



SISTEM INFORMASI E-SMILE (*ELEKTRONIC SERVICE MOBILE*) (STUDI KASUS: DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KABUPATEN TULANG BAWANG)

Ferdiyan Reza¹, Ade Dwi Putra²

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2}

ferdiyanreza7@gmail.com¹, adedwiputra@teknokrat.ac.id²,

Received: (9 September 2021) **Accepted:** (16 September 2021) **Published:** (30 September 2021)

Abstract

DISDUKCAPIL Tulang Bawang is an agency that handles population administration data such as applications for making ID cards and applications for making KK but the submission of submissions is done manually; filling out the submission of paper use submitting the application form takes a long time, this slows down the service, filling out the form incorrectly, and writing that is written illegible by DISDUKCAPIL staff will complicate and slow down the process of adding data or inputting computer data that still uses word processing applications (Microsoft Word).) which causes the process to take longer. Another problem regarding the media is the form of public complaints that do not yet exist. So from these problems the author is very interested in conducting research and developing an E-Smile information system to improve services at the Department of Population and Civil Registration of Tulang Bawang Regency. With the development of the E-Smile system, it helps manage administrative data for submitting KTP and KK applications more efficiently and effectively, the service process is faster, besides the risks that occur when writing is written do not occur again because the system has been carried out in an integrated manner, as well as a system that has been developed. able to be a medium to receive complaints from the residents of Tulang Bawang.

Keywords: *information system, application for making KTP cards and KK, mobile, prototype.*

Abstrak

DISDUKCAPIL Tulang Bawang adalah instansi pemerintahan yang menangani data administrasi kependudukan seperti permohonan pembuatan KTP dan Permohonan pembuatan KK namun pengolahan pengajuan yang dilakukan cara manual; mengisi formulir pengajuan menggunakan kertas membuat permohonan mengisi formulirnya menjadi lama, hal ini memperlambat pelayanan, resiko pengisian formulir tidak benar, dan tulisan yang ditulis tidak terbaca oleh staff DISDUKCAPIL akan menyulitkan dan memperlambat proses penambahan data atau penginputan data pada komputer yang masih menggunakan aplikasi pengolah kata (Microsoft Word) yang menyebabkan proses semakin lama. Permasalahan lain mengenai media form keluhan masyarakat yang belum ada. Maka dari permasalahan tersebut penulis sangat tertarik melakukan penelitian serta mengembangkan sistem informasi E-Smile untuk meningkatkan pelayanan pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang. Dengan pengembangan sistem E-Smile membantu mengelola data administrasi pengajuan pembuatan KTP dan KK dengan lebih efisien dan efektif, proses pelayanan lebih cepat, selain itu resiko yang terjadi ketika tulisan yang ditulis tidak terbaca tidak terjadi lagi karena sistem sudah dilakukan secara terkomputerisasi, serta sistem yang telah dikembangkan mampu menjadi media untuk menerima keluhan dari penduduk Tulang Bawang.

Kata Kunci: sistem informasi, pengajuan pembuatan KTP dan KK, mobile, prototype.

To cite this article:

Reza, Putra (2021). Sistem Informasi E-Smile (*Elektronic Service Mobile*) (Studi Kasus: Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang) Vol (2), No. 3, 56 - 65

1. Pendahuluan

Salah satu penerapan teknologi informasi yaitu untuk membantu kinerja pemerintah menjadi lebih baik, lebih efisien dan lebih mudah yaitu sistem pelayanan administrasi kependudukan. Administrasi kependudukan adalah rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam penerbitan dokumen dan data kependudukan melalui pendaftaran penduduk, pencatatan sipil, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pendayagunaan hasil pelayanan publik lainnya.

Dalam wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang adalah suatu instansi pemerintahan yang menangani data administrasi kependudukan seperti permohonan pembuatan KTP dan Permohonan pembuatan KK. Namun terdapat masalah pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang mengelola data administrasi permohonan KTP dan KK yaitu masih ditangani dengan cara manual; awalnya penduduk yang ingin membuat permohonan harus mendatangi kantor (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang dengan membawa seluruh persyaratan yang di butuhkan namun karena kurang jelasnya informasi yang diperoleh terkadang penduduk harus kembali pulang untuk melengkapi persyaratan yang kurang. Setelah persyaratan lengkap penduduk yang ingin membuat permohonan harus mengisi formulir yang di berikan oleh staff DISDUKCAPIL, jika tidak terlalu ramai terkadang staff DISDUKCAPIL yang mengisi formulir tersebut. Apabila ramai penduduk yang ingin membuat permohonan mengisi formulirnya sendiri secara manual hal ini memperlambat proses pelayanan karena tidak sedikit penduduk yang kurang memahami prosedur pengisian formulir dengan benar sehingga terjadi resiko kesalahan dalam penulisan, selain itu resiko yang terjadi ketika tulisan yang ditulis tidak terbaca oleh staff DISDUKCAPIL akan menyulitkan dan memperlambat proses penambahan data atau penginputan data pada komputer yang masih menggunakan aplikasi pengolah kata (Microsoft Word) yang menyebabkan proses semakin lama.

Permasalahan lainnya yang timbul yaitu mengenai form keluhan masyarakat yang ditujukan untuk menilai bagian administrasi DISDUKCAPIL yang masih berbentuk kertas yang menyebabkan informasi yang dihasilkan dari form kertas ini tidak akurat, tidak relevan dan tidak dapat dipercaya. Maka dari permasalahan tersebut penulis sangat tertarik melakukan penelitian serta mengembangkan sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) untuk meningkatkan pelayanan pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Tulang Bawang. Untuk memperkuat solusi dari permasalahan yang dihadapi diatas, penulis akan memberikan 2 literasi penelitian terdahulu yaitu penelitian dari (Umagapi, 2018) yang berjudul "Sistem Informasi Pengajuan Pembuatan Kartu Keluarga Berbasis Web Pada Kantor Catatan Sipil Kota Ternate". Didalam literasi ini

terdapat masalah yang memiliki beberapa kesamaan dengan masalah penelitian yang akan dilakukan, yaitu administrasi kependudukan pada Kantor Catatan Sipil Kota Ternate belum terdapatnya media dalam pelayanan pembuatan Kartu Keluarga.

Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ini membuatkan sistem informasi pengajuan pembuatan kartu keluarga yang dapat memudahkan proses pengolahan pembuatan kartu keluarga serta mempermudah dalam pembuatan laporan data pemohon kartu keluarga dapat dilakukan lebih cepat dan lebih akurat. Yang terakhir penelitian dari (Putra, 2018) yang berjudul "Sistem Informasi Administrasi Data Kependudukan Dan Layanan Publik Berbasis Web". Didalam literasi kedua ini terdapat masalah yang memiliki beberapa kesamaan dengan masalah penelitian yang akan dilakukan, yaitu administrasi dalam menangani pengolahan data kependudukan, seperti pembuatan surat permohonan kartu keluarga (KK), kartu tanda penduduk (KTP), akta kelahiran, surat keterangan kematian, dan surat keterangan pindah masih dilakukan secara manual sehingga penduduk yang mengajukan KK, KTP ataupun pembuatan surat harus datang ke kantor desa untuk menerima layanan tersebut sehingga ini menjadi proses pembuatan KK, KTP ataupun surat menjadi lama. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ini membuatkan sistem informasi administrasi data kependudukan dan layanan publik yang dapat membantu penduduk mendapatkan informasi tentang layanan-layanan apa saja yang akan diberikan secara publik untuk penduduk, beserta persyaratan yang dibutuhkan untuk mendapat layanan-layanan tersebut serta Sekertaris Desa juga akan mendapatkan kemudahan dalam pembuatan laporan pengajuan layanan ataupun perekapan data layanan-layanan yang paling sering digunakan oleh penduduk.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem Informasi

Menurut [1] menyatakan bahwa "Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tata cara penggunaannya yang mencakup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaannya". Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatannya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu: keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tata cara penggunaanya.

Menurut [2] menyatakan bahwa "Sistem Informasi merupakan suatu sistem dalam 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 informasi yang diperlukan untuk mengambil keputusan".

Menurut [3] menyatakan bahwa “Sistem informasi adalah suatu kesatuan yang terdiri dari interaksi beberapa jaringan kerja yang berusaha mencapai tujuan yang sama”.

Berdasarkan dari ketiga literasi yang telah diambil, maka dapat disimpulkan sistem informasi adalah serangkaian kesatuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan atau mendapatkan data, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan di dalam sebuah organisasi agar tujuan organisasi tersebut tercapai.

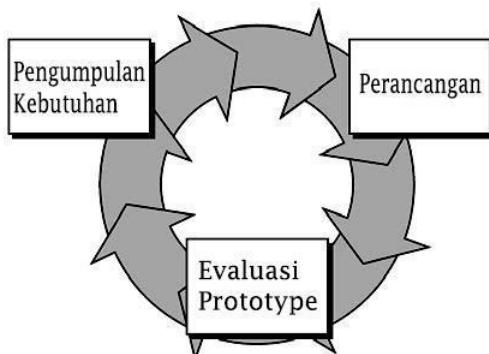
2.2. Sistem Informasi Administrasi Kependudukan

Sistem Informasi Administrasi Kependudukan, yaitu suatu sistem informasi yang disusun berdasarkan prosedur-prosedur dan memakai standarisasi khusus yang bertujuan menata sistem administrasi kependudukan sehingga tercapai tertib administrasi di bidang kependudukan yang meliputi Pendaftaran Penduduk dan Pencatatan Sipil.

Sistem Informasi Administrasi Kependudukan merupakan salah satu sistem yang digunakan untuk proses administrasi kependudukan. Dari data kependudukan yang diperoleh dari hasil sensus dan survei kemudian diolah dengan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan sehingga menghasilkan suatu informasi kependudukan, pelayanan yang ada di sistem informasi administrasi kependudukan seperti proses pembuatan atau pengurusan KTP dan KK.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Model *Prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidak pahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak [4] [5]. Berikut ini adalah gambar dari model *Prototype* pada garbar 1.



Gambar 1. Ilustrasi Model Prototype

Prototype juga dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan suatu Prototype secara cepat untuk

digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh . Proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk Prototype dari perangkat lunak yang harus dibuat. Proses pada model prototyping dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan, developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.
2. Perancangan, dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototype.
3. Evaluasi prototype, klien mengevaluasi Prototype yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan perangkat lunak.

Perulangan ketiga proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. Prototype-prototype dibuat untuk memuaskan kebutuhan klien dan untuk membangun perangkat lunak lebih cepat, namun tidak semua Prototype bisa dimanfaatkan. Demi kebutuhan klien lebih baik Prototype yang dibuat diusahakan dapat dimanfaatkan

2.4 Bahasa Pemrograman

2.4.1 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah script yang ditanam di sisi server. PHP juga dilengkapi dengan berbagai macam pendukung lain seperti support langsung ke berbagai macam database yang popular (Sukrianto & Amelia, 2020). Bahasa pemrograman PHP bersifat terbuka dan bebas sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas platform, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi Windows maupun Linux [6] [7]. PHP dapat juga dijadikan sebagai modul pada web server apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI dalam pembangunannya.

Ada beberapa kelebihan yang menjadi dasar perhitungan mengapa menggunakan PHP, berikut alasannya:

1. Mudah dipelajari.
2. Free alias Gratis, bersifat Open Source.
3. PHP memiliki tingkat akses yang cepat.
4. Didukung oleh beberapa macam web server. PHP mendukung beberapa web server, seperti Apache, IIS, Lighttpd, Xitami. Bahasa pemrograman PHP sangat mendukung beberapa aplikasi basis data, baik yang gratis maupun yang berbayar, seperti aplikasi basis data berikut MySQL, PostgreSQL, mSQL, Informix, SQL server, Oracle.

2.4.2 JavaScript

JavaScript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen *HTML*. Bahasa pemrograman *JavaScript* adalah salah satu bahasa pemrograman komputer yang sangat mampu memberikan kemampuan lebih terhadap bahasa *HTML* dengan diizinkannya pengeksekusian perintah-perintah yang disisi *user* hal ini berarti pada sisi *browser* bukan pada *server web* [8] [9]. *JavaScript* adalah bahasa yang membedakan penamaan *variabel* dan fungsi yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil atau biasa disebut *case sensitive*. Beberapa contoh *variabel* atau fungsi dengan nama berbeda dengan *variabel* dengan nama *test* dan setiap instruksi diakhiri dengan karakter titik koma(;) .

2.4.3 CSS

Cascading Style Sheet atau sering disebut *CSS* merupakan suatu bahasa programan untuk mengatur *style* pada bahasa pemrograman *PHP* yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen sistem sehingga tampilan dapat dibuat *mobile* ataupun *web* yang akan dapat membuat lebih rapi, terstruktur serta seragam.

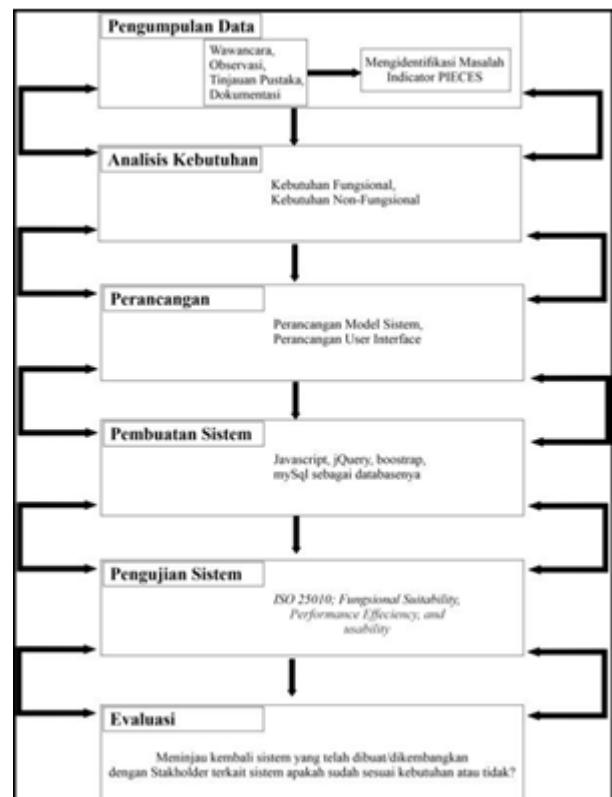
2.4.4 Mysql

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL Database Management System* atau *DBMS* dari sekian banyak *DBMS* seperti *Oracle*, *MS SQL*, *PostgreSQL* dan lainnya [10] [11] (Sukrianto & Amelia, 2020). *MySQL* adalah perangkat lunak untuk *DMS* (*Database Management System*) karena sifatnya yang *open source* dan memiliki kemampuan menampung kapasitas yang sangat besar, maka *MySQL* menjadi yang sangat popular dikalangan programer. *MySQL* dijalankan dalam 2 sistem operasi yang sangat popular saat ini, yaitu: *windows* dan *Linux* (Masya & Setiawan, 2020).

3. Metode Penelitian

3.1 Tahapan penelitian

Tahapan Penelitian merupakan gambaran jalannya penelitian, sehingga dari tahapan ini nantinya akan tergambar jelas apa yang akan dilakukan penelitian ini, tahap penelitian dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

3.2 Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data dengan melakukan kegiatan sebagai berikut.

1. Metode Wawancara
Peneliti melakukan komunikasi dan tanya jawab secara langsung bersama pihak Kantor Disdukcapil Tulang Bawang yang menangani masalah pencatatan data penduduk, seperti pengajuan KTP, pengajuan KK serta keluhan-keluhan yang diajukan oleh masyarakat.
2. Metode Observasi
Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, serta mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan data kependudukan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.
3. Metode Studi Pustaka
Peneliti mengumpulkan data dengan cara melalui beberapa buku, jurnal, dan internet yang erat kaitannya dengan objek permasalahan untuk menjadi referensi dan acuan dalam penulisan laporan akhir ini.
4. Dokumentasi
Peneliti mengumpulkan data-data berupa arsip maupun file yang berkaitan dengan permasalahan tentang data kependudukan, yang digunakan pada Kantor Disdukcapil Tulang Bawang sebagai data penunjang dari pengembangan sistem tersebut.

3.3 Analisis Fungsional

3.3.1 Analisis Kebutuhan Admin

- a) Melakukan *login*
- b) Mengakses menu utama
- c) Mengelola data *master user*
- d) Mengelola data pengajuan
- e) Mengelola data keluhan
- f) Mengelola pengajuan KTP
- g) Mengelola pengajuan KK
- h) Melakukan *logout*.

3.3.2 Analisis Kebutuhan Penduduk

1. Melakukan registrasi
2. Melakukan login
3. Mengakses menu utama
4. Mengubah profil user
5. Melihat syarat pengajuan KTP dan KK
6. Melakukan keluhan
7. Melakukan pengajuan KTP
8. Melakukan pengajuan KK
9. Melakukan logout.

3.3.3 Analisis Kebutuhan Pimpinan

1. Melakukan login
2. Mengakses menu utama
3. Mengubah profil user
4. Melakukan validasi KTP
5. Melakukan validasi KK
6. Melakukan logout

3.4 Analisis Non-Fungsional

3.4.1 Analisis Perangkat Keras

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini Spesifikasi perangkat keras computer yang digunakan untuk membangun sistem adalah:

1. Processor: Intel(R) Core™ i3 CPU
2. Hardisk: 500 GB
3. RAM: 2 GB of RAM.

3.4.2 Analisis Perangkat Lunak

Dalam pelaksanaan proyek akhir ini spesifikasi perangkat lunak komputer yang digunakan adalah:

1. Sistem Operasi: Windows 7 Ultimate 32-bit
2. XAMPP for Windows Version 1.7.3
3. Database: PHP, MYSQL
4. Web browser: Mozilla Firefox 3.6
5. Text editor: Sublime 8
6. Graphic desain program: Mockup Plus.

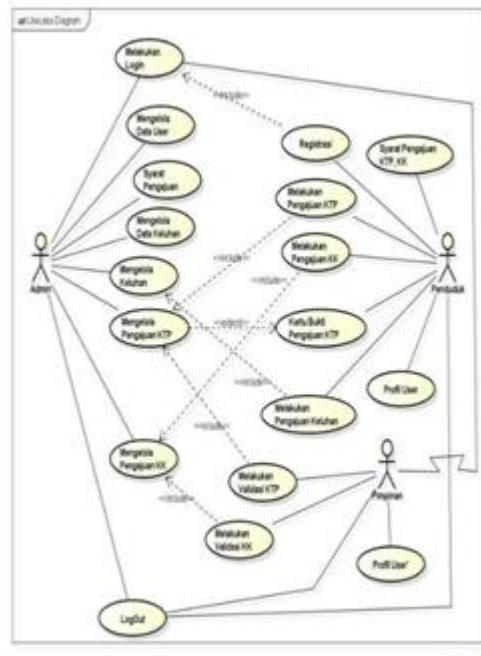
4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Perancangan Model

Model akan digambarkan dengan *usecase diagram* dan *activity diagram* yang digambarkan dibawah ini.

4.1.1 Usecase Diagram

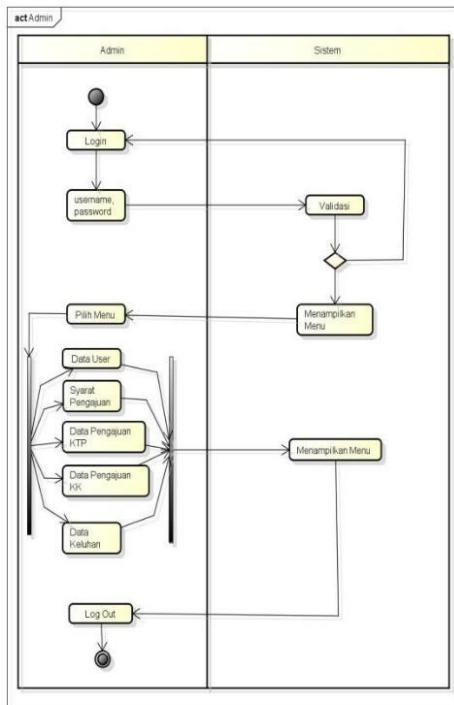
Usecase Diagram merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan sistem, jadi bagan yang menggambarkan arus dari sebuah data dari mana data itu berasal sampai ke pemrosesan data hingga dihasilkan *output*, sampai proses akhir/arsip [12] [13].



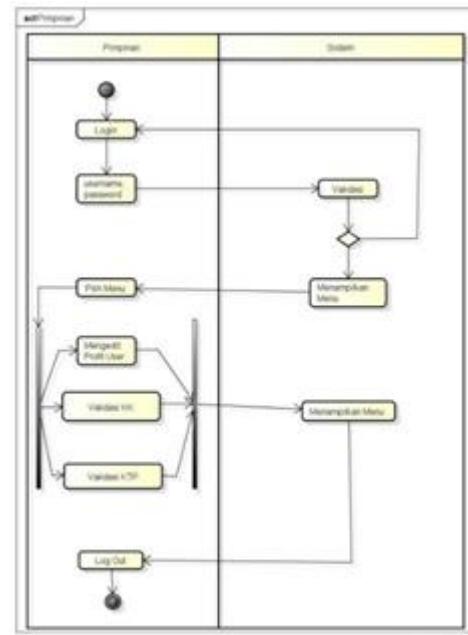
Gambar 3. *Usecase Diagram*

4.1.2 Activity Diagram

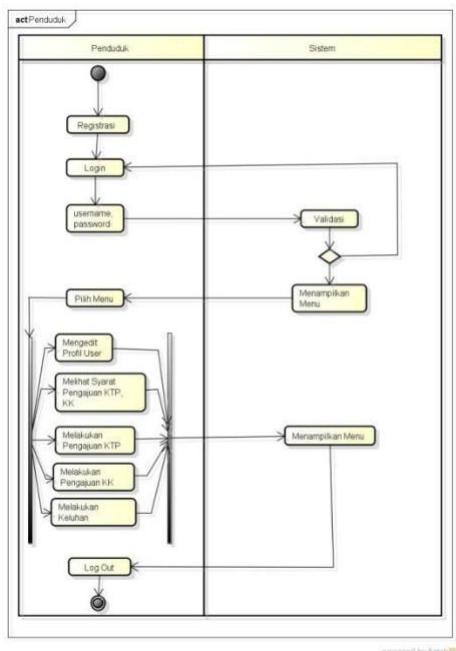
Activity diagram adalah teknik menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam melakukan pekerjaan [14] [15]. Berikut beberapa *activity diagram* pada *E-SMILE* (*Elektronik Service Mobile*) atau sistem informasi administrasi kependudukan.



Gambar 4. Activity Diagram Admin



Gambar 6. Activity Diagram Pimpinan

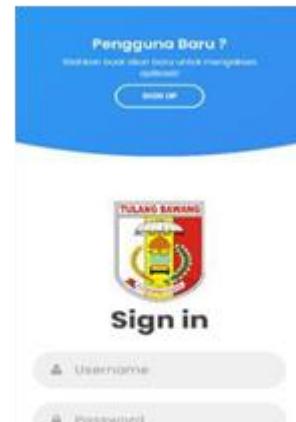


Gambar 5. Activity Diagram Penduduk

4.2 Implementasi

4.2.1 Tampilan Halaman Login

Antarmuka halaman *login* merupakan *fitur* untuk validasi akses *user*, *user* akan memasukan *field/data* *username* dan *password* pada sistem yang telah dikembangkan, jika *user* terdaftar dan *valid* dengan data yang terdapat pada *database* sistem informasi *E-Smile (Elektronik Service Mobile)*, maka *user* dapat masuk kedalam sistem. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi *E-Smile (Elektronik Service Mobile)* yaitu tampilan antarmuka halaman *login*, dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Login

4.2.2 Tampilan Halaman Utama

Antarmuka halaman utama merupakan fitur untuk mengetahui alur sistem pada saat pertama memasuki sistem, user dapat mengakses menu-menu yang berkaitan dengan hak akses user, dan dapat mengakses fitur-fitur sistem informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile) yaitu data user, data keluhan, mengelola pengajuan KTP dan KK. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile) yaitu tampilan antarmuka halaman, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Beranda

4.2.3 Tampilan Halaman Input Keluhan

Antarmuka halaman data input keluhan penduduk merupakan fitur untuk menginputkan data keluhan penduduk, user dapat menginputkan data-data yang berkaitan seperti subjek keluhan, keterangan keluhan, nomor HP dan status. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile) yaitu tampilan antarmuka halaman data keluhan yang akan diakses oleh user, dapat dilihat pada gambar 9.

The modal window titled 'Input Keluhan' contains the following fields:

- Subject**: A text input field labeled 'Masukan Subject'.
- Keterangan Keluhan**: A text input field labeled 'Masukan Keluhan'.
- Nomor HP**: A text input field.
- STATUS**: A dropdown menu currently set to 'TUNGGU'.

At the bottom right are 'Save' and 'Cancel' buttons, and a small '+' icon.

Gambar 9. Halaman Input Keluhan

4.2.4 Tampilan Halaman Pengajuan KTP

Antarmuka halaman data input pengajuan KTP merupakan fitur untuk menginputkan data input pengajuan KTP, user dapat menginputkan data-data yang berkaitan seperti menginputkan NIK pemohon KTP, nama penduduk, nomor KK pemohon, alamat, jenis kelamin, meng-acc pengajuan KTP, status. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi E-Smile (Elektronik Service Mobile) yaitu tampilan antarmuka halaman input pengajuan KTP, dapat dilihat pada gambar 10.

Gambar 10. Halaman Pengajuan KTP

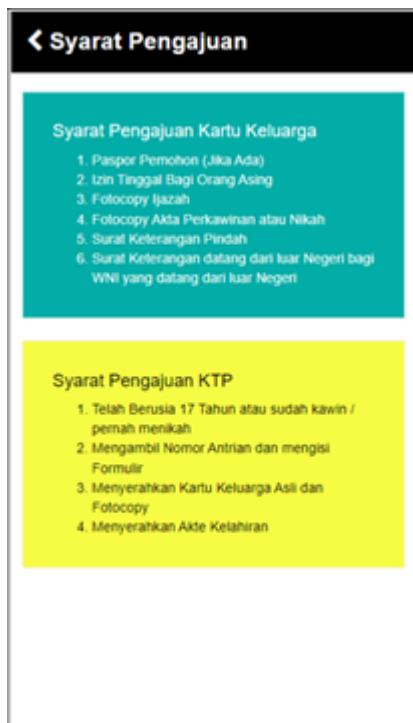
4.2.5 Tampilan Halaman Pengajuan KK

Antarmuka halaman data input pengajuan KK merupakan fitur untuk menginputkan data input pengajuan KK, user dapat menginputkan data-data yang berkaitan seperti menginputkan nomor pengajuan KK, nama kepala keluarga, nomor HP, alamat lengkap pemohon, jumlah pengikut, alamat pengajuan, acc pengajuan dan status. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) yaitu tampilan antarmuka halaman input pengajuan KK yang akan diakses oleh user, dapat dilihat pada gambar 11.

Gambar 11. Halaman Pengajuan KK

4.2.6 Tampilan Halaman Syarat Pengajuan KTP, KK

Antarmuka halaman syarat pengajuan merupakan fitur untuk menampilkan data pengajuan syarat KTP dan KK pada sistem. Untuk dapat melihat hasil dari sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) yaitu tampilan antarmuka halaman syarat pengajuan yang akan diakses oleh penduduk, dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Syarat Pengajuan

5. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa.

1. Dengan adanya sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang membantu mengelola data administrasi pengajuan pembuatan KTP dan KK dengan lebih efisien dan efektif karena penduduk tidak perlu lagi datang ke DISDUKCAPIL Tulang Bawang dengan membawa seluruh persyaratan pembuatan KTP ataupun KK, proses pelayanan yang lebih cepat karena penduduk dapat melihat informasi mengenai syarat pengajuan pembuatan KTP ataupun KK, selain itu resiko yang terjadi ketika tulisan yang ditulis tidak terbaca oleh staff DISDUKCAPIL tidak akan terjadi lagi karena sistem sudah dilakukan secara terkomputerisasi, serta sistem yang telah dikembangkan mampu menjadi media untuk menerima keluhan dari penduduk Tulang Bawang.
2. Dalam pembuatan sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang

dibuat dengan diagram UML yang terdiri dari dua diagram yaitu usecase diagram dan activity diagram, sebagai awal rancangan sistem yang akan dibuat, selanjutnya dibuatlah programming dengan bahasa pemrograman PHP sesuai dengan desain user interface yang ada dan MySQL sebagai database yang bisa menampung data lebih banyak dan menggunakan sublime sebagai aplikasi untuk membuat sourcode pembuatan website ini.

3. Dari hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan kepada piha Stakholder terkait sistem maka dapat disimpulkan sistem informasi E-Smile (Elektronic Service Mobile) pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Tulang Bawang sangat layak diterapkan dan mendapatkan kriteria baik.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan yaitu sistem informasi ini baru sebatas pengolahan data kependudukan pengajuan pembuatan KTP dan KK serta menerima keluhan, diharapkan penelitian kedepannya akan lebih berkembang lagi dan dapat dilakukan inovasi lain agar sistem informasi ini lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Damayanti and M. Y. Hernandez, "Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Kpri Andan Jejama Kabupaten Pesawaran," J. Tekno Kompak, vol. 12, no. 2, pp. 57–61, 2018.
- [2] L. Ariyanti, M. N. D. Satria, and D. Alita, "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan," J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020.
- [3] A. Wantoro, "Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Penerima Dana Zakat, Infaq Dan Sedekah," J. Tekno Kompak, vol. 13, no. 2, pp. 31–34, 2019.
- [4] S., A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," J. Interkom, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i1.67.
- [5] H. Ismatullah and Q. J. Adrian, "IMPLEMENTASI PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI IKATAN KELUARGA ALUMNI SANTRI BERBASIS WEB," J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak, vol. 2, no. 2, 2021.
- [6] P. B. Ramadhanu and A. T. Priandika, "RANCANG BANGUN WEB SERVICE API

- APLIKASI SENTRALISASI PRODUK UMKM PADA UPTD PLUT KUMKM PROVINSI LAMPUNG,” J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 2, no. 1, pp. 59–64, 2021.
- [7] D. Pasha, “SISTEM PENGOLAHAN DATA PENILAIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PIECIES,” J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 1, no. 1, pp. 97–104, 2020.
- [8] A. Surahman, A. F. Octaniansyah, and D. Darwis, “Teknologi Web Crawler Sebagai Alat Pengembangan Market Segmentasi Untuk Mencapai Keunggulan Bersaing Pada E-Marketplace,” J. Komput. dan Inform., vol. 15, no. 1, pp. 118–126, 2020.
- [9] S. Ahdan and P. I. Sari, “Pengembangan Aplikasi Web untuk Simulasi Simpan Pinjam (Studi Kasus: Lembaga Keuangan Syariah Bmt L-risma,” J. Tekno Kompak, vol. 14, no. 1, pp. 33–40, 2020.
- [10] A. M. S. Huda and Y. Fernando, “E-TICKETING PENJUALAN TIKET EVENT MUSIK DI WILAYAH LAMPUNG PADA KARISMU MENGGUNAKAN LIBRARY REACTJS,” J. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 2, no. 1, pp. 96–103, 2021.
- [11] P. D. A. Wiguna, I. P. A. Swastika, and I. P. Satwika, “Rancang Bangun Aplikasi Point of Sales Distro Management System dengan Menggunakan Framework React Native,” J. Nas. Teknol. dan Sist. Inf., vol. 4, no. 3, pp. 149–159, 2019, doi: 10.25077/teknosi.v4i3.2018.149-159.
- [12] K. Prasetyo and S. Suharyanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta,” J. Tek. Komput., vol. 5, no. 1, pp. 119–126, 2019, doi: 10.31294/jtk.v5i1.4967.
- [13] S. Ahdan, A. R. Putri, and A. Sucipto, “Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English,” Sist. J. Sist. Inf., vol. 9, no. 3, pp. 493–509, 2020.
- [14] D. A. Dwijaya, “Perancangan Aplikasi Untuk Pelanggaran Dan Prestasi Siswa Pada Smp Kartika Ii-2 Bandar Lampung,” J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak, vol. 1, no. 2, pp. 127–136, 2020.
- [15] A. T. Prastowo, D. Darwis, and N. B. Pamungkas, “Aplikasi Web Pemetaan Wilayah Kelayakan Tanam Jagung Berdasarkan Hasil Panen Di Kabupaten Lampung Selatan,” J. Komputasi, vol. 8, no. 1, pp. 21–29, 2020.