

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PELAYANAN PUBLIK DESA  
JATIREJO BERBASIS *MOBILE* DAN *WEB***

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**FEBRY AJI PRADILA  
NIM. 191110571  
BANI ILYASA  
NIM. 191113682  
MUHAMMAD YOGA PRANATA  
NIM. 191112211**



**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MIKROSKIL  
MEDAN  
2023**

**LEMBARAN PENGESAHAN**

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PELAYANAN PUBLIK DESA  
JATIREJO BERBASIS *MOBILE DAN WEB***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna  
Mendapatkan Gelar Sarjana  
Program Studi S-1 Tehnik Informatika

Oleh:

**FEBRY AJI PRADILA  
NIM. 191110571  
BANI ILYASA  
NIM. 191113682  
MUHAMMAD YOGA PRANATA  
NIM. 191112211**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Felix, S.Kom., M.Kom.

Medan, ... ..... 2023  
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi  
S-1 Teknik Informatika,

Sunario Megawan, S.Kom., M.Kom.

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI .....</b>	i
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	iii
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan .....	3
1.4 Manfaat .....	3
1.5 Ruang Lingkup .....	3
<b>BAB II KAJIAN LITERATUR.....</b>	6
2.1 Desa .....	6
2.1.1 Unsur Desa .....	8
2.1.2 Ciri-Ciri Desa.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Desa.....	9
2.1.4 Ciri-Ciri Masyarakat Desa .....	11
2.2 Desa Jatirejo.....	11
2.3 Penyelenggaraan Pemerintah Desa .....	15
2.4 Pengelolaan Keuangan Desa.....	17
2.5 Sistem Informasi .....	18
2.5.1 Jenis-jenis Sistem Informasi.....	19
2.5.2 Konsep Sistem Informasi .....	20
2.5.3 Contoh Sistem Informasi.....	21
2.6 Sistem Informasi Desa .....	22
2.7 Contoh <i>Website</i> Desa .....	23
2.8 Aplikasi <i>Mobile</i> dan <i>Web</i> .....	26
2.8.1 Aplikasi <i>Mobile</i> .....	26
2.8.2 Aplikasi <i>Website</i> .....	27
2.10 Tender .....	27
2.9 Metode <i>Rapid Application Development</i> .....	28
2.9.1 Fase Pengembangan Aplikasi.....	29
<b>BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN .....</b>	30

3.1 Perencanaan Syarat-syarat ( <i>Requirements Planning</i> ).....	30
3.1.1 Identifikasi Pemangku Kepentingan ( <i>stakeholders</i> ) .....	31
3.1.2 Analisis Kebutuhan .....	31
3.2 RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD) .....	51
3.2.1 Perancangan Basis Data .....	51
3.2.2 Perancangan <i>Wireframe</i> Tampilan Web Aktor <i>User</i> .....	60
3.2.3 Perancangan <i>Wireframe</i> Tampilan Mobile Aktor <i>User</i> .....	79
3.2.4 Perancangan <i>Wireframe</i> Tampilan Web Aktor <i>Admin</i> .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Statistik Jumlah Desa/Kelurahan Di Indonesia Pada Tahun 2021 [24].....	8
Gambar 2.2 Lokasi Desa Jatirejo Pada Google Maps .....	11
Gambar 2.3 Kantor Desa Jatirejo .....	12
Gambar 2.4 Mesjid Al-Ikhlas .....	12
Gambar 2.5 SD Negeri Jatirejo.....	13
Gambar 2.6 TK Harapan Kita.....	13
Gambar 2.7 TPA Nurul Iman .....	14
Gambar 2.8 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Jatirejo .....	14
Gambar 2.9 Proses Pembuatan Surat Menyurat Pada Desa Jatirejo.....	15
Gambar 2.10 Halaman Beranda <i>Website</i> Desa Jojogan .....	23
Gambar 2.11 Halaman <i>Home Website</i> Desa Pasekan.....	24
Gambar 2.12 Halaman Kontak <i>Website</i> Desa Pasekan .....	24
Gambar 2.13 Halaman Beranda <i>Website</i> Desa Sekartaji.....	25
Gambar 2.14 Halaman Surat <i>Online Website</i> Desa Sekartaji.....	26
Gambar 2.15 Siklus <i>Rapid Application Development</i> .....	28
Gambar 3.1 Use case Diagram Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo .....	31
Gambar 3.2 ERD Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo Berbasis aplikasi mobile dan web .....	52
Gambar 3.3 Tampilan Wireframe Halaman Login.....	60
Gambar 3.4 Tampilan Wireframe Halaman Register .....	61
Gambar 3.5 Tampilan Wireframe Halaman Home .....	62
Gambar 3.6 Tampilan Wireframe Halaman Berita .....	63
Gambar 3.7 Tampilan Wireframe Halaman Detail Berita.....	64
Gambar 3.8 Tampilan Wireframe Halaman Voting Tender.....	65
Gambar 3.9 Tampilan Wireframe Halaman Detail Voting .....	66
Gambar 3.10 Halaman Wireframe Detail Informasi Proposal Pengaju .....	67
Gambar 3.11 Halaman Wireframe Jenis Tender .....	68
Gambar 3.12 Tampilan Wireframe Halaman Upload File Tender .....	69
Gambar 3.13 Tampilan Wireframe Halaman Pengurusan Surat .....	70
Gambar 3.14 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Domisili .....	71

Gambar 3.15 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Meninggal Dunia .....	72
Gambar 3.16 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu.....	73
Gambar 3.17 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah ...	74
Gambar 3.18 Tampilan Wireframe Halaman Rencana Anggaran.....	75
Gambar 3.19 Tampilan Wireframe Halaman laporan Keuangan .....	76
Gambar 3.20 Tampilan Wireframe Halaman Saran dan Masukan.....	77
Gambar 3.21 Tampilan Wireframe Halaman Profil Desa .....	78
Gambar 3.22 Tampilan Wireframe Halaman Login.....	79
Gambar 3.23 Tampilan Wireframe Halaman Register.....	80
Gambar 3.24 Tampilan Wireframe Halaman Home .....	81
Gambar 3.25 Tampilan Wireframe Halaman Berita .....	82
Gambar 3.26 Tampilan Wireframe Halaman Detail Berita.....	83
Gambar 3.27 Tampilan Wireframe Halaman Voting Tender.....	84
Gambar 3.28 Tampilan Wireframe Halaman Detail Voting .....	85
Gambar 3.29 Tampilan Wireframe Halaman Detail Informasi Proposal Pengaju .....	86
Gambar 3.30 Tampilan Wireframe Halaman Jenis Tender .....	87
Gambar 3.31 Tampilan Wireframe Halaman Upload File tender .....	88
Gambar 3.32 Tampilan Wireframe Halaman Pengurusan Surat .....	89
Gambar 3.33 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Domisili .....	90
Gambar 3.34 Tampilan Wireframe Halaman surat Keterangan Meninggal Dunia .....	91
Gambar 3.35 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu.....	92
Gambar 3.36 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah ...	93
Gambar 3.37 Tampilan Wireframe Halaman Rencana Anggaran.....	94
Gambar 3.38 Tampilan Wireframe Halaman Laporan Keuangan.....	95
Gambar 3.39 Tampilan Wireframe Halaman Saran dan Masukan.....	96
Gambar 3.40 Tampilan Wireframe Halaman Profil Desa .....	97
Gambar 3.41 Tampilan Wireframe Halaman Login.....	98
Gambar 3.42 Tampilan Wireframe Halaman Dashboard.....	99
Gambar 3.43 Tampilan Wireframe Halaman Kelola Berita.....	100
Gambar 3.44 Tampilan Wireframe Halaman Detail Berita.....	101
Gambar 3.45 Tampilan Wireframe Halaman Tender .....	102
Gambar 3.46 Tampilan Wireframe Halaman Buat Tender .....	103
Gambar 3.47 Tampilan Wireframe Halaman Detail Tender .....	104
Gambar 3.48 Tampilan Wireframe Halaman List Pengajuan Tender .....	105

Gambar 3.49 Tampilan Wireframe Halaman Detail Proposal Diterima .....	106
Gambar 3.50 Tampilan Wireframe Halaman Detail Proposal .....	107
Gambar 3.51 Tampilan Wireframe Halaman List Voting.....	108
Gambar 3.52 Tampilan Wireframe Halaman Kelola SURat .....	109
Gambar 3.53 Tampilan Wireframe Halaman Detail Surat.....	110
Gambar 3.54 Tampilan Wireframe Halaman Surat Ditolak.....	111
Gambar 3.55 Tampilan Wireframe Halaman Saran dan Masukan.....	112
Gambar 3.56 Tampilan Wireframe Halaman Update Profil Desa.....	113
Gambar 3.57 Tampilan Wireframe Halaman Update Visi dan Misi Desa .....	114
Gambar 3.58 Tampilan Wireframe Halaman List Aparatur.....	115
Gambar 3.59 Tampilan Wireframe Halaman Detail Aparatur .....	116
Gambar 3.60 Tampilan Wireframe Halaman Tambah Aparatur.....	117
Gambar 3.61 Tampilan Wireframe Halaman Update Aparatur .....	118
Gambar 3.62 Tampilan Wireframe Halaman Data Keuangan Desa .....	119
Gambar 3.63 Tampilan Wireframe Halaman List Laporan Keuangan .....	120
Gambar 3.64 Tampilan Wireframe Halaman Detail Laporan Keuangan .....	121
Gambar 3.65 Tampilan Wireframe Halaman List Rencana Anggaran .....	122
Gambar 3.66 Tampilan Wireframe Halaman Detail Rencana Anggaran .....	123
Gambar 3.67 Tampilan Wireframe Halaman Data Penduduk.....	124
Gambar 3.68 Tampilan Wireframe Halaman Tambah Data Penduduk.....	125
Gambar 3.69 Tampilan Wireframe Halaman Detail Data Penduduk.....	126
Gambar 3.70 Tampilan Wireframe Halaman Edit Data Penduduk .....	127

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi <i>Use case</i> Aktor .....	32
Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use case</i> dari sisi <i>User</i> .....	32
Tabel 3.3 Deskripsi <i>Use case</i> dari sisi <i>Admin</i> .....	33
Tabel 3.4 Deskripsi <i>Use case User Login</i> .....	34
Tabel 3.5 Deskripsi <i>Use case User Register</i> .....	35
Tabel 3.6 Deskripsi <i>Use case User</i> Melihat Berita .....	36
Tabel 3.7 Deskripsi <i>Use case User</i> Melakukan Pengajuan Surat .....	37
Tabel 3.8 Deskripsi <i>Use case User</i> Mengajukan Proposal Tender .....	38
Tabel 3.9 Deskripsi <i>Use case User Voting</i> Tender.....	39
Tabel 3.10 Deskripsi <i>Use case User</i> Memberikan Saran dan Masukan.....	40
Tabel 3.11 Deskripsi <i>Use case User</i> Melihat Rencana Anggaran.....	40
Tabel 3.12 Deskripsi <i>Use case User</i> Melihat Laporan Keuangan.....	41
Tabel 3.13 Deskripsi <i>Use case User</i> Melihat Informasi Desa.....	41
Tabel 3.14 Deskripsi <i>Use case Admin Login</i> .....	42
Tabel 3.15 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Data Penduduk .....	43
Tabel 3.16 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Berita .....	44
Tabel 3.17 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Profil Desa.....	45
Tabel 3.18 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Data Keuangan Desa .....	46
Tabel 3.19 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Pengajuan Surat.....	47
Tabel 3.20 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Validasi Proposal Tender .....	48
Tabel 3.21 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Data <i>Voting</i> Tender .....	49
Tabel 3.22 Deskripsi <i>Use case Admin</i> Mengelola Saran dan Masukan <i>User</i> .....	50
Tabel 3.23 Struktur Tabel Akun <i>User</i> .....	53
Tabel 3.24 Struktur Tabel Akun <i>Admin</i> .....	53
Tabel 3.25 Struktur Tabel Laporan Keuangan .....	53
Tabel 3.26 Struktur Tabel Struktur Organisasi .....	54
Tabel 3.27 Struktur Tabel Kepala Keluarga.....	54
Tabel 3.28 Struktur Tabel Pengaju Surat.....	55
Tabel 3.29 Struktur Tabel Penduduk .....	56
Tabel 3.30 Struktur Tabel Topik Saran dan Masukan.....	57
Tabel 3.31 Struktur Tabel <i>Voting</i> Tender.....	57

Tabel 3.32 Struktur Tabel Balasan Saran dan Masukan.....	57
Tabel 3.33 Struktur Tabel Pengajuan Proposal tender .....	58
Tabel 3.34 Struktur Tabel Tender.....	59
Tabel 3.35 Struktur Tabel Berita .....	59

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik [1]. Sistem informasi pelayanan publik yang selanjutnya disebut Sistem Informasi adalah rangkaian kegiatan yang meliputi penyimpanan dan pengelolaan informasi serta mekanisme penyampaian informasi dari penyelenggara kepada masyarakat dan sebaliknya dalam bentuk lisan, tulisan Latin, tulisan dalam huruf *Braille*, bahasa gambar, dan/atau bahasa lokal, serta disajikan secara manual maupun elektronik [1]. Dengan demikian, pelayanan publik adalah pemenuhan keinginan dan kebutuhan masyarakat oleh penyelenggara negara, dalam hal ini negara didirikan oleh publik (masyarakat) tentu saja dengan tujuan agar dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pada hakikatnya negara dalam hal ini pemerintah (birokrat) haruslah dapat memenuhi kebutuhan masyarakat [2].

Pemerintah desa memiliki peran yang penting dalam memberikan pelayanan publik, Pelayanan publik konvensional memiliki beberapa kelemahan yang mencakup ketidakefisienan dalam waktu dan biaya, kurang responsif terhadap kebutuhan masyarakat, kurang transparan dalam penggunaan anggaran dan pengambilan keputusan, kurang keterlibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan, serta rentan terhadap praktik korupsi karena kurangnya pengawasan dan pengendalian. Seperti kasus korupsi yang terjadi di Kabupaten Nagan Raya - Desa Meugatmeh, Ditemukan adanya perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) yang menimbulkan kerugian keuangan negara/daerah dalam pengelolaan anggaran pendapatan belanja *gampong* (APBG) di *Gampong* Meugatmeh, Kecamatan Seunagan Timur, Kabupaten Nagan Raya tahun anggaran 2018 hingga tahun 2021 [3]. Kelemahan-kelemahan tersebut dapat mengurangi kualitas pelayanan publik yang diberikan, merugikan masyarakat, dan mengurangi kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah.

Desa Jatirejo merupakan salah satu desa yang masih memerlukan perhatian dalam pelayanan publik karena Desa Jatirejo masih menggunakan cara konvensional, dimana pengajuan pembuatan surat masyarakat harus datang ke kantor secara langsung membuatnya

tidak efisien dan memakan waktu karena harus datang ke kantor desa pada jam-jam kerja untuk mendapatkan pelayanan publik, hal ini dapat menyulitkan bagi masyarakat yang memiliki kesibukan lain atau berada di luar wilayah desa, penyebaran informasi yang masih melalui penyebaran surat yang terbatas dengan cara ditempel di tempat tertentu atau diumumkan melalui masjid yang membuat penyebaran informasi menjadi tidak lengkap, lambat dan tidak merata, hal tersebut dapat menurunkan transparansi dalam pemerintahan sehingga dapat menurunkan kepercayaan masyarakat.

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi sistem informasi pelayanan publik berbasis *mobile* dan *web*. Sistem informasi ini dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik, setiap kegiatan di desa menjadi lebih transparan, pengelolaan data yang efektif, efisiensi waktu dan biaya serta dapat dipertanggungjawabkan karena masyarakat dapat langsung melihat informasi tersebut. Aplikasi tersebut dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses informasi, layanan publik yang dapat dilakukan secara *online* seperti pembuatan surat tanpa harus mengunjungi kantor-kantor pemerintahan, masyarakat dapat menyampaikan aspirasi melalui fitur saran dan masukan, dan pemerintah desa juga dapat membuat tender khusus untuk masyarakatnya agar terjalin hubungan yang baik antara pemerintah desa dan masyarakatnya.

Oleh karena itu, Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo Berbasis aplikasi *mobile* dan *web* menjadi sangat penting untuk diciptakan. Dengan adanya sistem informasi ini, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan data dan informasi oleh pemerintah desa, menciptakan pemerintahan yang transparan, serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan di desa, masyarakat dapat merasa lebih terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan dapat memperoleh manfaat langsung dari proyek pembangunan yang dilakukan oleh pemerintah desa.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas ada beberapa masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengajuan pembuatan surat masyarakat harus datang ke kantor secara langsung membuatnya tidak efisien dan memakan waktu karena harus datang ke kantor desa pada jam-jam kerja untuk mendapatkan pelayanan publik.
2. Penyebaran surat yang terbatas dengan cara ditempel di tempat tertentu atau diumumkan melalui masjid yang membuat penyebaran informasi menjadi tidak

lengkap, lambat dan tidak merata, hal tersebut dapat menurunkan transparansi dalam pemerintahan sehingga dapat menurunkan kepercayaan masyarakat.

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari rumusan masalah diatas adalah:

1. Mempermudah pembuatan surat sehingga tidak memakan waktu dan lebih efisien karena masyarakat tidak perlu datang ke kantor desa saat jam kerja ataupun saat jam kerja kantor sudah selesai.
2. Penyebaran informasi yang lebih cepat dan lebih transparan sehingga masyarakat lebih mempercayai pemerintah desa.

### **1.4 Manfaat**

Beberapa manfaat yang akan dirasakan jika penelitian berhasil dikerjakan diantaranya:

1. Menyediakan kemudahan bagi masyarakat dalam mengurus surat menyurat, dengan memberikan opsi untuk tidak perlu mengunjungi kantor desa secara langsung saat mengajukan permohonan pembuatan surat yang diperlukan.
2. Penyebaran informasi yang lebih cepat dan transparan memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi dengan lebih mudah. Hal ini memberikan akses yang lebih baik terhadap berbagai informasi terkait desa, seperti kebijakan pemerintah, program-program pembangunan, dan kegiatan masyarakat.
3. Penyebaran informasi yang cepat dan transparan meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap pemerintah desa. Masyarakat merasa lebih terlibat dan memiliki akses yang lebih luas terhadap informasi penting, yang berdampak positif pada partisipasi dan kepercayaan dalam pengambilan keputusan di tingkat desa.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada Desa Jatirejo, Kabupaten Kuala Pesisir, Provinsi Aceh.
2. Dalam aplikasi ini hanya terjadi interaksi antara pemerintah dalam desa dan masyarakat, dimana pemerintah desa sebagai *admin* dan masyarakat sebagai *user*.
3. Keluaran dari penelitian ini berupa aplikasi *mobile* dan *web*.
4. Fitur yang akan dibangun dalam penelitian ini:

- a. Berita, berisikan semua berita yang terkait dengan desa seperti: Gotong royong, berita bantuan sosial, dan berita yang bersangkutan dengan desa lainnya. Pemerintah desa dapat membuat berita untuk dipublikasikan. Masyarakat dapat melihat berita seputar desa.
  - b. Tentang desa, berisikan informasi tentang desa mulai dari: Visi dan misi, profil desa, perangkat desa, struktur organisasi, dan data penduduk. Pemerintah desa bisa mengelola data tentang desa. Masyarakat dapat melihat data tentang desa.
  - c. Tender, tender hanya diperuntukkan kepada masyarakat Desa Jatirejo, dan digunakan untuk proyek yang ada di Desa Jatirejo. Pemerintah desa dapat mengelola tender. Masyarakat dapat mengajukan proposal tender, dan memilih tender yang sesuai dengan pilihannya.
  - d. Pengajuan surat, ada beberapa surat yang dapat dibuat di desa yang digunakan untuk kepentingan masyarakat dimana surat-surat yang dapat dibuat di desa antara lain: Surat keterangan tidak mampu, surat keterangan belum/sudah menikah, surat kematian, surat keterangan domisili. Pemerintah desa dapat mengelola surat yang diajukan oleh masyarakat. Masyarakat dapat mengajukan surat sesuai dengan opsi tersedia lalu menerima surat dalam bentuk *softcopy* atau dapat meminta *hardcopy* jika mau tetapi dengan syarat masyarakat tersebut harus pergi ke kantor desa.
  - e. Keuangan desa, berisikan data keuangan desa mulai dari data laporan keuangan dan rencanan anggaran yang ada pada Desa Jatirejo. Pemerintah desa dapat menampilkan data keuangan dalam bentuk tabel. Masyarakat dapat melihat untuk apa anggaran desa digunakan.
  - f. Saran dan masukan, merupakan forum chat publik khusus masyarakat Desa Jatirejo untuk memberikan saran atau mengkritik pemerintah Desa Jatirejo. Pemerintah desa dapat membaca dan membalas pesan yang dibuat oleh masyarakatnya apakah pesan tersebut diterima baik dan segera dikerjakan atau memang pesan yang diberikan tidak bisa dikerjakan. Masyarakat dapat menyampaikan pesan berupa saran atau masukan yang membangun untuk Desa Jatirejo.
5. Sistem informasi yang dibuat hanya dapat diakses menggunakan perangkat seperti laptop, komputer, tablet, atau *smartphone* oleh masyarakat yang memiliki akses internet.

6. Pembuatan aplikasi *mobile* menggunakan *kotlin* dan *web* menggunakan *framework Laravel* serta untuk databasenya menggunakan MySQL

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Desa**

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hal asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia [4].

Desa menurut Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang desa, desa dan desa adat atau yang disebut dengan nama lain, selanjutnya disebut desa, adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia [5].

Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), desa adalah kesatuan wilayah yang dihuni oleh sejumlah keluarga yang mempunyai sistem pemerintahan sendiri (dikepalai oleh seorang kepala desa) [6].

Sedangkan pengertian desa menurut para ahli diungkapkan secara berbeda-beda:

1. Bintarto (1984), desa merupakan perwujudan atau kesatuan geografi, sosial, ekonomi, politik, serta kultural yang terdapat di suatu daerah dalam hubungan dan pengaruhnya secara timbal balik dengan daerah lain.
2. Sutarjo Kartohadikusumo (2002) mendefinisikan desa sebagai kesatuan hukum tempat tinggal suatu masyarakat yang berhak menyelenggarakan rumah tangganya sendiri merupakan pemerintahan terendah di bawah camat.
3. P.J. Bourne (1971) menyatakan bahwa desa merupakan salah satu bentuk kuno dari kehidupan bersama sebanyak beberapa ribu orang, hampir semuanya saling mengenal; kebanyakan yang termasuk di dalamnya hidup dari pertanian, perikanan, dan usaha-usaha yang dapat dipengaruhi oleh adanya hukum dan kehendak alam lain; dalam tempat tinggal tersebut ada banyak ikatan keluarga yang rapat, ketaatan, dan kaidah-kaidah sosial.
4. Definisi desa secara lebih lengkap diungkapkan oleh Landis (1948), yang menyebutkan bahwa desa merupakan suatu wilayah yang jumlah penduduknya kurang dari 2.500 jiwa dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Memiliki pergaulan hidup yang saling mengenal antar ribuan jiwa;
- b. Ada pertalian perasaan yang sama tentang kesukuan terhadap kebiasaan;
- c. Cara berusaha (ekonomi) yang paling umum dilakukan adalah agraris atau pertanian, yang sangat dipengaruhi oleh kondisi alam sekitar, seperti iklim, keadaan alam, kekayaan alam, sedangkan pekerjaan yang bukan agraris adalah bersifat sambilan [7].

Beberapa hak desa dalam melaksanakan perannya sebagai berikut:

1. Mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat berdasarkan hak asal usul, adat istiadat, dan nilai sosial budaya masyarakat desa;
2. Menetapkan dan mengelola kelembagaan desa; dan
3. Mendapatkan sumber pendapatan.

Sedangkan beberapa kewajiban desa sebagai organisasi masyarakat, antara lain sebagai berikut:

1. Melindungi dan menjaga persatuan, kesatuan, serta kerukunan masyarakat desa dalam rangka kerukunan nasional dan keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia;
2. Meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat desa;
3. Mengembangkan kehidupan demokrasi;
4. Mengembangkan pemberdayaan masyarakat desa; dan
5. Memberikan dan meningkatkan pelayanan kepada masyarakat desa [4].

10 provinsi dengan jumlah desa/kelurahan terbanyak pada tahun 2021 berdasarkan data direktorat jenderal kependudukan dan pencatatan sipil (Dukcapil) kementerian dalam negeri, di Indonesia terdapat 83.381 desa/kelurahan yang tersebar di 34 provinsi di seluruh Indonesia.

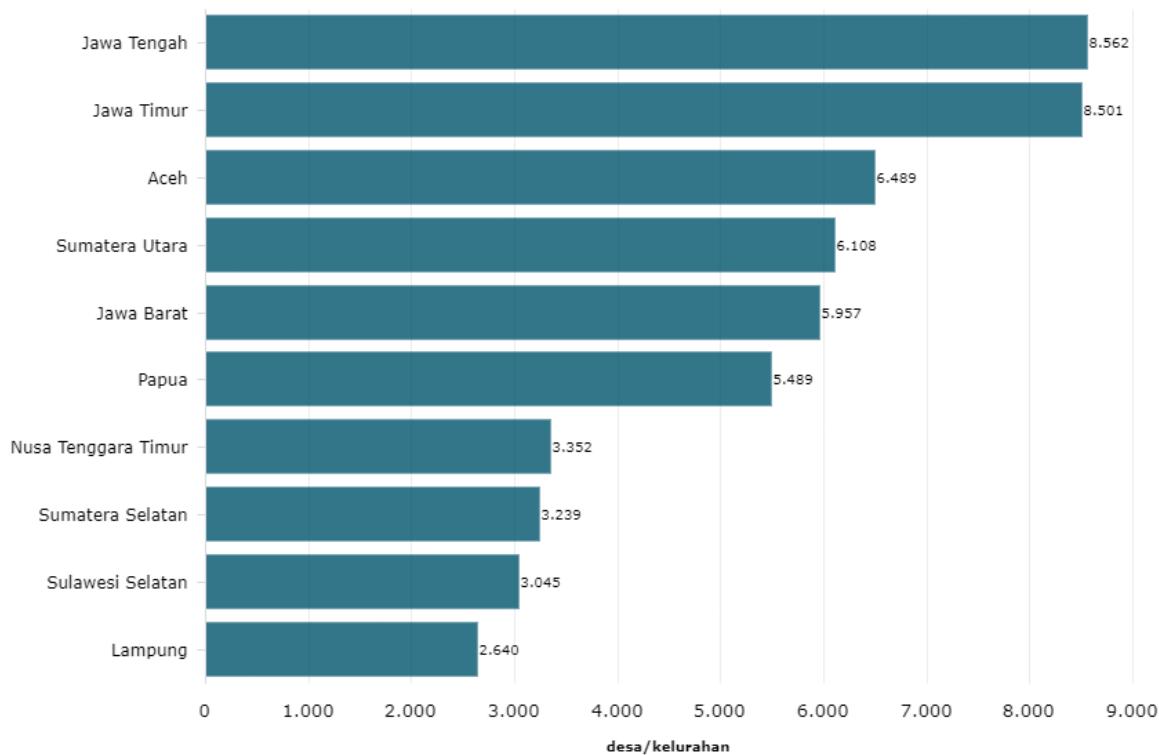
Jawa Tengah memiliki 8.562 desa/kelurahan yang tersebar di 576 kecamatan di 35 kabupaten/kota. Jumlah desa/kelurahan di provinsi yang dipimpin Gubernur Ganjar Pranowo tersebut merupakan yang terbanyak dibandingkan dengan provinsi lainnya.

Provinsi selanjutnya yang memiliki desa/kelurahan terbanyak adalah Jawa Timur, yakni berjumlah 8.501. Diikuti Aceh dengan jumlah 6.489 desa/kelurahan, Sumatera Utara terdapat 6.108 desa/kelurahan, serta Jawa Barat yang memiliki 5.957 desa/kelurahan.

Urutan selanjutnya ditempati Papua dengan jumlah desa/kelurahan berjumlah 5.489, Nusa Tenggara Timur dengan 3.352 desa/kelurahan, Sumatera Selatan memiliki 3.239

desa/kelurahan, serta Sulawesi Selatan dan Lampung masing-masing sebanyak 3.045 desa/kelurahan dan 2.640 desa/kelurahan seperti yang dapat dilihat dari Gambar 2.1 [24].

Berdasarkan Kepmendagri 050-145/2022, terinci jumlah wilayah administrasi pemerintahan dan pulau di seluruh Indonesia sebanyak 34 provinsi; 416 kabupaten; 98 kota; 7.266 kecamatan; 8.506 kelurahan; 74.961 desa; dan 16.772 pulau. Sementara luas wilayah daratan Indonesia sebesar 1.892.555,47 km<sup>2</sup>, dengan jumlah penduduk pada Semester I Tahun 2021 sebanyak 272.229.372 jiwa [8].



Gambar 2.1 Statistik Jumlah Desa/Kelurahan Di Indonesia Pada Tahun 2021 [24].

### 2.1.1 Unsur Desa

Dilihat dari definisinya, desa mempunyai tiga unsur utama, yaitu wilayah, penduduk, dan tata kehidupan. Berikut penjelasannya:

1. Daerah/wilayah, yang terdiri atas lokasi atau letak, batas-batas wilayah, jenis tanah, keadaan lahan, luas, juga pola pemanfaatannya.
2. Penduduk, yang meliputi tingkat kelahiran, jumlah, tingkat kematian, kepadatan, pertumbuhan penduduk, persebaran, serta mata pencaharian penduduk.
3. Tata kehidupan, yang terdiri atas pola tata pergaulan, serta ikatan pergaulan, adat istiadat juga norma-norma yang berlaku di daerah tersebut [7].

### **2.1.2 Ciri-Ciri Desa**

Desa memiliki beberapa ciri khas yang membedakannya dengan kota. Ciri-ciri desa di antaranya sebagai berikut.

1. Kehidupan masyarakat desa dianggap sangat berkaitan erat dengan alam. Hal tersebut juga ditegaskan dari letak geografis yang umumnya jauh dari pusat kota.
2. Mata pencaharian masyarakat desa umumnya adalah petani dan secara khusus pertanian sangat bergantung pada musim.
3. Ditinjau dari segi karakteristik masyarakatnya, desa merupakan kesatuan sosial dan kesatuan kerja.
4. Perekonomian masyarakat desa masih berhubungan dengan mata pencahariannya di mana struktur perekonomian bersifat agraris.
5. Hubungan antar masyarakat desa didasarkan pada ikatan kekeluargaan yang erat, yang disebut sebagai *gemeinschaft*.
6. Perkembangan sosial di desa secara umum relatif lambat. Kontrol hubungan sosial juga masih sangat ditentukan oleh moral dan hukum informal seperti adat.
7. Keberadaan norma agama dan hukum adat masih kuat dan terkadang diutamakan [7].

### **2.1.3 Jenis-Jenis Desa**

Berikut jenis-jenis desa beserta ciri-cirinya berdasarkan klasifikasi desa sesuai tingkat perkembangan desa.

#### **1. Desa Swadaya**

Desa Swadaya adalah desa yang memiliki potensi tertentu tetapi dikelola dengan sebaik-baiknya. Desa dimana sebagian besar masyarakat memenuhi kebutuhan sendiri. Desa ini umumnya terpencil dan masyarakatnya jarang berhubungan dengan masyarakat luar sehingga proses kemajuannya sangat lambat karena kurang berinteraksi dengan wilayah lain atau bahkan tidak sama sekali.

Ciri-ciri dari desa Swadaya, antara lain:

- a. Daerahnya terisolir dengan daerah lainnya.
- b. Penduduknya jarang.
- c. Mata pencaharian homogen yang bersifat agraris.
- d. Bersifat tertutup.
- e. Masyarakat memegang teguh adat.
- f. Teknologi masih rendah.

- g. Sarana dan prasarana sangat kurang.
- h. Hubungan antarmanusia sangat erat.
- i. Pengawasan sosial dilakukan oleh keluarga.

## 2. Desa Swakarya

Desa Swakarya adalah peralihan atau transisi dari desa swadaya menuju desa swasembada. Desa ini keadaannya sudah lebih maju dibandingkan desa Swadaya. Masyarakatnya juga sudah mampu menjual kelebihan hasil produksi ke daerah lain, selain untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Interaksi dengan masyarakat luar sudah mulai tampak, walaupun intensitasnya belum terlalu sering.

Ciri-ciri dari desa Swakarya, antara lain:

- a. Kebiasaan atau adat istiadat sudah tidak mengikat penuh.
- b. Sudah mulai mempergunakan alat-alat dan teknologi.
- c. Desa swakarya sudah tidak terisolasi lagi walau letaknya jauh dari pusat perekonomian.
- d. Telah memiliki tingkat perekonomian, pendidikan, jalur lalu lintas dan prasarana lain.
- e. Jalur lalu lintas antara desa dan kota sudah agak lancar.

## 3. Desa Swasembada

Desa Swasembada adalah desa yang masyarakatnya telah mampu memanfaatkan dan mengembangkan sumber daya alam dan potensinya sesuai dengan kegiatan pembangunan regional. Desa ini juga sudah mampu mengembangkan semua potensi yang dimiliki secara optimal, dengan ditandainya oleh kemampuan masyarakatnya untuk melakukan tukar-menukar barang dengan wilayah lain (fungsi perdagangan), dan kemampuan untuk saling memengaruhi dengan penduduk di wilayah lain. Dengan hasil interaksi tersebut, masyarakat dapat menyerap teknologi baru untuk memanfaatkan sumber dayanya sehingga proses pembangunan berjalan dengan baik.

Ciri-ciri dari desa Swasembada, sebagai berikut:

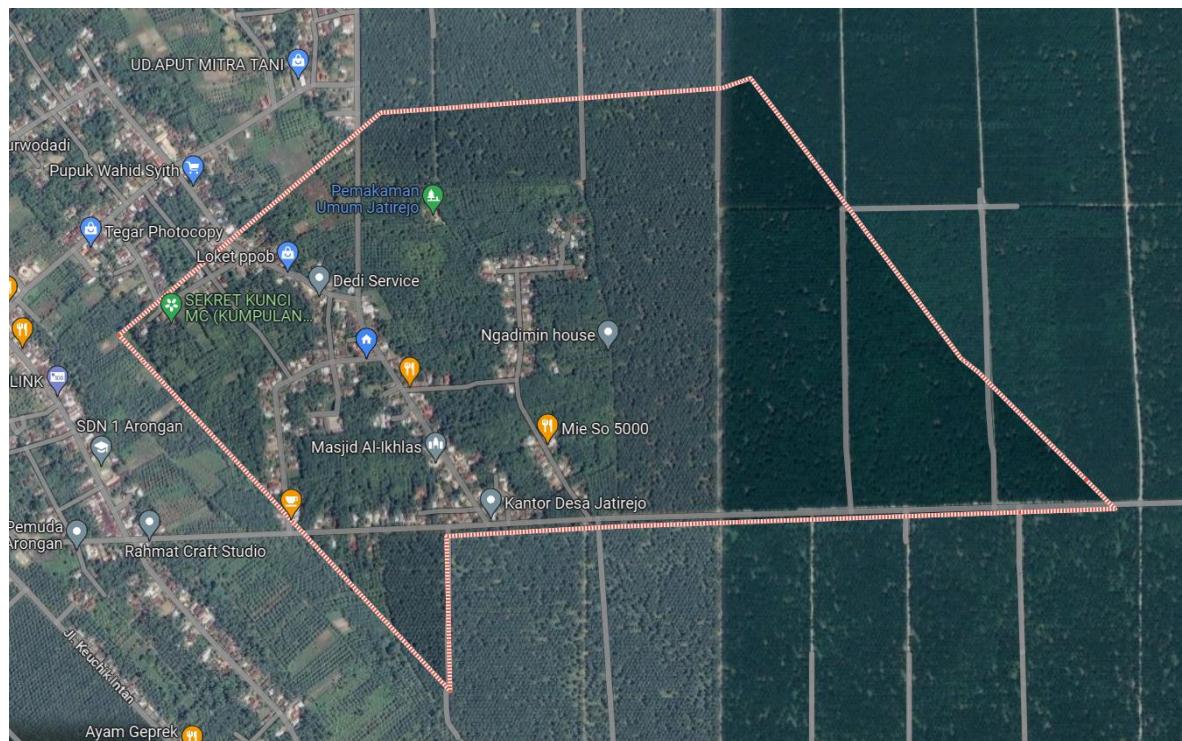
- a. Kebanyakan berlokasi di ibukota kecamatan.
- b. Penduduknya padat-padat.
- c. Tidak terikat dengan adat istiadat [9].

## 2.1.4 Ciri-Ciri Masyarakat Desa

Ciri-ciri masyarakat pedesaan secara lebih spesifik, yaitu sebagai berikut.

1. Kelompok penduduk yang bermata pencaharian utama di daerah tertentu dan memiliki peran yang cukup besar. Jadi, bukan hanya sebatas petani, melainkan juga nelayan.
2. Dari segi kebudayaan, komunikasi keluarga terjalin secara langsung, mendalam, dan informal.
3. Masyarakat desa merupakan suatu kelompok yang dibentuk berdasarkan faktor geografis.
4. Hubungan masyarakat desa masih sangat bersifat kekeluargaan.
5. Dalam hal mobilitas penduduk, ada pada tingkatan yang rendah, baik mobilitas yang bersifat horizontal (perpindahan tempat) maupun mobilitas sosial (status sosial).
6. Keluarga di pedesaan yang masih tradisional memiliki banyak fungsi, khususnya sebagai unit ekonomi [7].

## 2.2 Desa Jatirejo



Gambar 2.2 Lokasi Desa Jatirejo Pada *Google Maps*

*Gampong* merupakan penyebutan desa pada Provinsi Aceh. Desa atau *Gampong* Jatirejo merupakan *gampong* yang berada di Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya, *Gampong* Jatirejo sendiri dibagi menjadi 3 dusun yaitu: Dusun Karya Nyata, Dusun Karya Sentosa, dan Dusun Karya Bakti. *Gampong* Jatirejo memiliki jumlah penduduk 1023 jiwa dan memiliki jumlah Kartu Keluarga sebanyak 321 kepala keluarga. Dengan luas

wilayah *Gampong* Jatirejo 1,46km<sup>2</sup> yang dapat dilihat pada gambar 2.2 diatas yang diambil dari pemetaan *google maps*.

Fasilitas yang ada di *Gampong* Jatirejo terdiri dari: Kantor Desa (Gambar 2.3), Masjid Al-Ikhlas (Gambar 2.4), SD Negeri Jatirejo (Gambar 2.5), TK Harapan Kita (Gambar 2.6) dan TPA Nurul Iman (Gambar 2.7).



Gambar 2.3 Kantor Desa Jatirejo



Gambar 2.4 Mesjid Al-Ikhlas



Gambar 2.5 SD Negeri Jatirejo



Gambar 2.6 TK Harapan Kita



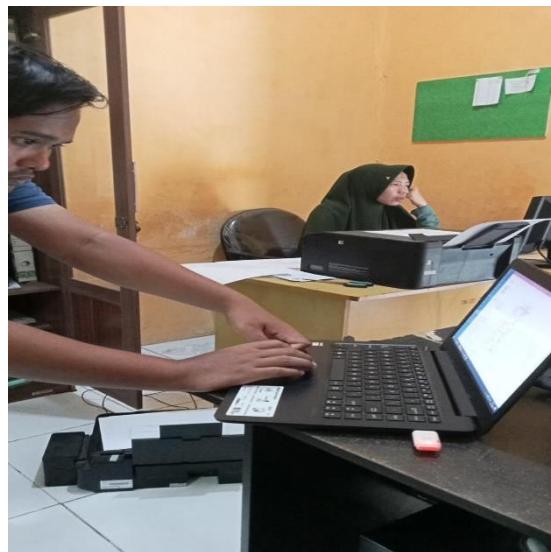
Gambar 2.7 TPA Nurul Iman

Pemerintahan *Gampong* Jatirejo terdiri dari 11 orang: Seorang kepala desa, 1 orang sekretaris, 3 orang sebagai kepala urusan keuangan, kepala urusan tata usaha dan umum, kepala urusan perencanaan, 3 orang sebagai kepala seksi pemerintahan, kepala seksi kesejahteraan, kepala seksi pelayanan, dan 3 orang sebagai kepala dusun karya bakti, kepala dusun karya nyata, kepala dusun karya sentosa seperti yang terlihat pada struktur organisasi pada Gambar 2.8 dibawah.



Gambar 2.8 Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Jatirejo

Pemerintah *Gampong* Jatirejo dalam proses pelayanan publiknya meskipun memiliki komputer tetapi cara yang digunakan masih termasuk cara yang konvensional, dimana proses pembuatan surat masyarakat masih harus datang ke kantor desa untuk membuat surat seperti surat: keterangan usaha, tidak mampu, belum menikah, kematian, keterangan domisili yang dapat dilihat pada Gambar 2.9, serta penyampaian informasi masih dilakukan dengan menempelkan selebaran pada lokasi tertentu.



Gambar 2.9 Proses Pembuatan Surat Menyurat Pada Desa Jatirejo

### 2.3 Penyelenggaraan Pemerintah Desa

Pemerintahan desa adalah penyelenggaraan urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pemerintahan desa diselenggarakan oleh pemerintah desa.

Penyelenggaraan pemerintahan desa berdasarkan atas:

1. Kepastian hukum;
2. Tertib penyelenggaraan pemerintahan;
3. Tertib kepentingan umum;
4. Keterbukaan;
5. Proporsionalitas;
6. Profesionalitas;
7. Akuntabilitas;
8. Efektivitas dan efisiensi;
9. Kearifan lokal;
10. Keberagaman; dan

## 11. Partisipatif.

Pemerintah desa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 adalah kepala desa atau yang disebut dengan nama lain dan yang dibantu oleh perangkat desa atau yang disebut dengan nama lain. Kepala desa bertugas menyelenggarakan pemerintahan desa, melaksanakan pembangunan desa, pembinaan kemasyarakatan desa, dan pemberdayaan masyarakat desa.

Perangkat desa bertugas membantu kepala desa dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya. Perangkat desa diangkat oleh kepala desa setelah dikonsultasikan dengan camat atas nama bupati/walikota. Dalam melaksanakan tugas dan wewenangnya, perangkat desa bertanggung jawab kepada kepala desa [5].

Perangkat desa terdiri atas:

### 1. Sekretariat desa;

Sekretariat desa dipimpin oleh sekretaris desa dan dibantu oleh unsur staf sekretariat. Sekretariat desa paling banyak terdiri atas 3 (tiga) urusan yaitu urusan tata usaha dan umum, urusan keuangan, dan urusan perencanaan, dan paling sedikit 2 (dua) urusan yaitu urusan umum dan perencanaan, dan urusan keuangan.

### 2. Pelaksana kewilayahan;

Pelaksana kewilayahan merupakan unsur pembantu kepala desa sebagai satuan tugas kewilayahan. Jumlah unsur Pelaksana kewilayahan ditentukan secara proporsional antara pelaksana kewilayahan yang dibutuhkan dengan kemampuan keuangan desa serta memperhatikan luas wilayah kerja, karakteristik, geografis, jumlah kepadatan penduduk, serta sarana prasarana penunjang tugas. Tugas kewilayahan meliputi, penyelenggaraan Pemerintahan desa, pelaksanaan pembangunan desa, pembinaan kemasyarakatan desa, dan pemberdayaan masyarakat desa. Pelaksana kewilayahan dilaksanakan oleh kepala dusun atau sebutan lain yang ditetapkan lebih lanjut dalam peraturan bupati/walikota dengan memperhatikan kondisi sosial budaya masyarakat setempat.

### 3. Pelaksana teknis.

Pelaksana teknis merupakan unsur pembantu kepala desa sebagai pelaksana tugas operasional. Pelaksana teknis paling banyak terdiri atas 3 (tiga) seksi yaitu seksi pemerintahan, seksi kesejahteraan dan seksi pelayanan, paling sedikit 2 (dua) seksi yaitu seksi pemerintahan, serta seksi kesejahteraan dan pelayanan, masing masing seksi dipimpin oleh kepala seksi.

Sekretaris desa berkedudukan sebagai unsur pimpinan sekretariat desa. Sekretaris desa bertugas membantu kepala desa dalam bidang administrasi pemerintahan.

Untuk melaksanakan tugas sekretaris desa mempunyai fungsi:

1. Melaksanakan urusan ketatausahaan seperti tata naskah, administrasi surat menyurat, arsip, dan ekspedisi.
2. Melaksanakan urusan umum seperti penataan administrasi perangkat desa, penyediaan prasarana perangkat desa dan kantor, persiapan rapat, pengadministrasian aset, inventarisasi, perjalanan dinas, dan pelayanan umum.
3. Melaksanakan urusan keuangan seperti pengurusan administrasi keuangan, administrasi sumber-sumber pendapatan dan pengeluaran, verifikasi administrasi keuangan, dan administrasi penghasilan kepala desa, perangkat desa, BPD, dan lembaga pemerintahan desa lainnya.
4. Melaksanakan urusan perencanaan seperti menyusun rencana anggaran pendapatan dan belanja desa, menginventarisir data-data dalam rangka pembangunan, melakukan monitoring dan evaluasi program, serta penyusunan laporan [10].

## **2.4 Pengelolaan Keuangan Desa**

Pengelolaan keuangan desa adalah keseluruhan kegiatan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, penatausahaan, pelaporan, dan pertanggungjawaban keuangan desa. Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa, selanjutnya disebut APBD, adalah rencana keuangan tahunan pemerintahan desa.

Dana desa adalah dana yang bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara yang diperuntukkan bagi desa yang ditransfer melalui anggaran pendapatan dan belanja daerah kabupaten/kota dan digunakan untuk membiayai penyelenggaraan pemerintahan, pelaksanaan pembangunan, pembinaan kemasyarakatan, dan pemberdayaan masyarakat. Alokasi Dana Desa, selanjutnya disingkat ADD, adalah dana perimbangan yang diterima kabupaten/kota dalam anggaran pendapatan dan belanja daerah kabupaten/kota setelah dikurangi dana alokasi khusus.

Pemegang kekuasaan pengelolaan keuangan desa adalah kepala desa atau sebutan nama lain yang karena jabatannya mempunyai kewenangan menyelenggarakan keseluruhan pengelolaan keuangan desa. Pelaksana Teknis Pengelolaan Keuangan Desa yang selanjutnya disingkat PTPKD adalah unsur perangkat desa yang membantu kepala desa untuk melaksanakan pengelolaan keuangan desa.

Dalam Asas Pengelolaan Keuangan Desa:

1. Keuangan desa dikelola berdasarkan asas-asas transparan, akuntabel, partisipatif serta dilakukan dengan tertib dan disiplin anggaran.
2. Pengelolaan keuangan desa sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dikelola dalam masa 1 (satu) tahun anggaran yakni mulai tanggal 1 Januari sampai dengan tanggal 31 Desember.

Kekuasaan Pengelolaan Keuangan Desa:

1. Kepala desa adalah pemegang kekuasaan pengelolaan keuangan desa dan mewakili Pemerintah desa dalam kepemilikan kekayaan milik desa yang dipisahkan.
2. Kepala desa sebagai pemegang kekuasaan pengelolaan keuangan desa sebagaimana dimaksud pada ayat (1), mempunyai kewenangan:
  - a. menetapkan kebijakan tentang pelaksanaan APBD;
  - b. menetapkan PTPKD;
  - c. menetapkan petugas yang melakukan pemungutan penerimaan desa;
  - d. menyetujui pengeluaran atas kegiatan yang ditetapkan dalam APBD; dan
  - e. melakukan tindakan yang mengakibatkan pengeluaran atas beban APBD.
3. Kepala desa dalam melaksanakan pengelolaan keuangan desa, dibantu oleh PTPKD [11].

## 2.5 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya. Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (piranti lunak), *computer networks and data communications* (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi [12].

Sistem Informasi secara teknisi sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan atau mendapatkan kembali, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali. Informasi berarti data yang lebih dibentuk ke dalam suatu format yang mempunyai arti dan berguna bagi manusia. Sebaliknya data merupakan sekumpulan baris fakta yang mewakili peristiwa yang terjadi pada organisasi atau pada lingkungan fisik sebelum diolah ke dalam suatu format yang dapat dipahami dan digunakan orang. *Input* mengumpulkan data mentah dari dalam organisasi atau dari lingkungan eksternal. *Output* mengalihkan informasi yang

diproses kepada orang-orang yang akan menggunakannya atau kepada aktivitas yang membutuhkannya [13].

### **2.5.1 Jenis-jenis Sistem Informasi**

Beberapa jenis sistem informasi:

1. **Sistem Informasi Keuangan.** Sistem informasi keuangan adalah sistem untuk mendukung bagian keuangan dalam pengambilan keputusan yang menyangkut persoalan keuangan sekolah dan pengalokasian serta pengendalian sumber daya keuangan dalam lingkungan sekolah. Misalnya: ringkasan arus kas, informasi pembayaran. Sistem informasi yang memberikan informasi kepada orang atau kelompok baik di dalam perusahaan maupun di luar perusahaan mengenai masalah keuangan perusahaan. Informasi yang diberikan disajikan dalam bentuk laporan khusus, laporan periodik, hasil dari simulasi matematika, saran dari sistem pakar, dan komunikasi elektronik.
2. **Sistem Informasi Manufaktur.** Sistem informasi manufaktur adalah sistem yang digunakan untuk mendukung fungsi produksi yang mencakup seluruh kegiatan yang terkait dalam pembayaran dan pembelian inventaris sekolah dan alat-alat tulis. Sistem Informasi Manufaktur merupakan subset dari Sistem Informasi Manajemen yang menyediakan informasi untuk digunakan dalam pemecahan masalah manufaktur. Manajer dalam area manufaktur menggunakan komputer sebagai komponen sistem fisik maupun sistem informasi konseptual. Manajer pada area manufaktur menggunakan komputer dalam sistem produk fisik untuk aplikasi seperti CAM (*Computer Aided Manufacturing*) dan CAD (*Computer Aided Design*). Sebagai Sistem informasi konseptual, komputer digunakan dalam penjadwalan produksi, mengatur persediaan, mengendalikan kualitas produk dan melaporkan biaya produk. Semua aplikasi untuk fisik maupun konseptual disebut CIM (*Computer Integrated Manufacturing*).
3. **Sistem Informasi Sumber Daya Manusia.** Sistem informasi Sumber daya manusia adalah sistem informasi yang menyediakan informasi yang dipakai oleh fungsi personalia. Misalnya: berisi informasi gaji. Hubungan antara teknologi dan sumber daya manusia sangat erat kaitannya. Dengan berkembangnya teknologi maka akan mengefisiensikan tenaga manusia dalam proses operasi suatu perusahaan. Dalam hal ini harus ada sinkronisasi antara tenaga kerja manusia dengan perkembangan teknologi supaya peran tenaga manusia tidak tergantikan oleh teknologi yang ada.

Melihat hal tersebut harus adanya peningkatan kualitas para karyawan dalam bekerja yaitu mampu berinovasi dan berkreasi dalam pekerjaannya agar sumber daya manusia (tenaga kerja) tidak tergantikan oleh teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Aktivitas bisnis dalam suatu perusahaan digerakan oleh tenaga kerja yang memiliki pemahaman terhadap pengelolaan bisnis tersebut. Sumber Daya manusia dalam hal ini tenagakerja menjadi syarat utama dalam mengoperasikan perusahaan. Pengolahan sumber daya manusia yang tepat menjadi bagian yang sangat penting karena apabila proses perekrutan tenaga kerja dilakukan tidak tepat, maka di kemudian hari akan menjadi masalah tersendiri bagi perusahaan.

4. Sistem Informasi Manajemen. Sistem informasi manajemen (SIM) (bahasa Inggris: *management information system*, MIS) adalah bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang bertalian dengan otomasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar, dan sistem informasi eksekutif [15].

### 2.5.2 Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu:

1. Blok masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode, metoda dan media yang digunakan untuk menangkap datang yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan metoda matematik yang akan memanipulasi data dan *input* data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang sudah diinginkan.

3. Blok keluaran (*output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

#### 4. Blok teknologi (*teknologi block*)

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama:

- a. Teknisi (*human ware atau brainware*)
- b. Perangkat lunak (*software*)
- c. Perangkat keras (*hardware*)

#### 5. Blok basis data (*database block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

#### 6. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan kecurangan, kejanggalan sistem itu sendiri, kesalahan kesalahan ketidak efisienan sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi [14].

### 2.5.3 Contoh Sistem Informasi

Beberapa contoh sistem informasi:

1. Sistem referensi pesawat terbang, digunakan dalam biro perjalanan untuk melayani pemesanan atau pembelian tiket.
2. Sistem untuk menangani penjualan *kredit* kendaraan bermotor sehingga dapat digunakan untuk memantau hutang para pelanggan.
3. Sistem biometrik yang mencegah orang yang tidak berkenaan memasuki fasilitas fasilitas rahasia atau mengakses informasi yang bersifat rahasia dengan cara menganalisis sidik jari atau retina mata.
4. Sistem *point of sale* (POS), diterapkan banyak swalayan dengan dukungan pembaca barcode untuk mempercepat pemasukan data.

5. Sistem telemetri atau pemantau jarak jauh yang menggunakan teknologi radio, misalnya untuk mendapatkan suhu lingkungan gunung berapi atau memantau getaran pilar jembatan rel kereta api.
6. Sistem berbasis kartu cerdas, dapat digunakan juru medis untuk mengetahui riwayat penyakit pasien karena didalam kartu tersebut terekam data data mengenai pasien.
7. Sistem layanan akademis berbasis *web* yang memungkinkan mahasiswa memperoleh data data akademis atau bahkan mendaftarkan mata kuliah mata kuliah yang diambil pada semester baru.
8. Sistem pertukaran data elektronik (*Electronic Data Interchange* atau EDI) memungkinkan pertukaran dokumen antar perusahaan secara elektronis dan data yang terkandung dalam dokumen dapat diproses secara langsung oleh komputer [15].

## 2.6 Sistem Informasi Desa

Sistem informasi desa merupakan pengembangan *e-government* di desa, yakni suatu aplikasi yang membantu pemerintahan desa dalam mendokumentasikan data desa. Dalam arti luas, Sistem informasi desa merupakan suatu rangkaian/sistem yang bertujuan mengelola sumber daya yang ada di komunitas. Sistem informasi desa menggabungkan perangkat keras, lunak dan SDM untuk dapat mencapai tujuan pemerintahan desa yang transparan, akuntabel dan meningkatkan aksesibilitas dan partisipatif. Sistem informasi desa merupakan bagian dari sistem informasi manajemen (SIM). Keberadaan Sistem informasi desa akan memberikan kemudahan dalam pelayanan dan ketersediaan data pada masyarakat sehingga dapat memberdayakan masyarakat desa melalui pembangunan yang berbasis data [16].

Menurut UU Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, Pasal 86:

1. Desa berhak mendapatkan akses informasi melalui sistem informasi Desa yang dikembangkan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota.
2. Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib mengembangkan sistem informasi Desa dan pembangunan Kawasan Perdesaan.
3. Sistem informasi Desa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi fasilitas perangkat keras dan perangkat lunak, jaringan, serta sumber daya manusia.
4. Sistem informasi Desa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) meliputi data Desa, data Pembangunan Desa, Kawasan Perdesaan, serta informasi lain yang berkaitan dengan Pembangunan Desa dan pembangunan Kawasan Perdesaan.

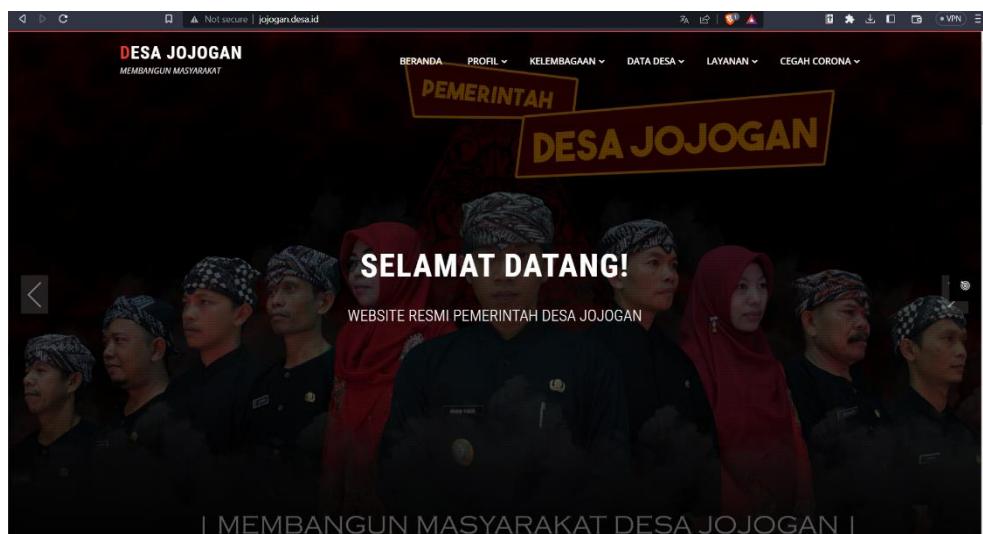
5. Sistem informasi Desa sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dikelola oleh Pemerintah Desa dan dapat diakses oleh masyarakat Desa dan semua pemangku kepentingan.
6. Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota menyediakan informasi perencanaan pembangunan Kabupaten/Kota untuk Desa [5].

## 2.7 Contoh Website Desa

### 1. Website Desa Jojogan

Sistem informasi Desa Jojogan merupakan Sistem Informasi Desa (SID) yang sudah berjalan di Desa Jojogan, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah, sistem informasi desa tersebut menjadi referensi atas dasar untuk pembuatan Aplikasi pelayanan Publik untuk Desa Jatirejo.

Dalam situs tersebut menyediakan berbagai fitur dan informasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan pemerintahan desa, seperti profil, kelembagaan, data desa, layanan, dan cegah corona desa seperti yang ada pada Gambar 2.10 dibawah. Studi pustaka dan analisis fitur yang tersedia pada situs tersebut dilakukan untuk pembuatan sistem informasi desa yang hampir serupa dengan situs.



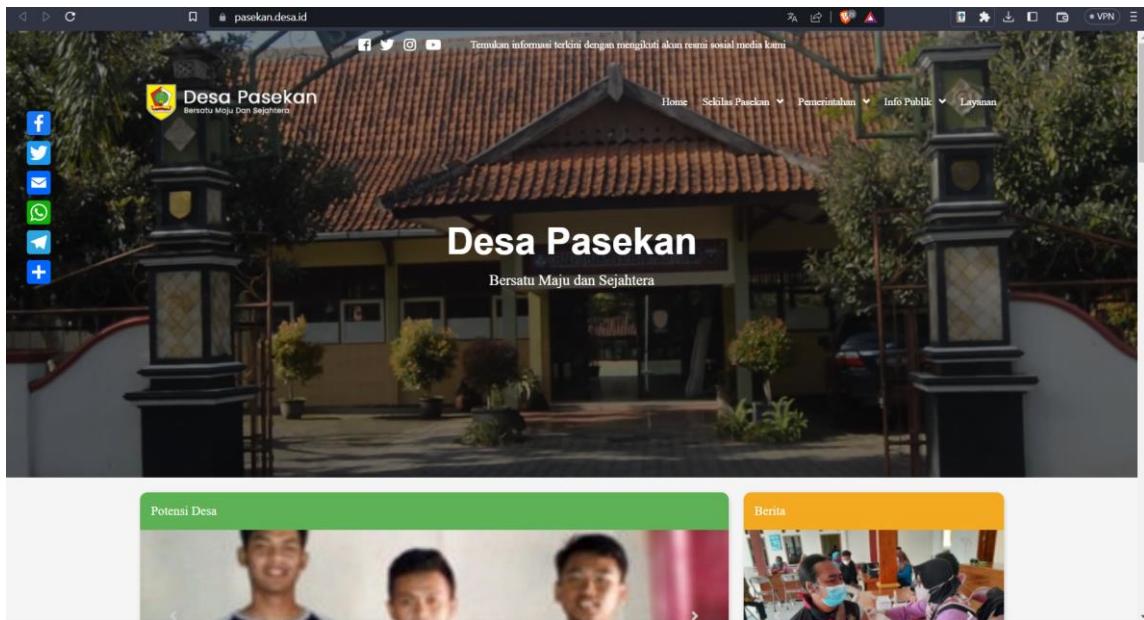
Gambar 2.10 Halaman Beranda Website Desa Jojogan

Dengan mengadopsi konsep dan prinsip dasar yang diterapkan pada situs, dapat diaplikasikan pada sistem informasi desa yang akan dibangun. Fitur-fitur yang relevan dan bermanfaat bagi masyarakat dan pemerintah desa pun dipilih dan diadopsi.

*Website* Desa Jojogan menjadi referensi penting dalam pembuatan sistem informasi desa, sehingga sistem yang akan dibangun dapat memiliki kualitas dan kebermanfaatan untuk Desa Jatirejo [21].

## 2. Website Desa Pasekan

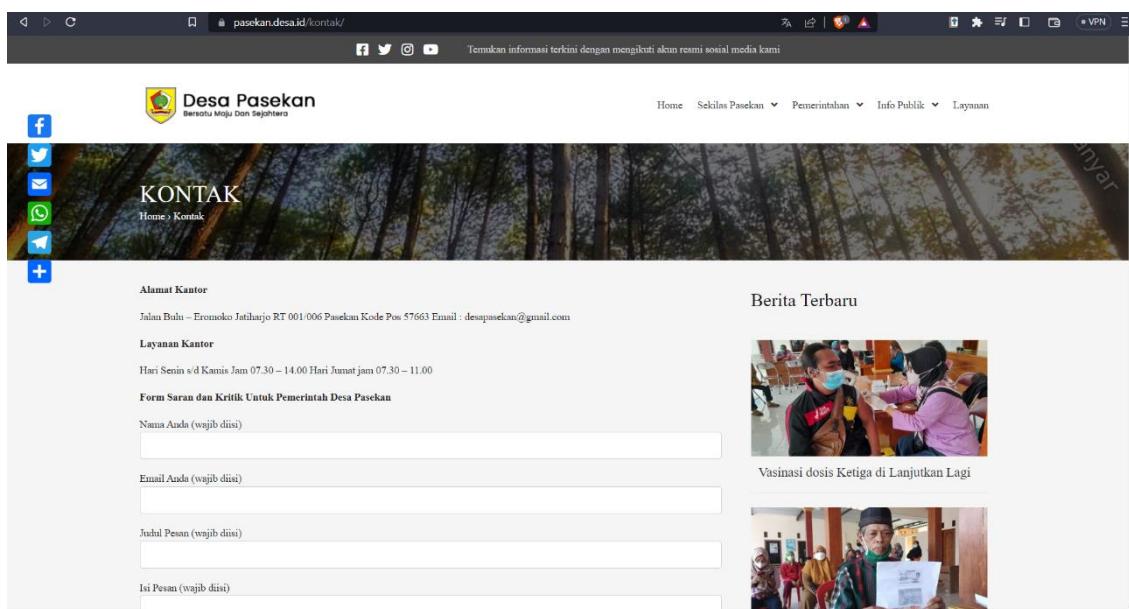
Sistem informasi Desa Pasekan merupakan Sistem Informasi Desa (SID) yang sudah berjalan di Desa Pasekan, Kecamatan Eromoko, Kabupaten Wonogiri Provinsi Jawa Tengah, sistem informasi desa tersebut juga menjadi referensi atas dasar untuk pembuatan Aplikasi pelayanan Publik untuk Desa Jatirejo.



Gambar 2.11 Halaman *Home* Website Desa Pasekan

Dalam *Website* tersebut terdapat fitur *Home*, Sekilas Pasekan, Pemerintahan, Info publik, dan Layanan, seperti yang ada pada Gambar 2.11 diatas [22].

Dalam *Website* Desa Pasekan peneliti berfokus pada *design* kontak yang dijadikan sebagai referensi pembuatan *Website* Desa Jatirejo pada Gambar 2.12 dibawah.

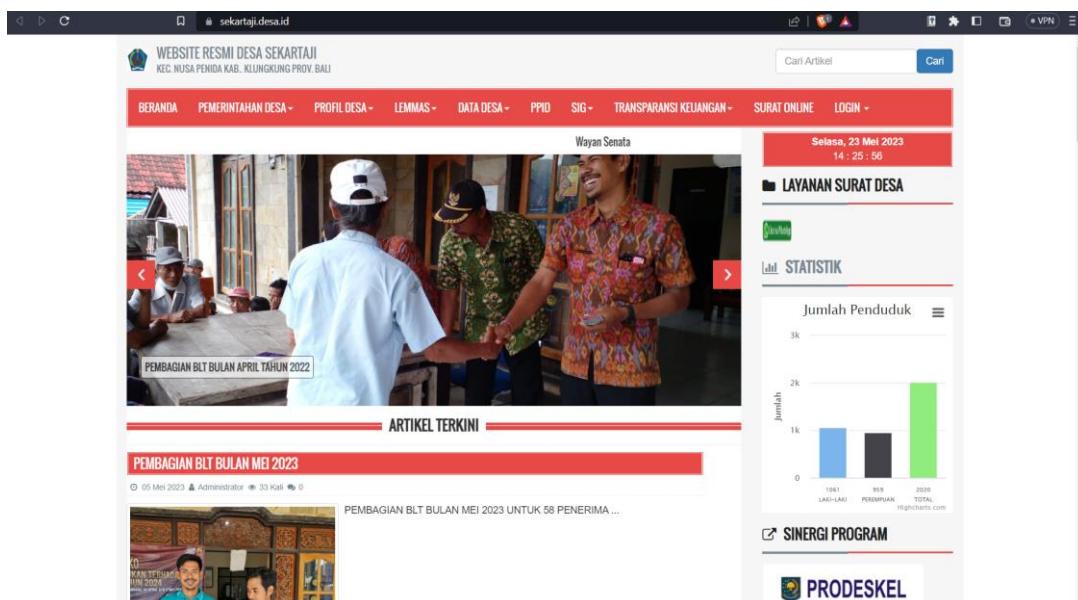


Gambar 2.12 Halaman Kontak *Website* Desa Pasekan

### 3. Website Desa Sekartaji

Sistem informasi Desa Sekartaji merupakan Sistem Informasi Desa (SID) yang sudah berjalan di Desa Pasekan, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung Provinsi Bali, sistem informasi desa tersebut juga menjadi referensi atas dasar untuk pembuatan Aplikasi pelayanan Publik untuk Desa Jatirejo.

Dalam *Website* tersebut terdapat fitur Beranda, Pemerintahan Desa, Profil Desa, Lemmas, Data Desa, PPID (Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi Desa), SIG (Sistem Informasi Geografis), Transparansi Keuangan, Surat *Online*. Gambar 2.13 merupakan tampilan beranda dari *Website* Desa sekartaji dan Gambar 2.14 merupakan tampilan halaman surat *online* dari *Website* Desa sekartaji yang dijadikan referensi oleh peneliti dalam pembuatan *Website* Desa Jatirejo [23].



Gambar 2.13 Halaman Beranda *Website* Desa Sekartaji

Pelayanan Surat Online  
Desa Sekartaji

Silahkan lengkapi semua isian sesuai dengan data yang diperlukan

Nama \*  
Silahkan masukkan nama anda \*

NIK \*  
Silahkan masukkan NIK anda \*

Email \*  
Silahkan masukkan email anda \*

Pilih Jenis Surat \*  
 Surat Keterangan Usaha  
 Surat Keterangan Tidak Mampu  
 Surat Keterangan Miskin  
 Surat Keterangan Belum Pernah Menikah  
 Surat Keterangan Kelahiran  
 Surat Keterangan Kematian  
 Surat Keterangan Beda Nama  
 Surat Keterangan Penghasilan  
 Surat Keterangan Harga Tanah

KIRIM PERMOHONAN

\*Harus diisi

Gambar 2.14 Halaman Surat *Online Website* Desa Sekartaji

## 2.8 Aplikasi *Mobile* dan *Web*

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang menjadi *front end* di sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan. Istilah aplikasi berasal dari bahasa inggris yaitu "*application*" yang berarti penerapan, lamaran ataupun penggunaan. Secara Istilah, pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Aplikasi Mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan [17].

### 2.8.1 Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *Mobile* adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau tablet PC. Aplikasi *Mobile* juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat *mobile* itu sendiri. Untuk mendapatkan *mobile application* yang diinginkan, *user* dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki. Google Play dan iTunes merupakan beberapa contoh dari situs yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna Android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diinginkan [18].

## **2.8.2 Aplikasi Website**

*Website* atau situs dapat juga didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, statis dan dinamis membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling berhubungan dimana masing-masing terhubung dengan jaringan jaringan halaman (*hyperlink*) [19].

Bersifat statis apabila isi informasi *Website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik *Website*. Bersifat dinamis apabila isi informasi *Website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *Website*. Contoh *Website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *Website* dinamis adalah seperti *Friendster*, *Multiply*, dll. Dalam sisi pengembangannya, *Website* statis hanya bisa *diupdate* oleh pemiliknya saja, sedangkan *Website* dinamis bisa *diupdate* oleh pengguna maupun pemilik [20].

## **2.10 Tender**

Tender adalah metode pemilihan untuk mendapatkan penyedia Barang/Pekerjaan Konstruksi/Jasa lainnya [26]. Metode pemilihan Penyedia Barang/Pekerjaan Konstruksi/Jasa Lainnya terdiri atas:

1. *E-purchasing*;
2. Pengadaan Langsung;
3. Penunjukan Langsung;
4. Tender Cepat; dan
5. Tender [26].

Pelaksanaan pemilihan melalui tender/seleksi meliputi:

1. Pelaksanaan kualifikasi;
2. Pengumuman dan/atau undangan;
3. Pendaftaran dan pengambilan dokumen pemilihan;
4. Pemberian penjelasan;
5. Penyampaian dokumen penawaran;
6. Evaluasi dokumen penawaran;
7. Penetapan dan pengumuman pemenang; dan
8. Sanggah [26].

Tender/Seleksi gagal dalam hal:

1. Terdapat kesalahan dalam proses evaluasi;

2. Tidak ada peserta yang menyampaikan dokumen penawaran setelah ada pemberian waktu perpanjangan;
3. Tidak ada peserta yang lulus evaluasi penawaran;
4. Ditemukan kesalahan dalam dokumen pemilihan atau tidak sesuai dengan ketentuan dalam peraturan Presiden ini;
5. Seluruh peserta terlibat korupsi, kolusi, dan/atau nepotisme;
6. Seluruh peserta terlibat persaingan usaha tidak sehat;
7. seluruh penawaran harga Tender Barang/Pekerjaan Konstruksi/Jasa lainnya di atas harga perkiraan sendiri (HPS);
8. Negosiasi biaya pada seleksi tidak tercapai; dan/atau
9. Korupsi, kolusi, dan/atau nepotisme melibatkan Pokja Pemilihan/Pejabat pembuat komitmen (PPK) [26].

## 2.9 Metode *Rapid Application Development*

*Rapid Application Development* (RAD) adalah proses model perangkat lunak inkremental yang menekankan siklus pengembangan yang singkat. Model RAD adalah sebuah adaptasi “kecepatan tinggi” dari model waterfall, di mana perkembangan pesat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika tiap-tiap kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan sebuah sistem yang berfungsi penuh dalam jangka waktu yang sangat singkat. Gambar 2.15 merupakan siklus metode dari *Rapid Application Development* [25].



Gambar 2.15 Siklus *Rapid Application Development*

### **2.9.1 Fase Pengembangan Aplikasi**

Terdapat tiga fase dalam RAD yang melibatkan penganalisis dan pengguna dalam tahap penilaian, perancangan, dan penerapan. Adapun ketiga fase tersebut adalah *requirements planning* (perencanaan syarat-syarat), RAD *design workshop* (*workshop* desain RAD), dan *implementation* (implementasi). Sesuai dengan metodologi RAD, berikut adalah tahap-tahap pengembangan aplikasi dari tiap-tiap fase pengembangan aplikasi:

#### **1. Requirements Planning (Perencanaan Syarat-Syarat)**

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasikan tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasiakan syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

#### **2. RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)**

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon prototipe yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi.

#### **3. Implementation (Implementasi)**

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi [25].

## **BAB III**

### **TAHAPAN PELAKSANAAN**

Langkah-langkah dalam penerapan metode RAD ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu Perencanaan syarat-syarat, *Workshop* desain RAD dan Implementasi atau penyelesaian produk.

#### **1. Requirements Planning (Perencanaan Syarat-Syarat)**

Tahap pertama dalam RAD adalah perencanaan kebutuhan. Pada tahap ini, tim pengembang bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk mengidentifikasi dan merencanakan kebutuhan dasar aplikasi yang akan dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami secara rinci kebutuhan pengguna dan menciptakan pemahaman yang jelas tentang tujuan dan lingkup proyek.

#### **2. RAD Design Workshop (*Workshop* Desain RAD)**

Setelah tahap perencanaan kebutuhan selesai, tahap berikutnya adalah RAD *Design Workshop*. Pada tahap ini, tim pengembang dan pemangku kepentingan yang terlibat dalam proyek berkumpul untuk merancang desain dan antarmuka aplikasi secara kolaboratif. Tujuan dari *workshop* ini adalah untuk menghasilkan desain aplikasi yang jelas dan disetujui oleh semua pihak terkait.

#### **3. Implementation (Implementasi)**

Setelah desain aplikasi disepakati, tahap selanjutnya adalah implementasi atau penerapan. Pada tahap ini, pengembang mulai menerjemahkan desain menjadi kode dan membangun aplikasi sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pendekatan RAD mempromosikan pengembangan yang cepat, sehingga fokus pada siklus pengembangan yang berulang dan iteratif.

#### **3.1 Perencanaan Syarat-syarat (*Requirements Planning*)**

Untuk membangun aplikasi sistem informasi pelayanan publik di Desa Jatirejo dengan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*), diperlukan beberapa tahapan identifikasi dan analisis kebutuhan yang harus dilakukan.

### 3.1.1 Identifikasi Pemangku Kepentingan (*stakeholders*)

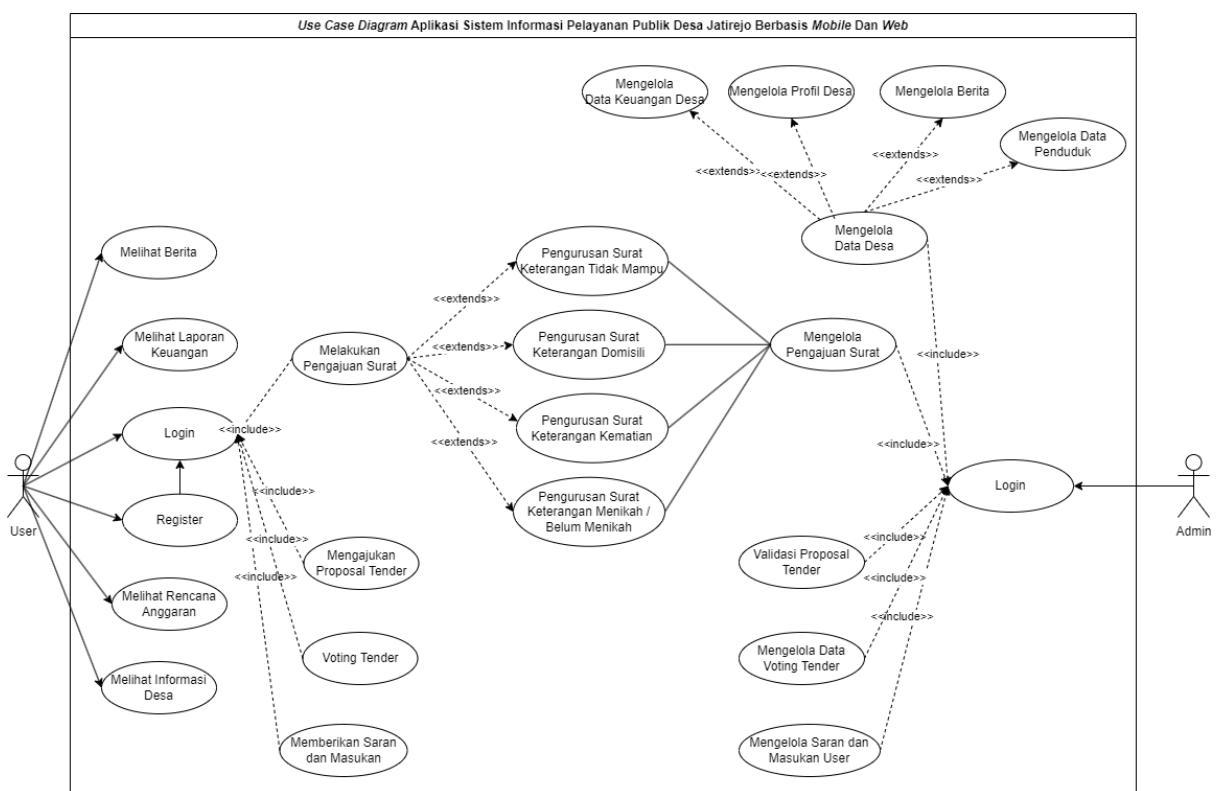
Identifikasi pemangku kepentingan (*stakeholders*) adalah proses mengidentifikasi individu, kelompok, atau organisasi yang memiliki kepentingan, pengaruh, atau keterlibatan dalam penggunaan aplikasi. Pemangku kepentingan meliputi *user* sebagai masyarakat dan *admin* sebagai kelompok atau pengurus di kantor Desa Jatirejo.

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan identifikasi pemangku kepentingan yang ada, maka ditemukan akan ada beberapa kebutuhan baik itu dari sisi *user* (aktor) ataupun sistem, beberapa kebutuhannya antara lain:

#### 1. Kebutuhan fungsional

Untuk menentukan kebutuhan fungsional akan dilakukan analisis kebutuhan fungsional dengan menggunakan *use case diagram* untuk memberikan gambaran cara kerja sistem atau *platform* yang dikembangkan dan melihat aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap aktor. Berikut rancangan *use case diagram* pada aplikasi sistem informasi pelayanan publik Desa Jatirejo yang dapat dilihat pada Gambar 3.1:



Gambar 3.1 *Use case Diagram* Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo

Berikut ini Tabel 3.1 adalah deskripsi aktor pada aplikasi *web* dan *mobile* Desa Jatirejo:

Tabel 3.1 Deskripsi *Use case* Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>User</i> (Masyarakat)	Merupakan masyarakat Desa Jatirejo yang memiliki akses untuk melihat berita seputar desa, melakukan pengajuan surat, mengajukan serta melakukan <i>voting</i> tender, memberikan saran dan masukkan.
2	<i>Admin</i> (Pemerintah Desa)	Merupakan Pegawai yang bekerja di kantor Desa Jatirejo yang mendapat hak untuk mengelola data desa, mengelola pengajuan surat, mengelola tender, serta mengelola saran dan masukkan dari <i>user</i> .

Berikut ini Tabel 3.2 adalah deskripsi *Use case* pada aplikasi *web* dan *mobile* Desa Jatirejo dari sisi *User*:

Tabel 3.2 Deskripsi *Use case* dari sisi *User*

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	Melihat berita	<i>User</i> dapat melihat daftar berita seputar desa.
2	Melihat laporan keuangan	<i>User</i> dapat melihat laporan penggunaan keuangan desa baik itu dana pembangunan infrastruktur maupun dana yang dibagikan kepada masyarakat.
3	<i>Login</i>	Proses <i>login user</i> hanya dibutuhkan jika <i>user</i> ingin mengakses pengajuan surat, mengajukan proposal tender, <i>voting</i> tender, serta memberikan saran dan masukkan.
4	Melakukan pengajuan surat	<i>User</i> dapat melakukan pengajuan surat yang sudah tertera agar kemudian dibuatkan oleh pemerintah desa yang nantinya akan diberikan kabar apabila surat sudah siap melalui <i>email</i> dan no telepon.
5	Mengajukan proposal tender	<i>User</i> dapat mengajukan proposal tender yang sebelumnya dilihat di halaman berita kemudian saat akan mengajukan proposal tersebut <i>user</i> harus <i>login</i> terlebih dahulu.
6	<i>Voting</i> tender	<i>User</i> dapat melakukan <i>voting</i> tender yang tersedia namun harus melakukan <i>login</i> terlebih dahulu sebelum melakukan <i>voting</i> .
7	Memberikan saran dan masukkan	<i>User</i> dapat memberikan sebuah saran dan masukan kepada pemerintah desa pada sebuah forum chat yang dapat dibaca oleh semua orang yang nantinya dapat di berikan balasan dari pihak pemerintah.
8	Melihat rencana anggaran	<i>User</i> dapat melihat data perencanaan anggaran desa.
9	Melihat informasi desa	<i>User</i> dapat melihat informasi desa seperti: jumlah penduduk, nama orang yang bekerja pada pemerintah desa, visi misi desa, dll.

Berikut ini Tabel 3.3 adalah deskripsi *Use case* pada aplikasi *web* dan *mobile* Desa Jatirejo dari sisi *Admin*:

Tabel 3.3 Deskripsi *Use case* dari sisi *Admin*

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	<i>Login</i>	Proses masuk <i>admin</i> untuk memulai menggunakan aplikasi sistem informasi pelayanan publik Desa Jatirejo.
2	Mengelola data penduduk	<i>Admin</i> mengubah data penduduk jika ada perubahan seperti bertambahnya jumlah penduduk maupun berkurangnya jumlah penduduk.
3	Mengelola berita	<i>Admin</i> membuat berita yang sudah diinformasikan oleh anggota maupun kepala desa sebelumnya untuk diberitahukan kepada masyarakat.
4	Mengelola profil desa	<i>Admin</i> mengubah data tentang desa jika ada pergantian atau perubahan data terkait pemerintah desa, kepala desa, dan visi misi desa.
5	Mengelola data keuangan desa	<i>Admin</i> melakukan perubahan data terkait perencanaan keuangan dan penggunaan keuangan desa.
6	Mengelola pengajuan surat	<i>Admin</i> melakukan pengecekan pengajuan surat dari masyarakat lalu memberikan balasan terkait surat yang diajukan.
7	Validasi proposal tender	<i>Admin</i> dapat melihat dan melakukan pengecekan terhadap proposal yang diajukan, memberi informasi kepada pengaju jika ada kesalahan pada proposalnya.
8	Mengelola data <i>voting</i> tender	<i>Admin</i> membuat <i>voting</i> untuk masyarakat, menambah waktu <i>voting</i> , melihat dan mengumumkan pemenang <i>voting</i> .
9	Mengelola saran dan masukkan <i>user</i>	<i>Admin</i> dapat melihat saran dan masukkan yang dibuat oleh masyarakat lalu memberikan balasan pada forum chat yang dapat dilihat oleh semua orang yang sudah disediakan.

Berikut ini *Use case user login*, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melakukan *login* kedalam aplikasi seperti yang terlihat pada Tabel 3.4.

Tabel 3.4 Deskripsi *Use case User Login*

<b>Nama Use case</b>	<i>Login</i>	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>user</i> melakukan <i>login</i>	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> meng- <i>input email</i> atau nomor hp dan <i>password</i> . 2. <i>User</i> menekan tombol <i>login</i> .	3. Sistem memeriksa data yang di- <i>input</i> apakah terdapat dalam <i>database</i> atau tidak. 4. Sistem menampilkan halaman sebelum <i>login</i> .
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>User</i> menekan tombol <i>register</i> .	5. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “ <i>email</i> atau <i>password</i> salah” karena sistem tidak menemukan data yang sesuai dengan <i>email</i> dan <i>password</i> yang di- <i>input</i> oleh <i>user</i> pada <i>database</i> . 7. Sistem menampilkan halaman <i>register</i> .

Berikut ini *Use case user register*, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melakukan *register* seperti yang terlihat pada Tabel 3.5.

Tabel 3.5 Deskripsi *Use case User Register*

<b>Nama Use case</b>	<i>Register</i>	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>user</i> melakukan <i>register</i>	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> meng-input <i>email</i> , nomor hp dan <i>password</i> . 2. <i>User</i> menekan tombol <i>register</i> . 3. <i>User</i> memilih verifikasi melalui <i>email</i> atau nomor hp.	4. Sistem memverifikasi <i>email</i> atau nomor hp sesuai yang dipilih <i>user</i> untuk registrasi. 5. Sistem memasukkan data yang di-input kedalam <i>database</i> . 6. Sistem menampilkan kehalaman sebelum <i>login</i> .
<i>Alternative Flow Event</i>	8. <i>User</i> meng-input <i>email</i> atau nomor hp yang sudah terdaftar. 10. <i>User</i> menekan tombol <i>login</i> .	7. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “Kode verifikasi dari <i>email</i> atau kode OTP salah”. 9. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “ <i>email</i> atau nomor hp sudah terdaftar”. 11. Sistem menampilkan halaman <i>login</i> .

Berikut ini *Use case user* melihat berita, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat ingin melihat berita seperti yang terlihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.6 Deskripsi *Use case User* Melihat Berita

<b>Nama <i>Use case</i></b>	Melihat berita	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>user</i> melihat berita	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu berita yang terdapat pada halaman <i>home</i> .  3. <i>User</i> memilih salah satu berita untuk menampilkan detail berita.	2. Sistem menampilkan halaman berita.  4. Sistem menampilkan detail berita.
<i>Alternative Flow Event</i>		5. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “sistem sedang sibuk”.

Berikut ini *Use case user* melakukan pengajuan surat, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melakukan pengajuan surat seperti yang terlihat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Deskripsi *Use case User* Melakukan Pengajuan Surat

<b>Nama Use case</b>	Melakukan pengajuan surat	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>user</i> pengajuan surat	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu pengurusan surat yang terdapat pada halaman <i>home</i> . 3. <i>User</i> meng- <i>input</i> nama, <i>email</i> . 4. <i>User</i> memilih jenis surat. 5. <i>User</i> mengupload foto KTP dan KK. 6. <i>User</i> mengisi pesan berupa keterangan. 7. <i>User</i> menekan tombol kirim permohonan.	2. Sistem menampilkan halaman pengurusan surat.  8. Sistem menampilkan pesan “Permohonan surat berhasil dikirim”.
<i>Alternative Flow Event</i>	9. <i>User</i> melakukan permohonan jenis surat yang sama.	10. Sistem menampilkan pesan error “jenis surat yang dipilih masih dalam proses penggerjaan”.

Berikut ini *Use case user* mengajukan proposal tender, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat mengajukan proposal tender seperti yang terlihat pada Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Deskripsi *Use case User* Mengajukan Proposal Tender

<b>Nama <i>Use case</i></b>	Pengajuan proposal tender	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses pengajuan proposal tender	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> membuka menu pengajuan proposal tender yang terdapat pada <i>dropdown</i> menu tender.  3. <i>User</i> meng- <i>input</i> nama, nomor hp, <i>email</i> , <i>upload</i> foto ktp, <i>upload</i> proposal tender berupa <i>file</i> pdf, <i>upload</i> video presentasi (opsional).  4. <i>User</i> menekan tombol <i>submit</i> .	2. Sistem menampilkan halaman tender berupa <i>form</i> .  5. Sistem menampilkan pesan “Proposal tender berhasil di <i>upload</i> ”.
<i>Alternative Flow Event</i>	7. <i>User</i> mengedit data <i>form</i> .  8. <i>User</i> menekan tombol simpan.	6. Sistem menampilkan pesan “Data tidak lengkap”.  9. Sistem menampilkan pesan “Proposal tender berhasil disimpan”.

Berikut ini *Use case user voting* tender, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melakukan *voting* tender seperti yang terlihat pada Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Deskripsi *Use case User Voting* Tender

<b>Nama Use case</b>	<i>Voting</i> tender	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>voting</i> tender	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> membuka menu <i>voting</i> tender yang terdapat pada <i>dropdown</i> menu tender. 3. <i>User</i> melakukan <i>voting</i> . 4. <i>User</i> menekan tombol <i>submit</i> .	2. Sistem menampilkan halaman <i>voting</i> tender. 5. Sistem mencatat <i>voting</i> dari <i>user</i> .
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>User</i> ingin mengubah <i>voting</i> yang telah dipilih. 7. <i>User</i> membuka menu <i>voting</i> tender yang terdapat pada <i>dropdown</i> menu tender. 9. <i>User</i> menekan tombol batal <i>voting</i> . 10. <i>User</i> melakukan <i>voting</i> . 11. <i>User</i> menekan tombol <i>submit</i> .	8. Sistem menampilkan halaman <i>voting</i> . 12. Sistem melakukan perubahan pencatatan <i>voting</i> pada <i>database</i> sesuai perubahan <i>voting</i> <i>user</i> .

Berikut ini *Use case user* memberikan saran dan masukan, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat memberikan saran dan masukan seperti yang terlihat pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Deskripsi *Use case User* Memberikan Saran dan Masukan

<b>Nama Use case</b>	Saran dan masukkan	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses memberikan saran dan masukkan	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu saran dan masukan pada halaman <i>home</i> . 3. <i>User</i> mengisi saran dan masukan. 4. <i>User</i> menekan tombol kirim.	2. Sistem menampilkan halaman saran dan masukan. 5. Sistem meng- <i>upload</i> saran dan masukan dari <i>user</i> ke forum.

Berikut ini *Use case user* melihat rencana anggaran, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat ingin melihat rencana anggaran seperti yang terlihat pada Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Deskripsi *Use case User* Melihat Rencana Anggaran

<b>Nama Use case</b>	Melihat rencana anggaran	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses melihat rencana anggaran	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu rencana anggaran yang terdapat pada menu <i>dropdown</i> keuangan desa.	2. Sistem menampilkan halaman rencana anggaran. 3. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “Sistem sedang sibuk”.
<i>Alternative Flow Event</i>		

Berikut ini *Use case user* melihat laporan keuangan, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melihat laporan keuangan seperti yang terlihat pada Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Deskripsi *Use case User* Melihat Laporan Keuangan

<b>Nama Use case</b>	Melihat laporan keuangan	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses melihat laporan keuangan	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu laporan keuangan yang terdapat pada menu <i>dropdown</i> keuangan desa.	2. Sistem menampilkan halaman laporan keuangan.
<i>Alternative Flow Event</i>		3. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “Sistem sedang sibuk”.

Berikut ini *Use case user* melihat informasi desa, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*user* saat melihat informasi desa seperti yang terlihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Deskripsi *Use case User* Melihat Informasi Desa

<b>Nama Use case</b>	Melihat informasi desa	
<b>Aktor</b>	<i>User</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses melihat informasi desa	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon Sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>User</i> memilih menu Profil desa pada halaman <i>home</i> .	2. Sistem menampilkan halaman informasi desa.
<i>Alternative Flow Event</i>		3. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “Sistem sedang sibuk”.

Berikut ini *Use case user admin login*, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat melakukan *login* kedalam aplikasi seperti yang terlihat pada Tabel 3.14.

Tabel 3.14 Deskripsi *Use case Admin Login*

<b>Nama Use case</b>	<i>Login</i>	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses masuknya <i>admin</i> kedalam sistem aplikasi <i>web</i> dan <i>mobile</i> Desa Jatirejo	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> meng-input <i>email</i> atau nomor hp dan <i>password</i> .  2. <i>Admin</i> menekan tombol <i>login</i> .	3. Sistem memeriksa data yang di <input type="text"/> apakah terdapat dalam <i>database</i> atau tidak.  4. Sistem menampilkan kehalaman <i>dashboard</i> .
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>Admin</i> menekan tombol lupa <i>password</i> .  8. <i>Admin</i> mengisi <i>email</i> yang terkait.	5. Sistem menampilkan pesan <i>error</i> “ <i>Username</i> atau <i>password</i> salah”.  7. Sistem menampilkan <i>form</i> lupa <i>password</i> .  9. Sistem mengirim kode unik untuk memverifikasi akun <i>admin</i> untuk setel ulang <i>password</i> .

Berikut ini *Use case user admin* mengelola data penduduk, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat ingin mengelola data penduduk seperti yang terlihat pada Tabel 3.15.

Tabel 3.15 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Data Penduduk*

<b>Nama Use case</b>	Mengelola data penduduk	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam mengelola data penduduk	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu data penduduk.  3. <i>Admin</i> mengisi data penduduk berupa, jumlah penduduk, jumlah kepala keluarga, jumlah penduduk laki-laki, jumlah penduduk perempuan.  4. <i>Admin</i> menekan tombol simpan.	2. Menampilkan halaman data penduduk.  5. Sistem menyimpan data ke <i>database</i> .  6. Sistem menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”.
<i>Alternative Flow Event</i>	7. <i>Admin</i> menekan tombol <i>update</i> jika <i>admin</i> ingin memperbarui data penduduk.	8. Sistem menyimpan perubahan ke <i>database</i> .  9. Sistem menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”.

Berikut ini *Use case user admin* mengelola berita, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola berita seperti yang terlihat pada Tabel 3.16.

Tabel 3.16 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Berita*

<b>Nama Use case</b>	Mengelola berita	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses memuat berita seputar desa	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu kelola berita. 3. <i>Admin</i> menulis berita yang ingin diberitakan. 4. <i>Admin</i> menekan tombol <i>upload</i> .	2. Sistem menampilkan halaman kelola berita. 5. Sistem meng- <i>upload</i> berita ke portal berita.
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>Admin</i> menekan tombol <i>edit</i> berita jika ingin meng- <i>edit</i> berita. 7. <i>Admin</i> menekan tombol simpan. 9. <i>Admin</i> menekan tombol hapus jika ingin menghapus berita.	8. Sistem memperbaharui berita yang di- <i>edit</i> . 10. Sistem menghapus berita yang dipilih

Berikut ini *Use case user admin* mengelola profil desa, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola profil desa seperti yang terlihat pada Tabel 3.17.

Tabel 3.17 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Profil Desa*

<b>Nama Use case</b>	Mengelola profil desa	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>update</i> profil desa	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu kelola profil desa.  3. <i>Admin</i> mengelola profil desa seperti tentang desa, visi misi desa, struktur organisaasi pemerintahan desa, demografi desa.  4. <i>Admin</i> menekan tombol simpan.	2. Sistem menampilkan halaman kelola profil desa.  5. Sistem menampilkan pesan “Berhasil disimpan”.
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>Admin</i> menekan tombol <i>edit</i> jika ingin meng- <i>edit</i> tentang desa, visi misi desa, struktur organisaasi pemerintahan desa atau demografi desa.  7. <i>Admin</i> menekan tombol simpan.	8. Sistem menyimpan perubahan dan menampilkan pesan “Berhasil disimpan”.

Berikut ini *Use case user admin* mengelola data keuangan, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola data keuangan seperti yang terlihat pada Tabel 3.18.

Tabel 3.18 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Data Keuangan Desa*

<b>Nama Use case</b>	Mengelola data keuangan desa	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam mengelola data keuangan desa	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu data keuangan.  3. <i>Admin</i> Mengelola data keuangan seperti rencana anggaran desa, laporan keuangan desa.  4. <i>Admin</i> menekan tombol simpan.	2. Sistem menampilkan halaman data keuangan.  5. Sistem menyimpan data ke <i>database</i> .  6. Sistem menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”.
<i>Alternative Flow Event</i>	7. <i>Admin</i> menekan tombol <i>update</i> jika ingin meng- <i>edit</i> atau menambahkan laporan.  8. <i>Admin</i> menekan tombol simpan.	9. Sistem menyimpan perubahan.  10. Sistem menampilkan pesan “Data berhasil disimpan”.

Berikut ini *Use case user admin* mengelola pengajuan surat, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola pengajuan surat seperti yang terlihat pada Tabel 3.19.

Tabel 3.19 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Pengajuan Surat*

<b>Nama Use case</b>	Mengelola pengajuan surat	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam mengelola pengajuan surat	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu kelola surat.  3. <i>Admin</i> memeriksa surat-surat yang telah dikirim oleh <i>user</i> yang mengirim surat permohonan.  4. Jika <i>admin</i> menyetujui permohonan surat dari <i>user</i> , <i>admin</i> menekan tombol <i>accept</i> untuk mengirim surat yang diperlukan oleh <i>user</i> .	2. Sistem menampilkan menu kelola surat.  5. Sistem mengirim surat yang diminta oleh <i>user</i> ke <i>email</i> terkait berupa <i>file pdf</i> dan menampilkan pesan “surat telah dikirim”.
<i>Alternative Flow Event</i>	6. Jika <i>admin</i> tidak menyetujui permohonan surat dari <i>user</i> , <i>admin</i> menekan tombol <i>decline</i> dan menyertakan alasan kenapa permohonan tersebut ditolak.	7. Sistem mengirim pesan ke <i>email</i> <i>user</i> terkait dengan alasan yang ditulis oleh <i>admin</i> , dan menampilkan pesan “Pesanan telah dikirim”.

Berikut ini *Use case user admin* validasi proposal tender, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat memvalidasi proposal tender seperti yang terlihat pada Tabel 3.20.

Tabel 3.20 Deskripsi *Use case Admin Validasi Proposal Tender*

<b>Nama Use case</b>	Validasi Proposal Tender	
<b>Aktor</b>	<i>Admin</i>	
<b>Deskripsi</b>	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam memvalidasi proposal tender	
	<b>Aktor</b>	<b>Respon sistem</b>
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu tender. 3. <i>Admin</i> memvalidasi Proposal yang telah dikirim oleh <i>user</i> yang mengirim proposal tender. 4. Jika <i>admin</i> menyetujui proposal tender dari <i>user</i> , <i>admin</i> menekan tombol <i>accept</i> untuk menyetujui porosal tender yang diajukan oleh <i>user</i> .	2. Sistem menampilkan halaman tender. 5. Sistem mengirim pesan berupa <i>email</i> kepada <i>user</i> yang disetujii proposalnya oleh <i>admin</i> .
<i>Alternative Flow Event</i>	6. Jika <i>admin</i> tidak menyetujui proposal tender dari <i>user</i> , <i>admin</i> menekan tombol <i>decline</i> dan menyertakan alasan kenapa proposal tersebut ditolak.	7.Sistem mengirim pesan ke <i>email user</i> terkait dengan alasan yang ditulis oleh <i>admin</i> , dan menampilkan pesan "Pesanan telah dikirim".

Berikut ini *Use case user admin* mengelola data *voting* tender, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola data *voting* tender seperti yang terlihat pada Tabel 3.21.

Tabel 3.21 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Data Voting Tender*

Nama <i>Use case</i>	Mengelola Data <i>Voting</i> Tender	
Aktor	Admin	
Deskripsi	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam mengelola data <i>voting</i> tender	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih <i>sub-menu</i> kelola <i>voting</i> tender dari menu tender. 3. <i>Admin</i> menentukan jadwal kapan proposal dapat di <i>voting</i> oleh <i>user</i> . 4. <i>Admin</i> menekan tombol <i>start</i> . 6. <i>Admin</i> memilih <i>sub-menu</i> lihat <i>voting</i> tender. 8. <i>Admin</i> melihat total <i>voting</i> tender.	2. Sistem menampilkan halaman kelola <i>voting</i> tender. 5. Sistem memulai waktu <i>voting</i> agar dapat di <i>vote</i> oleh <i>user</i> . 7. Sistem menampilkan halaman <i>voting</i> tender.
<i>Alternative Flow Event</i>	9. Jika <i>admin</i> ingin menambah waktu <i>voting</i> , <i>admin</i> memilih <i>sub-menu</i> kelola <i>voting</i> tender dari menu tender. 11. <i>Admin</i> menekan tombol <i>extend</i> . 13. Menentukan tambahan waktu <i>voting</i> , kemudian menekan tombol simpan.	10. Sistem menampilkan halaman kelola <i>voting</i> tender. 12. Sistem menampilkan <i>form</i> <i>extend</i> waktu <i>voting</i> . 14. Sistem menambah waktu sesuai yang telah ditambah oleh <i>admin</i> , kemudian sistem menampilkan pesan "Waktu <i>voting</i> berhasil ditambahkan".

Berikut ini *Use case user admin* mengelola saran dan masukan, penjelasan respon sistem terhadap masukan dari aktor/*admin* saat mengelola saran dan masukan seperti yang terlihat pada Tabel 3.22.

Tabel 3.22 Deskripsi *Use case Admin Mengelola Saran dan Masukan User*

Nama <i>Use case</i>	Mengelola saran dan masukkan <i>user</i>	
Aktor	<i>Admin</i>	
Deskripsi	Menjelaskan proses <i>admin</i> dalam mengelola saran dan masukkan yang diberikan oleh masyarakat	
	Aktor	Respon sistem
<i>Normal Flow Event</i>	1. <i>Admin</i> memilih menu saran dan masukan.  3. <i>Admin</i> merespon saran dan masukan dari <i>user</i> .  4. <i>Admin</i> menekan tombol kirim.	2. Sistem menampilkan halaman saran dan masukan.  5. Sistem mengirim respon dari <i>admin</i> dan menampilkan pesan "Respon telah dikirim".
<i>Alternative Flow Event</i>	6. <i>Admin</i> menekan tombol <i>edit</i> jika <i>admin</i> ingin mengubah isi respon yang telah dikirim.	7. Sistem megubah isi respon dan menampilkan pesan "Berhasil di <i>edit</i> ".

## 2. Kebutuhan non-fungsional

- Informasi data laporan keuangan dan rencana anggaran dapat di lihat dan dapat di unduh.
- User interface* dan *user experience* dari aplikasi pelayanan publik Desa Jatirejo nyaman digunakan dan mudah untuk dipahami oleh *user*.
- Perfomance*: Sistem dapat memproses dan menampilkan berita dan fitur dengan cepat
- Information*: Informasi data laporan keuangan dan rencana anggaran dapat di lihat dan dapat di unduh.
- Portability*: Sistem dapat berjalan pada platform *website* dan *mobile*
- Efficiency*: Pemakain waktu lebih efektif dalam mencari berita dan informasi Desa Jatirejo.

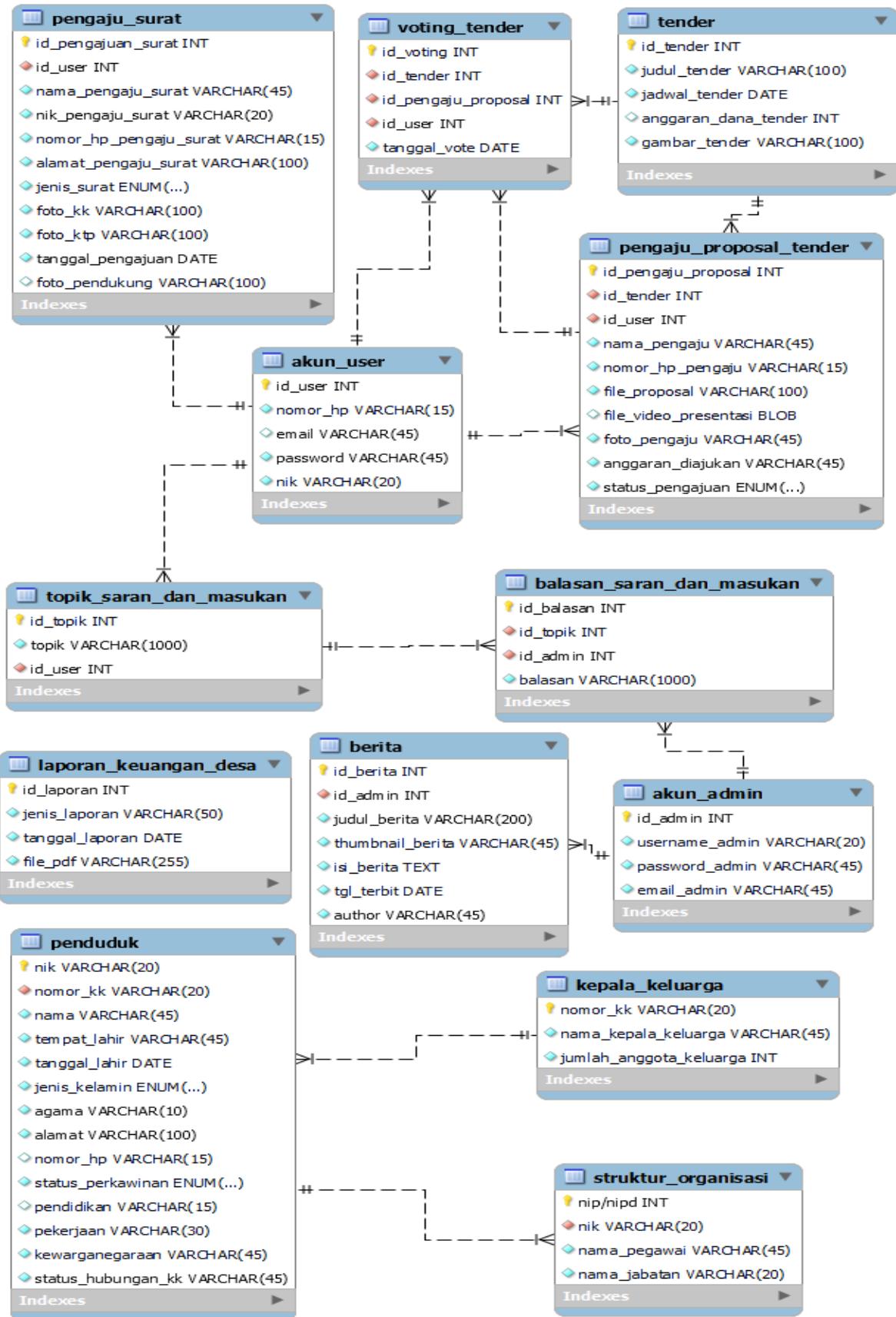
- g. *Usability*: *User interface* dan *user experience* dari aplikasi pelayanan publik Desa Jatirejo nyaman digunakan dan mudah untuk dipahami oleh *user*.

### **3.2 RAD Design Workshop (*Workshop Desain RAD*)**

*Workshop Desain RAD* merupakan tahap dimana pemangku kepentingan yang terlibat dalam proyek dan tim pengembang untuk merancang desain basis data dan UI (*User Interface*) yang bertujuan menghasilkan desain aplikasi yang telah sesuai dan disetujui oleh semua pihak terkait.

#### **3.2.1 Perancangan Basis Data**

Perancangan basis data terdiri dari kumpulan struktur tabel basis data yang kemudian dimodelkan dengan ERD. Gambar 3.2 dibawah adalah pemodelan ERD basis data untuk *database* Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo Berbasis aplikasi *mobile* dan *web*.



Gambar 3.2 ERD Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo Berbasis aplikasi *mobile* dan *web*

Berikut perancangan struktur tabel basis data untuk Aplikasi Sistem Informasi Pelayanan Publik Desa Jatirejo Berbasis aplikasi *mobile* dan *web*.

Tabel 3.23 Menjelaskan struktur Tabel akun *user* yang dimana *id\_user* sebagai *primary key*.

Tabel 3.23 Struktur Tabel Akun *User*

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
<i>id_user</i>	INT	<i>Id user</i>	<i>Primary Key, Required</i>
<i>nomor_hp</i>	VARCHAR(15)	<i>Nomor hp user</i>	<i>Required</i>
<i>email</i>	VARCHAR(45)	<i>Email user</i>	<i>Required</i>
<i>password</i>	VARCHAR(45)	<i>Password user</i>	<i>Required</i>
<i>nik</i>	VARCHAR(20)	<i>NIK user</i>	<i>Required</i>

Tabel 3.24 Menjelaskan struktur Tabel akun *admin* yang dimana *id\_admin* sebagai *primary key*.

Tabel 3.24 Struktur Tabel Akun *Admin*

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
<i>id_admin</i>	INT	<i>Id admin</i>	<i>Primary Key, Required</i>
<i>username_admin</i>	VARCHAR(20)	<i>Username admin</i>	<i>Required</i>
<i>password_admin</i>	VARCHAR(45)	<i>Password admin</i>	<i>Required</i>
<i>email_admin</i>	VARCHAR(45)	<i>Email admin</i>	<i>Required</i>

Tabel 3.25 Menjelaskan struktur Tabel laporan keuangan yang dimana *id\_laporan* sebagai *primary key*.

Tabel 3.25 Struktur Tabel Laporan Keuangan

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
<i>id_laporan</i>	INT	<i>Id laporan</i>	<i>Primary Key, Required</i>
<i>jenis_laporan</i>	VARCHAR(50)	Jenis laporan keuangan	<i>Required</i>
<i>tanggal_laporan</i>	DATE	Tanggal laporan	<i>Required</i>
<i>file_pdf</i>	VARCHAR(255)	<i>File dari laporan keuangan</i>	<i>Required</i>

Tabel 3.26 Menjelaskan Tabel struktur organisasi yang dimana nip/nipd sebagai *primary key* dan nik sebagai *foreign key*.

Tabel 3.26 Struktur Tabel Struktur Orgaanisasi

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
nip/nipd	INT	Id NIP/NIPD	<i>Primary Key, Required</i>
nik	VARCHAR(20)	NIK dari pegawai pemerintah desa	<i>Foreign Key, Required</i>
nama_pegawai	VARCHAR(45)	Nama pegawai	<i>Required</i>
nama_jabatan	VARCHAR(20)	Nama jabatan pegawai	<i>Required</i>

Tabel 3.27 Menjelaskan struktur Tabel kepala keluarga yang dimana nomor\_kk sebagai *primary key*.

Tabel 3.27 Struktur Tabel Kepala Keluarga

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
nomor_kk	VARCHAR(20)	Id nomor kk	<i>Primary Key, Required</i>
nama_kepala_keluarga	VARCHAR(45)	Nama Kepala Keluarga	<i>Required</i>
jumlah_anggota_keluarga	INT	Jumlah anggota keluarga	<i>Required</i>

Tabel 3.28 Menjelaskan struktur Tabel pengaju surat yang dimana id\_pengajuan\_surat sebagai *primary key* dan id\_user sebagai *foreign key*.

Tabel 3.28 Struktur Tabel Pengaju Surat

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_pengajuan_surat	INT	Id pengajuan surat	<i>Primary Key, Required</i>
id_user	INT	Id user	<i>Foreign Key, Required</i>
nama_pengaju_surat	VARCHAR(45)	Nama dari pengaju surat	<i>Required</i>
nik_pengaju_surat	VARCHAR(20)	NIK pengaju surat	<i>Required</i>
nomor_hp_pengaju_surat	VARCHAR(15)	Nomor hp Pengaju surat	<i>Required</i>
alamat_pengaju_surat	VARCHAR(100)	Alamat dari pengaju surat	<i>Required</i>
jenis_surat	ENUM	Jenis surat yang dipilih pengaju seperti, surat keterangan tidak mampu, surat keterangan domisili, surat keterangan kematian, surat keterangan menikah/ belum menikah	<i>Required</i>
foto_kk	VARCHAR(100)	Foto/ scan KK dari pengaju sebagai persyaratan permohonan pembuatan surat	<i>Required</i>
foto_ktp	VARCHAR(100)	Foto/ scan KTP dari pengaju sebaia persyaratan permohonan pembuatan surat	<i>Required</i>
tanggal_pengajuan	DATE	Tanggal user melakukan permohonan pembuatan surat	<i>Required</i>
foto_pendukung	VARCHAR(100)	Foto pendukung merupakan foto yang bersifat opsional yang di-upload oleh user saat mengajukan permohonan pembuatan surat tidak mampu	<i>Not Required</i>

Tabel 3.29 Menjelaskan struktur Tabel penduduk yang dimana nik sebagai *primary key* dan no\_kk sebagai *foreign key*.

Tabel 3.29 Struktur Tabel Penduduk

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
nik	VARCHAR(20)	NIK dari penduduk	<i>Primary Key, Required</i>
nomor_kk	VARCHAR(20)	Nomor KK penduduk	<i>Foreign Key, Required</i>
nama	VARCHAR(45)	Nama dari penduduk	<i>Required</i>
tempat_lahir	VARCHAR(45)	Tempat lahir dari penduduk	<i>Required</i>
tanggal_lahir	DATE	Tanggal lahir dari penduduk	<i>Required</i>
jenis_kelamin	ENUM	Jenis Kelamin penduduk	<i>Required</i>
agama	VARCHAR(10)	Agama yang dianut masing-masing penduduk	<i>Required</i>
alamat	VARCHAR(100)	Alamat dari penduduk	<i>Required</i>
nomor_hp	VARCHAR(15)	Nomor hp dari masing-masing penduduk	<i>Required</i>
status_perkawinan	ENUM	Status setiap penduduk apakah sudah menikah /belum menikah	<i>Required</i>
pendidikan	VARCHAR(15)	Pendidikan terakhir penduduk	<i>Required</i>
pekerjaan	VARCHAR(30)	Pekerjaan dari masing-masing penduduk	<i>Required</i>
kewarganegaraan	VARCHAR(45)	Kewarganegaraan dari penduduk	<i>Required</i>
Status_hubungan_kk	VARCHAR(45)	Status dari penduduk yang ada di KK apakah sebagai kepala keluarga, ibu rumah tangga, atau anak	<i>Required</i>

Tabel 3.30 Menjelaskan struktur Tabel topik saran dan masukan yang dimana id\_topik sebagai *primary key*.

Tabel 3.30 Struktur Tabel Topik Saran dan Masukan

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_topik	INT	Id topik	<i>Primary Key, Required</i>
topik	VARCHAR(1000)	Topik dari saran dan masukan yang dikemukakan oleh <i>user</i>	<i>Required</i>
id_user	INT	Id <i>user</i>	<i>Foreign Key, Required</i>

Tabel 3.31 Menjelaskan struktur Tabel voting tender yang dimana id\_voting sebagai *primary key* dan id\_tender sebagai *foreign key*.

Tabel 3.31 Struktur Tabel Voting Tender

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_voting	INT	Id voting	<i>Primary Key, Required</i>
id_tender	INT	Id tender	<i>Foreign Key, Required</i>
id_pengaju_proposal	INT	Id pengaju proposal	<i>Foreign Key, Required</i>
id_user	INT	Id <i>user</i>	<i>Foreign Key, Required</i>
tanggal_vote	DATE	Tanggal <i>user</i> melakukan vote	<i>Required</i>

Tabel 3.32 Menjelaskan struktur Tabel balasan saran dan masukan yang dimana id\_balasan sebagai *primary key* dan id\_topik sebagai *foreign key*.

Tabel 3.32 Struktur Tabel Balasan Saran dan Masukan

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_balasan	INT	Id balasan	<i>Primary Key, Required</i>
id_topik	INT	Id topik	<i>Foreign Key, Required</i>
id_admin	INT	Id admin	<i>Foreign Key, Required</i>
balasan	VARCHAR(1000)	Merupakan balasan dari <i>admin</i> ke topik saran dan masukan yang telah dibuat <i>user</i>	<i>Required</i>

Tabel 3.33 Menjelaskan struktur Tabel pengajuan proposal tender yang dimana id\_pengaju\_proposal sebagai *primary key* dan id\_tender sebagai *foreign key*.

Tabel 3.33 Struktur Tabel Pengajuan Proposal tender

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_pengaju_proposal	INT	Id pengaju proposal	<i>Primary Key, Required</i>
id_tender	INT	Id tender	<i>Foreign Key, Required</i>
nama_pengaju	VARCHAR(45)	Nama pengaju proposal tender	<i>Required</i>
nomor_hp_pengaju	VARCHAR(15)	Nomor hp dari pengaju proposal tender	<i>Required</i>
file_proposal	VARCHAR(100)	File proposal dari proyek tender yang diajukan	<i>Required</i>
file_video_presentasi	BLOB	Video presentasi dari pengaju yang bersifat opsional	<i>NOT Required</i>
foto_pengaju	VARCHAR(45)	Foto dari pengaju proposal	<i>Required</i>
anggaran_diajukan	VARCHAR(45)	Dana anggaran untuk proyek tender	<i>Required</i>
status_pengajuan	ENUM	Status dari proposal yang diajukan(pending, diterima atau ditolak)	<i>Required</i>

Tabel 3.34 Menjelaskan struktur Tabel kepala tender yang dimana id\_tender sebagai *primary key*.

Tabel 3.34 Struktur Tabel Tender

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_tender	INT	Id tender	<i>Primary Key, Required</i>
judul_tender	VARCHAR(100)	Judul dari tender yang sedang aktif	<i>Required</i>
jadwal_tender	DATE	Jadwal berjalannya proyek tender	<i>Required</i>
anggaran_dana_tender	INT	Anggaran biaya dari proyek tender	<i>Required</i>
gambar_tender	VARCHAR(100)	Gambar dari proyek yang akan dikerjakan	<i>Required</i>

Tabel 3.35 Menjelaskan struktur Tabel berita yang dimana id\_berita sebagai *primary key* dan id\_admin sebagai *foreign key*.

Tabel 3.35 Struktur Tabel Berita

Nama Field	Tipe Data	Deskripsi	Keterangan
id_berita	INT	Id berita	<i>Primary Key, Required</i>
id_admin	INT	Id admin	<i>Foreign Key, Required</i>
judul_berita	VARCHAR(200)	Judul dari berita	<i>Required</i>
thumbnail_berita	VARCHAR(45)	Thumbnail berita	<i>Required</i>
isi_berita	TEXT	Isi dari berita	<i>Required</i>
tgl_terbit	DATE	Tanggal dari berita terbit	<i>Required</i>
author	VARCHAR(45)	Nama dari pembuat berita	<i>Required</i>

### 3.2.2 Perancangan Wireframe Tampilan Web Aktor User

#### A. Halaman *Login*

Tampilan halaman *login user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.3, *user login* agar dapat melakukan pengajuan surat, pengajuan tender, *voting* tender, dan mengirim saran dan masukan.

The wireframe shows a top navigation bar with tabs: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengurusan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, and Profil Desa. Below the navigation is a large central area. On the left side of this area, there is a placeholder for the logo and name of the village, labeled '① Nama desa dan Logo desa'. To the right of this placeholder is the word 'Login' in bold. Below 'Login' are two input fields: 'Email/No HP' (labeled '②') and 'Password' (labeled '③'). Below the password field is a placeholder 'Silahkan masukkan password anda'. To the right of the password field is a 'Masuk' button. At the bottom of the central area are two links: '④ Lupa password?' and '⑤ Buat akun'.

Gambar 3.3 Tampilan Wireframe Halaman *Login*

Keterangan:

1. Menampilkan logo dan nama desa.
2. *Input text Email/No HP*, dan *Password*: *user* dapat menginputkan *Email* atau No HP yang sudah didaftarkan saat *register*, dan *user* menginputkan kata sandi.
3. *Button* masuk: Untuk memverifikasi akun dan melanjutkan ke halaman *Home*
4. *Text lupa password*: Jika *user* lupa kata sandi yang sudah di daftarkan sebelumnya, *user* dapat mengubah kata sandi.
5. *Text buat akun*: Jika *user* belum melakukan *registrasi* sebelumnya maka dengan mengklik buat akun maka *user* akan diarahkan ke halaman *register*.

## B. Halaman *Register*

Tampilan halaman *register user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.4.

The wireframe shows a registration form with the following fields:

- Email/No HP (Field 1)
- NIK (Field 2)
- Nama (Field 3)
- Tempat, Tanggal lahir (Field 4)
- Password (Field 5)

Below the fields are two buttons:

- A grey button labeled "Buat akun" (Create account) with a circled number 2 above it.
- A white button labeled "Sudah punya akun" (Already have an account) with a circled number 3 above it.

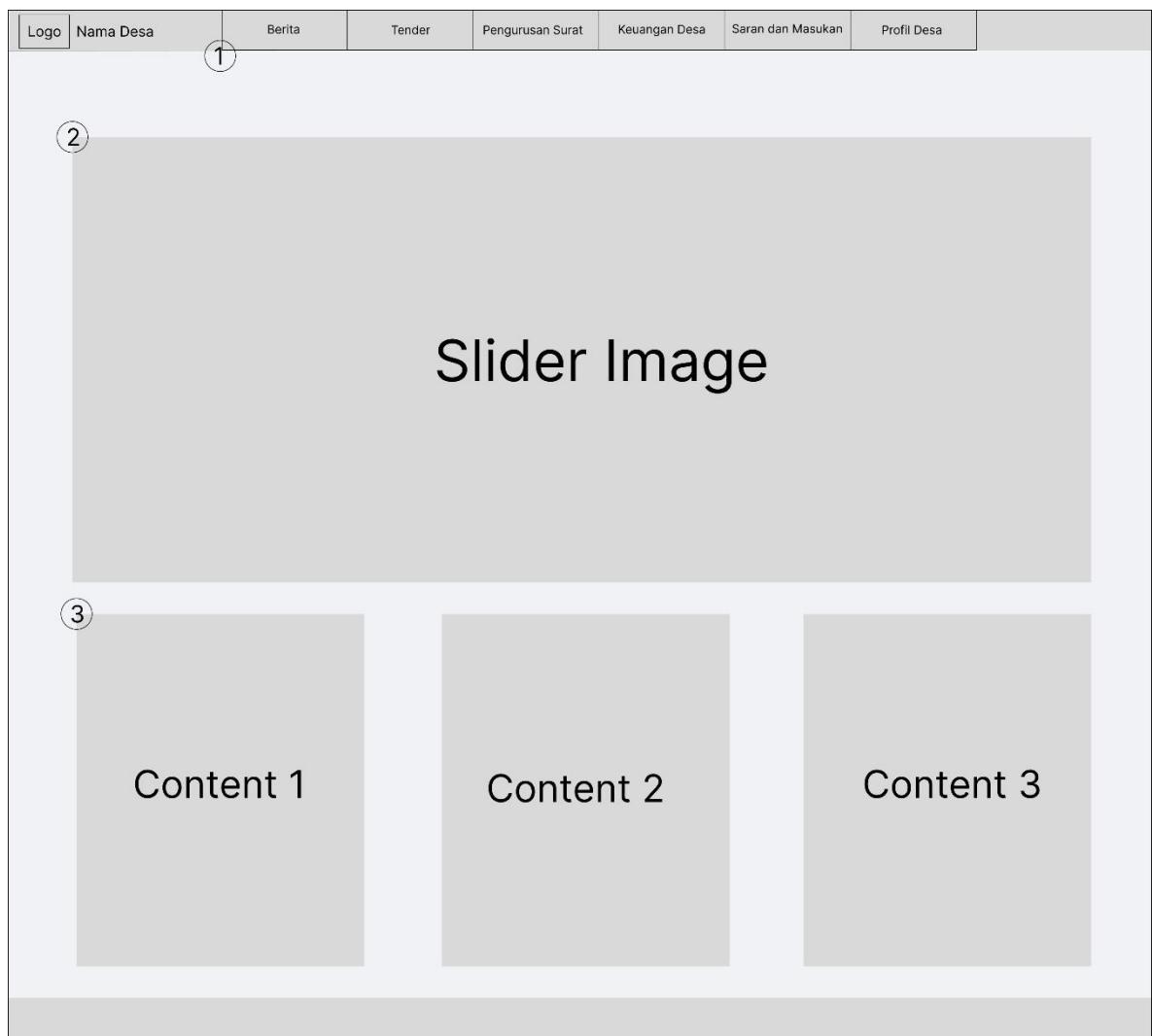
Gambar 3.4 Tampilan *Wireframe* Halaman *Register*

Keterangan:

1. *Input text Email/No HP, NIK, Name, Tempat tanggal lahir, dan Password:* User menginputkan *Email* atau No HP, memasukkan NIK berdasarkan KTP yang dimiliki, Nama asli, Tempat tanggal lahir sesuai KTP dan memasukkan *password*.
2. *Button buat akun:* Setelah mengisi semua *user* mengklik *button* buat akun untuk menyimpan data dan melanjutkan ke halaman selanjutnya.
3. *Text sudah punya akun:* Jika *user* sudah memiliki akun maka *user* akan diarahkan ke halaman *login*.

### C. Halaman *Home*

Tampilan halaman *home user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Tampilan *Wireframe* Halaman *Home*

Keterangan:

1. Navbar: Berisikan logo, nama desa, dan menu utama.
2. *Image slider*: Berisikan foto mengenai desa seperti infratruktur desa, dan sekilas berita.
3. *Content*: Gambar dan judul berita seputar desa yang jika *user* mengklik akan diarahkan ke halaman detail berita

#### D. Halaman Berita

Tampilan halaman berita *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.6.



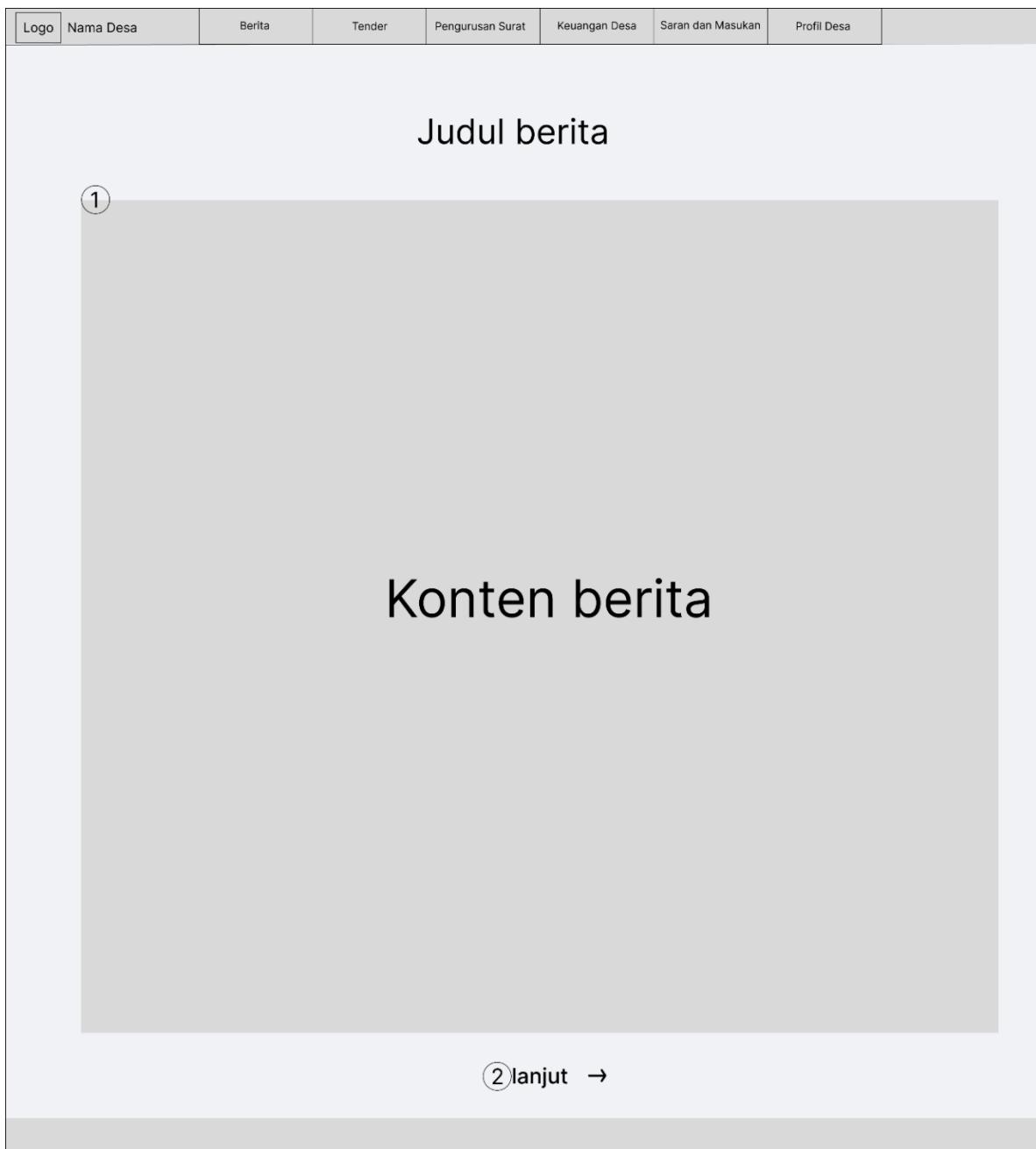
Gambar 3.6 Tampilan Wireframe Halaman Berita

Keterangan:

1. Konten: *List* konten yang menampilkan gambar dan judul berita.
2. *Text* lihat berita lainnya: Jika *list* berita banyak dan ada berita lama yang sudah tidak terdapat dihalaman utama maka dengan mengklik *text* lihat berita lainnya maka *user* akan diarahkan ke *list* terdahulu.

## E. Halaman Detail Berita

Tampilan halaman detail berita *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.7.



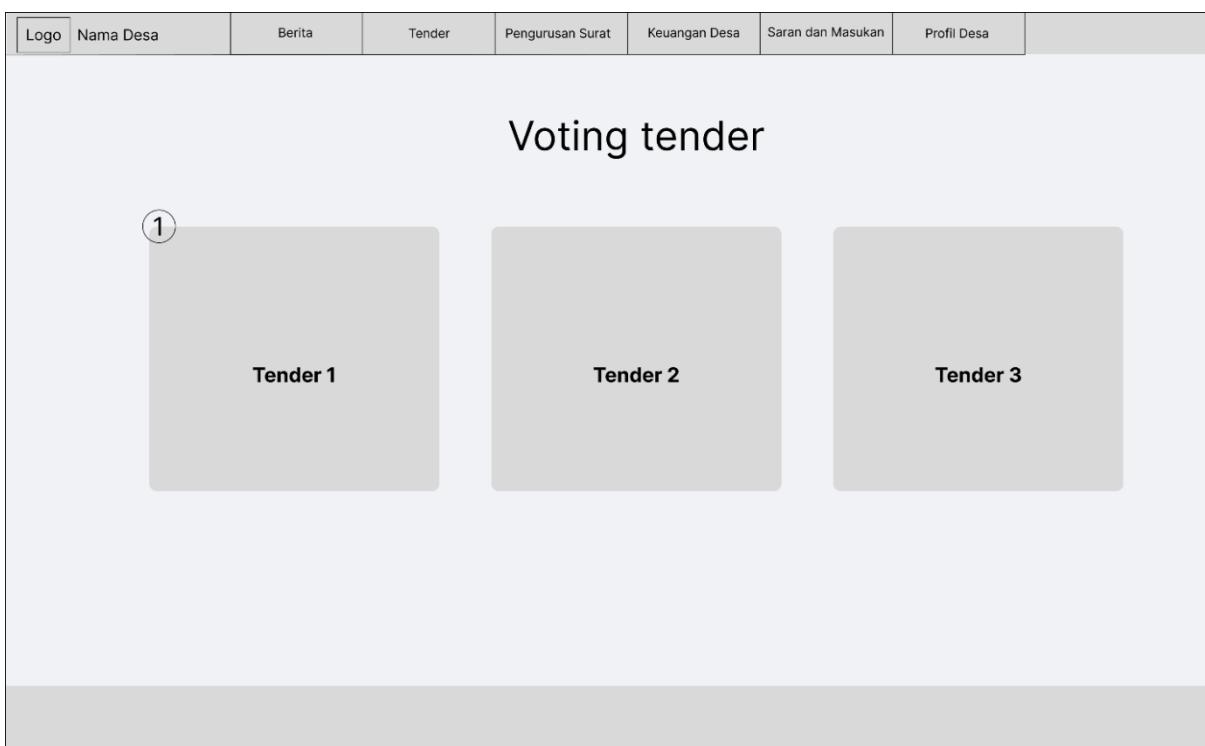
Gambar 3.7 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Berita

Keterangan:

1. Konten berita: Berisi Gambar dan detail teks berita.
2. *Text lanjut*: Untuk bergeser ke halaman selanjutnya dari berita.

## F. Halaman *Voting* tender

Tampilan halaman tender *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 Tampilan *Wireframe* Halaman *Voting* Tender

Keterangan:

1. Konten tender: Terdapat beberapa jenis tender, dimana pada setiap konten menampilkan gambar dan judul dari tender. Saat *user* mengklik salah satu konten maka *user* akan diarahkan ke halaman detail *voting*.

## G. Halaman Detail Voting

Tampilan halaman detail *voting* tender saat *user* masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.9.

The wireframe shows a navigation bar at the top with links: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengurusan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, Profil Desa. Below the navigation bar is a main content area titled "Voting". A header message says "Silahkan pilih salah satu peserta". There are three rows, each containing a small image labeled "gambar" and a "Detail informasi peserta" button. The third row has a radio button next to it. At the bottom are two buttons: "Simpan Pilihan" and "Batalkan".

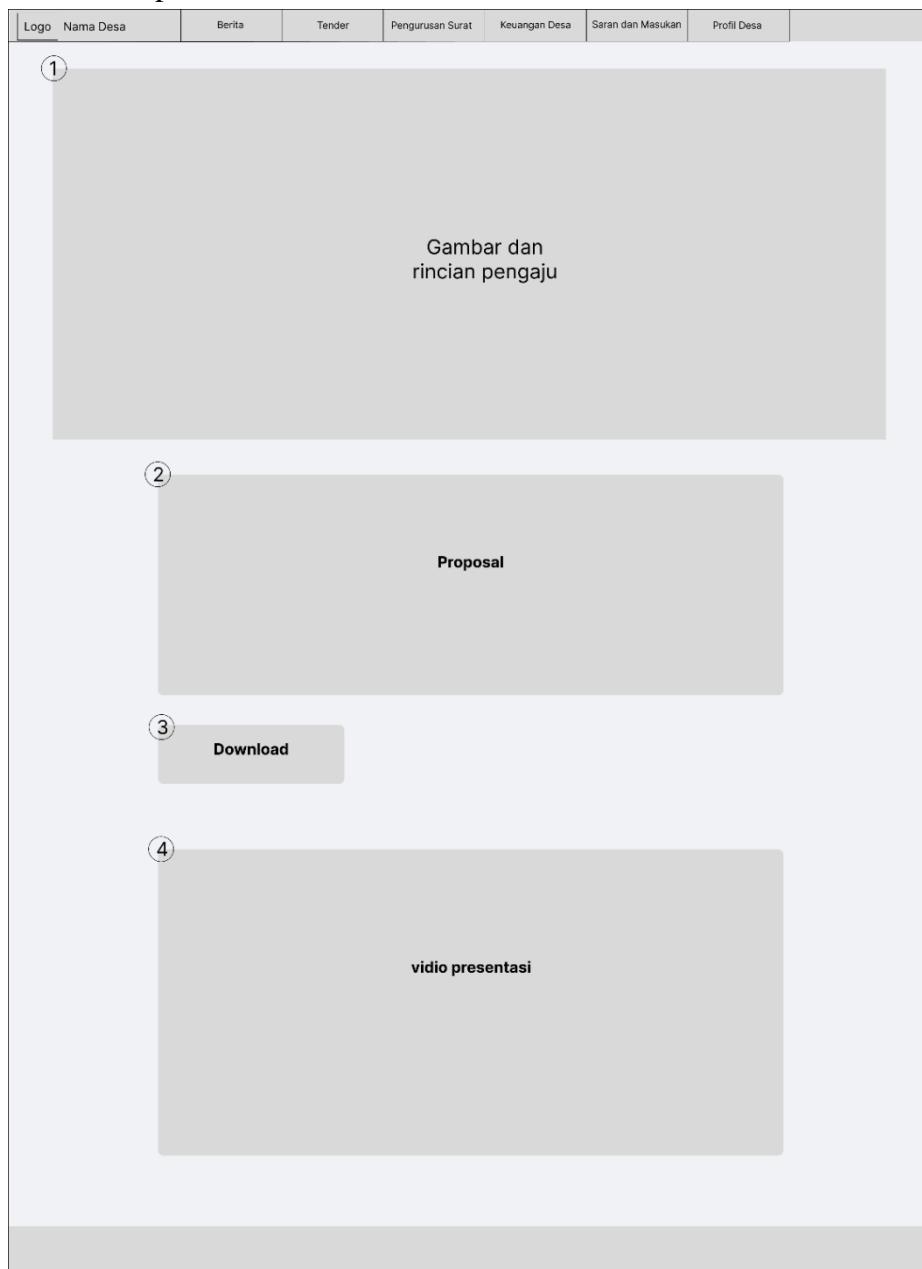
Gambar 3.9 Tampilan Wireframe Halaman Detail Voting

Keterangan:

1. *Image*: Menampilkan gambar dari si pengaju tender.
2. Konten detail: Menampilkan nama dari ketua pengaju tender, jika diklik maka *user* akan diarahkan ke halaman detail informasi pengaju tender.
3. *Button* batalkan: *User* dapat mengklik *button* batalkan untuk membatalkan pilihan sebelumnya.
4. *Button* simpan pilihan: *User* mengklik *button* simpan pilihan untuk menyimpan pilihannya.
5. *Radio button*: *User* dapat mengklik salah satu *radio button* untuk melakukan *voting* terhadap salah satu pengaju tender.

## H. Halaman Detail Informasi Proposal Pengaju

Tampilan halaman detail informasi proposal pengaju *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.10. *User* dapat foto serta melihat proposal pengaju tender, dan vidio presentasi.

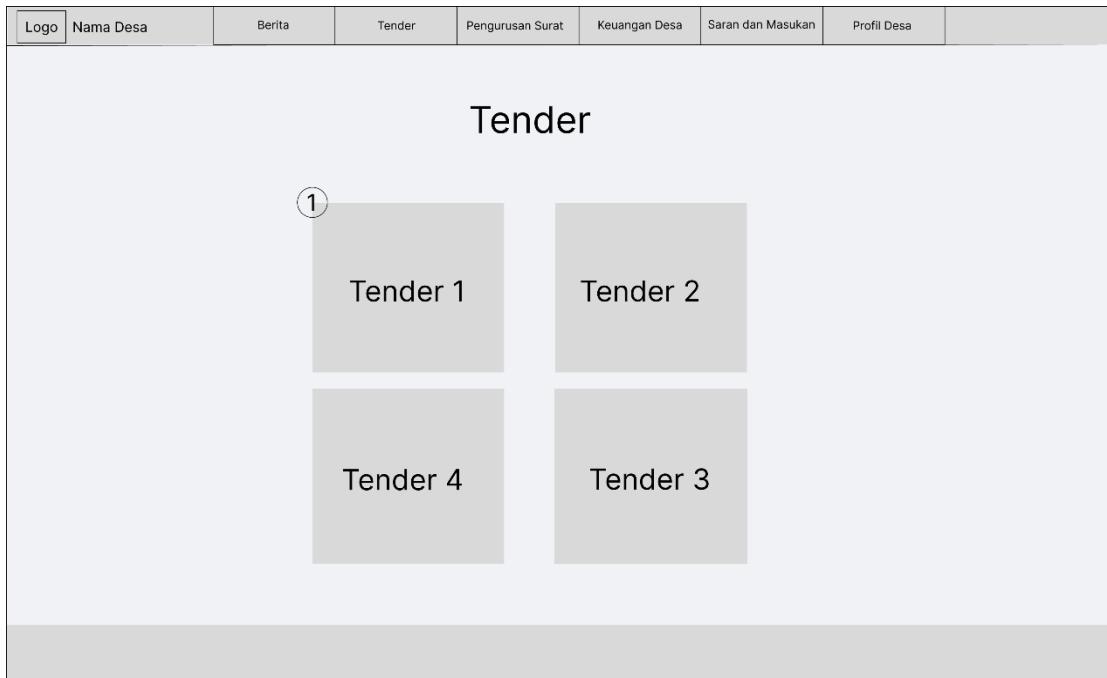


Gambar 3.10 Halaman *Wireframe* Detail Informasi Proposal Pengaju  
Keterangan:

1. *Image dan Text:* *User* dapat melihat foto pengaju, dan rincian data pengaju.
2. *File proposal:* *User* dapat langsung melihat *file* proposal pengaju.
3. *Button download:* *User* dapat mendownload *file* proposal dengan mengklik *button download*.
4. *Vidio:* *User* dapat menonton vidio presentasi yang dibuat oleh pengaju.

## I. Halaman Jenis Tender

Tampilan halaman jenis tender *user* saat *user* masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.11. *User* dapat memilih untuk mengajukan tender apa yang ingin diajukan.



Gambar 3.11 Halaman *Wireframe* Jenis Tender

Keterangan:

1. Konten: berisikan foto dan judul tender, *user* dapat memilih salah satu tender yang tersedia

## J. Halaman *Upload File* Tender

Tampilan halaman *upload file* tender *user* saat *user* masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.12.

The wireframe shows a header with navigation links: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengurusan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, Profil Desa. The main content area is titled 'Upload Tender'. It contains three input fields:

- \*Wajib diisi**:
  - Upload foto KTP: Input field with placeholder 'Tidak ada file' and a 'Cari file' button with circled number 1.
  - Upload file tender: Input field with placeholder 'Tidak ada file' and a 'Cari file' button with circled number 2.
- \*\*Tidak wajib diisi**:
  - Upload vidio presentasi: Input field with placeholder 'Tidak ada file' and a 'Cari file' button with circled number 2.

At the bottom is a large 'Upload' button with circled number 3.

Gambar 3.12 Tampilan *Wireframe* Halaman *Upload File* Tender

Keterangan:

1. *Button cari file*: *User* mengklik *button cari file* untuk mencari *file* yang diperlukan dalam proses pengajuan tender seperti, foto KTP, proposal, dan vidio presentasi.
2. *Button cari file*: *User* mengklik *button cari file* untuk mengupload *file* vidio presentasi, namun *user* tidak wajib mengisi jika tidak memiliki vidio presentasi.
3. *Button upload*: Setelah selesai mengisi semua syarat pengajuan tender *user* mengklik *button upload* untuk menyimpan dan mengirim *file* ke *admin*.

## K. Halaman Pengurusan Surat

Tampilan halaman pengurusan surat *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13 Tampilan *Wireframe* Halaman Pengurusan Surat

Keterangan:

1. Konten jenis surat: *User* dapat mengklik konten jenis surat sesuai dengan apa surat yang akan dibuat.

## L. Halaman Surat Keterangan Domisili

Tampilan halaman surat keterangan domisili *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.14.

The wireframe shows a top navigation bar with links: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengajuan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, and Profil Desa. Below this is the main form titled "Surat Keterangan domisili". The form contains several input fields:

- Textfield labeled "Nama" (1) containing placeholder "nama".
- Textfield labeled "NIK" (2) containing placeholder "NIK".
- Textfield labeled "Tempat, tgl lahir" containing placeholder "TTL".
- Textfield labeled "Jenis kelamin" containing placeholder "Jenis kelamin".
- Textfield labeled "Kewarganegaraan" containing placeholder "Kewarganegaraan".
- Textfield labeled "Status perkawinan" (empty).
- Textfield labeled "Agama" (empty).
- Textfield labeled "Pekerjaan" (empty).
- Textfield labeled "Alamat" (empty).
- Textfield labeled "Upload foto KTP" containing placeholder "Tidak ada file".
- Textfield labeled "Upload foto KK" containing placeholder "Tidak ada file".
- Textfield labeled "Cari file" with a small "upload" icon.
- Textfield labeled "AJUKAN" (4) in a grey button.

Gambar 3.14 Tampilan *Wireframe* Halaman Surat Keterangan Domisili

Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* NIK, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, kewarganegaraan, status perkawinan, agama, pekerjaan dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button cari file*: *User* mengklik *button cari file* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button ajukan* untuk memverifikasi pembuatan surat.

## M. Halaman Surat Keterangan Meninggal Dunia

Tampilan halaman surat keterangan meninggal dunia *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.15.

The wireframe shows a top navigation bar with links: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengajuan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, and Profil Desa. Below this is the main content area titled "Surat keterangan meninggal dunia". The form contains the following fields:

- Nama (1) - A text input field labeled "nama".
- Tempat, tgl lahir (2) - A text input field labeled "TTL".
- Jenis kelamin - A text input field labeled "Jenis kelamin".
- Pekerjaan - A text input field labeled "Pekerjaan".
- Status perkawinan - A text input field labeled "Status perkawinan".
- Agama - A text input field labeled "Agama".
- Alamat - A text input field labeled "Alamat".
- Upload foto KTP (3) - A file upload field labeled "Tidak ada file" with a "Cari file" button and a browse icon.
- Upload foto KK (3) - A file upload field labeled "Tidak ada file" with a "Cari file" button and a browse icon.
- AJUKAN (4) - A large grey button labeled "AJUKAN".

Gambar 3.15 Tampilan *Wireframe* Halaman Surat Keterangan Meninggal Dunia

### Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* tempat tanggal lahir, jenis kelamin, pekerjaan, status perkawinan, agama, dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button cari file*: *User* mengklik button *cari file* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

## N. Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu

Tampilan halaman surat keterangan tidak mampu *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.16.

The wireframe shows a top navigation bar with links: Logo, Nama Desa, Berita, Tender, Pengajuan Surat, Keuangan Desa, Saran dan Masukan, and Profil Desa. Below this is a main form titled "Surat keterangan tidak mampu". The form contains several input fields:

- Left Column:**
  - Nama: A text input field containing "nama". A circled number "1" is positioned above it.
  - NIK: A text input field containing "NIK". A circled number "2" is positioned above it.
  - Tempat, tgl lahir: A text input field containing "TTL".
  - Jenis kelamin: A text input field containing "Jenis kelamin".
  - Upload foto KTP: A text input field containing "Tidak ada file" with a "Cari file" button and a file upload icon. A circled number "3" is positioned above it.
  - Upload foto KK: A text input field containing "Tidak ada file" with a "Cari file" button and a file upload icon.
- Right Column:**
  - Status perkawinan: A text input field containing "Status".
  - Agama: A text input field containing "Agama".
  - Pekerjaan: A text input field containing "Pekerjaan".
  - Alamat: A text input field containing "Alamat".
  - Upload foto pendukung: A text input field containing "Tidak ada file" with a "Cari file" button and a file upload icon.

At the bottom right of the form is a large "AJUKAN" button with a circled number "4" positioned above it.

Gambar 3.16 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu

Keterangan:

1. *Textfield nama:* *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield:* Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* NIK, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, status perkawinan, agama, pekerjaan, dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button cari file:* *User* mengklik *button cari file* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan:* Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button ajukan* untuk memverifikasi pembuatan surat.

## O. Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah

Tampilan halaman surat keterangan belum/sudah menikah *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.17.

The wireframe shows a form titled "Surat keterangan belum/sudah menikah". It includes fields for Name (Nama), Birthplace (Tempat, tgl lahir), NIK, Gender (Jenis kelamin), Religion (Agama), Marital Status (Status pernikahan), Occupation (Pekerjaan), and Address (Alamat). There are two upload fields for photo ID (Upload foto KTP) and household registration (Upload foto KK), each with a "Cari file" button and a file selection icon. A large "AJUKAN" button is located at the bottom right. Numbered circles (1, 2, 3, 4) point to specific elements: 1 points to the Name field, 2 points to the Birthplace field, 3 points to the "Cari file" button for the KTP upload, and 4 points to the "AJUKAN" button.

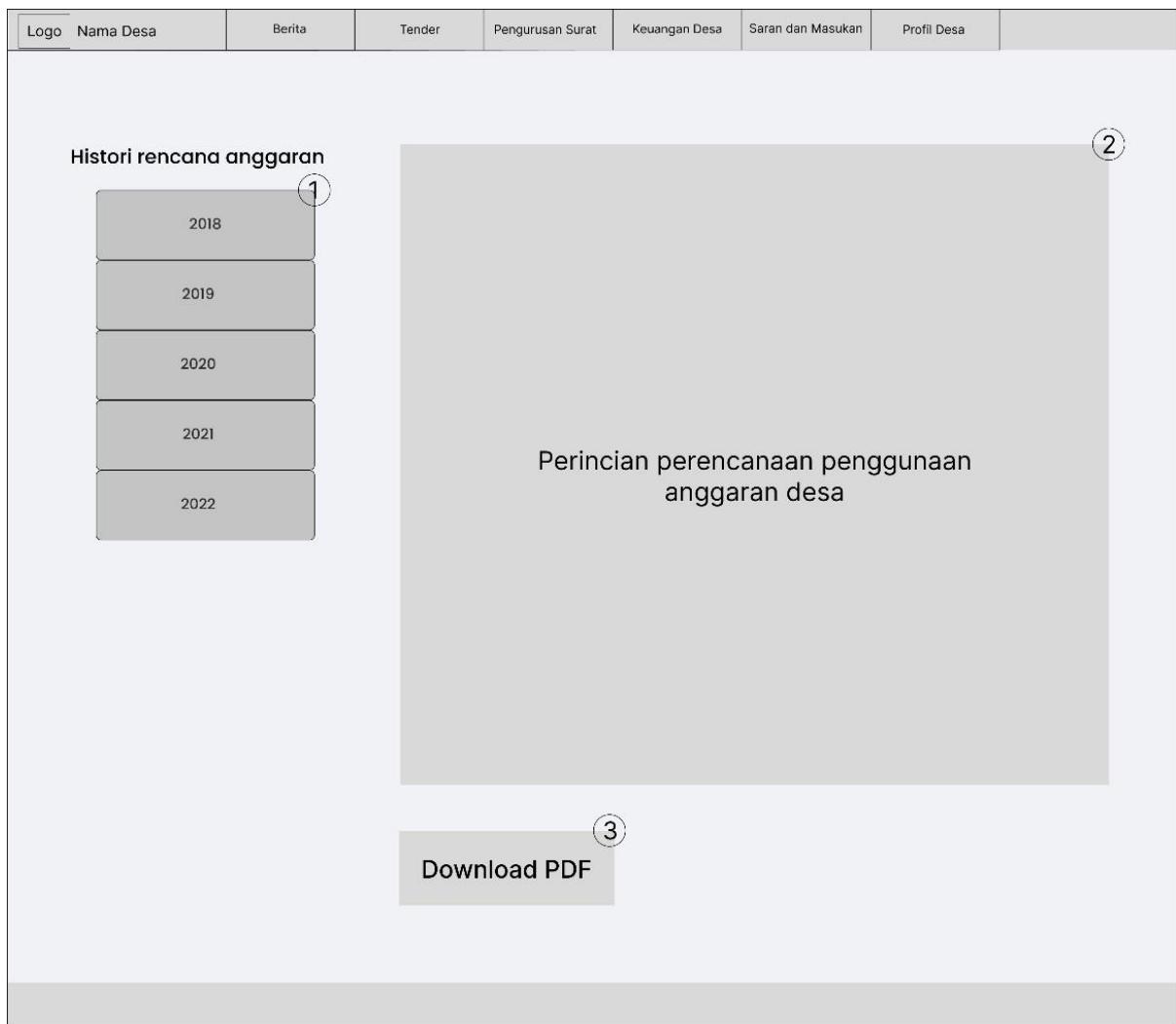
Gambar 3.17 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah

Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* tempat tanggal lahir, NIK, jenis kelamin, agama, status pernikahan, pekerjaan dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button cari file*: *User* mengklik button *cari file* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

## P. Halaman Rencana Anggaran

Tampilan halaman rencana anggaran *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.18.



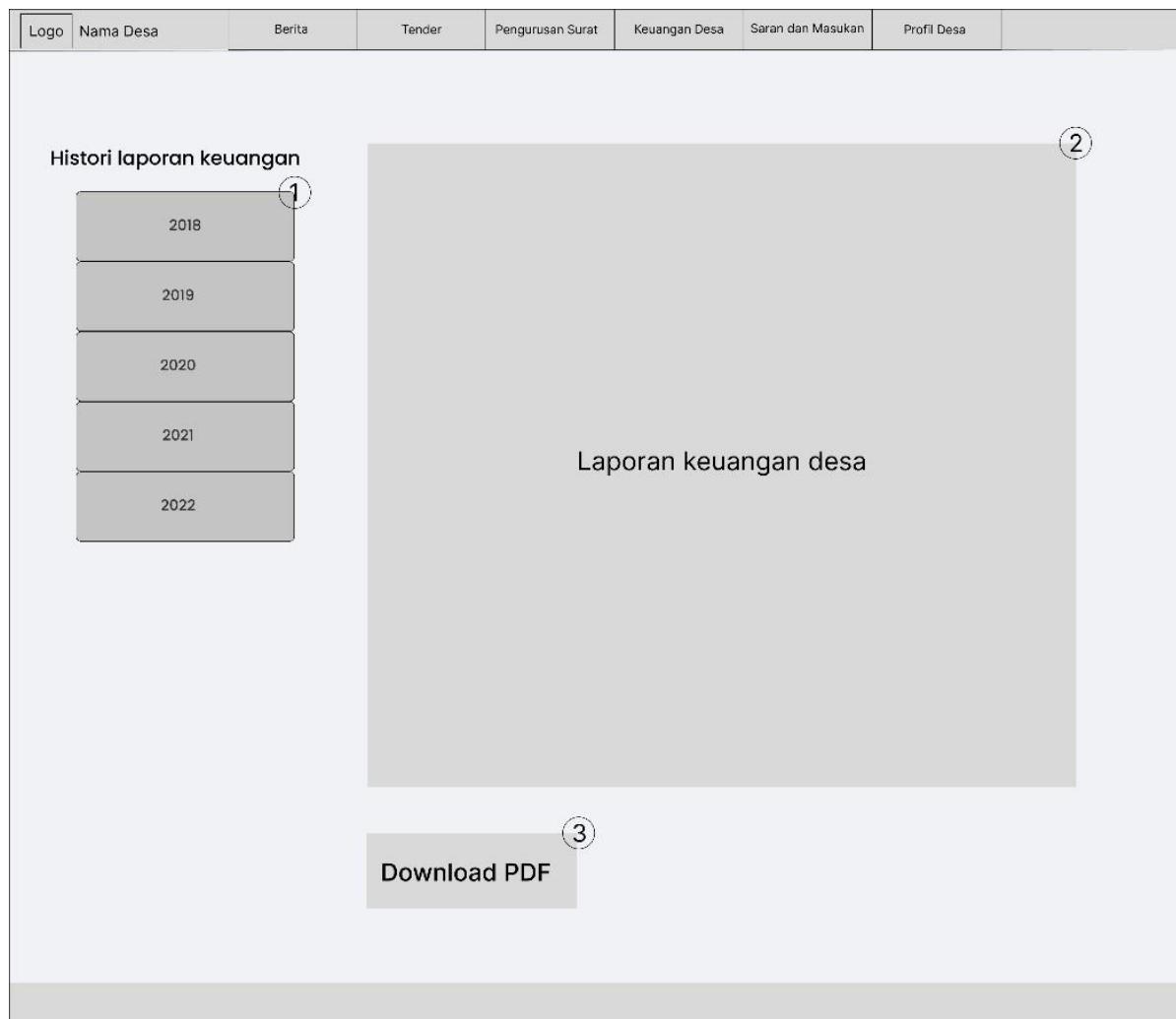
Gambar 3.18 Tampilan *Wireframe* Halaman Rencana Anggaran

Keterangan:

1. *Dropdown History*: Menampilkan History rencana anggaran berdasarkan tahun
2. *Image*: Akan menampilkan gambar tabel perincian perencanaan penggunaan anggaran desa.
3. *Button download PDF*: Dengan mengklik *button download PDF* *user* dapat men-download file pdf.

## Q. Halaman Laporan Keuangan

Tampilan halaman laporan keuangan *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.19.



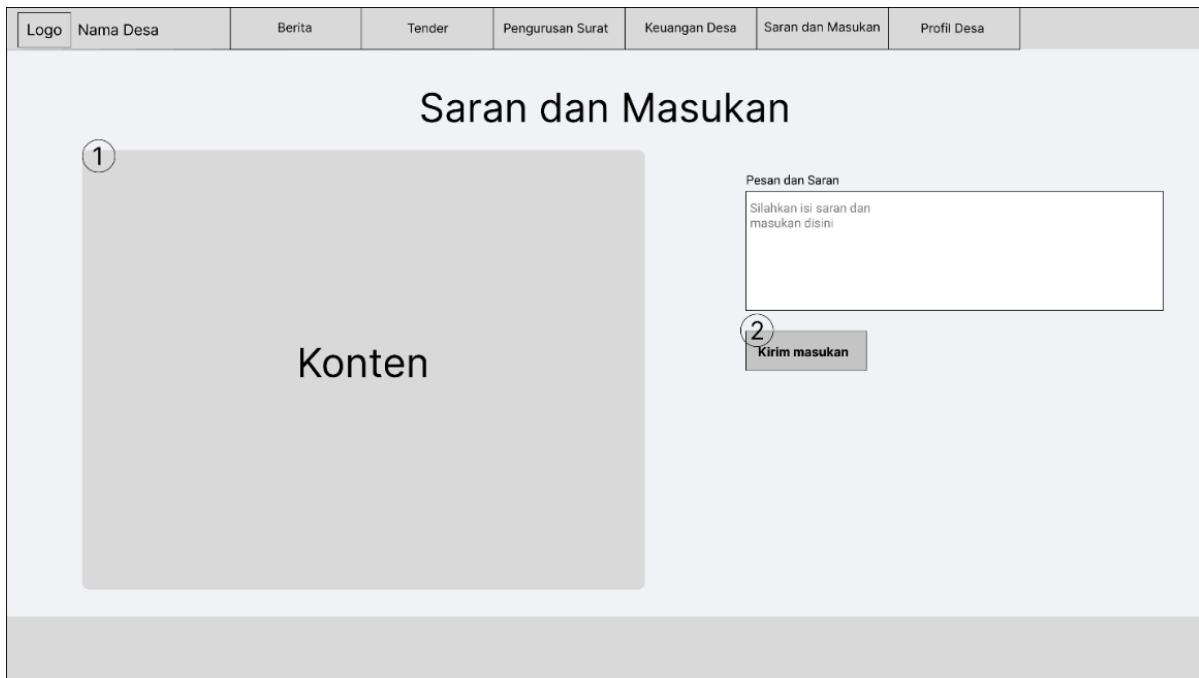
Gambar 3.19 Tampilan *Wireframe* Halaman laporan Keuangan

Keterangan:

1. *Dropdown History*: Menampilkan History laporan berdasarkan tahun
2. *Image*: Akan menampilkan gambar tabel laporan keuangan desa.
3. *Button download PDF*: Dengan mengklik *button download PDF* *user* dapat men-download file.

## R. Halaman Saran dan Masukan

Tampilan halaman saran dan masukan *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.20.



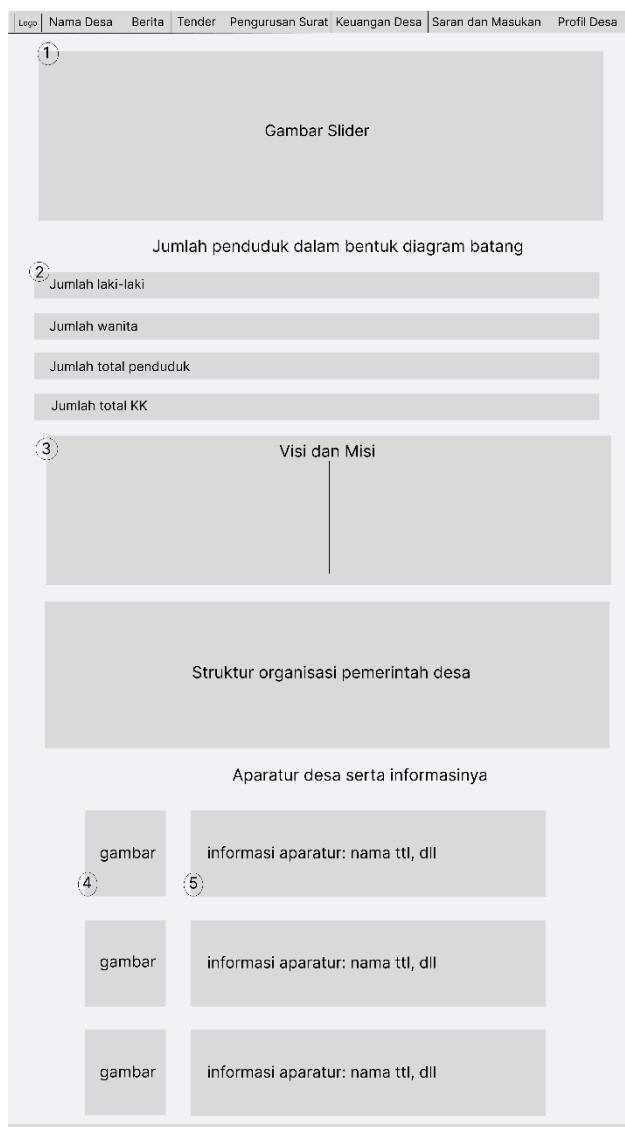
Gambar 3.20 Tampilan *Wireframe* Halaman Saran dan Masukan

Keterangan:

1. Konten: erisikan *textfield* chat antara *user* dan *admin*.
2. *Button* kirim masukan: Setelah *user* mengetik saran dan masukan pada *text input*, *user* dapat mengklik *button* kirim masukan untuk mengirim pesan.

## S. Halaman Profil Desa

Tampilan halaman profil desa *user* saat masuk melalui *Website* dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21 Tampilan *Wireframe* Halaman Profil Desa

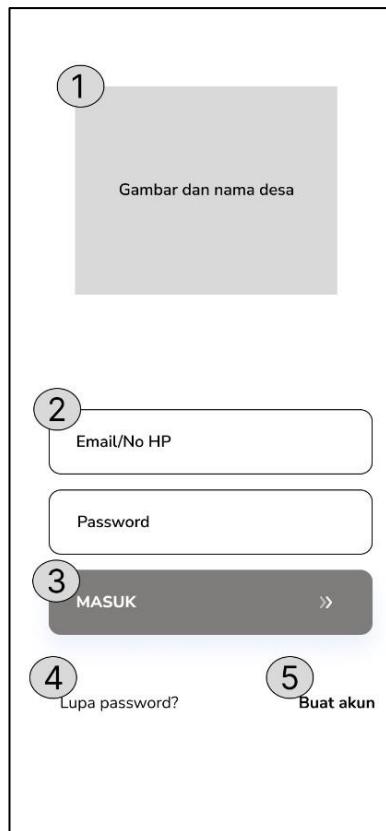
Keterangan:

1. *Image slider*: Menampilkan gambar seputar desa.
2. Diagram batang: Menampilkan data penduduk desa jumlah total, laki-laki, perempuan, dan jumlah kepala keluarga dalam bentuk diagram batang.
3. Konten: Berisikan teks visi misi desa.
4. *Image*: Menampilkan gambar struktur organisasi pemerintah desa.
5. *Image*: Menampilkan gambar aparatur desa.
6. Konten: Menampilkan detail aparatur desa seperti nama, umur, pendidikan, dan lain-lain.

### 3.2.3 Perancangan Wireframe Tampilan Mobile Aktor User

#### A. Halaman Login

Tampilan halaman *login user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.22. *User Login* agar dapat melakukan pengajuan surat, pengajuan tender, *voting* tender, dan mengirim saran dan masukan.



Gambar 3.22 Tampilan  
Wireframe Halaman *Login*

#### Keterangan:

1. *Image* dan *Text view*: Tampilan logo desa dan nama desa
2. *Text input Email/No HP*, dan *Password*: *User* dapat menginputkan *Email* atau No HP yang sudah didaftarkan saat *register*, dan *User* menginputkan kata sandi.
3. *Button* masuk: untuk memverifikasi akun dan melanjutkan ke halaman *Home*.
4. *Text lupa password*: Jika *user* lupa kata sandi yang sudah di daftarkan sebelumnya, *user* dapat mengubah kata sandi.
5. *Text buat akun*: Jika *user* belum melakukan registrasi sebelumnya maka dengan mengklik buat akun maka *user* akan diarahkan ke halaman *register*.

## B. Halaman *Register*

Tampilan *register user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.23.

The wireframe diagram illustrates the layout of the 'Register' page. It features a vertical list of input fields and a central button. The input fields are labeled as follows: 1. Email/No HP, 2. Nik, 3. Nama, 4. Tempat, Tanggal lahir, 5. Jenis kelamin, and 6. Password. Below these fields is a large, dark grey rectangular button containing the text 'BUAT AKUN' and a double arrow icon to its right. At the bottom of the page, there is a link labeled 'Sudah punya akun' preceded by a circled number '3'.

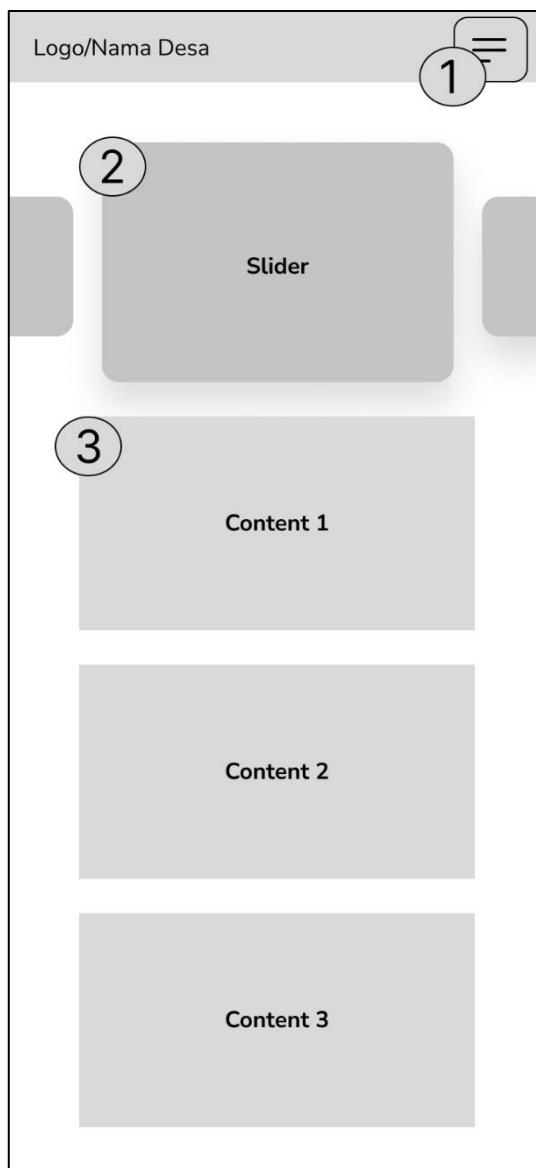
Gambar 3.23 Tampilan Wireframe Halaman *Register*

Keterangan:

1. *Input text Email/No HP, NIK, Nama, Tempat tanggal lahir, dan Password:* User menginputkan *Email* atau No HP, memasukkan NIK berdasarkan KTP yang dimiliki, Nama asli, Tempat tanggal lahir sesuai KTP dan memasukkan *password*.
2. *Button buat akun:* Setelah mengisi semua *user* mengklik *button buat akun* untuk menyimpan data dan melanjutkan ke halaman selanjutnya.
3. *Text sudah punya akun:* Jika *user* sudah memiliki akun maka *user* akan diarahkan ke halaman *login*.

### C. Halaman *Home*

Tampilan halaman *home user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.24.



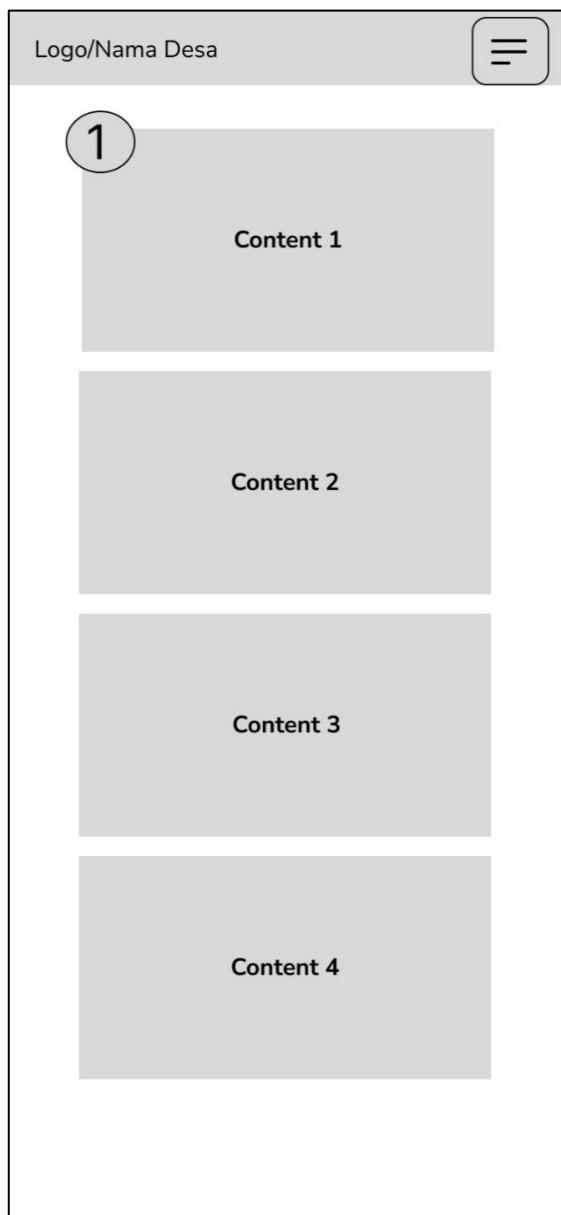
Gambar 3.24 Tampilan Wireframe Halaman *Home*

Keterangan:

1. *Icon menu*: *User* dapat memilih menu yang ada pada menu ketika mengklik *icon* menu, menu yang akan ditampilkan seperti: Berita, Tender, pengurusan surat, keuangan desa, saran dan masukan, profil desa.
2. *Image slider*: Menampilkan gambar seputar desa.
3. *Content*: Gambar dan judul berita seputar desa yang jika *user* mengklik akan diarahkan ke halaman detail berita.

#### D. Halaman Berita

Tampilan halaman berita *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada gambar 3.25.



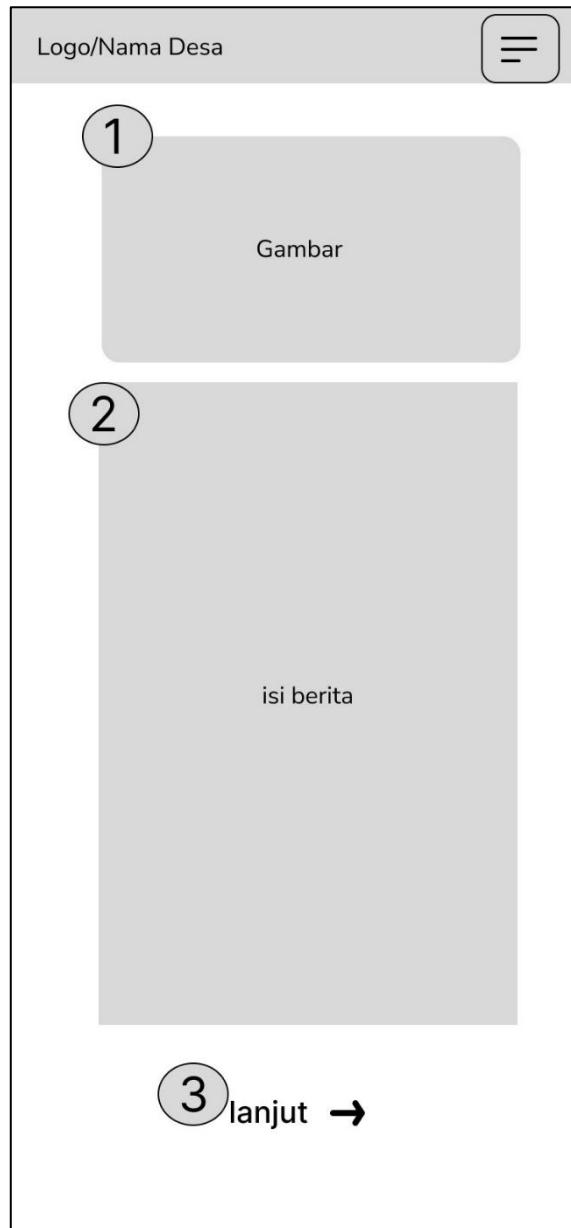
Gambar 3.25 Tampilan *Wireframe* Halaman Berita

Keterangan:

1. Konten: *List* konten yang menampilkan gambar dan judul berita, *list* dapat di *scroll user* dan jika di klik *user* akan diarahkan ke halaman detail berita.

## E. Halaman Detail Berita

Tampilan halaman detail berita saat *user* masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.26.



Gambar 3.26 Tampilan *Wireframe*

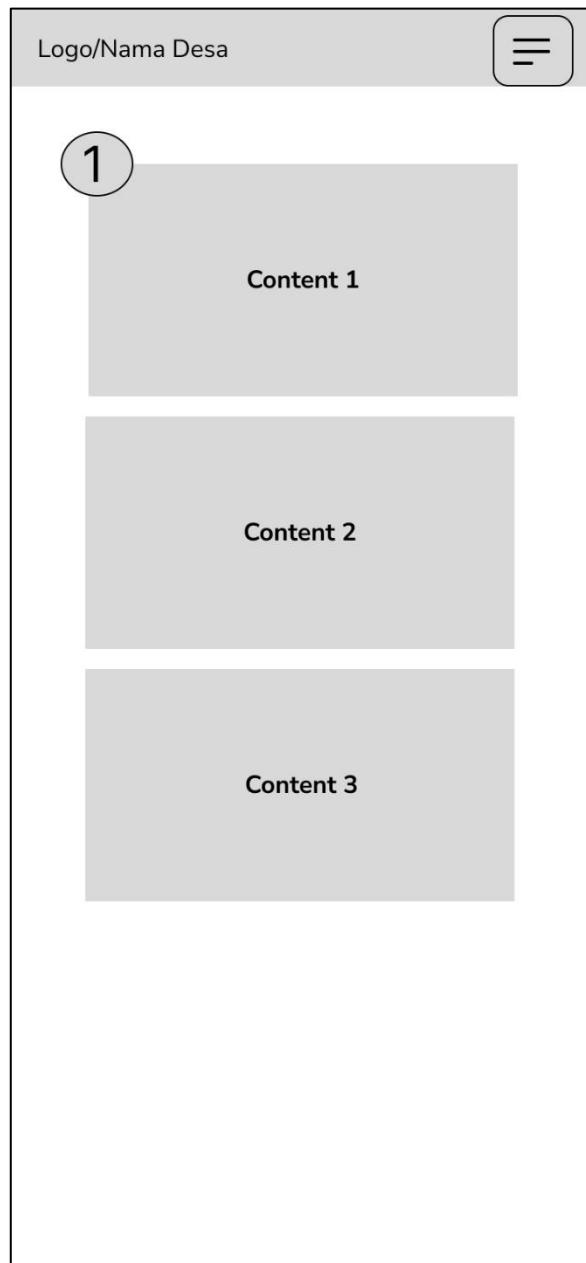
Halaman Detail Berita

Keterangan:

1. *Image*: Menampilkan gambar dari berita yang ditampilkan.
2. Isi berita: Menampilkan detail berupa teks dari berita yang ada pada halaman.
3. *Button lanjut*: Menampilkan halaman berita lainnya.

## F. Halaman *Voting* Tender

Tampilan halaman *voting* tender *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.27.



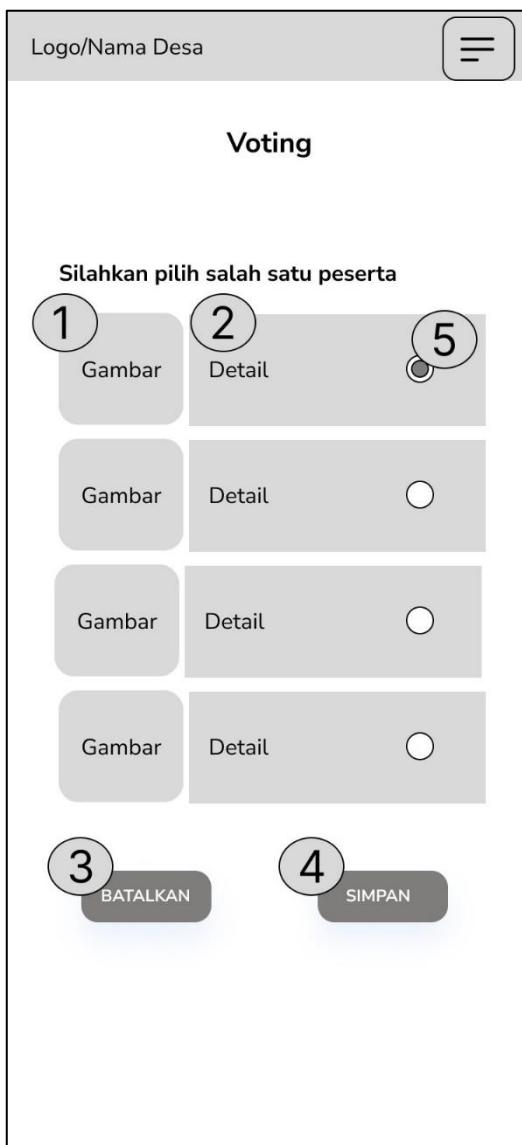
Gambar 3.27 Tampilan *Wireframe* Halaman *Voting* Tender

Keterangan:

1. Konten tender: Terdapat beberapa jenis tender, dimana pada setiap konten menampilkan gambar dan judul dari tender. Saat *user* mengklik salah satu konten maka *user* akan diarahkan ke halaman detail *voting*.

## G. Halaman Detail Voting

Tampilan halaman detail *voting user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.28.



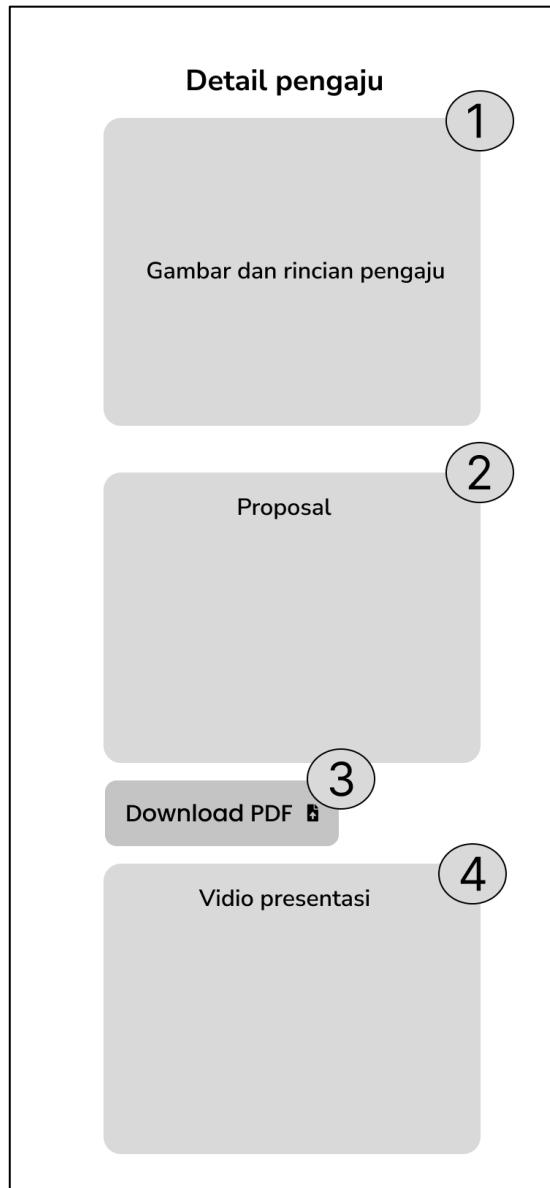
Gambar 3.28 Tampilan Wireframe Halaman Detail Voting

Keterangan:

1. *Image*: Menampilkan gambar dari si pengaju tender.
2. Konten detail: Menampilkan nama dari ketua pengaju tender, jika diklik maka *user* akan diarahkan ke halaman detail informasi pengaju tender.
3. *Button batalkan*: *User* dapat mengklik *button* batalkan untuk membatalkan pilihan sebelumnya.
4. *Button simpan*: *User* mengklik *button* simpan pilihan untuk menyimpan pilihannya.
5. *Radio button*: *User* dapat mengklik salah satu *radio button* untuk melakukan *voting* terhadap salah satu pengaju tender.

## H. Halaman Detail Informasi Proposal Pengaju

Tampilan halaman detail informasi proposal pengaju *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.29.



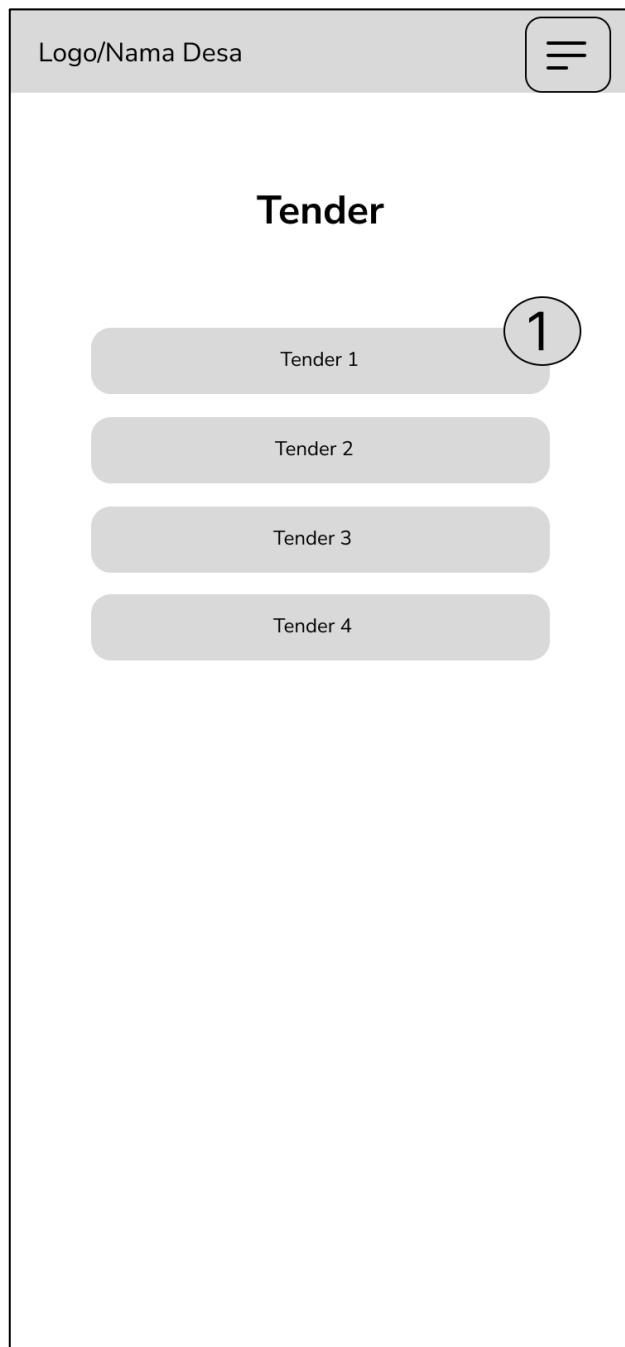
Gambar 3.29 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Informasi Proposal Pengaju

Keterangan:

1. *Image dan Text*: *User* dapat melihat foto pengaju, dan rincian data pengaju.
2. *File proposal*: *User* dapat langsung melihat *file* proposal pengaju.
3. *Button download*: *User* dapat men-download *file* proposal dengan mengklik *button download*
4. *Vidio*: *User* dapat menonton vidio presentasi yang dibuat oleh pengaju.

## I. Halaman Jenis Tender

Tampilan halaman jenis tender *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.30.



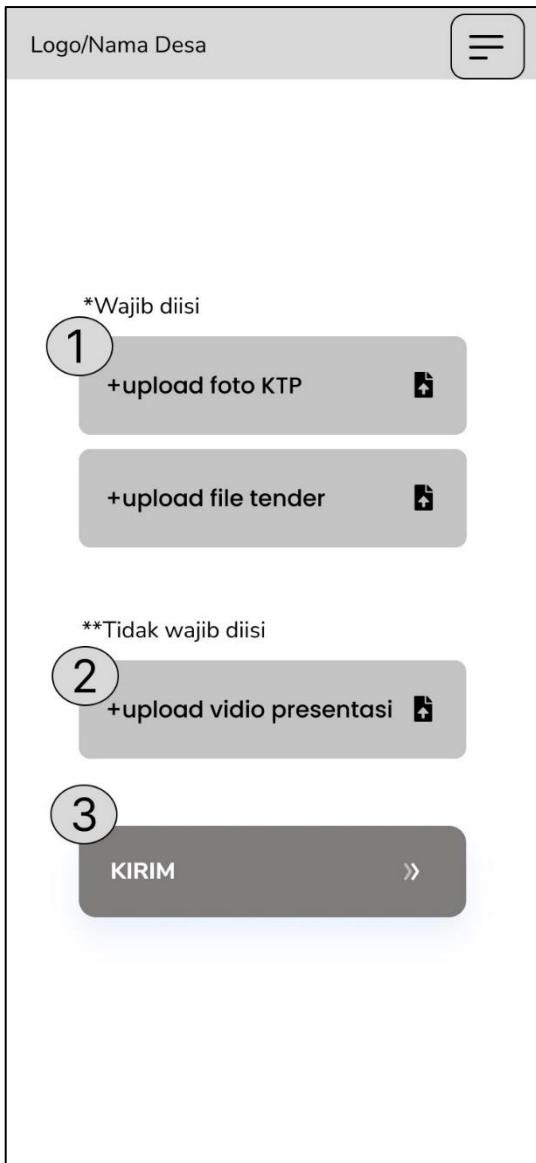
Gambar 3.30 Tampilan *Wireframe* Halaman Jenis Tender

Keterangan:

1. Konten: Berisikan foto dan judul tender, *user* dapat memilih salah satu tender yang tersedia.

#### J. Halaman *Upload File* Tender

Tampilan halaman *upload file* tender *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.31.



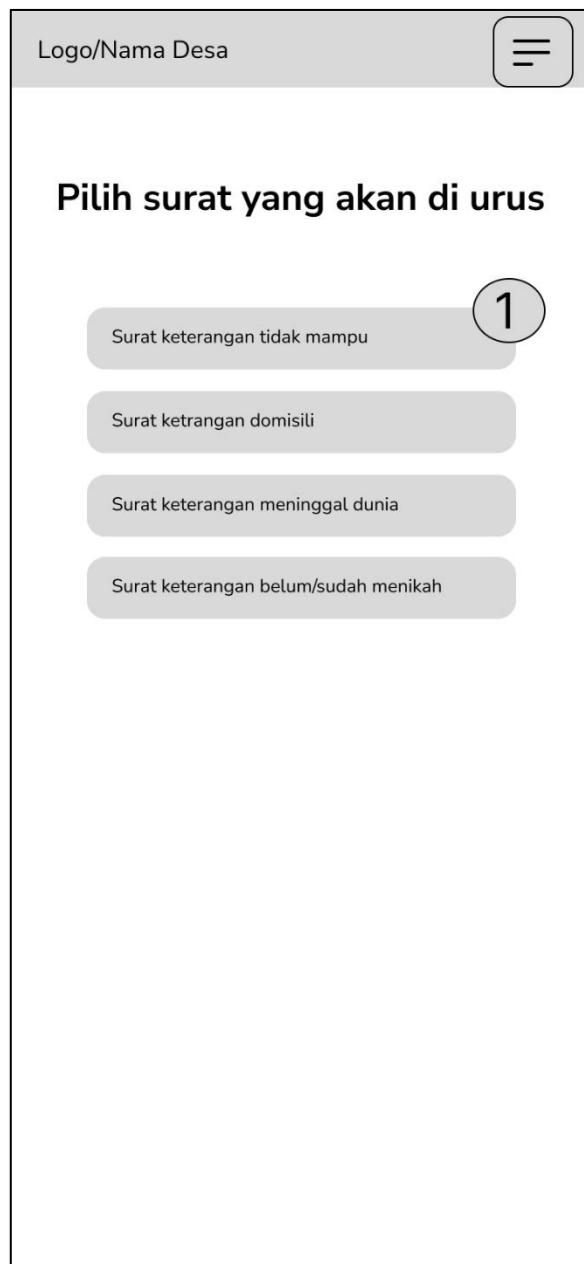
Gambar 3.31 Tampilan Wireframe Halaman *Upload File* tender

Keterangan:

1. *Button upload foto KTP* dan *button upload file* tender: *User* mengklik *button* untuk mencari *file* yang diperlukan dalam proses pengajuan tender seperti, foto KTP, dan *file* proposal tender.
2. *Button upload vidio presentasi*: *User* dapat memasukkan *file* vidio presentasi untuk mendukung argumen dari proposal yang diajukan.
3. *Button kirim*: Setelah selesai mengisi semua syarat pengajuan tender *user* mengklik *button upload* untuk menyimpan dan mengirim *file* ke *admin*.

## K. Halaman Pengurusan Surat

Tampilan halaman pengurusan surat *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3.32 Tampilan *Wireframe* Halaman Pengurusan Surat

Keterangan:

1. Konten jenis surat: *User* dapat mengklik konten jenis surat sesuai dengan apa surat yang akan dibuat.

## L. Halaman Surat Keterangan Domisili

Tampilan halaman surat keterangan domisili *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.33.

The wireframe shows a vertical form titled "Surat keterangan domisili". It includes the following fields:

- 1 Nama (with a dropdown arrow)
- 2 NIK (with a dropdown arrow)
- Jenis kelamin
- TTL
- Agama
- Status perkawinan
- Kewarganegaraan
- Pekerjaan
- Alamat
- 3 +Upload foto KTP (with a camera icon)
- +Upload foto KK (with a camera icon)
- 4 AJUKAN (with a double arrow icon)

Gambar 3.33 Tampilan *Wireframe* Halaman Surat Keterangan Domisili

Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* NIK, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, kewarganegaraan, status perkawinan, agama, pekerjaan dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button upload* foto KTP dan KK: *User* mengklik *button* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

## M. Halaman Surat Keterangan Meninggal Dunia

Tampilan halaman surat keterangan meninggal dunia *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.34.

The wireframe shows a vertical form for applying for a death certificate. At the top is a header: "Surat keterangan meninggal dunia". Below it are several input fields and buttons:

- Step 1:** A text input field labeled "Nama" with a dropdown arrow icon.
- Step 2:** A text input field labeled "TTL".
- Step 3:** A group of five input fields:
  - "Jenis kelamin"
  - "Pekerjaan"
  - "Status perkawinan"
  - "Agama"
  - "Alamat"
- Step 4:** A button labeled "AJUKAN" with a right-pointing arrow icon.

Each step is numbered (1, 2, 3, 4) in a circle above its respective section.

Gambar 3.34 Tampilan Wireframe Halaman surat Keterangan Meninggal Dunia

### Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* tempat tanggal lahir, jenis kelamin, pekerjaan, status perkawinan, agama, dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button upload* foto KTP dan KK: *User* mengklik *button* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

## N. Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu

Tampilan halaman surat keterangan tidak mampu *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.35.

The wireframe shows a vertical form for applying for a disability certificate. At the top is the title 'Surat keterangan tidak mampu'. Below it are several input fields: 'Nama' (with a dropdown arrow icon), 'NIK', 'TTL', 'Jenis kelamin', 'Status perkawinan', 'Agama', and 'Pekerjaan'. Following these are two upload buttons: '+Upload foto KTP' and '+Upload foto KK', each accompanied by a camera icon. At the bottom is a large, dark grey button labeled 'AJUKAN' with a double arrow icon.

Gambar 3.35 Tampilan Wireframe Halaman Surat Keterangan Tidak Mampu

### Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* NIK, tempat tanggal lahir, jenis kelamin, status perkawinan, agama, pekerjaan, dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button upload* foto KTP dan KK: *User* mengklik *button* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

## O. Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah

Tampilan halaman surat keterangan belum/sudah menikah *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.36.

Surat keterangan belum/sudah menikah

- 1 Nama
- 2 TTL
- 3 NIK
- Jenis kelamin
- Agama
- Status
- Pekerjaan
- Alamat

3 +Upload foto KTP

4 +Upload foto KK

AJUKAN

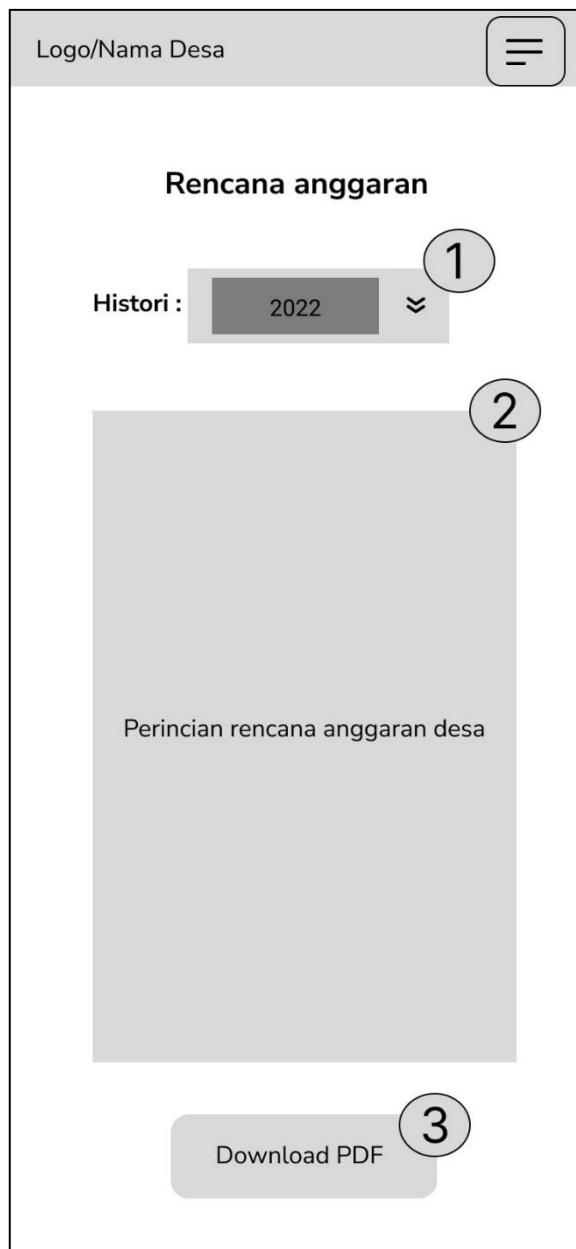
Gambar 3.36 Tampilan *Wireframe* Halaman Surat Keterangan Belum/Sudah Menikah

### Keterangan:

1. *Textfield* nama: *User* dapat mengklik *textfield* lalu sistem akan menampilkan daftar nama yang dapat mengajukan surat, berdasarkan NIK KK yang sudah terdaftar dalam sistem sebelumnya.
2. *Textfield*: Setelah memilih nama untuk mengajukan surat *textfiled* tempat tanggal lahir, NIK, jenis kelamin, agama, status pernikahan, pekerjaan dan alamat akan otomatis terisi karena data dari masing-masing NIK sudah ada dalam sistem.
3. *Button upload* foto KTP dan KK: *User* mengklik *button* untuk melakukan *upload file* foto KTP dan KK yang akan digunakan untuk mengkonfirmasi *user*.
4. *Button ajukan*: Setelah *user* menyelesaikan pengisian *user* dapat mengklik *button* ajukan untuk memverifikasi pembuatan surat.

#### P. Halaman Rencana Anggaran

Tampilan halaman rencana anggaran *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.37.



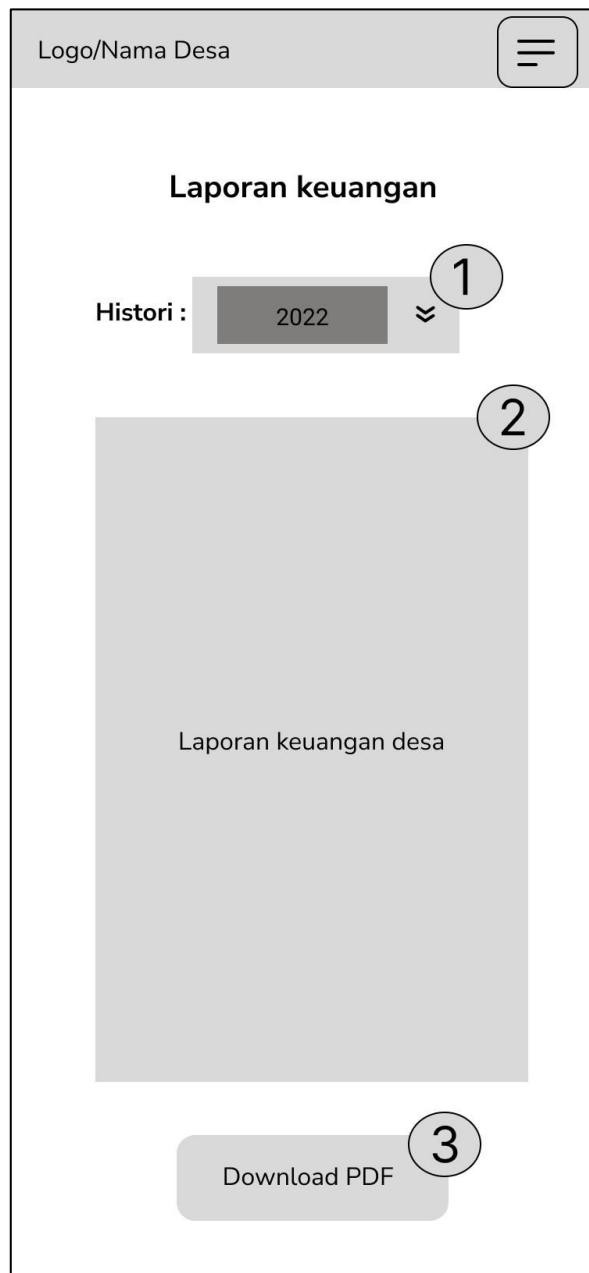
Gambar 3.37 Tampilan *Wireframe* Halaman Rencana Anggaran

Keterangan:

1. *Dropdown Histori:* Menampilkan History rencana anggaran berdasarkan tahun.
2. *Image:* Akan menampilkan gambar tabel perincian perencanaan penggunaan anggaran desa.
3. *Button download PDF:* Dengan mengklik *button download PDF* *user* dapat men-download file pdf.

#### Q. Halaman Laporan Keuangan

Tampilan halaman laporan keuangan *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.38.



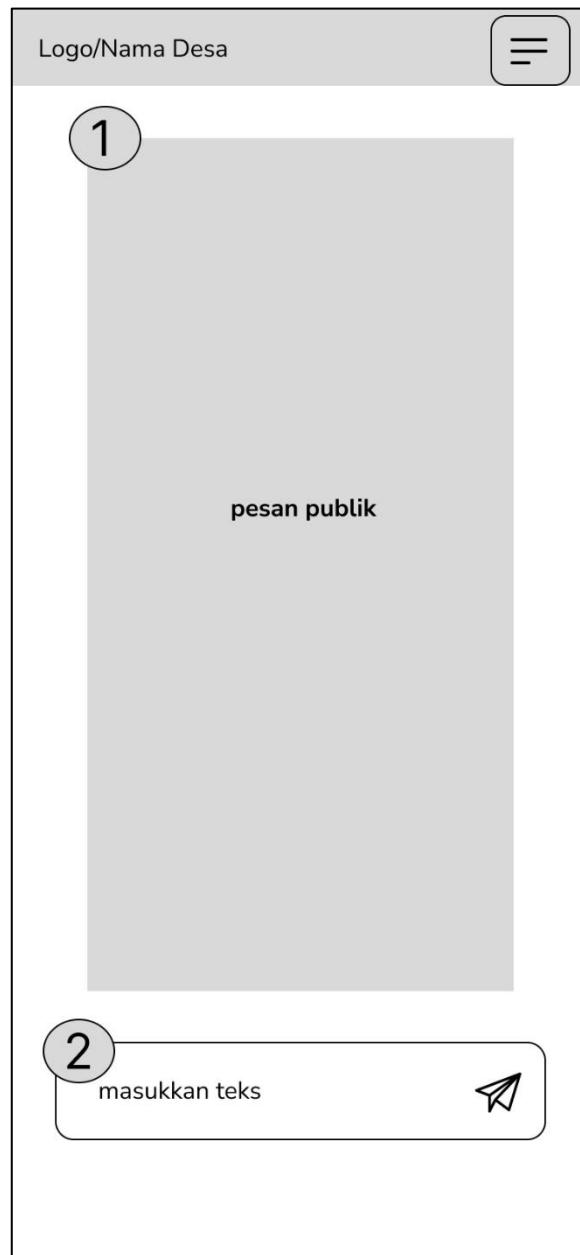
Gambar 3.38 Tampilan Wireframe Halaman Laporan Keuangan

Keterangan:

1. *Dropdown Histori*: Menampilkan History rencana anggaran berdasarkan tahun.
2. *Image*: Akan menampilkan gambar tabel laporan keuangan desa.
3. *Button download PDF*: Dengan mengklik *button download PDF* *user* dapat men-download file.

## R. Halaman Saran dan Masukan

Tampilan halaman saran dan masukan *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Tampilan Wireframe Halaman Saran dan Masukan

Keterangan:

1. Konten: Berisikan *textfield chat* antara *user* dan *admin*.
2. *Button* kirim masukan: Setelah *user* mengetik saran dan masukan pada *text input*, *user* dapat mengklik *button* kirim masukan untuk mengirim pesan.

## S. Halaman Profil Desa

Tampilan halaman *profile* desa *user* saat masuk melalui aplikasi *mobile* dapat dilihat pada Gambar 3.40.



Gambar 3.40 Tampilan *Wireframe* Halaman Profil Desa

Keterangan:

1. *Image slider*: Menampilkan gambar seputar desa.
2. Diagram batang: Menampilkan data penduduk desa jumlah total, laki-laki, perempuan, dan jumlah kepala keluarga dalam bentuk diagram batang.
3. Konten: Berisikan teks visi misi desa.
4. *Image*: Menampilkan gambar aparatur desa.
5. Konten: Menampilkan detail aparatur desa seperti nama, umur, pendidikan, dan lain-lain.

### 3.2.4 Perancangan Wireframe Tampilan Web Aktor Admin

#### A. Halaman *Login*

Tampilan halaman *login admin* dapat dilihat pada Gambar 3.41, *admin login* kedalam sistem dengan menggunakan akun *admin*.

The wireframe shows a login form titled "Login Admin". On the left, there is a placeholder for "Nama desa dan Logo desa". The main form area contains fields for "Email/Username" (placeholder: "Silahkan masukkan email/username anda") and "Password" (placeholder: "Silahkan masukkan password anda"). Below these fields is a "Masuk" button and a "Lupa password?" link. Numbered callouts point to specific elements: ① points to the logo/placeholder area; ② points to the Email/Username field; ③ points to the "Masuk" button; and ④ points to the "Lupa password?" link.

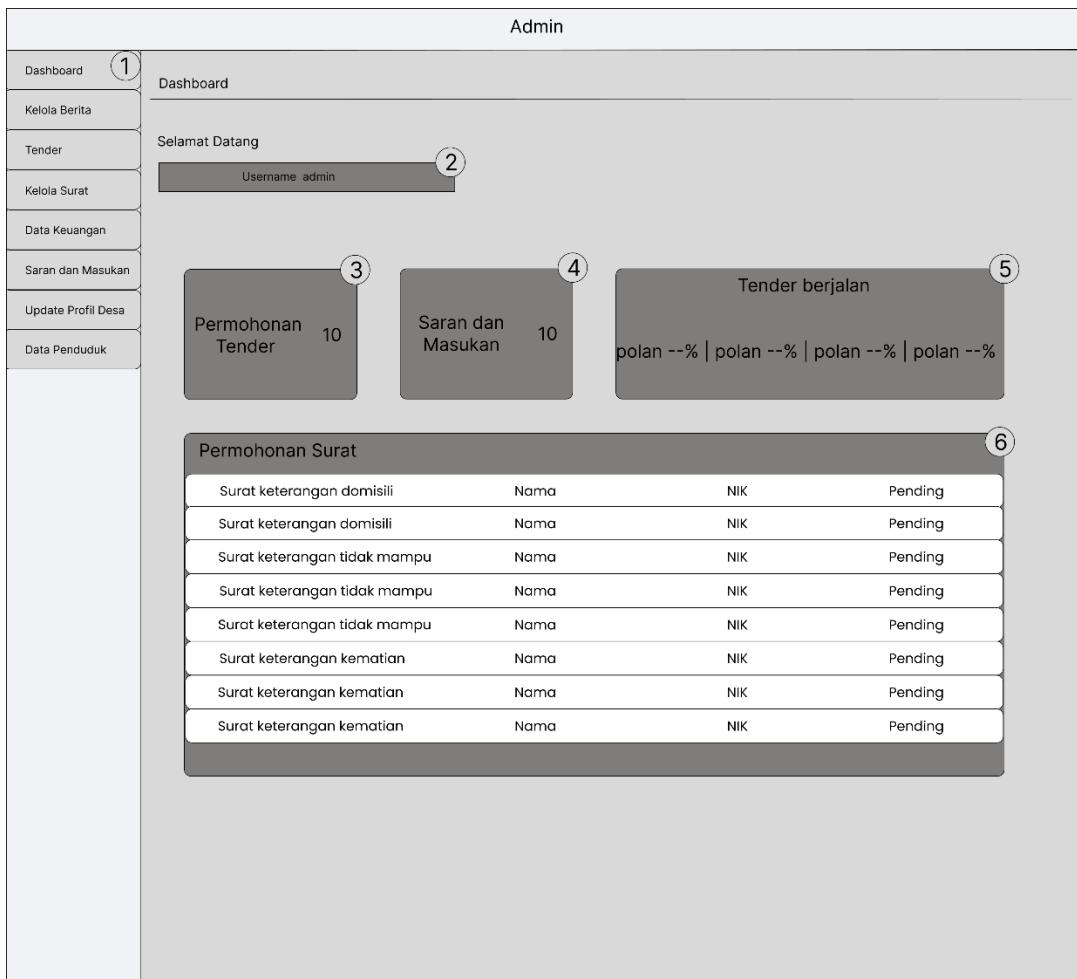
Gambar 3.41 Tampilan Wireframe Halaman *Login*

Keterangan:

1. *Image* dan *text view*: Menampilkan logo dan nama desa.
2. *Text input*: Admin memasukkan *email/username* dan *password* untuk melakukan *login*
3. *Button* masuk: Admin mengklik *button* masuk untuk memverifikasi data *login*.
4. *Text link lupa password*: Admin mengklik *text link* jika *admin* lupa *password* sebelunnnya.

## B. Halaman *Dashboard*

Tampilan halaman *dashboard admin* dapat dilihat pada Gambar 3.42, terdapat akses cepat ke menu yang tersedia.



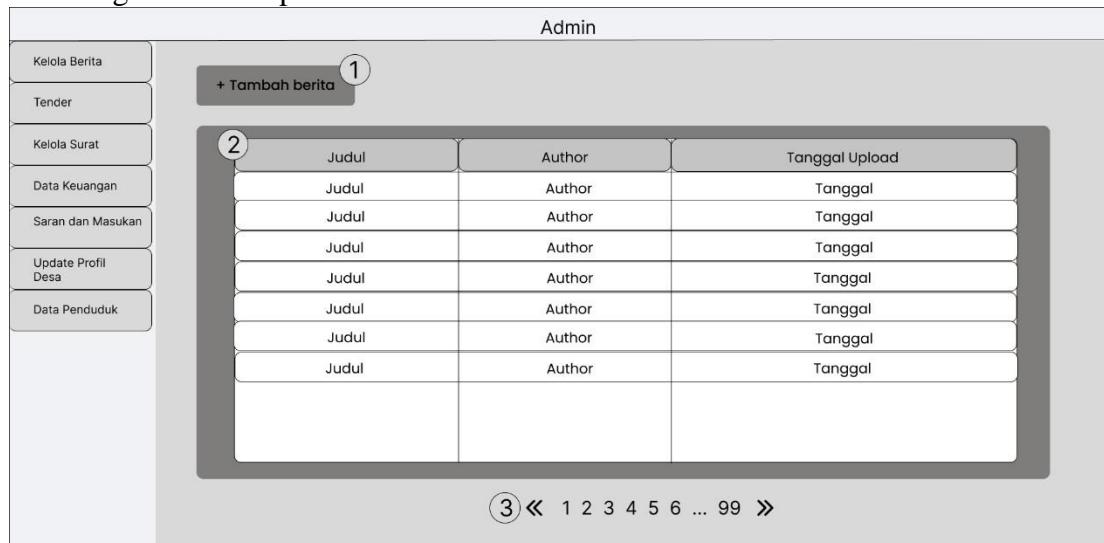
Gambar 3.42 Tampilan Wireframe Halaman *Dashboard*

Keterangan:

1. Menu: Tersedia *list* menu untuk *admin* seperti kelola berita, tender, kelola surat, data keuangan, saran dan masukan, *update* profil desa, dan data penduduk.
2. *Textview*: Menampilkan *username* atau *email* *admin*.
3. *Button image* Permohonan Tender: *Admin* dapat melihat jumlah permohonan tender dan dapat menuju ke halaman *list* pengajuan tender.
4. *Button image* Saran dan Masukan: *Admin* dapat melihat jumlah saran dan masukan serta dapat menuju ke halaman saran dan masukan.
5. *Content Data Tender*: Menampilkan data suara masing-masing pengaju tender dalam bentuk persentase.
6. *List* Permohonan Surat: Menampilkan *list* permohonan surat berdasarkan jenis surat, nama, NIK dan status dari surat tersebut.

### C. Halaman Kelola Berita

Tampilan halaman berita *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.43, *admin* dapat mengelola berita pada halaman ini.



The wireframe shows a sidebar on the left with various management options: Kelola Berita (highlighted), Tender, Kelola Surat, Data Keuangan, Saran dan Masukan, Update Profil Desa, and Data Penduduk. The main area is titled 'Admin' and contains a 'Tambah berita' button (labeled 1) and a table (labeled 2) showing news items with columns for Judul, Author, and Tanggal Upload. Below the table is a pagination control (labeled 3) showing pages 1 through 99 with previous and next buttons.

Judul	Author	Tanggal Upload
Judul	Author	Tanggal

Gambar 3.43 Tampilan *Wireframe* Halaman Kelola Berita

Keterangan:

1. *Button tambah berita*: *Admin* dapat mengklik *button tambah berita* untuk membuat berita baru.
2. *List berita*: Menampilkan *list* berita dalam bentuk *text judul*, dan *admin* dapat melihat dan menghapus berita yang sudah tidak diperlukan.
3. *Pagination*: Untuk memperlihatkan jumlah *list* yang ada.

#### D. Halaman Detail Berita

Tampilan halaman detail berita *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.44, *admin* membuat berita seputar desa.



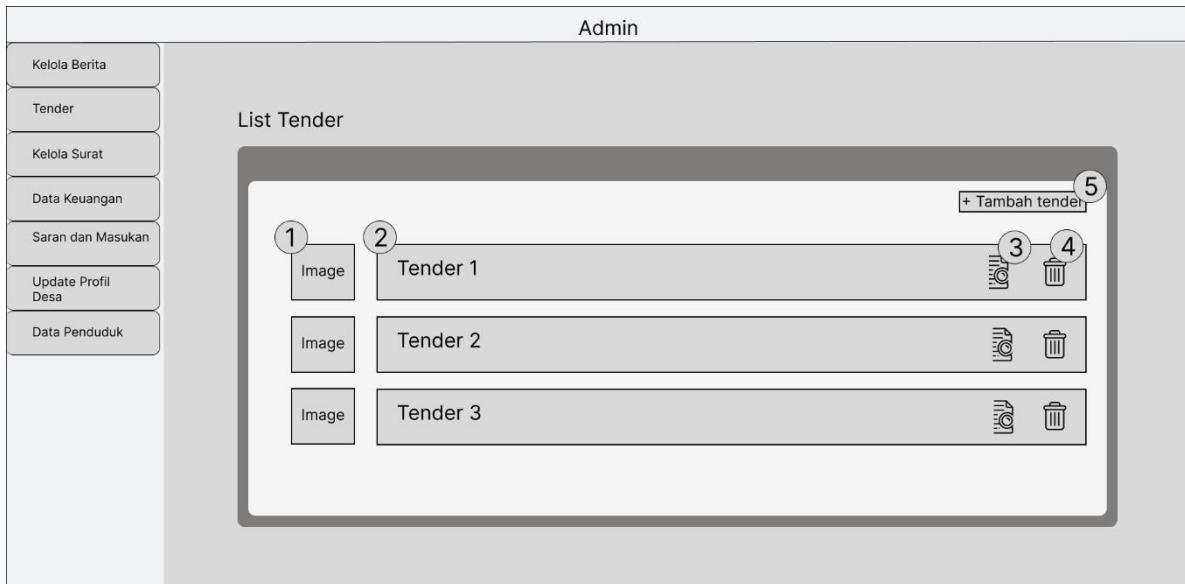
Gambar 3.44 Tampilan Wireframe Halaman Detail Berita

Keterangan:

1. Isi berita: *Admin* dapat menambahkan gambar, dan *text* berita.
2. *Button back*: *Admin* dapat mengklik *button back* jika tidak jadi membuat berita.
3. *Button simpan berita*: Jika sudah selesai mengisi dan membuat berita *admin* dapat menyimpan berita yang sudah jadi dengan mengklik *button simpan berita*.

## E. Halaman Tender

Tampilan halaman tender *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.45.



Gambar 3.45 Tampilan *Wireframe* Halaman Tender

Keterangan:

1. *Image view*: Menampilkan gambar yang sesuai dengan tema tender yang dibuat.
2. *Text field*: Menampilkan judul dari tender yang dibuat *admin*. Jika *admin* mengklik *text field* maka *admin* akan diarahkan ke halaman *list* pengajuan tender.
3. *Icon view*: *Admin* mengklik *icon view* kemudian akan diarahkan ke halaman detail tender.
4. *Icon delete*: *Admin* dapat menghapus tender yang dibuat dengan mengklik *icon delete*.
5. *Button tambah tender*: *Admin* dapat membuat tender baru dengan mengklik *button tambah tender*, *admin* akan diarahkan ke halaman buat tender.

## F. Halaman Buat Tender

Tampilan halaman buat tender *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.46, *admin* membuat tender yang akan ditampilkan pada halaman tender *user*, dan masuk ke *list* tender *admin*.

The wireframe shows a sidebar on the left with various administrative tasks. The main content area is titled "Buat Tender". It includes fields for "Judul Tender", "Tanggal Tender Dimulai", "Anggaran Dana", and "Gambar pendukung". Each field is numbered 1 through 4, corresponding to the numbered steps in the accompanying text.

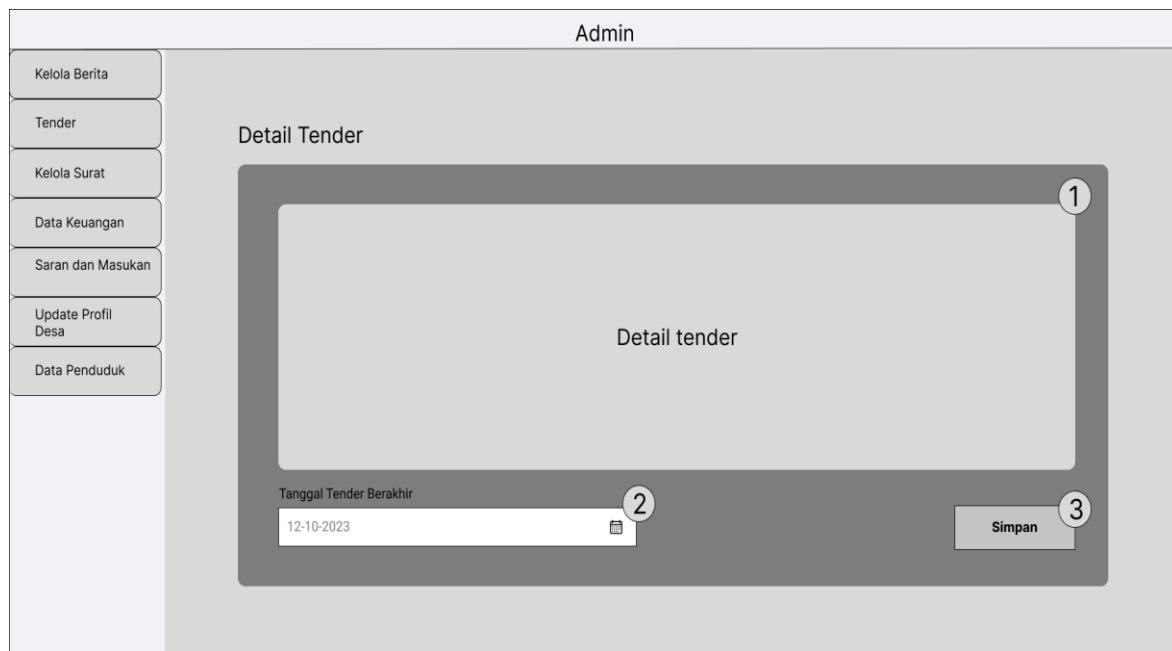
Gambar 3.46 Tampilan Wireframe Halaman Buat Tender

### Keterangan:

1. *Input Text*: Admin menginput judul tender.
2. *Date set*: Admin mengatur waktu mulai tender dan waktu berakhir tender.
3. *Button cari file*: Admin dapat menambahkan foto yang sesuai dengan tema dari tender.
4. *Button upload*: Setelah admin mengisi semua *field* yang ada admin dapat menyimpan dengan mengklik *button upload* agar tender akan masuk kedalam *list*.

## G. Halaman Detail Tender

Tampilan halaman detail tender *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.47, *admin* dapat melihat dan mengatur tender yang sudah mati untuk melakukan perpanjangan waktu.



Gambar 3.47 Tampilan Wireframe Halaman Detail Tender

Keterangan:

1. *Content*: Menampilkan detail tender seperti gambar dan rinciannya.
2. *Date set*: *Admin* dapat memperpanjang jadwal tender dari waktu yang sudah ditetapkan sebelumnya.
3. *Button simpan*: *Admin* dapat menyimpan perubahan waktu jika ada perubahan dengan mengklik button simpan.

## H. Halaman *List* Pengajuan Tender

Tampilan halaman *list* pengajuan tender dapat dilihat pada Gambar 3.48, *admin* dapat melakukan validasi tender yang masuk.

The wireframe shows a sidebar on the left with navigation links: Kelola Berita, Tender, Kelola Surat, Data Keuangan, Saran dan Masukan, Update Profil Desa, and Data Penduduk. The main content area is titled 'List Pengaju Proposal Tender'. It contains two sections: 'List Proposal Masuk' and 'List Proposal Diterima'. Each section has a header and a table with five rows. Row 1 in both sections is highlighted with a red circle containing the number 1. Row 2 contains icons for view, checkmark, and cross. Row 3 contains icons for view, checkmark, and cross. Row 4 contains icons for view, checkmark, and cross. Row 5 contains icons for view, checkmark, and cross.

List Proposal Masuk		
1	Nama pengaju proposal	2 3 4
		✓ ✕ ✕
		✓ ✕ ✕
		✓ ✕ ✕
		✓ ✕ ✕

List Proposal Diterima		
1	Nama pengaju proposal	✓
		✓
		✓
		✓
		✓

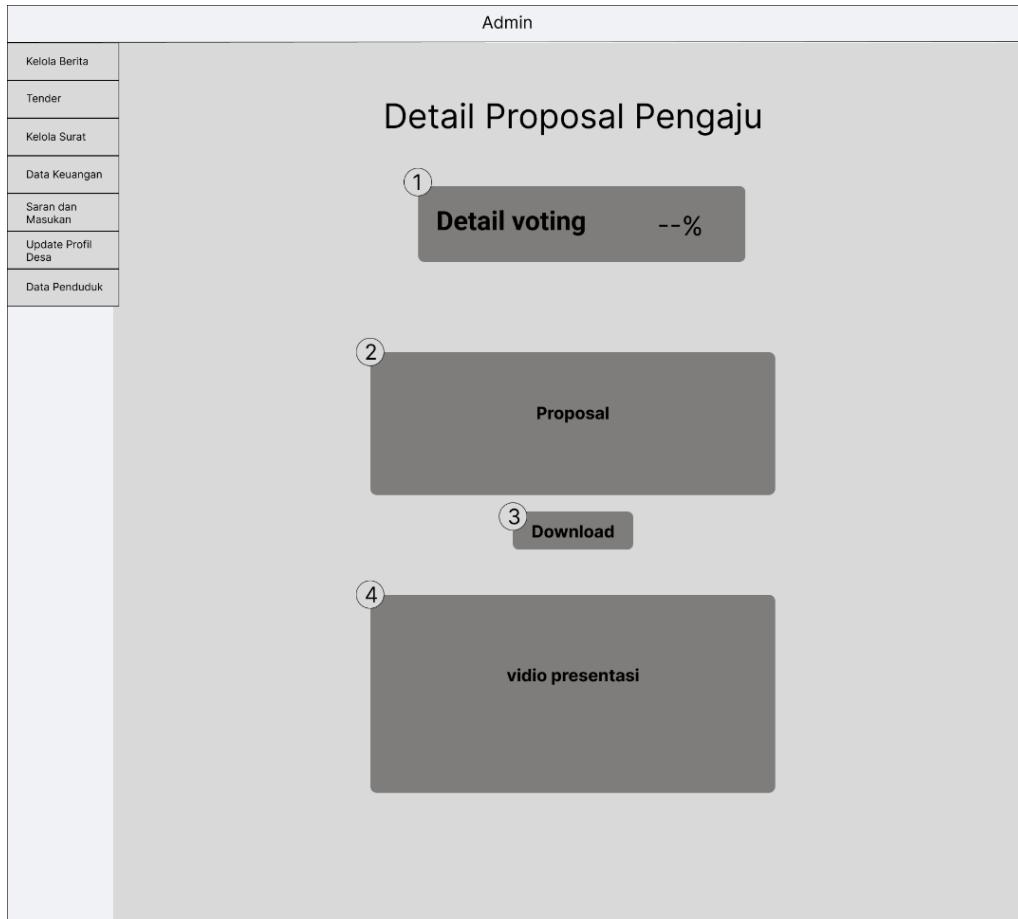
Gambar 3.48 Tampilan Wireframe Halaman *List* Pengajuan Tender

Keterangan:

1. *Text field*: Tampilan *list text field* berupa nama pengaju tender.
2. *Icon view*: *Admin* dapat mengecek proposal dengan mengklik *icon view* yang akan diarahkan ke halaman detail proposal, yang berisikan rincian pengaju seperti proposal dan video presentasi yang dikirim oleh pengaju.
3. *Icon checklist*: Setelah pengecekan *admin* dapat menyetujui tender dengan mengklik *icon checklist*.
4. *Icon silang*: Jika proposal tidak sesuai maka *admin* dapat menolak proposal dengan mengklik *icon silang*, nantinya *admin* akan memberikan respon kepada pengaju berupa pesan kenapa proposalnya ditolak.

## I. Halaman Detail Proposal Diterima

Tampilan halaman detail proposal diterima *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.49, *admin* dapat melihat siapa saja yang sudah melakukan vote kepada pengaju tersebut, melihat proposal pengaju, serta vidio presentasi.



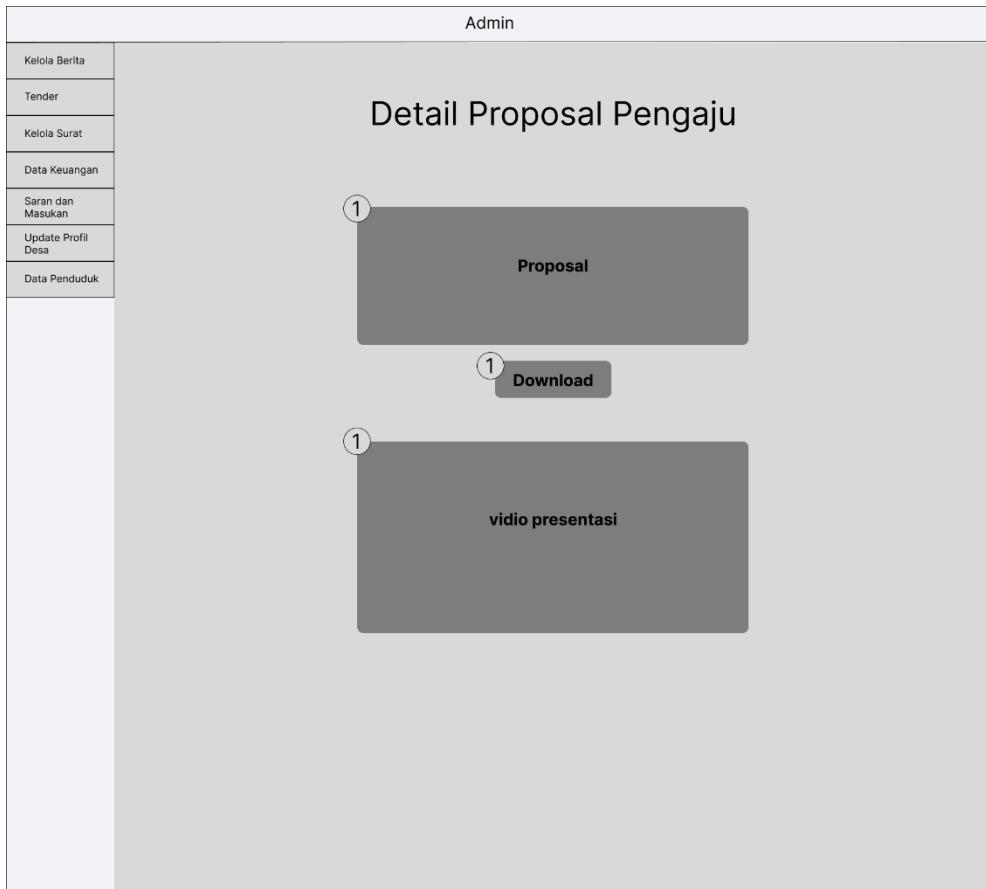
Gambar 3.49 Tampilan Wireframe Halaman Detail Proposal Diterima

Keterangan:

1. *Button Detail voting*: Admin dapat melihat siapa saja *user* yang sudah melakukan *vote* kepada sang pengaju, saat mengklik *button detail voting* admin akan diarahkan ke halaman *list vote*.
2. *Proposal view*: menampilkan proposal yang dapat dilihat *admin*.
3. *Button download*: Admin dapat men-download file proposal dengan mengklik *button download*.
4. *Vidio*: Admin dapat melihat presentasi pengaju yang mengirimkan file vidio presentasi.

## J. Halaman Detail Proposal

Tampilan halaman detail proposal *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.50, sebelum menerima proposal pengaju, *admin* dapat melakukan pengecekan dengan melihat *file* yang diajukan.



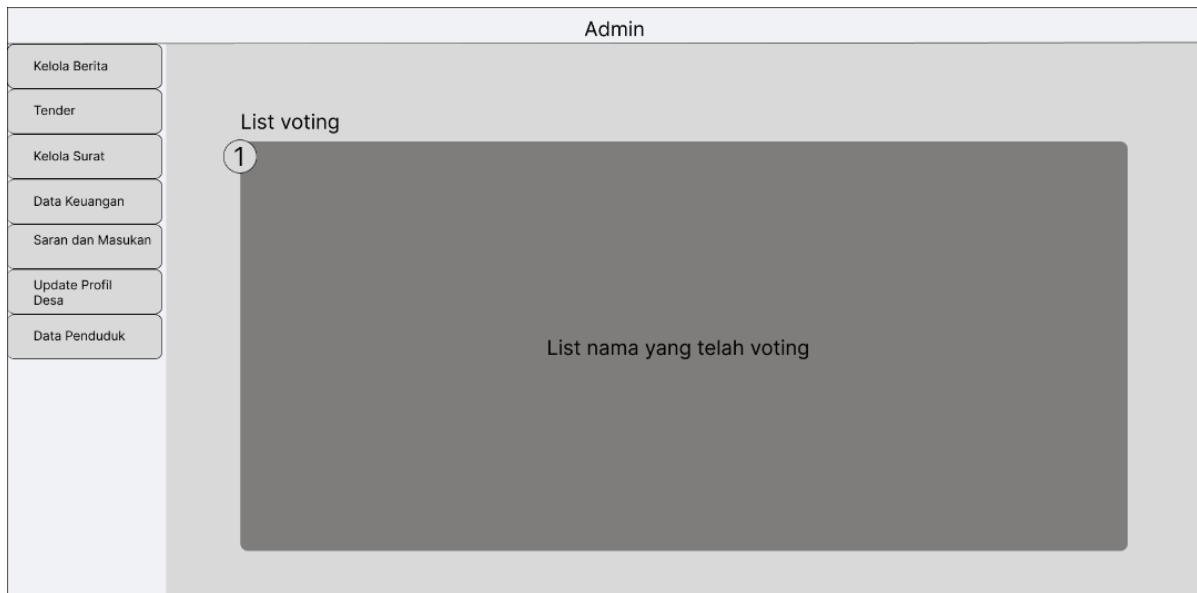
Gambar 3.50 Tampilan Wireframe Halaman Detail Proposal

Keterangan:

1. *Proposal view:* Menampilkan proposal yang diajukan, agar *admin* tidak perlu membuka *file* dari pengaju.
2. *Button download:* *Admin* dapat mengambil *file* yang diajukan dengan mengklik *button download* untuk men-download *file*.
3. *Vidio:* Menampilkan vidio yang di-upload sang pengaju, *admin* dapat memutar vidio langsung untuk melihat presentasi.

## K. Halaman *List Voting*

Tampilan halaman *list voting admin* dapat dilihat pada Gambar 3.51, menampilkan *list* nama *user* yang melakukan *vote* kepada pengaju.



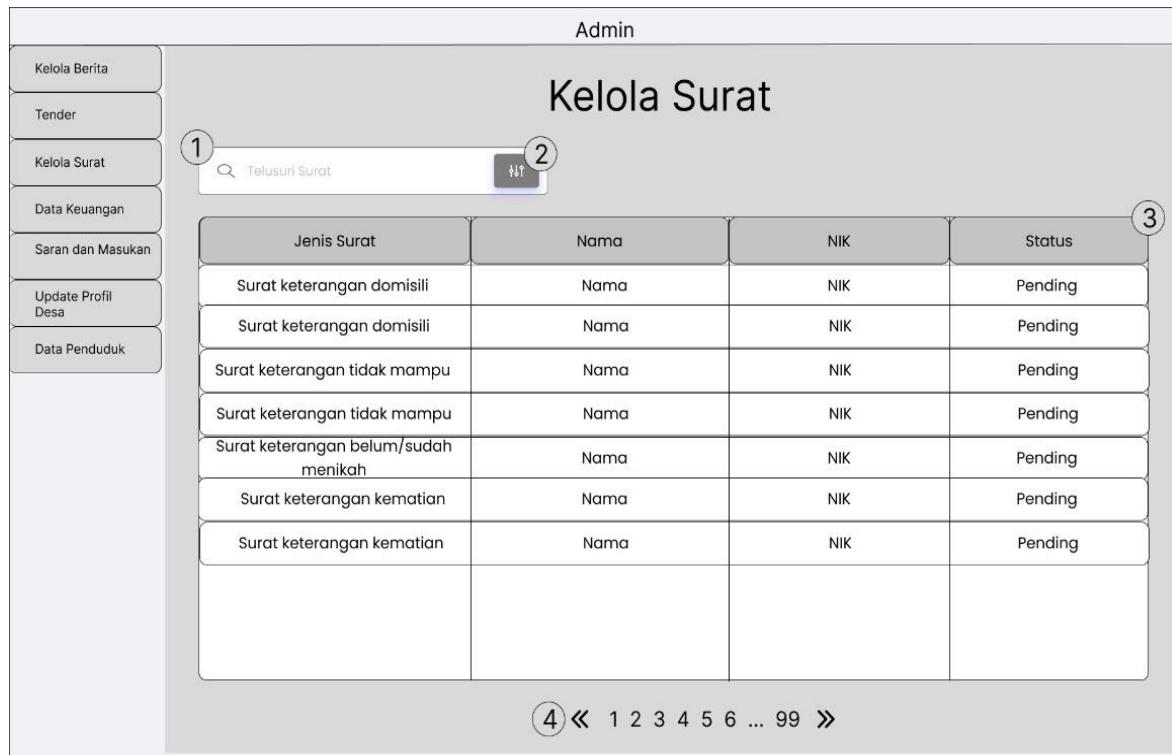
Gambar 3.51 Tampilan Wireframe Halaman *List Voting*

Keterangan:

1. *List view*: Menampilkan *text field* yang berisikan nama *user* yang sudah melakukan *vote* kepada pengaju.

## L. Halaman Kelola Surat

Tampilan halaman kelola surat *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.52, *admin* melakukan pengecekan data dan memproses pembuatan surat.



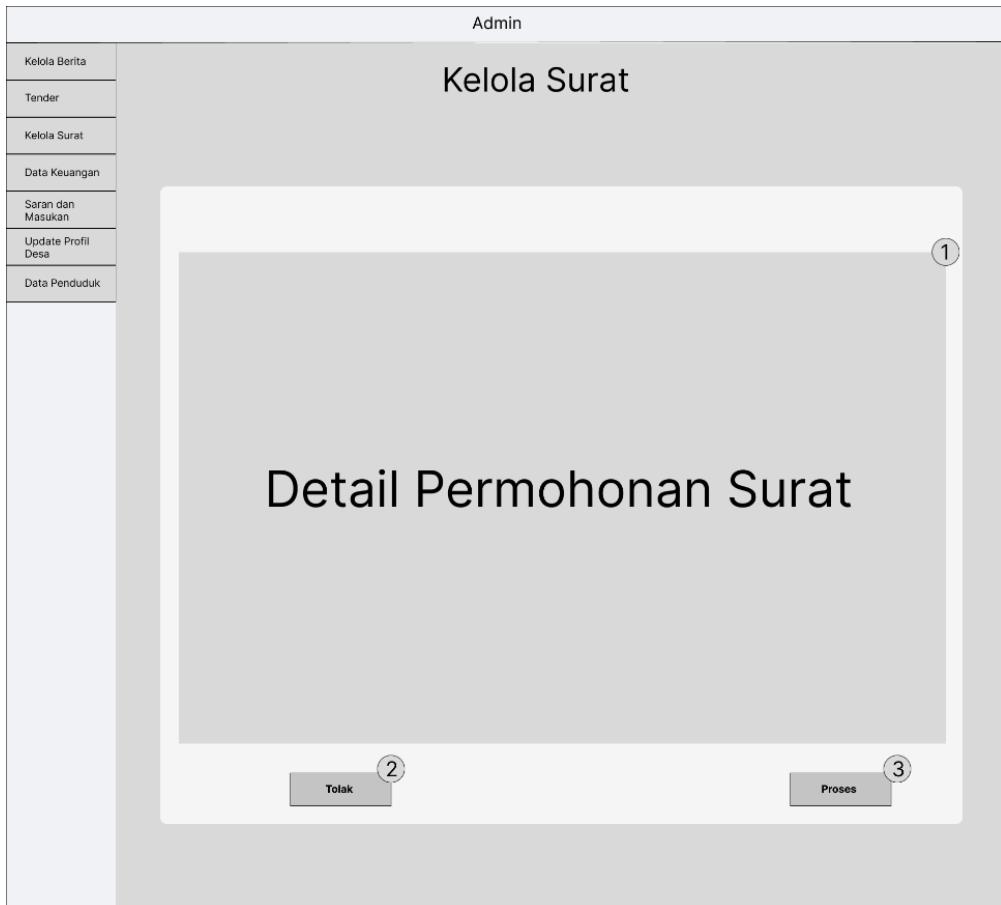
Gambar 3.52 Tampilan Wireframe Halaman Kelola SURat

### Keterangan:

1. *Search view*: Admin dapat melakukan pencarian berdasarkan nama *user*, dan NIK dari *user*.
2. *Button filter*: Admin dapat melakukan *filter* surat dengan mengklik *button filter* yang nantinya dapat melakukan *filter* berdasarkan jenis surat dan status surat.
3. *List surat*: tampilan *list* dalam bentuk tabel, yang berisikan jenis surat, nama, NIK, dan status penggerjaan surat, admin dapat mengklik *list field* yang nantinya akan diarahkan ke halaman detail surat.
4. *Pagination*: Untuk memperlihatkan jumlah *list* yang ada.

## M. Halaman Detail Surat

Tampilan halaman detail surat *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.53, *admin* melakukan cek data *user* yang mengajukan surat agar tidak terjadi kesalahan.



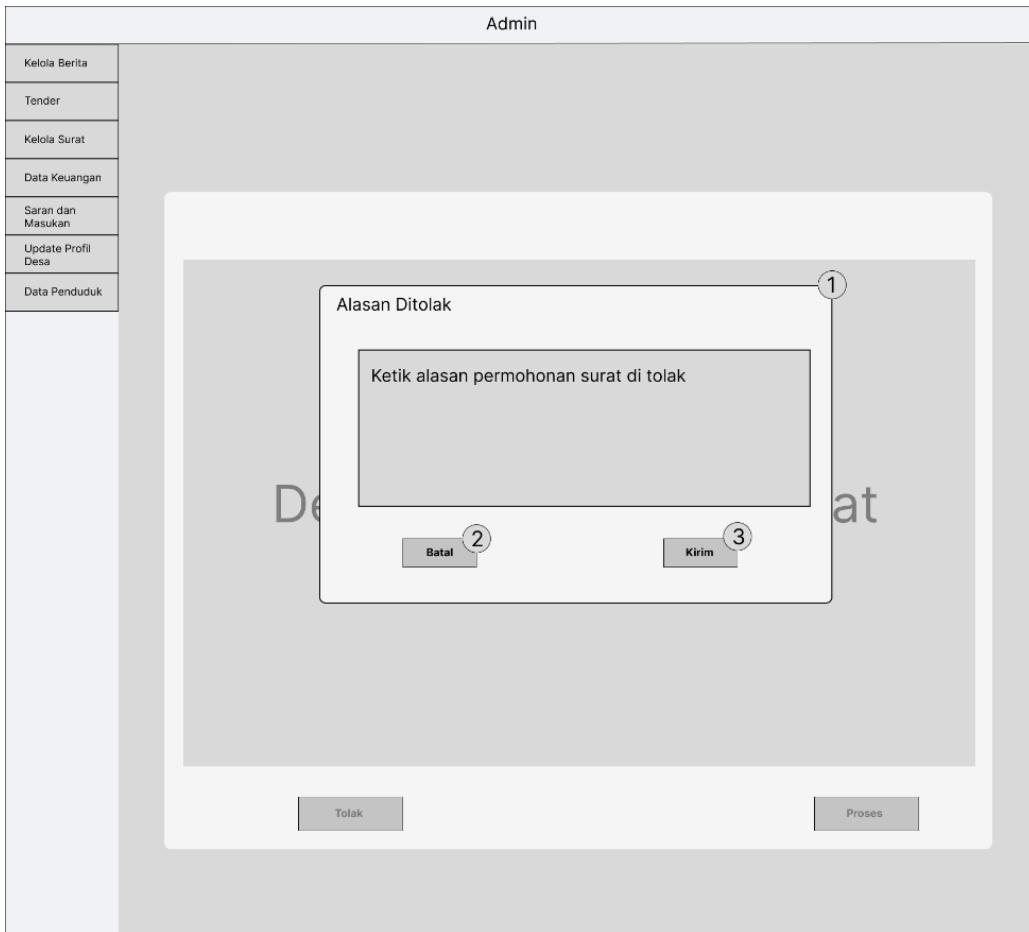
Gambar 3.53 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Surat

Keterangan:

1. *Content*: Menampilkan *text field* yang berisikan data diri *user* yang mengajukan pembuatan surat.
2. *Button tolak*: *Admin* dapat menolak surat yang diajukan jika ada kesalahan maupun surat yang diajukan terajukan kembali oleh *user*, saat *button* tolak diklik akan memunculkan *pop up*.
3. *Button proses*: *Admin* dapat menyimpan dan memulai proses pembuatan surat dengan mengklik *button* proses.

## N. Halaman Surat Ditolak

Tampilan halaman surat ditolak *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.54, menampilkan sebuah *pop up*.



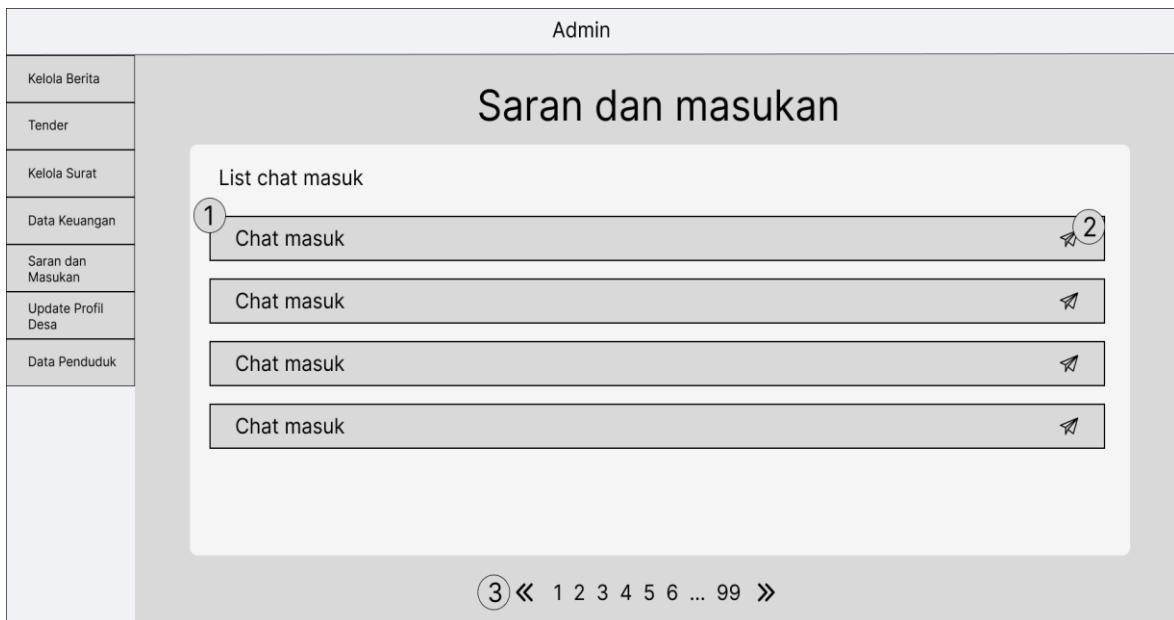
Gambar 3.54 Tampilan *Wireframe* Halaman Surat Ditolak

Keterangan:

1. *Pop up*: Memunculkan *pop up* saat *admin* mengklik button tolak sebelumnya.
2. *Button batal*: *Admin* dapat membatalkan penolakan dengan mengklik button batal.
3. *Button kirim*: Setelah *admin* mengisi surat *admin* dapat mengklik button untuk mengirim respon kepada *user*.

## O. Halaman Saran dan Masukan

Tampilan halaman saran dan masukan *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.55, *admin* dapat melihat kotak masuk saran dan masukan untuk kemudian melakukan respon terhadap pesan yang disampaikan.



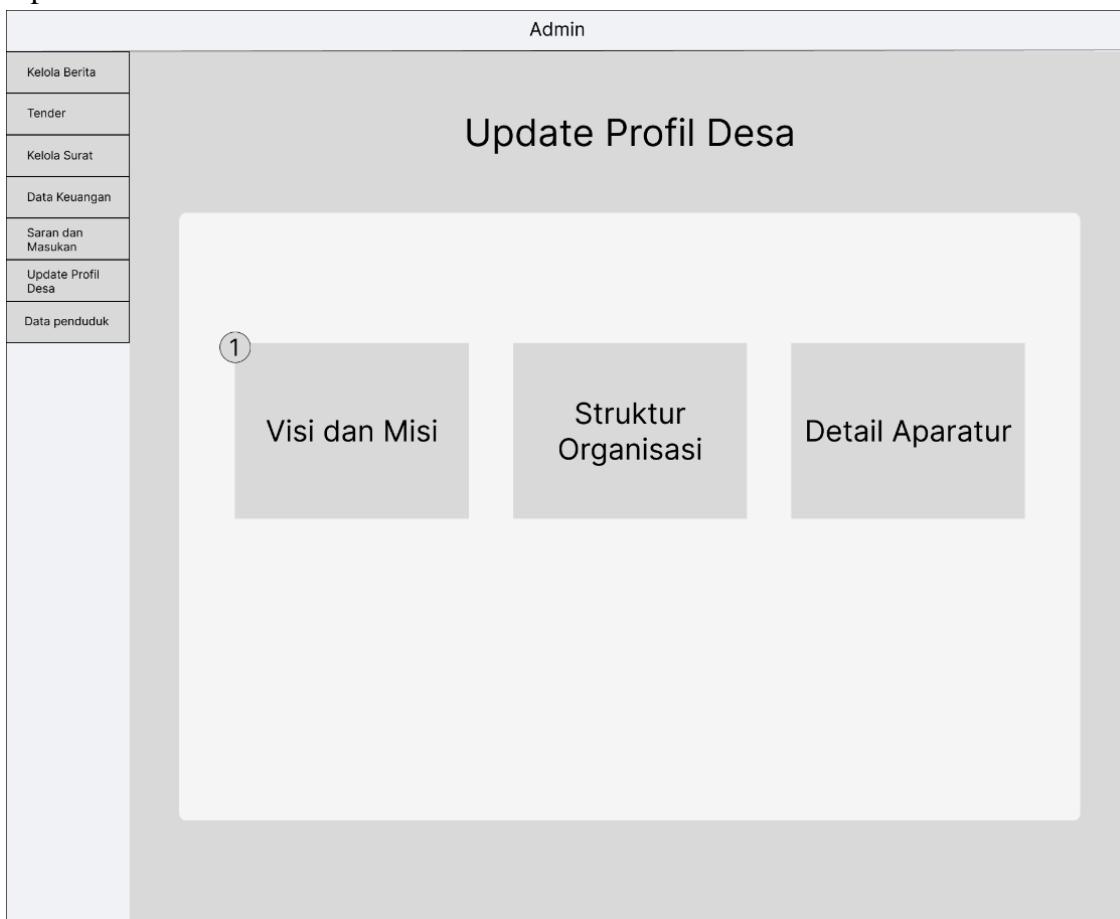
Gambar 3.55 Tampilan *Wireframe* Halaman Saran dan Masukan

Keterangan:

1. *Text view*: Menampilkan pesan yang kirim *user* kedalam *list chat* masuk sehingga *admin* dapat membaca *chat user*.
2. *Icon* membalas *chat*: *Admin* dapat mengklik *icon* untuk membalas *chat* yang disampaikan *user*.
3. *Icon*: Untuk memperluas atau memlihat semua *chat* yang masuk.

#### P. Halaman *Update Profil Desa*

Tampilan halaman *update profil desa* *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.56, dapat mengubah visi misi desa, struktur organisasi, detail aparatur, gambar desa, dan statistik penduduk.



Gambar 3.56 Tampilan Wireframe Halaman *Update Profil Desa*

Keterangan:

1. *Button Image*: *admin* dapat mengelola visi misi, struktur organisasi, dan aparatur dengan mengklik salah satu *button*, *admin* akan diarahkan kehalaman yang sesuai dengan judul *button*.

Q. Halaman *Update Visi dan Misi Desa*

Tampilan halaman *update visi dan misi desa* *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.57, dapat mengubah visi misi desa sesuai dengan kebutuhan jabatan saat ini.

The wireframe shows a user interface for an administrator. At the top right, it says "Admin". On the left is a vertical sidebar with the following menu items:

- Kelola Berita
- Tender
- Kelola Surat
- Data Keuangan
- Saran dan Masukan
- Update Profil Desa
- Data penduduk

The main content area is titled "Update Visi dan Misi Desa". Inside this area, there is a large input field labeled "1 Isi visi dan misi desa". Below the input field are two buttons: "2 Simpan" and "3 Batalkan".

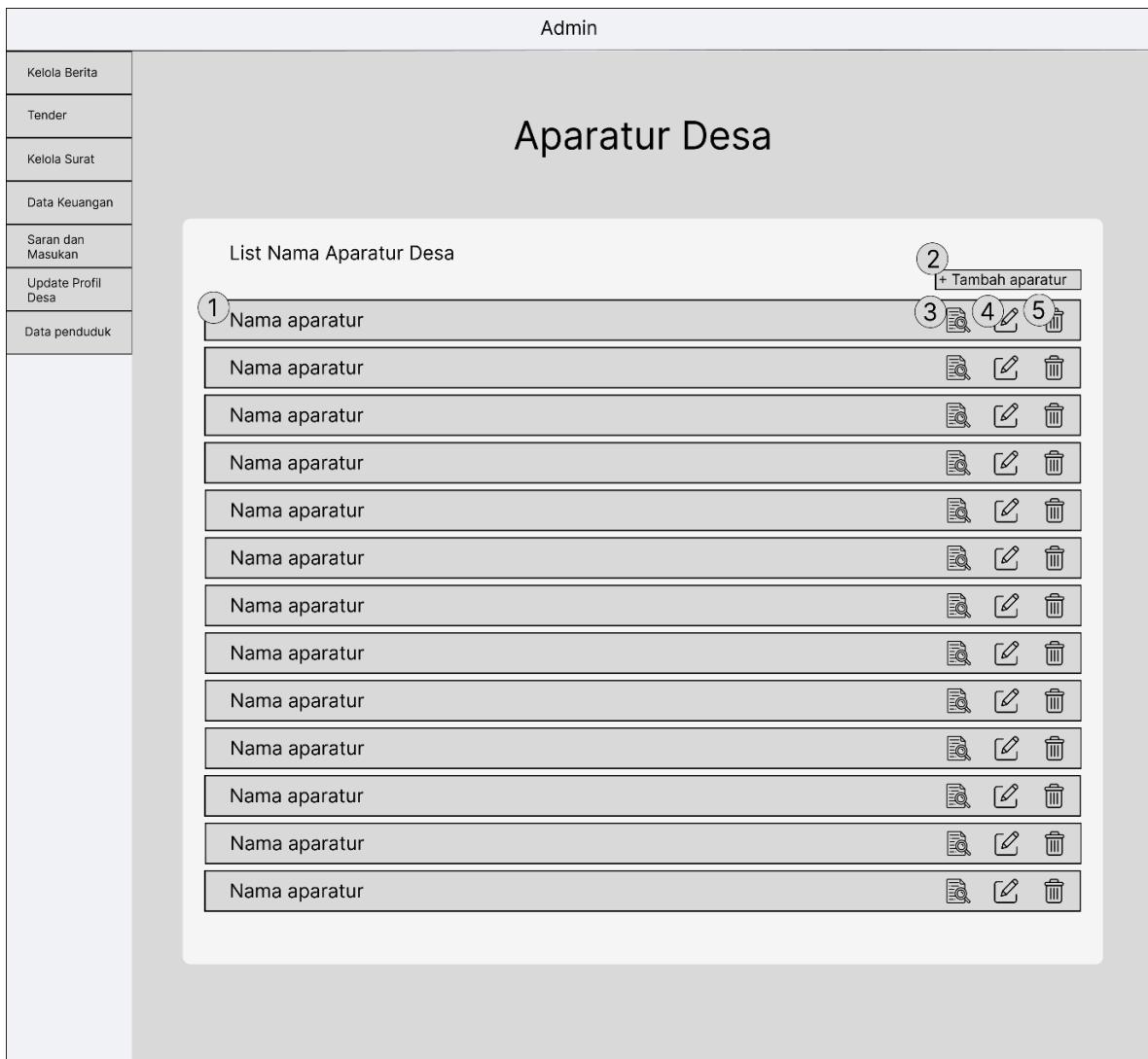
Gambar 3.57 Tampilan Wireframe Halaman *Update Visi dan Misi Desa*

Keterangan:

1. *Input Text*: Admin dapat memasukan visi misi desa yang sesuai dengan visi misi kepala desa saat ini.
2. *Button simpan*: Admin dapat mengklik button simpan jika sudah mengubah visi misi.
3. *Button batalkan*: Admin dapat membatalkan perubahan dengan mengklik button batalkan.

## R. Halaman *List* Aparatur

Tampilan halaman *list* aparatur *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.58, menampilkan *list* aparatur desa dan dapat mengubah detail nama, foto dan lain-lain terkait aparatur desa.



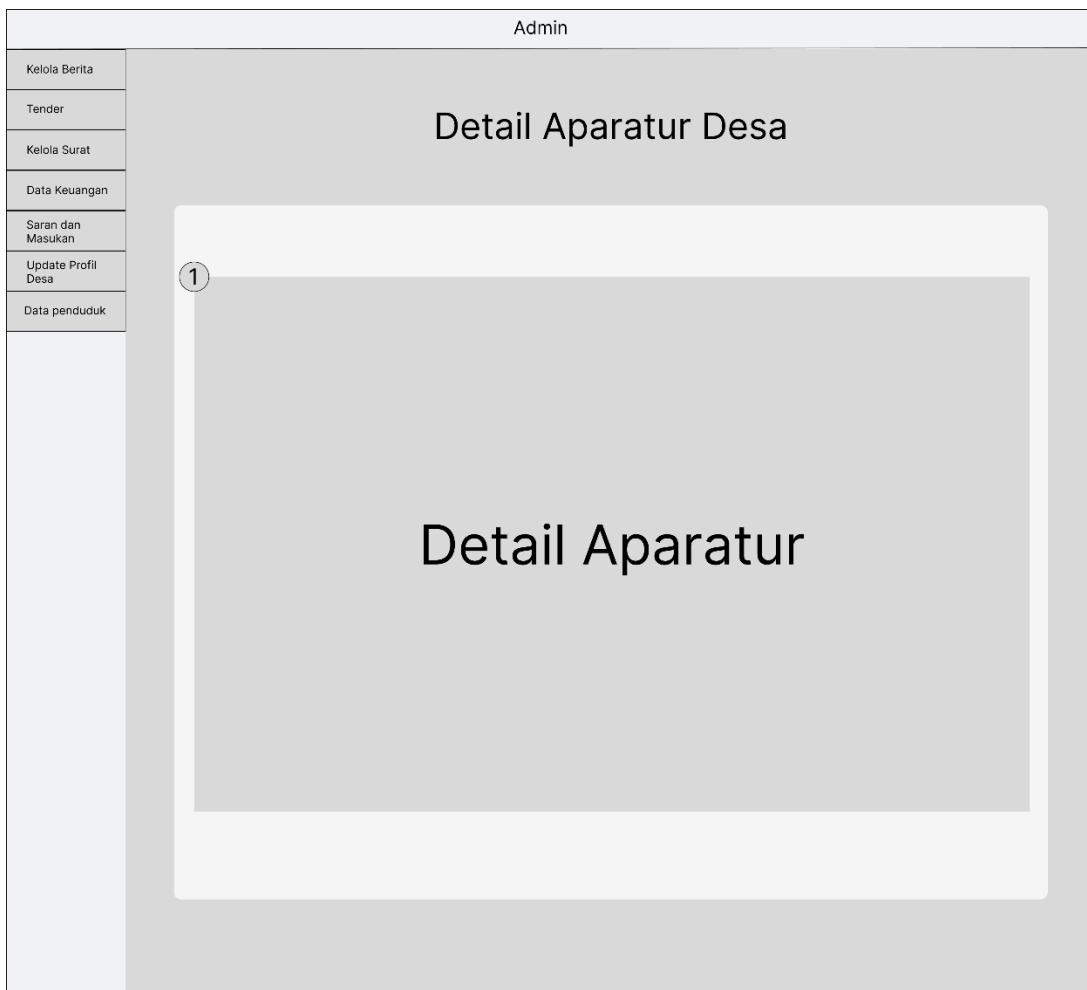
Gambar 3.58 Tampilan Wireframe Halaman *List* Aparatur

Keterangan:

1. *Text field*: Menampilkan *list* nama aparatur.
2. *Button tambah aparatur*: *Admin* dapat menambah *list* data aparatur dengan mengklik *button tambah aparatur*.
3. *Icon view*: *Admin* dapat melihat rincian data aparatur.
4. *Icon edit*: *Admin* dapat mengubah data aparatur dengan mengklik *icon edit*.
5. *Icon delete*: *Admin* dapat menghapus data aparatur.

## S. Halaman Detail Aparatur

Tampilan halaman detail aparatur *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.59, dapat melihat informasi berupa nama, foto dan lain lain terkait aparatur tersebut.



Gambar 3.59 Tampilan Wireframe Halaman Detail Aparatur

Keterangan:

1. Detail Aparatur: *Text view* yang menampilkan nama jabatan, NIK, NIP/ NIPD, tanggal lahir, jenis kelamin, agama dan foto.

## T. Halaman Tambah Data Aparatur

Tampilan halaman tambah data aparatur *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.60, untuk menambah aparatur baru ke *list* aparatur.

The wireframe shows a user interface for adding equipment. It includes a sidebar with various administrative links and a main form for entering equipment details. The main form has several input fields and a file upload section. Buttons for canceling or saving changes are located at the bottom.

Gambar 3.60 Tampilan Wireframe Halaman Tambah Aparatur

Keterangan:

1. *Input text*: Admin dapat mengubah nama, NIK, NIP/NIPD, nama jabatan, tanggal lahir, jenis kelamin, agama.
2. *Upload foto*: Admin mengubah foto dari aparatur yang *diedit*.
3. *Button simpan*: Admin menyimpan data yang sudah diubah.
4. *Button batalkan*: Jika admin mengklik *button* batalkan maka perubahan tidak akan disimpan.

## U. Halaman *Update* Data Aparatur

Tampilan halaman *update* data aparatur *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.61, *admin* dapat meng-*update* data aparatur.

The wireframe shows a sidebar on the left with various administrative menu items: Kelola Berita, Tender, Kelola Surat, Data Keuangan, Saran dan Masukan, Update Profil Desa, and Data Penduduk. The main content area is titled 'Update Aparatur Desa'. It contains a form for updating staff information, labeled 'Update Aparatur'. The form fields are: Nama (1), NIK, NIP / NIPD, Nama Jabatan, Tanggal Lahir, and Jenis Kelamin. Below the form is a 'Foto' input field (2) with a 'Cari file' button and an upload icon. At the bottom are two buttons: 'Batalkan' (4) and 'Simpan' (3).

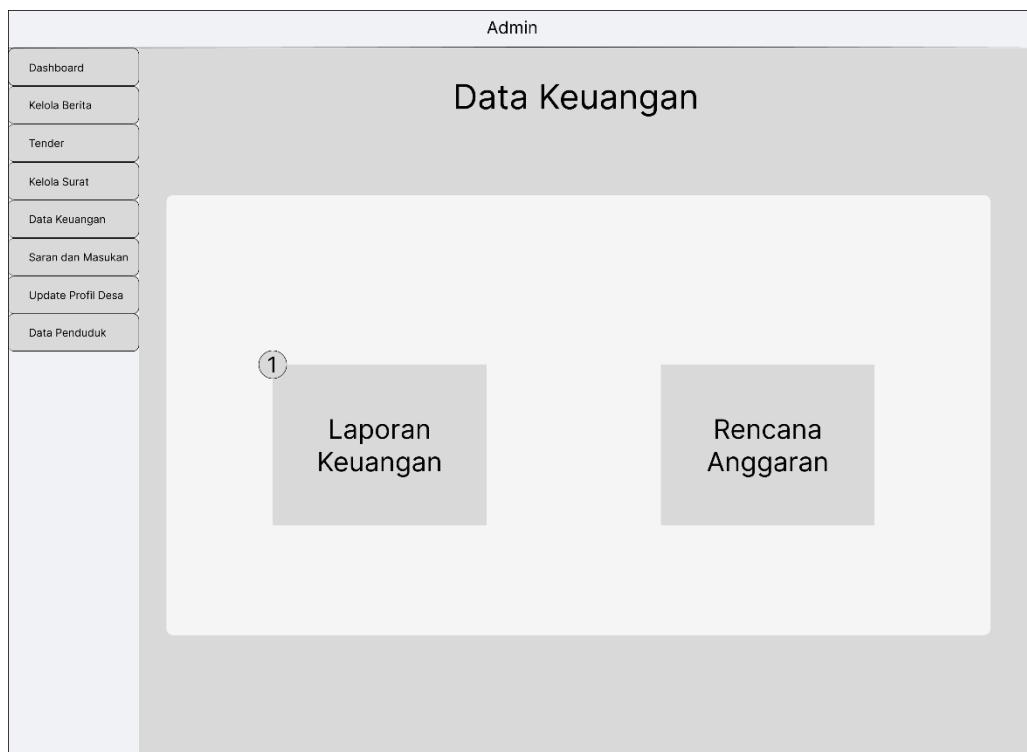
Gambar 3.61 Tampilan Wireframe Halaman *Update* Aparatur

Keterangan:

1. *Input text*: Admin dapat mengubah nama, NIK, NIP/NIPD, nama jabatan, tanggal lahir, jenis kelamin, agama.
2. *Upload foto*: Admin mengubah foto dari aparatur yang *diedit*.
3. *Button simpan*: Admin menyimpan data yang sudah diubah.
4. *Button batalkan*: Jika admin mengklik *button* batalkan maka perubahan tidak akan disimpan.

## V. Halaman Data Keuangan desa

Tampilan halaman data keuangan desa *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.62, terdapat dua menu yaitu laporan keuangan dan rencana anggaran.



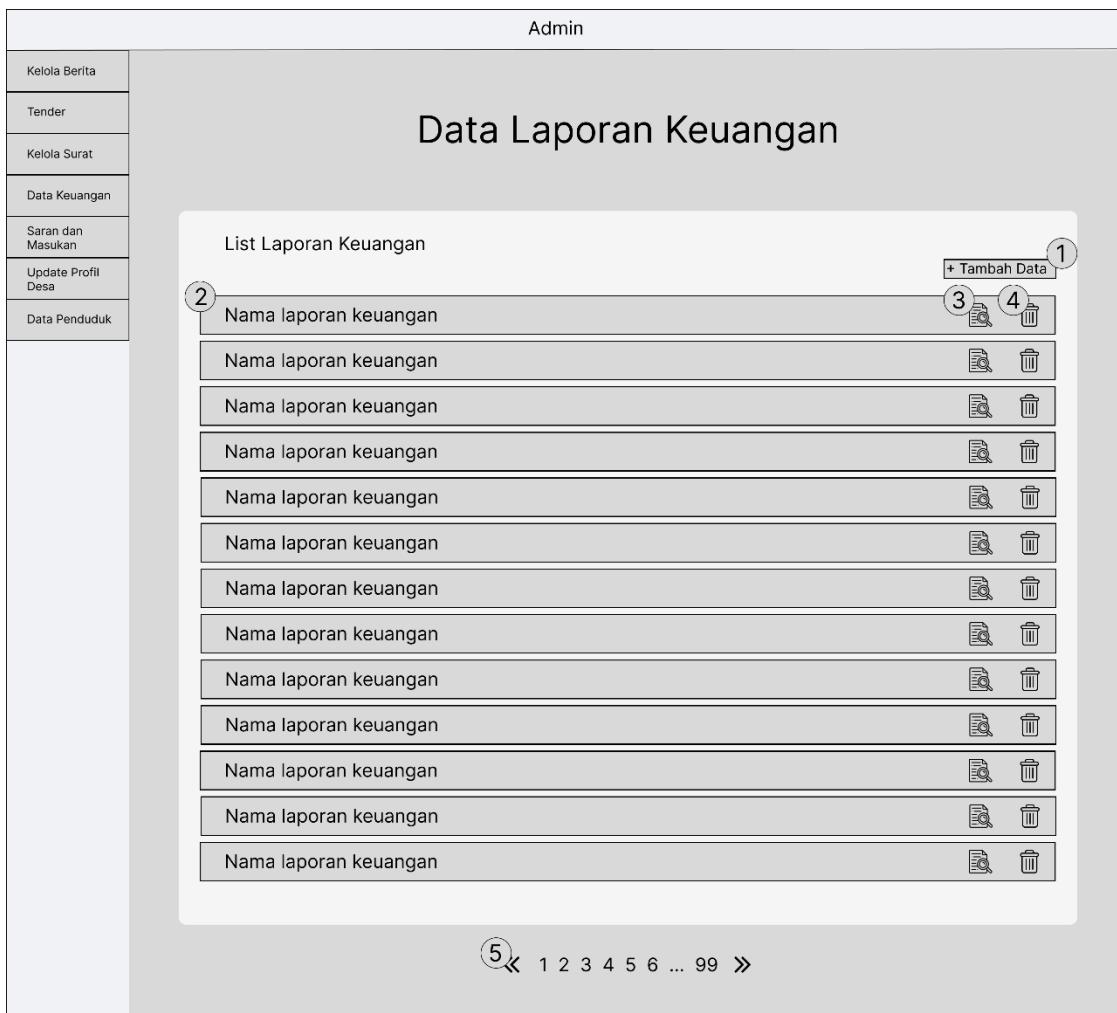
Gambar 3.62 Tampilan *Wireframe* Halaman Data Keuangan Desa

Keterangan:

1. *Button image:* Admin mengklik salah satu *button image* untuk menuju menu yang diklik.

## W. Halaman Laporan Keuangan

Tampilan halaman laporan keuangan *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.63, menampilkan *list* laporan keuangan terdahulu dan terbaru.



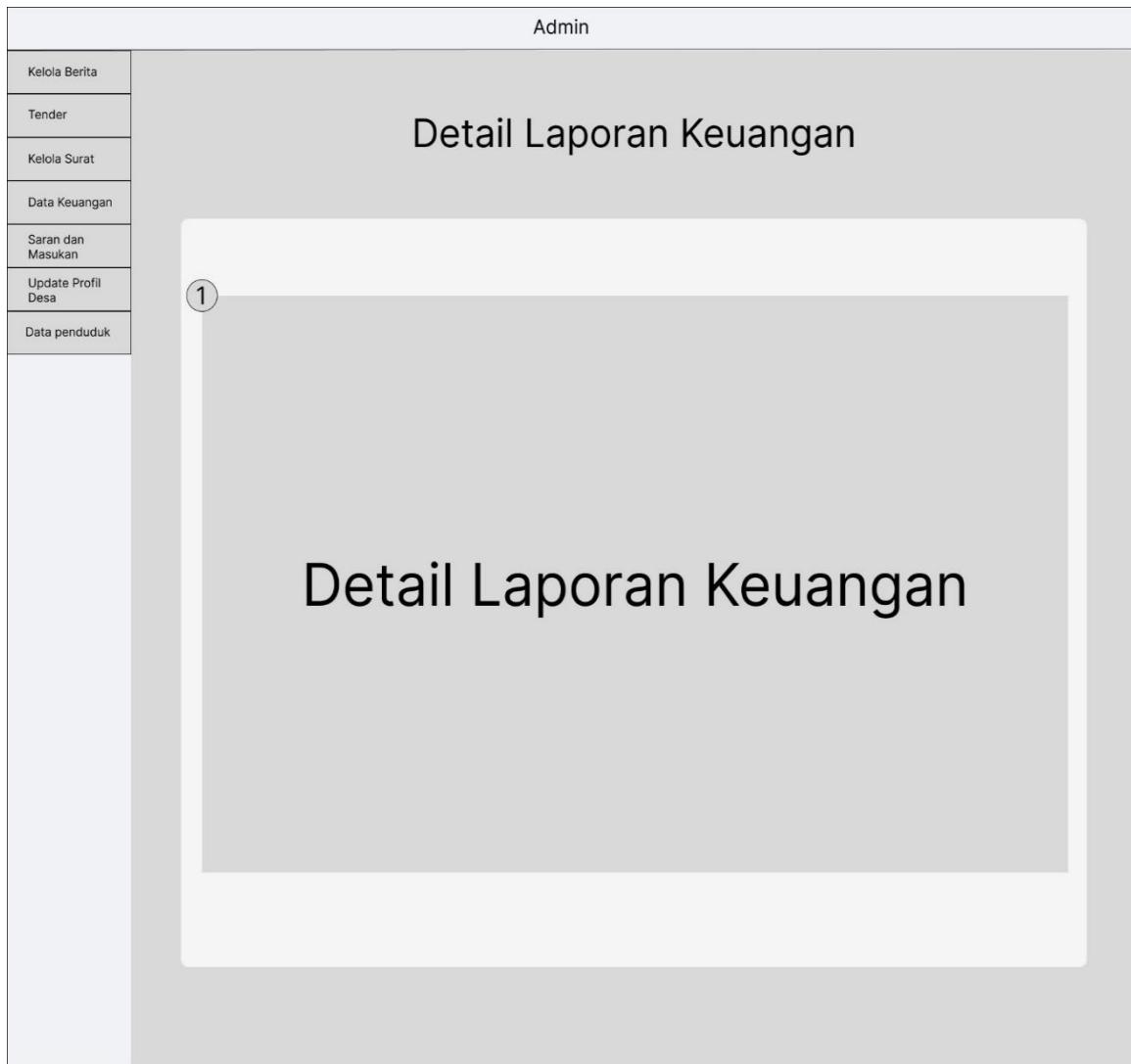
Gambar 3.63 Tampilan Wireframe Halaman *List* Laporan Keuangan

Keterangan:

1. *Button tambah anggaran*: Admin dapat menambah data *list* anggaran dengan mengklik *button tambah anggaran* untuk meng-*upload file* anggaran dana.
2. *Text view*: Menampilkan *list* nama anggaran pertahun.
3. *Icon view*: Admin dapat melihat data anggaran dengan mengklik *icon view*.
4. *Icon delete*: Admin dapat menghapus data anggaran dana dengan mengklik *icon delete*.
5. *Pagination*: Untuk memperlihatkan jumlah *list* yang ada.

## X. Halaman Detail Laporan Keuangan

Tampilan halaman detail laporan keuangan *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.64, *admin* dapat melihat rincian *file* detail anggaran.



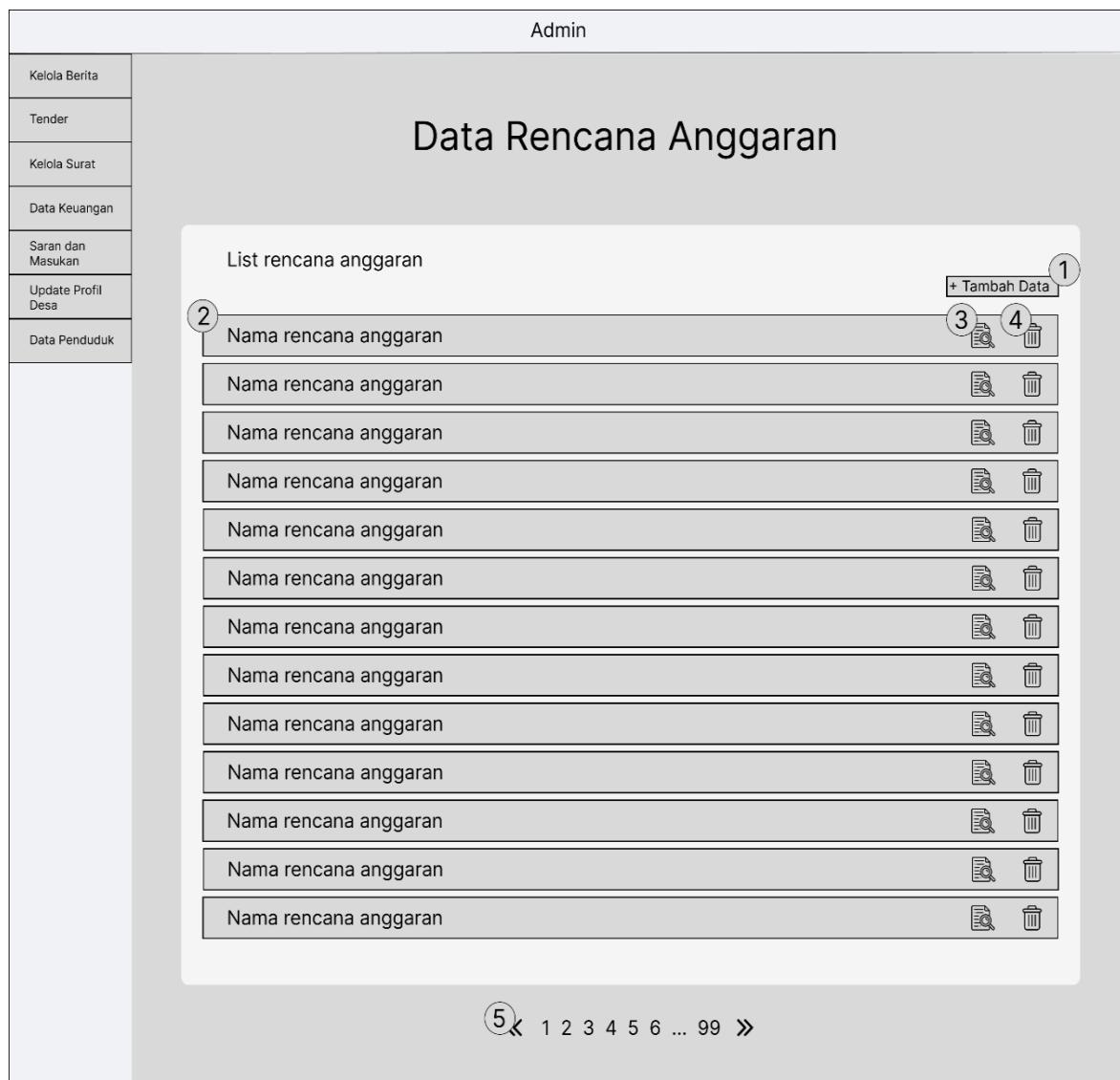
Gambar 3.64 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Laporan Keuangan

Keterangan:

1. *Image view*: Menampilkan *file image* data anggaran dana.

## Y. Halaman *List* Rencana Anggaran

Tampilan halaman *list* rencana anggaran *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.65, menampilkan *list* rencana anggaran terdahulu dan terbaru.



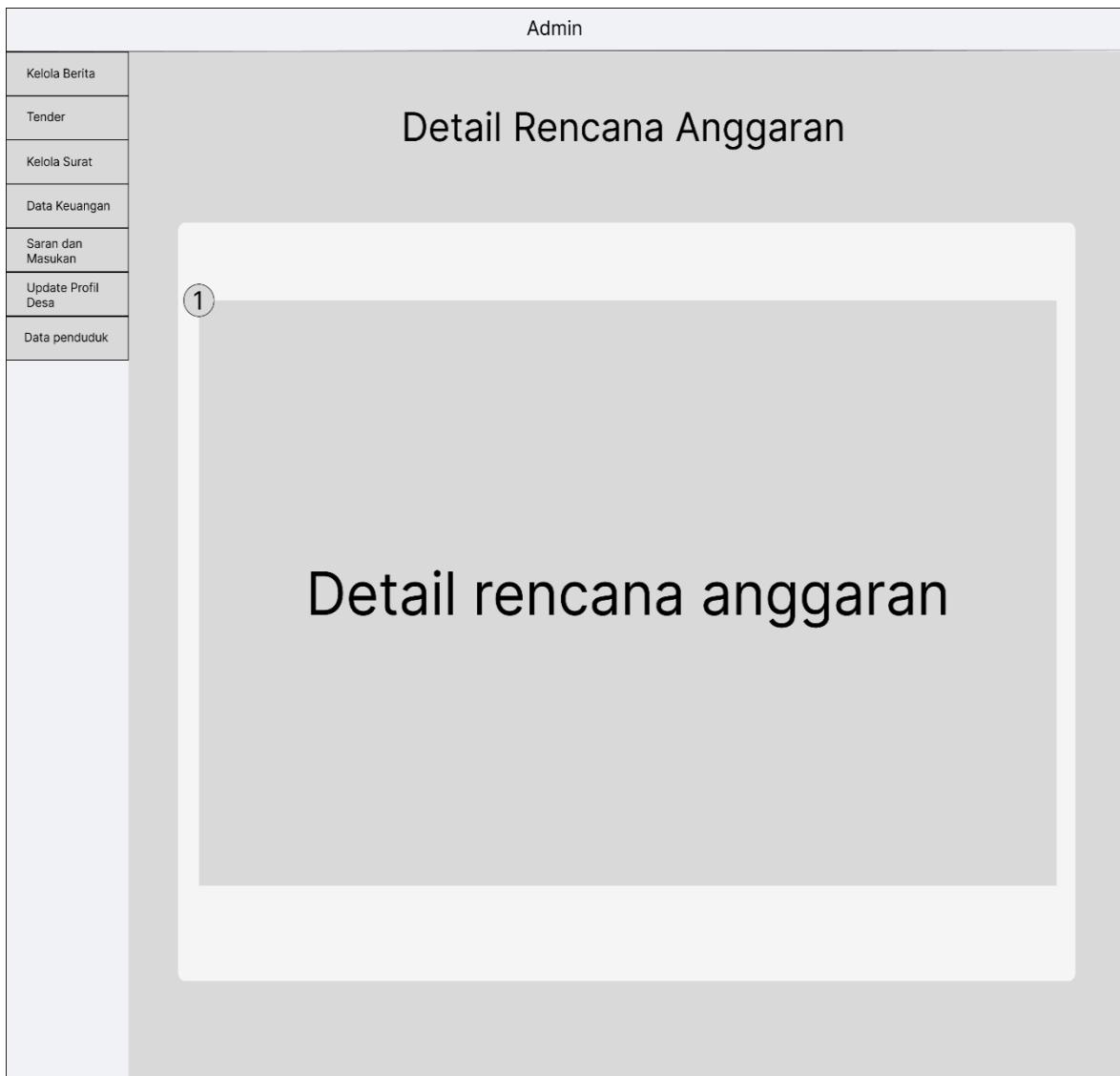
Gambar 3.65 Tampilan Wireframe Halaman *List* Rencana Anggaran

Keterangan:

1. *Button tambah anggaran:* Admin dapat menambah data *list* rencana anggaran dengan mengklik *button* tambah rencana anggaran untuk meng-upload file rencana anggaran.
2. *Text view:* Menampilkan *list* nama rencana anggaran pertahun.
3. *Icon view:* Admin dapat melihat data rencana anggaran dengan mengklik *icon view*.
4. *Icon delete:* Admin dapat menghapus data rencana anggaran dana dengan mengklik *icon delete*.
5. *Pagination:* Untuk memperlihatkan jumlah *list* yang ada.

## Z. Halaman Detail Rencana Anggaran

Tampilan halaman detail rencana anggaran *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.66, *admin* dapat melihat rincian *file* detail rencana anggaran.



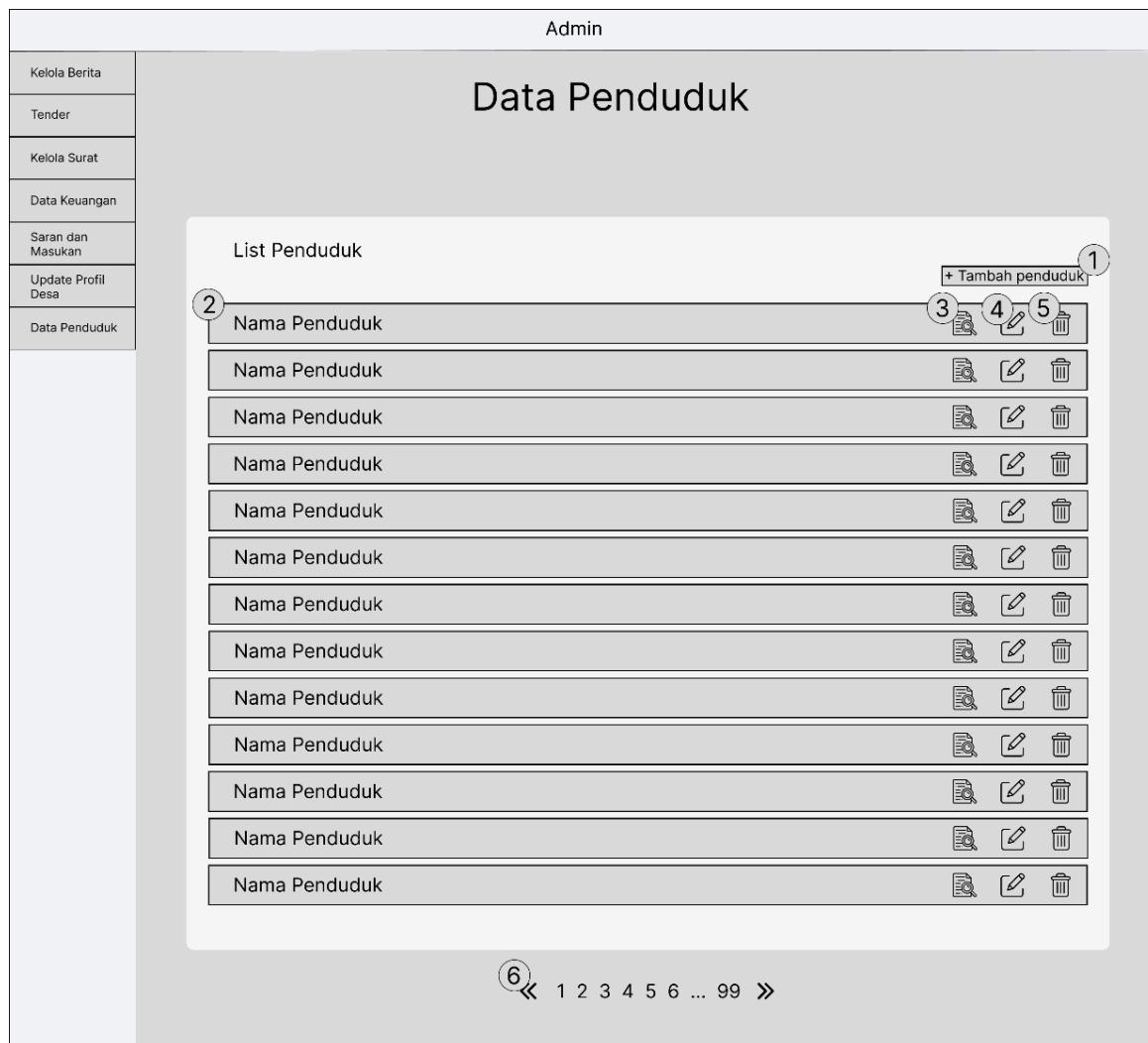
Gambar 3.66 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Rencana Anggaran

Keterangan:

1. *Image view*: menampilkan *file image* data rencana anggaran dana.

## AA. Halaman Data Penduduk

Tampilan halaman data penduduk *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.67, untuk mengelola data penduduk.



Gambar 3.67 Tampilan Wireframe Halaman Data Penduduk

Keterangan:

1. *Button tambah penduduk*: *Admin* dapat menambah data *list* penduduk dengan mengklik *button tambah penduduk*.
2. *Text field*: Menampilkan *list* nama penduduk yang sudah ditambah.
3. *Icon view*: Untuk melihat detail penduduk.
4. *Icon edit*: *Admin* dapat mengedit data penduduk dengan mengklik *icon edit*.
5. *Icon delete*: *Admin* dapat menghapus data penduduk yang ada dari *list* dengan mengklik *icon delete*.
6. *Pagination*: Untuk memperlihatkan jumlah *list* yang ada.

## BB. Halaman Tambah Data Penduduk

Tampilan halaman tambah data penduduk *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.68, *admin* dapat menambah data penduduk.

Admin

## Data Penduduk

Tambah Penduduk

Nama	(1)
NIK	
Nomor KK	
Tempat Lahir	
Tanggal Lahir	
Jenis Kelamin	
Agama	
Alamat	
Nomor Hp	
Status Perkawinan	
Pendidikan	
pekerjaan	
Kewarganegaraan	
Status hubungan pada KK	

Batalkan (3)

Simpan (2)

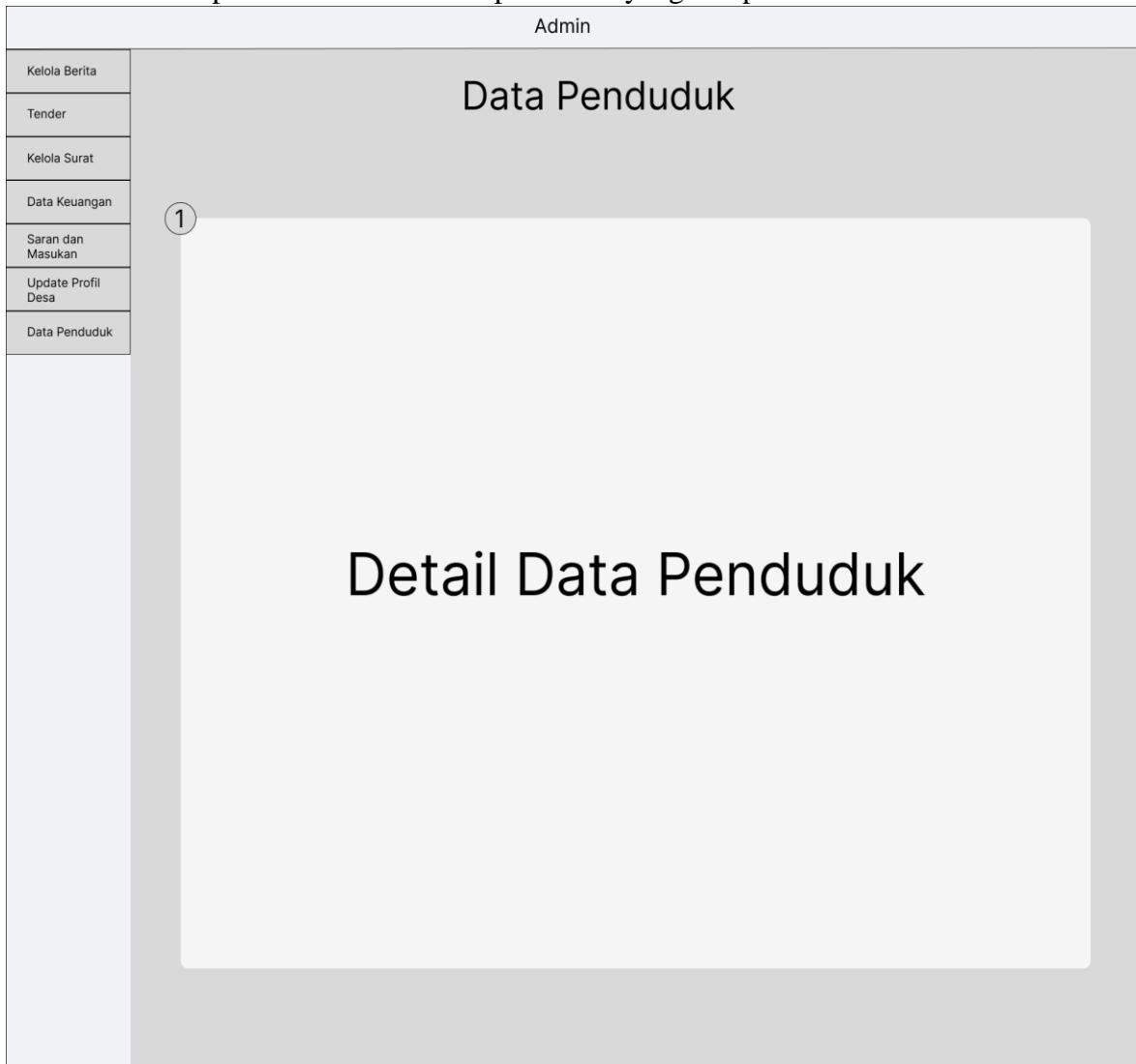
Gambar 3.68 Tampilan *Wireframe* Halaman Tambah Data Penduduk

Keterangan:

1. *List field*: Admin dapat mengisi data penduduk kedalam *text filed* yang dalam *list* yang ada.
2. *Button simpan*: Admin dapat menyimpan data yang sudah dibuat dan data akan masuk kedalam *list*.
3. *Button batalkan*: Jika admin tidak jadi membuat data *admin* atau ingin membatalkan pembuatan *admin* dapat mengklik *button* batalkan.

### CC. Halaman Detail Data Penduduk

Tampilan halaman detail penduduk *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.69, *admin* dapat melihat detail data penduduk yang ada pada *list*.



Gambar 3.69 Tampilan *Wireframe* Halaman Detail Data Penduduk

Keterangan:

1. *Content: Admin* dapat melihat detail data penduduk yang sudah dibuat sebelumnya.

#### DD. Halaman *Edit* Data Penduduk

Tampilan halaman *edit* data penduduk *admin* dapat dilihat pada Gambar 3.70, *admin* dapat mengubah data penduduk yang sudah ada.

The wireframe shows a user interface for editing demographic data. At the top, it says "Admin" and "Data Penduduk". Below this is a form titled "Edit Penduduk" containing 14 text input fields. The fields are labeled: Nama (1), NIK, Nomor KK, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Agama, Alamat, Nomor Hp, Status Perkawinan, Pendidikan, pekerjaan, Kewarganegaraan, and Status hubungan pada KK. At the bottom left is a "Batalkan" button (3) and at the bottom right is a "Simpan" button (2).

Gambar 3.70 Tampilan *Wireframe* Halaman *Edit* Data Penduduk

Keterangan:

1. *List field*: Admin dapat mengisi data penduduk kedalam *text filed* yang dalam *list* yang ada.
2. *Button simpan*: Admin dapat menyimpan data yang sudah dibuat dan data akan masuk kedalam *list*.
3. *Button batalkan*: Jika admin tidak jadi membuat data *admin* atau ingin membatalkan pembuatan *admin* dapat mengklik *button* batalkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] UU No. 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik [JDIH BPK RI], *Bpk.go.id*, 2017. Tersedia: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38748/uu-no-25-tahun-2009>. diakses tanggal 13 April 2023.
- [2] I. H. J. Ridwan dan M. A. S. Sudrajat, 2020, *HUKUM ADMINISTRASI NEGARA DAN KEBIJAKAN PELAYANAN PUBLIK*, Nuansa Cendekia, Bandung, [Online]. Tersedia: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=cUJEAAAQBAJ>.
- [3] M. Kusdharmadi, 2023, Diduga Korupsi Dana Desa, Mantan Kades di Nagan Raya Dijebloskan ke Tahanan, *JPNN.com*, [Online]. Tersedia: <https://m.jpnn.com/news/diduga-korupsi-dana-desa-mantan-kades-di-nagan-raya-dijebloskan-ke-tahanan>. diakses tanggal 03 April 2023.
- [4] I. Shohib, 2020, *MENGENAL TOKOH DAN DESA YANG BERPRESTASI SERTA MENGINSPIRASI*, Ed. 1, Pixelindo, Jogjakarta.
- [5] UU No. 6 Tahun 2014 tentang Desa [JDIH BPK RI], *Bpk.go.id*, 2014. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38582/uu-no-6-tahun-2014>. diakses tanggal 12 April 2023.
- [6] E. Setiawan, 2023, Arti kata desa - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*, *Kbbi.web.id*, <https://kbbi.web.id/desa>. diakses tanggal Mei 08 2023.
- [7] I. R. Bawono dan E. Setyadi, 2019, *OPTIMALISASI POTENSI DESA DI INDONESIA*, Grasindo, Jakarta, [Online]. Tersedia: [https://www.google.co.id/books/edition/Optimalisasi\\_potensi\\_desa\\_di\\_Indonesia/KiGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Optimalisasi_potensi_desa_di_Indonesia/KiGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- [8] lokomedia.web.id, 2021, KEMENDAGRI MUTAKHIRKAN KODE, DATA WILAYAH ADMINISTRASI PEMERINTAHAN DAN PULAU DI SELURUH INDONESIA, *Kemendagri.go.id*, Tersedia: <https://ditjenbinaadwil.kemendagri.go.id/berita/detail/kemendagri-mutakhirkan--kode-data-wilayah-administrasi-pemerintahan--dan-pulau-di-seluruh-indonesia#:~:text=Berdasarkan%20Kepmendagri%20050%2D145%2F2022,74.961%20desa%3B%20dan%2016.772%20pulau>. diakses 09 mei 2023.
- [9] V. D. Setyawati dan D.Y.Y. Ferdinand, 2019, *AKUNTANSI DANA DESA*, Putra Media Nusantara(PMN), Surabaya, [Online]. Tersedia: <https://core.ac.uk/download/pdf/337271757.pdf>
- [10] PERATURAN MENTERI DALAM NEGERI REPUBLIK INDONESIA NOMOR 84 TAHUN 2015 TENTANG SUSUNAN ORGANISASI DAN TATA KERJA PEMERINTAH DESA, *kemendagri.go.id*, 2015. Tersedia: [http://binapemdes.kemendagri.go.id/produkhum/til/peraturanmenteridalammnegeri\\_republikindonesianomor84tahun2015tentangsusunanorgani](http://binapemdes.kemendagri.go.id/produkhum/til/peraturanmenteridalammnegeri_republikindonesianomor84tahun2015tentangsusunanorgani). diakses tanggal 08 Mei 2023.

- [11] PERMENDAGRI No. 113 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Keuangan Desa [JDIH BPK RI], [Bpk.go.id](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/111736/permendagri-no-113-tahun-2014), 2014. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/111736/permendagri-no-113-tahun-2014>. diakses 14 April 2023.
- [12] E. Effendi, dkk, 2023, Jenis-Jenis Sistem Informasi Dan Model Sistem Informasi, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, No. 2, Vol. 5, 4948, DOI: 10.31004/jpdk.v5i2.14271
- [13] R. R. Polii, dkk, 2017, Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis *Web* Model Government-to-Citizen, *Jurnal Teknik Informatika*, No. 1 Vol. 12, DOI: 10.35793/jti.12.1.2017.17789.
- [14] J. Hutahaean, 2014, *KONSEP SISTEM INFORMASI*, Ed. 1, Deepublish, Yogyakarta, [Online]. Tersedia: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o8LjCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=jenis+jenis+sistem+informasi&ots=t-y9xIKUbM&sig=E2uKIE3JwHwEuYBv11UtblWB7ew&redir\\_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sistem%20informasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=o8LjCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR7&dq=jenis+jenis+sistem+informasi&ots=t-y9xIKUbM&sig=E2uKIE3JwHwEuYBv11UtblWB7ew&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sistem%20informasi&f=false)
- [15] E. Y. Anggraeni dam R. Irviani, 2017, *Pengantar Sistem Informasi*, Ed. 2, Penerbit ANDI, Yogyakarta, [Online]. Tersedia: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=8VNLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=P\\_A1&dq=jenis+jenis+sistem+informasi&ots=eTXG2rgTHc&sig=dzi9IJZR828wz00epMI1CgF3vvo&redir\\_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sistem%20informasi&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=8VNLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=P_A1&dq=jenis+jenis+sistem+informasi&ots=eTXG2rgTHc&sig=dzi9IJZR828wz00epMI1CgF3vvo&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis%20jenis%20sistem%20informasi&f=false)
- [16] F. Sulistyowati, dkk, 2021, Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) untuk Mewujudkan Smart Village di Kalurahan Panggungharjo DIY, Sewon Bantul, DI Yogyakarta, *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi komunikasi*, No. 1, Vol. 23, 214, DOI: 10.33164/iptekkom.23.2.2021.213-226.
- [17] F. A. Firdausi dan S. Ramadhani, 2020, PENGEMBANGAN APLIKASI *ONLINE PUBLIC ACCESS CATALOG (OPAC)* PERPUSTAKAAN BERBASIS MOBILE PADA STAI AULIAURRASYIDIN, *Jurnal Intra-Tech*, No. 2, Vol 4, 14, DOI: 10.37030/jit.v4i2.74.
- [18] M. Irsan, 2015, RANCANG BANGUN APLIKASI *MOBILE NOTIFIKASI* BERBASIS ANDROID UNTUK MENDUKUNG KINERJA DI INSTANSI PEMERINTAHAN, *JustIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, No. 1, Vol. 3, Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/132337-ID-none.pdf>
- [19] J. E. Pujiyanto, dkk, 2023, Perancangan Sistem Informasi Desa (SIDaseka) Berbasis *Web* Pada Desa Karangsalam Kecamatan Kemranjen Kabupaten Banyumas, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, No.1, Vol 3, 25, DOI: 10.31294/abditeknika.v3i1.1756
- [20] R. Harminingtyas, 2014, ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG, *JURNAL STIE SEMARANG (EDISI ELEKTRONIK)*, No. 3, Vol. 6, 39, Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/132337-ID-none.pdf>

- [21] DESA JOJOGAN, 2021, *BERANDA DESA JOJOGAN*, Tersedia: <http://jojogan.desa.id/>. diakses tanggal 02 mei 2023.
- [22] DESA PASEKAN, 2023, *HOME DESA PASEKAN*, Tersedia: <https://pasekan.desa.id/>. diakses tanggal 18 mei 2023.
- [23] DESA SEKARTAJI, 2018, *BERANDA DESA SEKARTAJI*, Tersedia: <https://sekartaji.desa.id/>. diakses tanggal 18 mei 2023.
- [24] V. B. Kusnandar, 2021, Berapa Jumlah Desa/Kelurahan di Indonesia?, *Katadata.co.id*, Tersedia: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/22/berapa-jumlah-desa-kelurahan-di-indonesia>. diakses tanggal 01 juni 2023.
- [25] Subianto, 2020, Penerapan Metode *Rapid Application Development* dalam Perancangan Sistem Informasi Pendataan, *Jurnal Infokam*, No. 1 Vol. 16, DOI: 10.53845/infokam.v16i1.218.
- [26] PERPRES No. 12 Tahun 2021 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah [JDIH BPK RI], *Bpk.go.id*, 2021. Tersedia: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/161828/perpres-no-12-tahun-2021>. diakses tanggal 30 mei 2023.