

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PROFIL KELURAHAN TEBING KABUPATEN KARIMUN

Monica Fenina Purba⁽¹⁾

fenina190218@gmail.com,

Mahasiswa Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

Mohammad Suhatsyah⁽²⁾

mohammadsuhatsyah260468@gmail.com,

Dosen Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

Frangky Silitonga⁽³⁾

frangkyka@gmail.com,

Dosen Prodi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Karimun

ABSTRAK

Kelurahan Tebing merupakan satu kelurahan yang ada di Kecamatan Tebing, Kabupaten Karimun, Provinsi Kepulauan Riau, Indonesia. Sistem informasi *website* profil yang dibuat peneliti kali ini adalah tentang bagaimana agar masyarakat dapat mendapatkan informasi Kelurahan Tebing secara cepat dan tepat. Salah satu kegunaan *website* yang paling umum adalah untuk menampilkan informasi yang dapat diakses dari mana saja. *Website* menjadi salah satu pendukung yang dibutuhkan oleh suatu instansi khususnya di Kelurahan Tebing di Kabupaten Karimun. Sistem informasi adalah sistem data yang mampu menghasilkan dan menyampaikan informasi secara akurat dan efisiensi upaya mewujudkan sasaran yang diinginkan. Tujuan nya adalah agar masyarakat Kelurahan Tebing dapat mendapatkan informasi seputar Kelurahan Tebing dengan cepat dan tepat. Metode yang digunakan peneliti adalah metode *waterfall* dan teknik analisa data adalah menggunakan data sekunder. Dalam implementasi perancangan sistem informasi berbasis web profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun bahasa pemrograman yang digunakan adalah CSS, PHP, *HTML*, *Jquery*, *Javascript*, teks editor memakai *sublime text*, *server localhost* menggunakan XAMPP, sedangkan *database* adalah MySQL. Hasil dari sistem ini adalah dapat memberikan informasi seputar Kelurahan Tebing berbentuk *website* profil dapat digunakan untuk menangani proses pelayanan publik.

Kata kunci: Kelurahan Tebing, *Website Profil*, *Waterfall*, PHP dan MySQL

ABSTRACT

Tebing Village is a village in Tebing District, Karimun Regency, Riau Islands Province, Indonesia. The information system website profile created by the researcher this time is about how the public can get information on the cliff village quickly and precisely. One of the most common uses of websites is to display information that can be accessed from anywhere. The website is one of the supporters needed by an agency, especially in the cliff village in Karimun district. System information is a data system that is able to produce and convey information accurately and efficiently in an effort to achieve the desired goals. The goal is that the people of the cliff village can get information about the cliff village quickly and accurately. The method used by the researcher is the waterfall method and the data analysis technique is using secondary data. In the implementation of the web based information system design, the profile of the cliff village, karimun district the programming language used are CSS, PHP, HTML, Jquery, Javascript, the text editor uses sublime text the localhost server uses XAMPP, while the database is MySQL the result of this system is that it can provide information about the cliff village in the form of a website profile and can be used to handle the public service process.

Keywords: *Cliff Village, Website Profil, waterfall, PHP and Mysql*

PENDAHULUAN

Kelurahan merupakan suatu pemerintahan desa yang bertanggung jawab mengatur dan mengelola sumber daya pemerintahan tingkat desa dan berkomitmen untuk mengelola pengendalian penduduk sebagai bentuk pelayanan.

Kantor kelurahan adalah suatu instansi yang melakukan pengolahan data kependudukan dalam proses pembuatan kartu keluarga, pembuatan kartu tanda penduduk, dan pembuatan surat keterangan tidak mampu. Pendataan penduduk tersebut akan dilaporkan kepada instansi yang lebih tinggi yaitu kecamatan.

Informasi dapat dikatakan bernilai bila pemanfaatan dan pengelolaan menggunakan media sistem informasi yang dapat menunjang pekerjaan para pegawai dan *staff*. Masyarakat umum juga dapat mencari informasi menggunakan aplikasi yang berbasis *website*.

Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu landasan untuk menyebarluaskan informasi kepada masyarakat luas. Teknologi informasi juga dimanfaatkan oleh masyarakat pedesaan untuk mempromosikan potensi desa melalui *website* profil tersebut. Masing-masing desa memiliki beragam keunikan. Dengan adanya *website* profil tersebut,

informasi dapat disebarluaskan kepada masyarakat di luar desa. Namun, kendala yang dihadapi oleh desa kemampuan perangkat desa untuk mengembangkan *website* profil.

Informasi teknologi saat ini sangat diperlukan seperti mempercepat proses bisnis, mengurangi tingkat kesalahan, mengelola data sehingga akhirnya informasi tersebut dapat mendukung dalam pengambilan keputusan. Informasi, data teks, data gambar, data animasi, suara, video, atau gabungan dari semuanya dapat diartikan sebagai kumpulan halaman. Salah satu kegunaan *website* yang paling umum adalah untuk menampilkan informasi yang dapat diakses dari mana saja.

Dari permasalahan tersebut, *website* merupakan salah satu pendukung yang dibutuhkan oleh Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun. Sistem informasi tersebut diharapkan dapat memberikan informasi secara detail dan efisien untuk mewujudkan sasaran yang diinginkan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan beberapa penjelasan yang diuraikan dalam latar belakang, maka penulis mengidentifikasi masalah yang ada di Kelurahan Tebing Tanjung Balai Karimun, yaitu:

1. Kelurahan tebing tidak memiliki *website* yang berisikan tentang profil kelurahan, sejarah, visi dan misi, serta informasi terkait dengan pelayanan publik dalam pembuatan kartu tanda penduduk (KTP), kartu keluarga (KK), dan surat keterangan tidak mampu (SKTM).
2. Selama ini masyarakat kurang mendapatkan informasi tentang Kelurahan Tebing secara cepat dan tepat.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana agar Kelurahan Tebing memiliki sistem informasi berbasis *website* yang berisikan tentang profil kelurahan, sejarah, visi dan misi, serta informasi pelayanan publik dalam pembuatan kartu tanda penduduk (KTP), kartu keluarga (KK), dan surat keterangan tidak mampu (SKTM)?
2. Bagaimana agar masyarakat mendapatkan informasi Kelurahan Tebing secara cepat dan tepat?

Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Sistem hanya melayani masyarakat terkait dengan pelayanan publik yang ada di Kelurahan Tebing dalam pembuatan kartu tanda penduduk (KTP), kartu keluarga (KK), dan surat keterangan tidak mampu (SKTM).
2. Sistem informasi berbentuk *website* yang berisikan tentang profil kelurahan, sejarah, visi dan misi, serta pelayanan publik dalam pembuatan kartu

tanda penduduk (KTP), kartu keluarga (KK), dan surat keterangan tidak mampu (SKTM).

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Kelurahan Tebing memiliki sistem informasi berbasis *website* yang berisikan tentang profil kelurahan, sejarah, visi dan misi, serta informasi pelayanan publik dalam pembuatan kartu tanda penduduk (KTP), kartu keluarga (KK), dan surat keterangan tidak mampu (SKTM).
2. Masyarakat lebih mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi seputar Kelurahan Tebing.

LANDASAN TEORI

Konsep Dasar Sistem

a. Perancangan Sistem Informasi

Perancangan sistem informasi merupakan pengembangan dari sistem lama ke sistem baru dengan harapan sistem yang baru dapat menyelesaikan masalah.

b. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang terdiri dari berbagai tahapan yang membutuhkan proses dalam jangka waktu yang tidak singkat. Selain itu, tujuan desain adalah untuk memberikan hasil (objek) yang lebih baik. Suatu sistem dapat diartikan sebagai sekumpulan komponen atau variabel yang terorganisasi, berinteraksi, saling bergantung, dan terintegrasi. Ada beberapa jenis desain sistem informasi:

- Desain Antar Muka (*Interface*)
Secara fisik antar muka pengguna layar dirancang (formulir, situs web). Jenis-jenis nya adalah:
 - Menu pilihan
 - Mengisi formulir (entry)
 - Memberikan informasi
 - Bagian dialog, jika diperlukan
 - Bantuan pertolongan (help), jika dibutuhkan

Desain antarmuka berfokus pada tiga bidang: desain antarmuka antara modul perangkat lunak, desain antarmuka antara perangkat lunak dan entitas eksternal, dan desain antarmuka antara perangkat lunak dan pengguna perangkat lunak (manusia dan komputer).

- Perancangan Antarmuka Pengguna

Desain antarmuka pengguna mengacu pada studi tentang manusia, pengguna perangkat lunak yang dibuat. Selain pengguna, ini juga tentang masalah teknis yang berkaitan dengan perangkat lunak.

c. Sistem

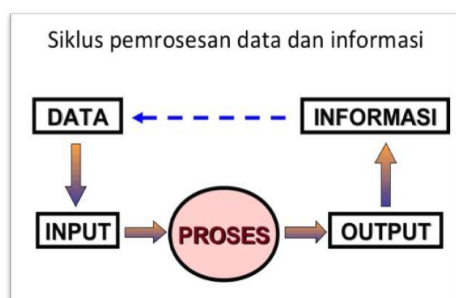
Ronney dan steinbart (2015), mendefinisikan dua atau lebih kegunaan yang saling berhubungan untuk mencapai sebuah tujuan. Kebanyakan sistem

terbagi menjadi subsistem yang lebih kecil yang di dukung oleh sistem yang lebih besar. Sistem adalah kumpulan elemen yang saling terkait yang bekerjasama untuk memproses *input* yang diarahkan pada sistem kemudian memproses sehingga dihasilkan *output* yang diinginkan. Sistem adalah elemennya koheran atau terintegrasi yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah jaringan langkah-langkah yang saling berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan atau mencapai tujuan tertentu.

d. Siklus Informasi

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (2011), teknologi informasi adalah teknologi untuk mengolah data. Pengolahan meliputi pengolahan, pengambilan, kompilasi, penyimpanan, dan manipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas tinggi, yaitu informasi yang relevan dan akurat (Maulidi, 2018).

Sistem informasi adalah tahapan pengumpulan data yang kemudian diolah menjadi pengumpulan data yang berguna. Menerima data sebagai *input*, diproses hingga model menghasilkan informasi kembali dan diulang-ulang membentuk suatu siklus informasi atau data *processing cycle*.



Gambar 1. Siklus Pemrosesan Data dan Informasi

Website Profil

Website profil adalah *website* yang memberikan gambaran singkat tentang perusahaan, sejarah berdirinya perusahaan, tujuan dan aspirasi masa depan, visi dan misi, produk yang ditawarkan, pelanggan yang pernah bekerjasama dan berbagai macam lainnya. Informasi situs yang berhubungan dengan perusahaan itu sendiri. *Website* profil merupakan suatu medium fungsi utamanya adalah sarana komunikasi atau menyampaikan informasi tertentu tentang perusahaan pada pihak-pihak yang membutuhkan.

a. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML atau *hypertext markup language* adalah bahasa *markup* yang digunakan untuk menyusun situs web. Akibatnya, HTML dapat dibandingkan dengan fondasi pertama dalam menyusun kerangka halaman *online* sebelum melihat tampilan dan nuansa desain dan fungsionalitas.

b. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman *open source scripting serverside*. PHP sebagai bahasa, *scripting*, mengeksekusi instruksi program saat proses sedang berjalan. Hasil instruksi berbeda tergantung pada data yang digunakan. PHP adalah bahasa pemrograman sisi *server*, dengan kata lain *script* PHP berjalan di *server*. *Server* yang biasa digunakan dengan PHP antara lain *Apache*, *Nginx* dan *litespeed*.

c. MYSQL

MySQL adalah sebuah DBMS (*database management system*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis situs web dengan perintah SQL (*structured query language*). MySQL dibagi menjadi dua lisensi, yang pertama adalah *free software* yang memungkinkan siapa saja untuk mengakses *database*. Yang kedua adalah *shareware*, di mana perangkat lunak berpemilik memiliki batasan saat menggunakannya.

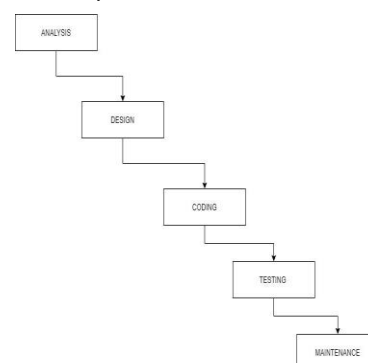
MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (*relational database management system*). Dengan kata lain, *database* relasional digunakan dalam proses pemrosesan data. Selain itu, berfungsi sebagai penghubung antara perangkat lunak dan *server database*.

Metode Waterfall

Metode waterfall juga dikenal sebagai metode air terjun, teknik ini sering disebut sebagai siklus hidup klasik. Siklus hidup ini dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna, kemudian merencanakan, memodelkan, membangun dan menyerahkan sistem kepada pelanggan atau pengguna (*delivery*) diakhiri dengan dukungan terhadap semua perangkat lunak yang dibuat (Pressman, 2012).

a. Tahapan Metode Waterfall

Tahapan *waterfall* digunakan sebagai metode perencanaan operasional. *Waterfall* adalah serangkaian proses perangkat lunak yang mengalir (seperti air terjun) melalui tahapan perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian. Berikut adalah tahapan metode *waterfall*:



Gambar 2. Tahapan Metode Waterfall

b. Kelebihan Metode Waterfall

Kelebihan dari metode ini adalah kemampuan untuk memilah dan mengontrol. Proses model pengembangan bertahap dari satu ke satu untuk meminimalkan kemungkinan kesalahan. Implementasi dimulai dengan sebuah konsep dari desain, implementasi, pengujian, instalasi, pemecahan masalah, operasi dan pemeliharaan.

c. Kekurangan Metode Waterfall

Kelemahan dari metode *waterfall* adalah jika terjadi kesalahan, anda tidak perlu banyak memperbaikinya. Hal ini karena begitu aplikasi ini memasuki fase pengujian, sulit untuk kembali dan mengubah sesuatu yang tidak didokumentasikan dengan baik di fase konseptual sebelumnya.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Adalah jenis penelitian yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses penelitian. Desain penelitian harus memberi peneliti dukungan dan struktur penelitian yang lebih baik. Metode yang digunakan disebut penelitian kepustakaan. Ini berarti mencari dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan penelitian yang ada untuk mengumpulkan data.

Akibatnya penelitian kualitatif dilakukan dalam desain penelitian yang bertujuan untuk menerangi fenomena secara *holistic* dan konsektual dengan kolektor bukan dimana temuan diperoleh dalam bentuk metode statistik atau perhitungan meningkat.

Metode Analisis Data

Metode analisis data adalah suatu metode untuk mengubah data menjadi informasi. Dalam proses penelitian perlu dilakukan analisis data agar data tersebut mudah dipahami dan dapat ditemukan solusi atas permasalahan yang sedang ditangani. Analisis kualitatif adalah metode analisis yang digunakan dalam penelitian, dan data yang diperoleh dari metode analisis kualitatif adalah teks atau narasi.

Kegiatan pengumpulan data pada hakikatnya adalah kegiatan yang menggunakan metode dan sarana yang efektifitas dan keandalannya telah diidentifikasi dan diverifikasi. Pengumpulan data secara sederhana didefinisikan sebagai proses atau kegiatan dimana seorang peneliti menemukan atau memahami berbagai fenomena, informasi atau kondisi di bidang penelitian, tergantung pada ruang lingkup penelitian. Dalam prakteknya data dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data didefinisikan sebagai proses kegiatan yang dilakukan seorang peneliti untuk menemukan atau mengumpulkan berbagai fenomena, informasi atau situasi dari suatu lokasi penelitian, tergantung pada ruang lingkup penelitian nya.

Metode untuk melaksanakan analisis kebutuhan perangkat lunak dapat digabungkan menjadi pendekatan yang dilaksanakan untuk melakukan aktivitas tersebut.

a. Arus Data Terarah

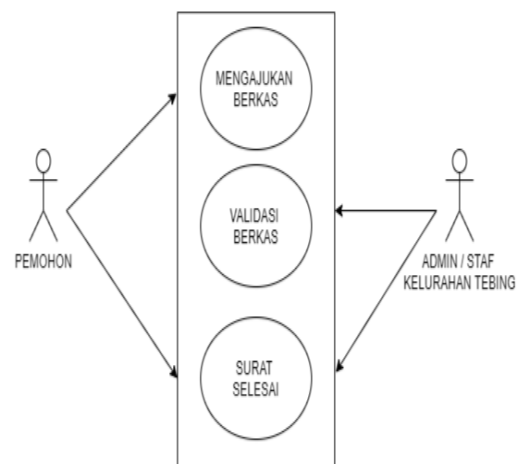
Perspektif analitis dari penggabungan ini berfokus pada aspek kegunaan dan operasional sistem, pengembangan perlu mengetahui fungsi dan proses yang dimiliki sistem. Pengembangan perlu mengetahui fungsi dan proses yang ada dalam sistem, apa yang dimasukkan, dimana data disimpan, siklus yang dilaksanakan pada data dan hasil siklusnya pengembang juga harus mengetahui status transisi, kondisi, dan tindakan sistem.

b. Berorientasi Struktur Data

Analisis menggunakan pendekatan ini berfokus pada struktur data. Struktur dapat direpresentasikan secara hirarki melalui konstruksi urutan, pemilihan, dan pengulangan.

c. Berorientasi Objek (*Object Oriented*)

Berbeda dengan pendekatan sebelumnya, pendekatan berorientasi objek melihat sistem yang dijalankan dengan sekumpulan objek yang sesuai dengan objek valid. Informasi dan proses milik objek digabungkan menjadi satu entitas.



Gambar 3. Use Case Sistem Berjalan

Metode Pengembangan Sistem

Ada beberapa langkah atau tahapan dalam proses pengembangan yang perlu dilalui dengan menggunakan metode *waterfall* yaitu:

1. Requirement Analisis

Untuk memahami perangkat lunak yang diterapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Sistem pengembang ini memerlukan komunikasi. Dalam kebanyakan kasus, informasi ini dapat diperoleh dengan wawancara, diskusi, atau *survei* jangka panjang. Informasi analitik untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna. Langkah pertama dalam metode *waterfall* adalah mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang digunakan. Informasi bisa berupa hasil wawancara, *survei*, studi *literatur*, *observasi*, bahkan debat. Dalam sebuah bisnis,

seorang analis data mengumpulkan informasi dari sejumlah besar pelanggan atau pengguna yang mencari produk untuk memenuhi kebutuhan mereka. Selain itu, anda dapat mengetahui setiap batasan dari perangkat lunak nantinya. Sebelum mengembangkan *software*, pengembang perlu tahu dan paham kebutuhan informasi *user* terhadap *software*. Proses pengumpulan informasi ini dapat dihasilkan dengan beberapa aspek antara lain, diskusi, observasi, penelitian dan wawancara. Informasi yang didapat akan diproses dan dianalisis untuk memberikan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang dihadapi.

2. Design

Langkah selanjutnya adalah membuat desain aplikasi. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang tampilan perangkat lunak yang kemudian di *review* oleh seorang pembuat kode. Untuk proses ini, fokusnya adalah pada pengembangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain antarmuka pengguna, dan analisis fungsional internal dan eksternal dari setiap algoritma procedural.

Desain tema dilakukan dengan tujuan menunjukkan gambaran besar mengenai yang perlu dilakukan. Fase ini juga membantu pengembang mempersiapkan kebutuhan perangkat keras untuk membuat arsitektur sistem perangkat lunak yang dibangun secara keseluruhan.

3. Coding

Pada langkah ini, sistem pertama kali *install* dalam program kecil yang disebut unit kemudian diintegrasikan ke langkah berikutnya. Setiap unit dibuat dan diuji fungsinya yang disebut sebagai pengujian unit. Implementasi program kode dengan menggunakan berbagai alat dan bahasa pemrograman yang sesuai dengan kebutuhan adalah tahapan *waterfall* yang berikutnya. Fokus fase implementasi ini lebih pada masalah teknis, dengan hasil desain perangkat lunak diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman oleh pengembang

4. Testing

Setelah diuji masing-masing *unit*, segala *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi terintegrasi ke dalam sistem. Setelah *integrasi*, setiap sistem diuji untuk memeriksa setiap kegagalan atau kesalahan. Fase implementasi dan pengujian unit adalah fase pemrograman. Pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul yang lebih kecil yang dirangkum dalam langkah-langkah berikut. Selama fase ini, fungsionalitas modul yang dibuat juga diperiksa untuk memastikan bahwa modul tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan. Semua unit atau modul yang dikembangkan dan diuji selama tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem

secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, inspeksi dan pengujian lebih lanjut dari seluruh sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kemungkinan kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Maintenance

Selama fase ini, fungsionalitas modul yang dibuat juga diperiksa untuk memastikan bahwa modul tersebut memenuhi kriteria yang diperlukan. Semua unit atau modul yang digunakan dan di uji selama tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, inspeksi dan pengujian lebih lanjut dari seluruh sistem dilakukan untuk mengidentifikasi kemungkinan kegagalan dan kesalahan sistem.

Hasil Dan Penelitian

Implementasi Sistem

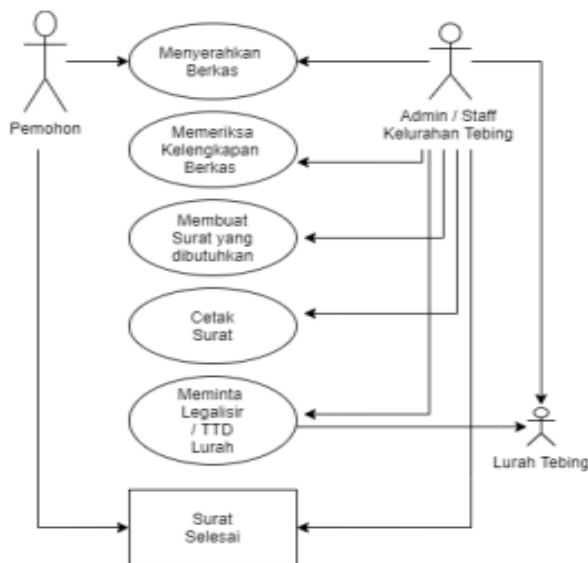
Tahap implementasi sistem merupakan tahap menggunakan sistem supaya siap dioperasikan. Kegiatan implementasi mengandung sumber daya fisik dan konseptual yang terintegrasi ke dalam sistem yang berfungsi.

Penulis mengusulkan pengembangan sistem dengan mempertimbangkan masalah yang ada pada sistem saat ini. Pengembangan sistem ini dibutuhkan bisa mengatasi permasalahan yang ada sistem informasi web profil Kelurahan Tebing. Sistem ini berisikan tentang informasi pelayanan publik yang ada di Kelurahan Tebing.

Kegiatan pemodelan sistem menggunakan diagram *use case* untuk memodelkan kebutuhan sistem, diikuti dengan implementasi, pengkodean dan pengujian antarmuka pengguna (Pratama, *et al*, 2019). Namun demikian, model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis dan dinamis. Perancangan sistem yang diusulkan dalam penelitian ini mencakup *use case* diagram, *activity* diagram, dan *sequence* diagram sebagai acuan dalam pembuatan sistem nantinya.

a. Use Case yang Diusulkan

Diagram *use case* menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem. *Use case* mempresentasikan interaksi antara *actor* dan sistem. *Use case* memiliki tugas khusus seperti *log on* ke sistem. *Use case* diagram sangat berguna ketika membangun kebutuhan sistem, mengkomunikasikan desain dengan pengguna dan merancang *test case* untuk fungsionalitas yang ada dalam sistem.



Gambar 4. Use Case Diagram yang Diusulkan

Implementasi Sistem

Proses implementasi sistem dilaksanakan dengan tujuan agar sistem yang dibentuk dapat diatasi masalah yang dijalankan selama penelitian. Dalam hal ini, sebelum memulai implementasi, *admin* terlebih dahulu harus menentukan kebutuhan program. Perangkat lunak dan perangkat keras yang dijelaskan sebelumnya adalah perangkat lunak dan perangkat keras yang dijelaskan. Tahap proses implementasi sistem adalah bagian dari pengembangan sistem informasi dan implementasi sistem adalah aktivitas memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual untuk membuat sistem yang berfungsi. Fase implementasi sistem adalah fase dimana sistem siap dioperasikan. Beberapa hal terjadi selama kegiatan. Tahap proses implementasi sistem adalah bagian dari pengembangan sistem informasi dan implementasi sistem adalah aktivitas memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual untuk membuat sistem yang berfungsi. Fase implementasi sistem adalah fase dimana sistem siap dioperasikan.

- Pengumpulan data, dimana sistem sudah beroperasi data dan informasi yang dihasilkan dari sistem yang ada harus dikumpulkan.
- Analisa sistem, jika fase pengumpulan data dilakukan dengan melibatkan pengguna sistem informasi fase analisis dan seterusnya dilakukan oleh pengembang sendiri.
- Perancangan sistem (*design*) untuk merancang alur kerja sistem (*workflow*) menggunakan diagram. Rancang *input* dan *ouput* aplikasi (*interface*) dan tentukan format setiap modul yang ada.
- Pemrograman atau *script* hanyalah salah satu fase dari siklus hidup pengembangan sistem

Hasil Implementasi Sistem

Hasil implementasi ini dilakukan dengan tujuan menjelaskan penggunaan aplikasi web profil kelurahan Tebing Kabupaten Karimun kepada masing-masing pengguna sesuai dengan fungsi-fungsi yang sesuai dengan fungsi-fungsi yang dimiliki. Berikut adalah hasil dari perancangan sistem informasi yang di implementasikan menjadi Sistem Informasi Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:

1. Tampilan Beranda

Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan beranda dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



Gambar 5. Tampilan Beranda

2. Tampilan Profil

Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan profil dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



Gambar 6. Tampilan Profil

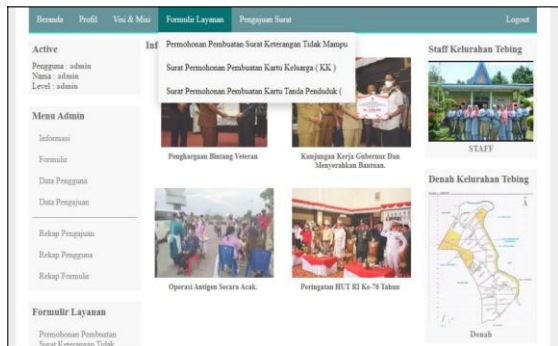
3. Tampilan Visi dan Misi

Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan visi dan misi dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



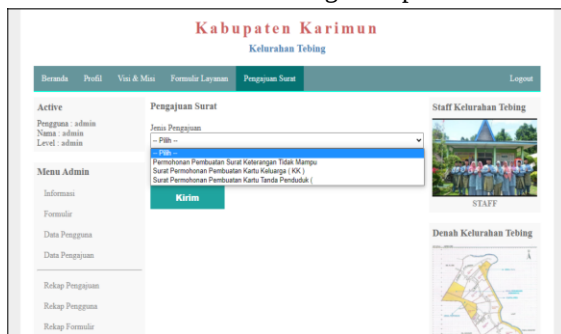
Gambar 7. Tampilan Visi dan Misi

4. Tampilan Formulir Layanan
Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan formulir layanan dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



Gambar 8. Tampilan Formulir Layanan

5. Tampilan Pengajuan Surat
Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan formulir layanan dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



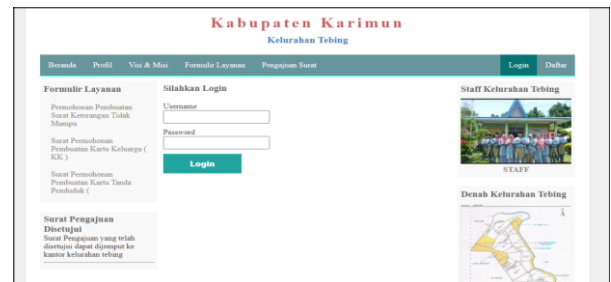
Gambar 9. Tampilan Pengajuan Surat

6. Tampilan Daftar
Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan daftar dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



Gambar 10. Tampilan Pengajuan Daftar

7. Tampilan Login
Berikut ini adalah hasil implementasi tampilan login dari Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun:



Gambar 11. Tampilan Login

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan deskripsi pengujian yang dilakukan untuk Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Profil Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun yaitu:

1. Pengembangan media berbasis *website* ini akan memudahkan para pengguna *website* baik *administrator* sebagai *web master* maupun pengguna umum, untuk mendapatkan informasi tentang Kelurahan Tebing Kabupaten Karimun.
2. *Website* yang dibuat dapat memberikan informasi tentang Kelurahan Tebing.
3. Aplikasi *website* berhasil menampilkan informasi seperti profil, visi dan misi, formulir pelayanan, pengajuan surat serta keterbukaan pihak kelurahan dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Awan. 2018. "Perancangan Situs Web Profil Pada PT. Daya Eika Samudra." *Jurnal Ilmiah Core It* 6(1).
- Billiah, Ersandi. 2019. "Pengertian Dan Tahap Metode SDLC Waterfall | by Ersandi Billah | Medium." *Medium.Com*.
- Irmayani, Deci. 2019 "REKAYASA PERANGKAT LUNAK." *JURNAL INFORMATIKA* 2(3).
- Kusnendi. 2014. "Konsep Dasar Sistem Informasi." *Konsep Dasar Sistem Informasi*.
- Maulidi, Achmad. 2018. "Pengertian Teknologi Informasi." *Web*.
- Pahruraji, Aji: (2019). 2019. "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Jasa Service." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9).
- Pratama, Yovi, Marrylinteri Istoningtyas, and Errissya Rasywir. 2019. "Sistem Pelaporan Kinerja Sales Dan Marketing Dengan Fitur Absensi Berbasis GIS Pada Platform Android." *Seminar Nasional Sains & Teknologi Informasi (SENSASI)*.
- Maria, S., & Muawanah, I. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Nilai Siswa Pada SD Negeri 164 Pekanbaru. *Jurnal Intra-Tech*. 2(2): 30

- Maulana, R., Firmansyah, Y. & Hairil (2019). Sistem Informasi Pelayanan Donatur Pada Komunitas 1000 Guru Kalimantan Barat Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Manajemen Komputer* 11(2):25
- Phitsa, M., firmansyah, R., & sutardi, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Panti Asuhan “E-Panti” Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*. 10 (1): 64.
- Raharjo. B (2016). *Modul Pemograman Web (Html, Php & Mysql)*. Bandung: Modula.
- Putra. 2020. “PENGERTIAN INFORMASI: Fungsi, Konsep Dasar & Jenis Jenis Informasi.” *Salamadian.Com*.
- Putra, Restu Pratama, and Denny Kurniadi. 2021. “SISTEM INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT KELURAHAN BERBASIS WEB DI KELURAHAN KOTO KOCIAK KUBU TAPAK RAJO.” *Journal of System and Computer Engineering (JSCE)* 1(2).
- Romney, Marshall B, and Paul John Steinbart. 2015. “Pengertian Sistem Menurut Marshall B Romney Dan Paul John Steinbart.” *Sistem Informasi Akuntansi*.
- Santoso, Halim Budi, Rosa Delima, and Argo Wibowo. 2019. “Pelatihan Pengembangan Web Profil Desa Bagi Aparatur Pemerintah Desa.” *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 10(1).
- Susilo, Muhammad. 2018. “RANCANG BANGUN WEBSITE TOKO ONLINE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL.” *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan)* 2(2).
- ZULKARNAEN, MUHAMMAD FAUZI, Lulu Luciana Putri, and Hasyim Asyari. 2019. “SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN KELURAHAN REMBIGE BERBASIS WEB.” *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi* 2(1): 57