

Perancangan Sistem Informasi Warga di Rw 01 Kelurahan Kebon Bawang Berbasis Web

Francis Matheos Sarimole¹, Untung Surapati², Eddy Purwandono³, Lutfi Karim⁴,
Randitia Ridad Diadi⁵, Achmad Syaeful⁶, Andri Putra Wibawa⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Prodi Sistem Informasi & Teknik Informatika, STIKOM CKI JAKARTA

Email : ¹matheosfrancis.s@gmail.com, ²kisuro2003@gmail.com

³eddypurwandana@gmail.com, ⁴karim.kr182@gmail.com, ⁵randitiaridad@gmail.com,

⁶achmadsyaeful.a@gmail.com, ⁷andriwibawa437gmail.com

Abstract

Rukun Warga 01 is an area located in Kebon Bawang Village, Tanjung Priok District, Central Jakarta. Where, currently RW 01 services are still carried out conventionally, starting from population data management, administration in the form of cover letters, disseminating information from RW to each RT. Data processing is currently done by recording in the bookkeeping archive. Dissemination of information to residents still relies on information boards or through person to person, and administrative letters such as cover letters have not implemented computerized methods or are still using manuals. Knowing this, the current system is considered to be still less effective if used continuously it can make it difficult to find data, errors often occur and the distribution of information is uneven. Therefore, a website-based information system was created. To support this, the authors collect information through observation, interviews, literature study. The system development methodology used is the SDLC (System Develop life Cycles) method using the Waterfall model. This website is made with PHP programming language and MySQL as database. The results of the research This information system makes a computerized system that makes it easier for RW administrators to collect citizen data and provide information that is accurate and fast, and evenly distributed.

Keywords: Rw; Waterfall; Website; MySQL; Php

Abstrak

Rukun Warga 01 merupakan sebuah wilayah yang terletak di Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Pusat. Dimana, saat ini pelayanan RW 01 masih dilakukan secara konvensional, dimulai dari pengelolaan data kependudukan, administrasi berupa surat pengantar, penyebaran informasi dari RW ke setiap RT. Pengolahan data yang saat ini dilakukan dengan cara pencatatan pada arsip pembukuan. Penyebaran informasi kepada warga masih mengandalkan papan informasi atau melalui orang ke orang, dan surat administrasi seperti surat pengantar belum menerapkan cara komputerisasi atau masih menggunakan manual. Mengetahui hal tersebut, sistem yang diterapkan saat ini dinilai masih kurang efektif jika digunakan terus menerus bisa menyulitkan dalam pencarian data, sering terjadi kesalahan dan distribusi informasi tidak merata, Maka dari itu dibuatlah sistem informasi berbasis website. Untuk mendukung hal tersebut, penulis mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, studi pustaka. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan menggunakan adalah metode SDLC (System Develop life Cycles) dengan menggunakan model Waterfall. Website ini dibuat dengan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Hasil dari penelitian Sistem informasi ini menjadikan sistem yang terkomputerisasi sehingga mempermudah pengurus RW dalam pendataan data warga dan memberikan informasi yang akurat dan cepat, serta merata.

Kata kunci: Rw; Waterfall; Website; MySQL; Php

1. PENDAHULUAN

Di zaman 4.0 ini perkembangan dunia informasi dari masa ke masa terus mengalami perkembangan dan peningkatan. Seiring berkembangnya kemajuan dunia pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat akan informasi lambat laun kian meningkat. Tentu hal ini didukung perkembangan teknologi setiap zaman mengalami perubahan, sehingga informasi yang dibutuhkan terkini dapat diakses secara cepat, tepat dan akurat. Teknologi akan bermanfaat bilamana bisa berwujud suatu alat atau wadah berupa sistem yang dapat mempermudah kita dalam memperoleh segala informasi yang dibutuhkan dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun[1].

Dalam lingkup Kecil Rukun Tetangga atau Rukun Warga (RT/RW) merupakan lembaga yang dibentuk sebagai hasil dari musyawarah masyarakat setempat guna menunjang kegiatan pemerintah dan kemasyarakatan yang ditetapkan oleh pemerintah desa atau kelurahan. Rukun Tetangga atau Rukun Warga mempunyai fungsi pengkoordinasi antar warga, jembatan aspirasi antara sesama masyarakat dengan pemerintah daerah serta penengah permasalahan yang terjadi di tengah – tengah masyarakat[2]. Adanya RT/RW yang bersentuhan langsung dengan masyarakat di wilayahnya masing-masing, tentu memegang peran penting dalam proses pembangunan desa yang berlangsung.

Hal ini dikarenakan banyak perihal yang berkaitan dengan program pembangunan, Rukun tetangga ataupun Rukun Warga punya peran pertama dalam mengkoordinir apa saja yang dibutuhkan oleh masyarakatnya sebelum nanti direalisasikan oleh desa atau pemerintah daerah Sehingga perlunya kesungguhan dan keseriusan dalam melaksanakan peranannya masing-masing. Tetapi perlu diingat bahwa tidak semua tugas dan peranan yang terjadi dapat dilaksanakan dengan maksimal, kadangkala ada batu kerikil yang terjadi di lapangan, yang mana setiap saat permasalahan yang terjadi terus berubah-ubah seiring berjalannya waktu [3].

Seperti yang dialami salah satu RW 01 di Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok Jakarta Utara. Saat ini rukun warga 01 dihadapi pelbagai permasalahan diantaranya masih kurang maksimalnya pemberitahuan segala informasi penting untuk masyarakat rukun warga 01, sehingga sering terjadinya keterlambatan informasi yang diterima dan bahkan masih ada yang belum mengetahui berita-berita *ter-update* yang ada di RW 01. Kemudian dalam hal administrasi surat menyurat seperti surat pengantar, surat domisili dll, masih mengalami kendala diantaranya warga sering mengalami kesulitan meminta surat atau tanda tangan kepada pihak yang berkait karena keterbatasan waktu Ketua RT/RW dikarenakan pihak yang terkait tidak sedang ada dirumah ataupun bisa juga sedang bekerja.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ibnu Rusdi, Mohamad Abi Mashabi, 2017) yang berjudul *Sistem Informasi Kependudukan di Rukun Tetangga 04/08 Kelurahan Utan Panjang Berbasis Web*[4]. Permasalahn yang timbul yaitu Pendataan Kependudukan Rukun Tetangga di kelurahan di Utan Panjang, saat ini gambaran sistem informasi pengolahan data penduduk yang



sedang berjalan di kelurahan utan panjang belum menggunakan alat bantu komputer dimana masih bersifat pembukuan atau manual yaitu data penduduk masih dicatat oleh buku induk yang disediakan oleh desa dan cara tersebut belum diakses secara komputerisasi. Dari masalah yang tadi dijelaskan. Dibuatnya sistem informasi pendataan penduduk yang dibutuhkan oleh para ketua rukun tetangga untuk menyimpan data-datanya terkomputerisasi sebagai alternatif bila data fisik rusak maupun hilang. Dengan kata lain sistem ini bisa mempermudah penggunaanya untuk menyimpan data secara berkala dan bisa mencadangkan data tersebut didalam database sistem yang telah dibuat. Dengan begitu pengguna tidak perlu khawatir akan data fisik yang bilamana lenyap begitu saja karena hal-hal tidak diinginkan terjadi.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Bandi Sasmito, Yudo Prasetyo, Nurhadi Bashit 2021) yang berjudul. *Pembuatan Web-Blog Multi Informasi Kegiatan Warga RW 013 Kelurahan Meteseh*[5]. Permasalahn yang ada yaitu Kebutuhan akan pelayanan informasi yang lancar dari pemerintahan yang lebih tinggi kepada masyarakat kadang tidak tersampaikan dengan pemberian surat, karena warga banyak sibuk bekerja. Dokumentasi kegiatan warga di RW013 juga belum ada wadah, penggunaan papan pengumuman dirasa sudah tidak relevan di zaman digital. Maka dari itu penulis melakukan Kegiatan ini bertujuan membuat Web-Blog multi informasi dengan menggunakan layanan penyedia pembuat website yaitu wordpress.com yang nantinya dapat diisi informasi dan dokumentasi tentang kegiatan kewargaan di RW013 Kelurahan Meteseh. Kegiatan ini bertujuan memberikan manfaat peningkatan kelancaran arus informasi dan dokumentasi kegiatan kewargaan RW 013 dengan menggunakan Web-Blog.

Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang ada, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang aplikasi sistem informasi warga berbasis web[6]. Oleh karena itu ini disusun dengan mengambil data pada Rukun Warga 01 keluharah Kebon Bawang Kecamatan Tanjung Priok, dengan harapan sistem informasi berbasis web yang akan dibuat nanti bisa bermanfaat bagi warga RW 01 sebagai sarana sebuah wadah untuk pusat segala informasi dan juga layanan RT/RW yang efektif dan efisien untuk masyarakat Rukun warga 01.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini diawali dengan serangkaian tahapan umum dalam penelitian yang terdiri dari dua tahapan, dimana tahapan pertama dilakukan dengan tahapan pengumpulan data dimana terdiri dari Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka. Lalu tahapan kedua dilakukan Pengembangan sistem perangkat lunak yang menggunakan adalah metode SDLC (*System Develop life Cycles*) dengan menggunakan model *Waterfall*.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Secara umum pengertian observasi merupakan suatu pengamatan dan penulisan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu tanda pada objek penelitian. Sedangkan Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa, *observasi* merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan[7]. Penulis melakukan observasi pada Rukun Warga 01 yang beralamat di Jl. Kebon Bawang VIII No. 1 Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok Jakarta Utara, untuk mengembangkan dan membuat sistem yang sudah ada saat ini, guna mendapatkan data secara langsung pada objek yang diteliti sebagai bahan untuk penulisan laporan.

b) Wawancara

Dalam pandangan Sugiyono, Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik[7]. Menurut Riyanto dalam bukunya berjudul Metodologi Penelitian Pendidikan, menjelaskan wawancara atau *interview* merupakan metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara penyelidik dengan subyek atau responden[8]. Sedangkan menurut Afifuddin wawancara adalah metode pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang yang menjadi informan atau responden[9]. Maka dapat diketahui bahwa metode wawancara hadir untuk memperoleh data dengan cara mengadakan percakapan langsung dan tanya jawab yang ada hubungannya dengan objek yang sedang diteliti, adapun yang penulis wawancarai sendiri yaitu Bapak Didi Fitriadi selaku Bapak Ketua Rukun Warga 01 Kelurahan Kebon Bawang Kecamatan Tanjung Priok, Jakarta Utara.

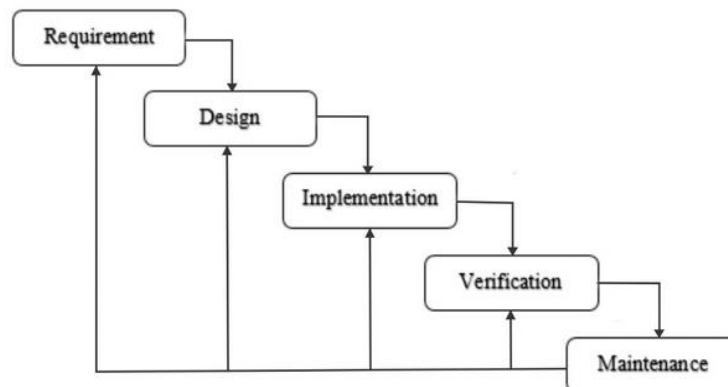
c) Studi Pustaka

Dokumen merupakan sebuah benda yang didalamnya mempunyai keterangan, yang dipilih untuk dihimpun, disusun, disediakan dan disebarkan. Biasanya dokumen bisa meliputi semua catatan tertulis, baik dicetak ataupun tidak. Menurut Arikunto adalah metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti majalah, dokumen, buku-buku, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya[10]. Menurut Riyanto metode dokumentasi berarti cara mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada Studi pustaka adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan masalah atau topik yang akan atau sedang diteliti[8]. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data tambahan baik dari buku maupun sumber yang lain seperti internet, media, artikel dan lainnya.

2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Teknologi hadir pada zaman ini memberi manfaat pada manusia dan telah mengalami perkembangan sangat pesat khususnya dalam bidang informatika. Dimana dengan perkembangan ini, banyak sekali perangkat lunak yang dikembangkan maupun diciptakan. Tentu dalam hal ini pengembangan perangkat lunak tersebut memiliki tahapan – tahapan dalam proses pembuatannya dimana saat ini sering kita ketahui dengan *System Development Life Cycle (SDLC)*, dimana diantaranya yaitu metode *waterfall* yang bisa mengubah proses pengembangan perangkat lunak tersebut menjadi lebih terstruktur dengan baik. Dalam pengembangan perangkat lunak ini, penulis menggunakan metode *waterfall*.

Metode ini sering disebut dengan siklus hidup klasik (*classic life cycle*) yang mana hal ini mendeskripsikan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna sampai dengan dukungan pada perangkat lunak yang dihasilkan[11]. Tahapan-tahapan metode *waterfall* bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Latar belakang penulis menggunakan model *waterfall* adalah pertama metode ini cocok dikembangkan dengan sistem yang terstruktur dan sekuensial. Kedua, siklus ini dijalankan secara berurutan, mulai tahap awal sampai dengan tahap akhir, setiap langkah yang telah selesai harus di *review* ulang. Terutama dalam hal analisis dan desain untuk memastikan bahwa tahapan tersebut berjalan dengan benar sesuai dengan semestinya[12]. Tahap-tahap dari model pengembangan *Waterfall* ini, yaitu:

a) Analisis

Pada tahap ini bisa dikenal dengan tahap *Requirement*, penulis melakukan beberapa aktifitas yaitu identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah dan analisa kebutuhan sistem yang dibutuhkan. Tujuan analisis kebutuhan yaitu merekap hal-hal apa saja yang diminta pengguna dan mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam mengembangkan perangkat lunak.

b) Desain

Tahap berikutnya adalah desain, tahapan ini mangacu pada desain untuk membuat perangkat lunak seperti arsitektur perangkat lunak, tampilan antar muka dan prosedur pengkodean. pada tahap ini penulis mulai melakukan pemodelan berdasarkan hasil analisis perancangan, menentukan bagaimana suatu sistem dapat menyelesaikan apa yang harus di selesaikan. Kemudian pada tahap ini di lakukan pembuatan model dari web. Maksud pembuatan model ini adalah untuk memperoleh pengertian yang lebih baik terhadap aliran data dan kontrol proses-proses fungsional, tingkah laku operasi dan informasi-informasi yang terkandung didalamnya. Salah satu pemodelan perangkat lunak yang digunakan dalam tahapan ini yaitu *Unified Modeling Language* (UML), dimana gambaran mengenai perangkat lunak yang akan dibuat. UML dibuat untuk mempermudah pengembang dalam menciptakan suatu perangkat lunak.

c) Implementasi

Tahap berikutnya dilakukan adalah pemrograman atau koding, tahap ini merupakan hasil transfer dari desain atau perancangan kedalam bahasa pemograman yang telah di tentukan lalu di uji coba jika lulus uji coba maka sistem akan dioperasikan. Dalam tahap implementasi dilakukan suatu evaluasi guna meminimalisir kesalahan dalam menjalankan kode yang telah disusun dan dibuat, apakah sudah sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan dan tidak ada kesalahan yang terjadi.

d) Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian masing masing fitur dan fungsi untuk mengetahui apakah dapat bekerja dengan semestinya. Pengujian dilakukan dengan menguji coba sistem yang dibuat secara mandiri. Penulis melakukan testing apakah fitu-fitur aplikasi sudah berjalan dengan semestinya atau tidak. Pengujian yang penulis lakukan dengan menggunakan metode pendekatan blackbox testing [13], uji coba *blackbox* digunakan untuk mendemonstrasikan fungsi software yang dioprasik atau pengertian lain *Black-box testing* digunakan untuk menguji sistem informasi apakah masukan yang diterima dan keluaran sudah beroperasi dengan benar. Pengujian kualitas sistem digunakan untuk memastikan apakah sistem yang dibuat sudah layak untuk digunakan[14].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan

a) Kebutuhan Sistem

Penulis memberikan sebuah solusi dengan membuat *website* pada pengurus Rw 01, untuk para warga yang hendak mencari informasi seputar warga RW 01 bisa diakses secara *online* melalui *website*. Sistem informasi berbasis web ini selain bisa mengakses informasi, sistem ini pun bisa melakukan atau mengajukan surat pengantar secara via *online* yaitu dengan membuka halaman *website* Rw 01 kemudian cari dan unduh surat pengantar berbentuk pdf di halaman home. Ketika berhasil diunduh silahkan warga

diprint surat tersebut lalu bisa mengisi form yang tersedia pada surat pengantar sesuai keperluan yang dibutuhkan. Setelah selesai, bawalah surat tersebut ke kantor Rw 01 untuk bisa di stampel dan di tanda tangani oleh ketua Rw dan Rt. Lalu Pengrus Rw bisa melakukan pendataan warga melalui sistem berbasis web ini, dengan begitu pengurus tidak perlu lagi melakukan pencatatan secara manual melalui buku besar.

b) Kebutuhan *Admin*

Sistem pendataan warga yang masih menggunakan sistem manual, dimana pengurus Rw selaku admin dalam mengelola data warga masih bertumpu pada catatan buku, diharapkan dengan adanya perancangan *website* ini pendataan dapat dilakukan secara *online* sehingga dapat mempermudah *admin* dalam melakukan pembaruan data warga. Selain itu pengrus Rw 01 tidak perlu menyebarkan informasi kepada warganya melalui melalui orang ke orang, pengurus bisa langsung menaruh informasi terbaru kedalam halaman *website* dengan begitu warga dapat menerima informasi secara akurat dan merata.

c) Kebutuhan Warga

Penyebaran informasi yang ada di Rw 01 masih menggunakan sistem manual yaitu dimana informasi disebarkan melalui orang ke orang dan informasi terkadang hanya di tempel di papan mading Rw 01, hadirnya sistem berbasis web ini agar warga dapat memperoleh informasi secara merata dan tidak perlu khawatir tertinggalnya akan informasi terbaru. lalu warga bisa mengajukan surat pengantar melalui *online* di *website* Rw 01, dengan adanya *website* ini, akan lebih maksimal efisien dalam mengurus hal surat administrasi.

d) Kebutuhan perangkat keras

Adapun rincian perangkat keras atau *hardware* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi berbasis web ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kebutuhan Hardware

Perangkat Keras	Kebutuhan Minimun	Kebutuhan Disarankan
<i>Processor</i>	Intel Celeron 1.2 Ghz	Intel Core i3, atau lebih
Memori Ram & Hardisk	4 Gb & 500 Gb	8 Gb dan 1 Tb
Kartu Grafis	256 Mb	500 Mb atau lebih
<i>Keyboard & Mouse</i>	Standar	Logitech

e) Kebutuhan perangkat lunak

Adapun rincian perangkat lunak yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kebutuhan Software

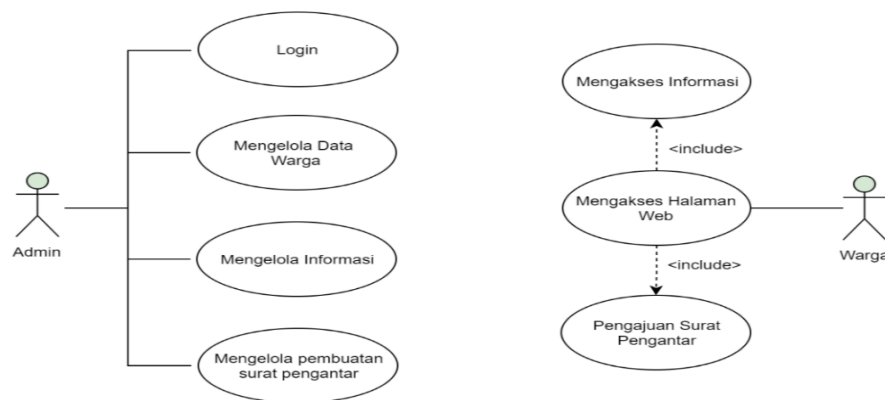
Perangkat Lunak	Keterangan
<i>Microsoft Windows 10</i>	Sebagai Sistem operasi
<i>Google Chrome</i>	Mengakses web
<i>Xampp</i>	Sebagai Web server

Perangkat Lunak	Keterangan
Mysql	Pembuatan Database
Visual Studio Code	Sebagai text editor aplikasi
Adobe Photoshop Cs6	Untuk mendesain

3.2. Perancangan Sistem

a) Use Case Diagram

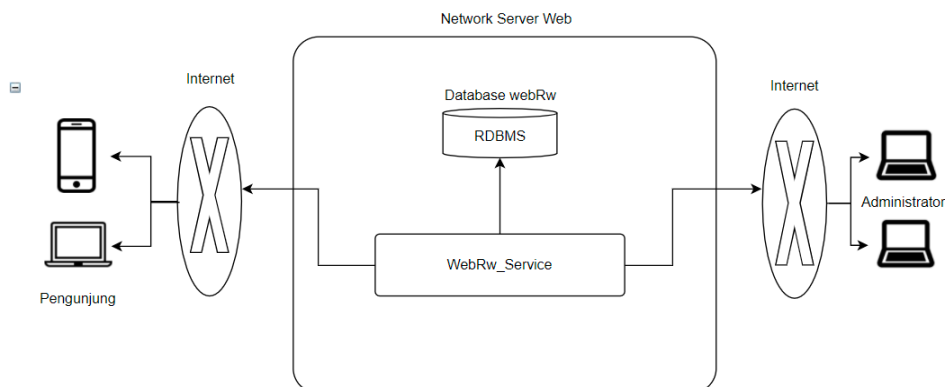
Pada *use case* diagram yang dibuat terdapat satu perancangan sistem yang mencakup suatu kegiatan, dua aktor atau pelaku yang terlibat berupa admin dan warga, dan tujuh *use case* yang dilakukan. Berikut adalah gambar *use case* pada sistem dibuat :



Gambar 2. Use case diagram

b) Arsitektur aplikasi

Rancangan sistem ini digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web yang dapat memberikan informasi seputar warga RW 01 dan pengurusan surat pengantar berbasis online, serta pendataan data warga RW 01. Secara garis besar sistem yang akan dibuat dapat digambarkan sebagai berikut:



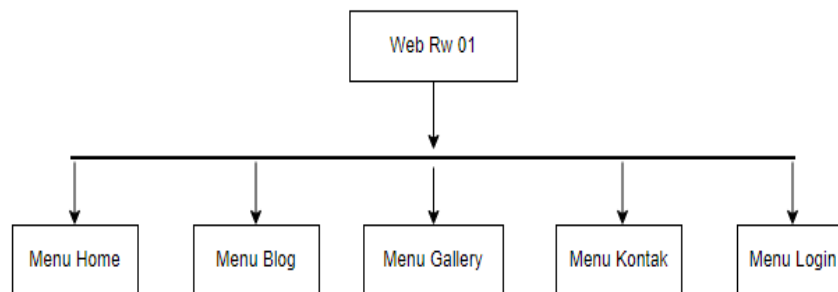
Gambar 3. Arsitektur aplikasi

Dapat dijelaskan sistem yang dibangun menampilkan informasi terkait RW 01 berupa berita atau artikel dan informasi kegiatan lalu pengunjung bisa mengunduh dokumen surat pengantar dimana ditujukan kepada pihak warga yang menggunakan perangkat mobile ataupun dekstop. Sistem ini juga menyediakan sarana bagi pihak administrator untuk *maintenance* blog berupa artikel, *maintenance* informasi kegiatan warga, dan *maintenance* data warga melalui dekstop. Perangkat mobile dan dekstop dalam aplikasi web ini berperan sebagai *client*. Digunakan untuk bertukar data antara handphone/pc dengan server digunakan koneksi internet.

Pada aplikasi handphone akan muncul menu-menu yang berkaitan dengan informasi RW 01. Ketika pengguna memilih salah satu menu dan request ke server, maka aplikasi web akan terkoneksi dengan server melalui koneksi internet. *Webservice* akan meneruskan request dari client untuk akses ke database server, kemudian diolah dan ditampilkan berdasarkan request client dan diteruskan oleh *webservice* untuk ditampilkan pada aplikasi yang ada pada handphone ataupun laptop client

c) Rancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi dibuat untuk memberi detail secara garis besar isi dari seluruh situs *web*. Struktur navigasi yang digunakan adalah struktur navigasi campuran (*composite*). Dengan struktur navigasi ini bisa memberi gambaran isi dari sebuah *website* secara menyeluruh.



Gambar 4. Struktur navigasi web

Dapat dilihat pada gambar diatas terdiri dari lima menu dimana menu tersebut memiliki isi atau konten halaman yang berbeda, berikut rangkuman fungsi dari menu yang ada bisa dilihat pada table berikut.

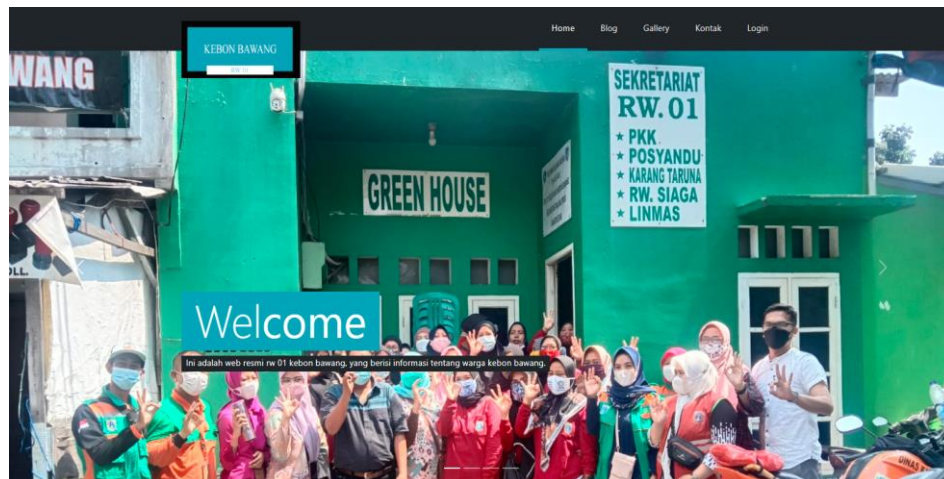
Tabel 3. Spesifikasi fungsi

No	Nama Module	Keterangan
1.	Menu Home	Berisi informasi Rukun Warga 01 berupa : visi & misi RW 01, kegiatan yang ada di RW 01, informasi persyaratan surat menyurut, jumlah total keseluruhan warga RW 01, profil pengurus RW 01.
2.	Menu Blog	Terdapat informasi artikel / berita seputar Rukun Warga 01, ataupun berita perihal warga DKI Jakarta
3.	Menu Gallery	Berisi dokumentasi berupa foto-foto kegiatan yang ada

No	Nama Module	Keterangan
4.	Menu Kontak	di Rukun Warga 01. Halaman tentang Sekertariat RW 01 dan digunakan warga atau pengunjung <i>website</i> untuk memberikan pertanyaan, saran atau masukan kepada pengurus RW 01.
5.	Menu Login	Berisi data warga Rw 01 (RT 01 – RT 05) yang hanya dapat diakses oleh admin / pengurus RW 01.

3.3. Implementasi Antar Muka

Implementasi Program adalah sebuah pengaplikasian dari sistem yang telah dirancang. Aplikasi diwujudkan dengan cara memindahkan hasil desain dan database ke dalam bentuk halaman *web*.



Gambar 5. Halaman utama web

Administrasi

Persyaratan yang dibutuhkan bagi warga yang ingin mengurus surat-menyurat.

SURAT KET DOMISILI

SURAT KARTU KUNING

SURAT KET TETAP MAMPU

SURAT KET KEMATIAN

SURAT PHOTOKOP PASPOR

KTP & KK KELUARGA

PEMBUATAN AKTE KELAHIRAN

PERIJAZAHAN MENYUKAI

SURAT KET AHLI WARIS

SPT PENGJAZAHAN PERKAWINAN

Unduh Surat Pengantar

Visi & Misi Rukun Warga 01

Gayuh Rukun dan Gotong Royong

VISI

Membentuk kesadaran warga RW 01 dan memelihara lingkungan yang aman.

Gambar 6. Tampilan Bagian Dokumen



RUKUN TETANGGA 00..... RW. 01
KELURAHAN KEBON BAWANG KECAMATAN TANJUNG PRIOK
KOTA ADMINISTRASI JAKARTA UTARA

Kepada Yth,
Bapak/Lurah Kebon Bawang
di Tempat

SURAT PENGANTAR
No. /KIB. / 20

Yang bertanda tangan dibawah ini, kami pengurus RT. RW.01 Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I.K/PR
Tempat, Tgl. Lahir :
Pekerjaan :
Agama :
Alamat : Di RT. RW.01 Kelurahan Kebon Bawang, Kecamatan Tanjung Priok-JAKUT

Nomor NIK :
Nomor KK :

Bermaksud untuk mengurus atau membuat surat :

☐ 1. KTP Baru / Perpanjangan	☐ 11. Keterangan Belum Menikah
☐ 2. Kartu Keluarga / KK	☐ 12. Peminatan Tawon, Ateak
☐ 3. Kelahiran	☐ 13. Ket Belum Punya Rumah
☐ 4. Kematian / Alih Waris	☐ 14. KIPKEM
☐ 5. Pindah Alamat	☐ 15. Ket Kelakuan Baik / SKCK
☐ 6. Ijin Komunitas / Hajatan	☐ 16. Wesel / Paket Berharga
☐ 7. Ket. Keluarga Kurang Mampu	☐ 17. Akta Tanah / SHPT / PIDH
☐ 8. Ijin Usaha / MDG	☐ 18. Ket Kehilangan Surat-Surat
☐ 9. Ket. Tempat Tinggal / Domisili	☐ 19.
☐ 10. Nikah / Talak / Cerai / Rujuk	☐ 20.

Keterangan :

Demikian surat yang berwenang maklum dan dapat memberikan bantuan seperlunya kepada yang bersangkutan.

Nomor :
Tanggal :

Mengetahui,
Pengurus Rukun Warga 01

Jakarta, 20
Pengurus Rukun Tetangga

Gambar 7. Surat pengantar

Home Blog Gallery Login

Login | Admin

admin

.....

LOGIN

Gambar 8. Halaman Login



RW-01 | KEBON BAWANG

Logout

DATA WARGA

Tambah Data

Export ke Excel

Show10entries

Search

No.	Nama	Jenis Kelamin	Umur	RT	Aksi
1	Arnold Robert	Laki - Laki	25 Tahun	RT 10	Detail Ubah Hapus
2	Iham Syaputra	Laki - Laki	22 Tahun	RT 03	Detail Ubah Hapus
3	Aprilia Fitrianti	Perempuan	29 Tahun	RT 02	Detail Ubah Hapus
4	Feri	Laki - Laki	36 Tahun	RT 05	Detail Ubah Hapus
5	Janila Rahmawati	Perempuan	11 Tahun	RT 01	Detail Ubah Hapus
6	Sarini	Perempuan	39 Tahun	RT 04	Detail Ubah Hapus
7	Sukarti	Perempuan	68 Tahun	RT 05	Detail Ubah Hapus
8	Anah Marwanah	Perempuan	50 Tahun	RT 03	Detail Ubah Hapus
9	Gita Perucha Binol	Perempuan	32 Tahun	RT 02	Detail Ubah Hapus
10	Musika Dewi Wiwiek	Perempuan	41 Tahun	RT 04	Detail Ubah Hapus

Showing 1 to 10 of 66 entries

Previous

1

2

3

4

5

6

7

Next

Gambar 9. Halaman data warga

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian terhadap program yang dibuat menggunakan blackbox testing yang fokus terhadap proses masukan dan keluaran program.

Tabel 4. Rancangan pengujian *login*

No	Aktivitas Pengujian	Detai Uji
1.	Login	Admin melakukan login

Tabel 5. Hasil pengujian *login*

No	Aktifitas Pengujian	Bentuk Ujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1.	Login	Tekan tombol <i>login</i> (jika benar)	Masuk halaman data warga	Berhasil
		Tekan tombol <i>login</i> (jika benar)	Tampil pesan "username & password salah"	Berhasil

Tabel 6. Hasil pengujian *login*

No	Aktivitas Pengujian	Detai Uji
1.	Tambah Data	Admin menambahkan data
2.	Detail	Admin melihat detai data
3.	Edit	Admin mengubah data
4.	Hapus	Admin menghapus data
5.	Export	Admin mengekspor data

Tabel 7. Hasil pengujian data warga

No	Aktifitas Pengujian	Bentuk Ujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1.	Tambah data	Klik tombol Tambah data	Masuk halaman data warga	Berhasil

No	Aktifitas Pengujian	Bentuk Ujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
		Klik Tambah data (jika <i>form</i> data belum diisi)	Tampil pesan "Please fill out this field"	Berhasil
2.	Detail	Klik tombol detail	Muncul halaman detail data warga	Berhasil
3.	Edit	Klik tombol <i>edit</i>	Tampil pesan "Ubah Data Berhasil"	Berhasil
4.	Hapus	Klik tombol hapus	Tampil pesan "Hapus Data Berhasil"	Berhasil
5.	Export	Klik tombol <i>export</i>	File <i>exel</i> data warga diunduh	Berhasil

4. SIMPULAN

Dengan adanya sistem berbasis web ini, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan bahwa website Rw 01 ini diharapkan bisa membantu warga dalam mengakses informasi secara akurat dan merata, mempermudah warga dalam mengurus surat pengantar melalui online serta membantu pengurus Rw dalam pendataan data warga dengan menggunakan web. Diterapkannya sistem informasi berbasis web ini sebagai salah satu transformasi dari sistem yang ada saat ini yaitu konvensional beralih ke sistem komputerisasi. Kemudian rekomendasi dari penulis adalah agar perancangan website ini bisa terus berkembang kearah yang lebih baik lagi, perlu adanya sistem yang dapat mencatat bagi warga yang telah melakukan pengurusan surat pengantar agar pengurus Rw bisa memperoleh arsip dari aktivitas tersebut. Serta diperlukan evaluasi secara berkala untuk mengikuti perkembangan yang ada saat ini dan penting untuk melakukan *backup* data yang ada dan *maintenance* sistem sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Y. Herman and D. Fitriati, "Sistem Informasi Administrasi Dan Kependudukan Studi Kasus: Rw 03 Kelurahan Johar Baru Jakarta Pusat," pp. 99-106, 2018.
- [2] D. Bernadisman, "Sistem Informasi Data Warga Berbasis Web (Studi Kasus: Rt 03/Rw 05 Pada Desa Cilangkap)," *J. Vis.*, vol. 7, no. 2, pp. 57-69, 2021.
- [3] C. Kesuma and M. D. Juniati, "Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Desa (SIKSA) Berbasis Web pada Desa Alangamba Kabupaten Cilacap," *J. Speed-Sentra Res. Eng. Educ.*, vol. 12, no. 1, pp. 1-7, 2020, [Online]. Available: speed.web.id.
- [4] I. Rusdi and Mohamad Abi Mashabi, "Sistem informasi kependudukan di rukun Tetangga 04/08 Kelurahan Utan Panjang Berbasis Web," vol. VOL.VI No., 2017.

-
- [5] B. Sasmito, Y. Prasetyo, and N. Bashit, "Pembuatan Web-Blog Multi Informasi Kegiatan Warga Rw013 Kelurahan Meteseh," *J. Pasopati Pengabd. Masy. dan Inov. Pengemb. Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 54–58, 2021.
- [6] P. Sistem Informasi Pendataan Pegawai, K. Setiawan, and M. A. Ineke Pakereang, "Perancangan Sistem Informasi Pendataan Pegawai pada Dinas Lingkungan Hidup Salatiga Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 2, pp. 641–650, 2021.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [8] Y. Riyanto, *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC, 2010.
- [9] Afifuddin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Pustaka Setia, 2009.
- [10] S. Arikunto, *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- [11] Pressman R S, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi, 2010.
- [12] F. Supandi, W. Desta P, Y. Ambar S, and M. Sudir, "Analisis Resiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Yang Menggunakan Metode Waterfall Dan Prototyping," *Pros. Semin. Nas. Din. Inform. 2018 (SENADI 2018)*, vol. 2, no. 1, pp. 83–86, 2019, [Online]. Available: <http://prosiding.senadi.upy.ac.id/index.php/senadi/article/view/86>.
- [13] Iskandaria, "Metode Pengujian Perangkat Lunak Yang Berfokus Pada Sisi Fungsionalitas," *Blackbox (Blackbox Testing)*, vol. XI, 2012.
- [14] A. Maulana, A. Kurniawan, W. Keumala, V. R. Sukma, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Equivalents Partitions (Studi Kasus: PT Arap Store)," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 1, p. 50, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i1.4307.