pengguna terutama dalam hal tampilan ada baiknya dibuat tampilan yang lebih menarik dan dikembangkan lebih lanjut.

Masih banyak fasilitas lain yang dapat di kembangkan dalam *website* ini, perkembangan tersebut tentunya dapat meningkatkan mutu perangkat lunak yang lebih baik serta sesuai dengan tuntunan dan kebutuhan yang bisa dipenuhi sebuah kantor desa.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul, Kadir. 2014. *Konsep Dasar Website*. Andi. Yogyakarta.
- [2] Agus, P., & Yulia, S. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital E-Berbasis Website Untuk Para Penulis*. IJSE : Indonesian Journal on Software Engineering. 756–759(1), 138–140.
- [3] Akbar, S., & Latifah, F. (2019). *Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Sekolah Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Web*. Jisamar, 3(4), 45–53.
- [4] Alhogbi, B. G. (2017). Sistem Pengelolaan Penggajian Melalui Pendekatan Transfer Pada Bidang Penanggulangan Dan Pencegahan Kebakaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- [5] Dulhari, L. O. R., Ingg, R., & Lestari, W. 2017. Merancang Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Menggunakan PHP dan MYSQL Pada SMAN 1 Raha. *Simkom*, 2(3), 32–42. <https://doi.org/10.51717/simkom.v2i3.25>
- [6] Habiby, A. I., & Yamasari, Y. (2017). SISTEM INFORMASI SEKOLAH BERBASIS WEB (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto) Alyyuddin Iqbal Habiby Yuni Yamasari. *Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web*, 7(2), 94–100.
- [7] Hanafri, M. I., Triono, & Luthfiudin, I. 2018. *Rancang Bangun Sistem Monitoring Kehadiran Dosen Berbasis Web Pada STMIK Bina Sarana Global*. Jurnal SisfotekGlobal, Vol.8(No.1), 81–86.
- [8] Hendini, A. 2016. Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan dan Stok Barang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika* : Vol. 4, No. 2 : Hal : 108-109.
- [9] Hidayah, S. nur. (2019). *Tugas akhir*. 1–80. <https://doi.org/10.31227/osf.io/n4f68>

- [10] Istiono, W., Hijrah, & Sutarya. 2016. *Pengembangan Sistem Aplikasi Penilaian dengan Pendekatan MVC dan Menggunakan Bahasa PHP dengan Framework Codeigniter dan Database MYSQL pada Pahoa College Indonesia*. Jurnal TICOM (Online), 5(1), 53–59.
- [11] Jimi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v2i1.17>
- [12] Julianto, S., & Setiawan, S. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po. Handoyo Berbasis Online Julianto*. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), 11–25. Retrieved from <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>.
- [13] Lestanti, S., & Susana, A. D. 2016. *Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web*. Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika. 10(2), 69–77.
- [14] Mustaqbal, Sidi. 2015. *Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis*. Jurnal. (online) <http://undiksha.ac.id>.
- [15] Nasril, & Saputra, Y. A. 2016. *Rancang bangun sistem informasi ujian online*. Jurnal Lentera Ict, 3(1), 47–53.
- [16] Nirsal. 2015. Rancang Bangun Situs ukm Center Sebagai Mendia Bisnis Online (Studi Kasus Padas Ukm Kecamatan Wara Selatan Kota Palopo). *Jurnal Ilmiah d'ComputarE*. vol 5.
- [17] Nugraha, A. R., & Pramukasari, G. (2017). Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tasikmalaya. *Jurnal Mana* Nugraha, A. R., & Pramukasari, G. (2017). *Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tasikmalaya*. *Jurnal Manajemen Informatika*, 4(2), 1–10.
https://www.cambridge.org/core/product/identifier/CBO9781107414421/component_id/1107414421
- [18] Nugroho, F. E. (2016). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Studi Kasus Tokoku. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 717.
<https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.786>
- [19] Priyanto, H. & Jauhari, K. K. 2014. *Pemrograman Web*. Informatika Bandung, Bandung.
- [20] Puspitasari, D. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri Vol. XII*, 12(2), 227–240.
- [21] Putera, A. R., & Ibrahim, M. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Peminjaman dan Pengembalian Buku Perpustakaan SMP Negeri 1 Madiun. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 57. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.2025>
- [22] Rosa dan Shalahuddin. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.
- [23] Riski, M. 2019. *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada Smk Tridaya Jakarta Timur*. Seminar Hasil Penelitian Vokasi, 4(1), 1–8.
- [24] Sari, O. A., & Nuari, E. 2017. *Rancang Bangun Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Dengan Metode Fast(Framework For The Applications)*. Jurnal PILAR Nusa Mandiri, Vol. 13, N(2), 261–266.
- [25] Sumolang, M. 2013. *Peranan Internet Terhadap Generasi Muda Di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat*. *Jurnal TEKNOIF*, 3(2), 19. Retrieved from <https://doi.org/2338-2724>