

SISTEM INFORMASI LAYANAN PUBLIK PEMERINTAH DESA PEMATANG SUKARAMAH

Nesya Febi Marantika¹, Dedi Irawan²

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Palembang
e-mail: ¹201410092@student.binadarma.ac.id, ²dedi.irawan@binadarma.ac.id

Abstrak

Desa Pematang Sukaramah merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Mesuji Makmur, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), Sumatera Selatan. Desa Pematang Sukaramah ini menghadapi tantangan dalam pelayanan publik yang masih manual yang berarti warga harus datang langsung ke kantor desa untuk mengurus dokumen, yang menyebabkan efisiensi rendah dan ketidakpuasan masyarakat. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan sistem pelayanan publik digital yang meningkatkan akses informasi, efisiensi administrasi, dan respons terhadap kebutuhan masyarakat. Penelitian ini menggunakan framework pengembangan web Laravel dan Bootstrap, dan metode pengembangan sistem Prototyping serta menggunakan Tools Figma. Metode Prototyping digunakan dalam tahap perencanaan dan pengembangan sistem untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna utama, yaitu masyarakat dan instansi pemerintah, terpenuhi dengan baik. Adapun 5 tahapan dari Metode Prototyping yaitu Analisis Kebutuhan Communications, Quick Design, Modeling of Quick Design, Construction of Prototype (Code/debug & Integration), Deployment, Delivery, & Customer Feedback.

Dengan memanfaatkan teknologi modern, sistem ini mampu menyediakan layanan informasi publik yang andal dan responsif, meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pemerintah. Dengan implementasi Sistem Layanan Informasi Publik, diharapkan pemerintah Desa Pematang Sukaramah dapat memberikan layanan informasi publik yang lebih efektif dan responsif kepada masyarakat.

Kata kunci : *Sistem Informasi Publik, Figma, Laravel, Bootstrap, Prototyping*

Abstract

Pematang Sukaramah Village, located in the Mesuji Makmur District of Ogan Komering Ilir (OKI) Regency, South Sumatra, faces challenges in public services that are still manual. This means that residents must visit the village office in person to handle documents, leading to low efficiency and dissatisfaction among the community. To address this issue, a digital public service system is needed to enhance information access, administrative efficiency, and responsiveness to community needs. This research employs the Laravel and Bootstrap web development frameworks, along with the Prototyping system development method and Figma tools. The Prototyping method is used in the planning and development stages to ensure that the primary users' needs, namely the community and government agencies, are well met. The five stages of the Prototyping Method include Requirements Analysis Communications, Quick Design, Modeling of Quick Design, Construction of Prototype (Code/debug & Integration), Deployment, Delivery, & Customer Feedback.

By leveraging modern technology, this system can provide reliable and responsive public information services, increasing government transparency and accountability. With the implementation of the Public Information Service System, it is expected that the Pematang Sukaramah Village government can deliver more effective and responsive public information services to the community.

Keywords : *Public Information Systems, Figma, Laravel, Bootstrap, Prototyping*

I. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, pemerintahan memiliki tantangan besar dalam menyediakan pelayanan publik yang efisien, transparan, dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Desa Pematang Sukaramah merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Mesuji Makmur, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), Sumatera Selatan. Sebagai sebuah wilayah yang berkembang, Desa Pematang Sukaramah memiliki kebutuhan akan informasi yang akurat, tepat waktu, dan mudah diakses oleh masyarakatnya. Dalam menghadapi tuntutan masyarakat akan aksesibilitas informasi dan pelayanan yang cepat, perlu adanya perancangan sistem informasi publik yang memadai.

Desa Pematang Sukaramah merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Mesuji Makmur, Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI), Sumatera Selatan. Sebagai sebuah wilayah yang berkembang, Desa Pematang Sukaramah memiliki kebutuhan akan informasi yang akurat, tepat waktu, dan mudah diakses oleh masyarakatnya. Informasi mengenai pelayanan publik, kegiatan pembangunan, program-program pemerintah, serta berbagai kegiatan sosial dan budaya menjadi hal yang sangat penting bagi kemajuan dan kesejahteraan masyarakat Desa Pematang Sukaramah.

Pemerintah Desa memiliki peran penting dalam memberikan pelayanan publik kepada masyarakat. Untuk menjalankan tugas tersebut, diperlukan sistem informasi yang efisien dan transparan. Landasan hukum yang mengatur sistem informasi pelayanan publik pemerintah Desa di Indonesia dapat ditemukan dalam Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik. Undang-Undang ini mengatur prinsip-prinsip pelayanan publik di Indonesia,

termasuk yang dilakukan oleh pemerintah desa. Dalam Pasal 4, disebutkan bahwa pelayanan publik harus memenuhi asas keterbukaan, partisipatif, dan akuntabel. Sistem informasi pelayanan publik desa harus dirancang untuk memenuhi asas-asas tersebut, dengan menyediakan akses informasi yang mudah dan terbuka bagi masyarakat [1].

Namun, dalam beberapa tahun terakhir, akses terhadap informasi publik di Desa Pematang Sukaramah masih terbatas. Terdapat kendala-kendala dalam penyampaian informasi secara efektif dan efisien kepada masyarakat, baik itu terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana maupun dalam hal pengelolaan dan penyebaran informasi.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan aksesibilitas informasi publik bagi masyarakat Desa Pematang Sukaramah. Salah satu solusi yang diusulkan adalah dengan merancang dan mengimplementasikan Sistem Layanan Informasi Publik Desa Pematang Sukaramah. Sistem ini diharapkan dapat menjadi sarana yang memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi secara cepat, akurat, dan transparan. Dengan adanya Sistem Layanan Informasi Publik ini, diharapkan masyarakat Desa Pematang Sukaramah dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembangunan, memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai kebijakan pemerintah, serta meningkatkan partisipasi dalam berbagai kegiatan sosial dan budaya yang ada di desa mereka. Sehingga, tercipta sinergi antara pemerintah desa, masyarakat, dan berbagai pihak terkait dalam menciptakan kondisi yang lebih baik dan berkelanjutan bagi Desa Pematang Sukaramah.

Melihat permasalahan yang ada pada Desa Pematang Sukaramah Penulis bermaksud membuat sebuah Sistem Informasi Pelayanan Publik. Adapun judul

yang penulis buat adalah “Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah”. Laporan ini akan membahas sistem informasi publik untuk Pemerintah Desa Pematang Sukaramah, mengidentifikasi kebutuhan sistem, merancang arsitektur sistem yang sesuai, serta merumuskan langkah-langkah implementasi yang efektif guna mencapai tujuan pelayanan publik yang optimal di tingkat Desa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Beberapa ahli mengemukakan pendapat mereka terkait apa itu sistem informasi. Sistem Informasi Menurut Erwan Arbie adalah sebuah sistem dalam organisasi yang mempertemukan keperluan pengelolaan transaksi harian, bantuan serta dukungan operasional. Sedangkan, McLeod berpendapat bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang mempunyai kemampuan dalam pengumpulan informasi dari berbagai sumber dan penggunaan beberapa media untuk menampilkan data [2].

Penggunaan sistem informasi sendiri juga dirancang untuk mengolah berbagai informasi yang dikelola oleh masing-masing perusahaan atau organisasi sehingga sumber daya yang dibutuhkan tidak terlalu besar dan waktu pemrosesan dapat dipersingkat. Selain itu, data yang dikelola dapat digunakan kapan saja, di mana saja, sehingga dapat mengurangi birokrasi yang ada [3].

2.2 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terdapat dalam sebuah domain atau sub domain yang berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Penyebaran informasi melalui website sangat cepat dan mencakup area yang luas serta tidak di batasi oleh jarak dan waktu. Oleh sebab itu, website

merupakan sarana penting untuk mendapatkan dan mengolah informasi. Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Jenis-jenis website terbagi menjadi 2 yaitu [4] :

1. Website dinamis, yaitu sebuah website yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah setiap saat. Contoh website dinamis adalah media berita daring.
2. Website statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah. Misalnya, profil organisasi dan sebagainya.

2.3 Pelayanan Publik

Pelayanan publik adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan oleh lembaga birokrasi publik untuk memenuhi kebutuhan dari warga Negara. Sementara itu merujuk pada UU 25 2009 tentang Pelayanan Publik 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. Selanjutnya menurut Kurniawan pelayanan publik ialah pemberian pelayanan keperluan orang lain atau masyarakat yang mempunyai kepentingan pada organisasi itu sesuai dengan aturan pokok dan tata cara yang telah ditetapkan. Perihal pelayanan publik ini, Gabler dan Osborne dengan konsep *reinventing government* telah merubah paradigma administrasi publik di mana beroperasinya organisasi publik harus mendasarkan diri pada profesionalisme layaknya organisasi bisnis dengan cara

mengubah orientasi birokrat ke pelayanan public. Efisiensi, efektivitas, murah, cepat, berkualitas dalam melayani publik dengan menempatkan kepuasan masyarakat sebagai stakeholder menjadi tujuan utama organisasi publik [5].

2.4 Figma

Figma adalah alat berbasis web untuk mengembangkan antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI dan UX). Ini dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna untuk situs web, aplikasi seluler, dan proyek lainnya. Figma adalah alat yang memungkinkan desainer untuk berkolaborasi satu sama lain dan membuat desain. Dengan desain yang memanfaatkan sistem cloud, Figma dimaksudkan agar lebih efektif dan konsisten. Figma memiliki beberapa Kelebihan dan Kekurangan yaitu [6] :

1. Kelebihan Figma
 - a. Bekerja bersamaan dan berkolaborasi secara realtime
 - b. File sharing yang mudah dan cepat
 - c. Aplikasi desain yang lengkap dan serba bisa
 - d. Berbasis cloud tanpa perlu instansi
 - e. Banyak plugin tambahan yang tersedia
 - f. Tersedia paket gratis
2. Kelemahannya Figma
 - a. Tidak bisa dijalankan tanpa koneksi internet
 - b. Membutuhkan kapasitas RAM yang lumayan dan graphic card yang mumpuni.

2.5 Framework

Framework adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis desktop atau aplikasi berbasis website. Dengan menggunakan framework Anda akan lebih mudah untuk membuat aplikasi atau website. Framework adalah fitur yang juga kerap digunakan untuk membantu developer mengembangkan aplikasi atau website lebih cepat serta tersusun dan terstruktur.

Framework memiliki fungsi utama untuk mempermudah para developer

mengembangkan aplikasi dan website terkait struktur MVC (Model View Controller) yang digunakan [7].

2.6 Laravel

Laravel adalah kerangka kerja yang dibangun dengan basis bahasa pemrograman PHP. Laravel memiliki komunitas dan pengguna yang terus berkembang hingga sekarang, Laravel sendiri tidak terlepas dari konsep MVC (Model, View, Controller) dimana merupakan sebuah konsep modern yang memisahkan bagian tampilan (front-end) dan juga bagian pengelolaan data atau biasa disebut controller (back-end). Ada pula beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Laravel diantaranya yaitu, Laravel memiliki fitur untuk mengatur rute atau disebut dengan routing, fitur ini akan mengatur rute request yang ditentukan berdasarkan kebutuhannya. Selanjutnya Laravel juga memiliki query builder dan ORM yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan operasi database dan mendukung berbagai database [8].

2.7 PHP

Menurut tim EMS, PHP adalah bahasa pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data. Semua syntax yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja. Kemudian merupakan bahasa berbentuk script yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya akan dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan browser. PHP dikenal sebagai sebuah bahasa scripting, yang menyatu dengan tag-tag HTML, dieksekusi di server, dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti halnya Active Server Pages(ASP)

atau Java Server Pages (JSP). PHP merupakan sebuah software Open Source [9].

2.8 Bootstrap

Bootstrap adalah framework HTML, CSS, dan JavaScript yang berfungsi untuk mendesain website responsive dengan cepat dan mudah. Framework open source ini diciptakan pada tahun 2011 oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. Framework ini tersusun dari kumpulan file CSS dan JavaScript berbentuk class yang tinggal pakai. Class yang disediakan Bootstrap cukup lengkap, Mulai dari class untuk layout halaman, class menu navigasi, class animasi, dan masih banyak lainnya. Menariknya lagi, Bootstrap bersifat responsive berkat grid system yang digunakan. Sistem grid pada bootstrap menggunakan rangkaian *containers*, baris, dan kolom untuk menyesuaikan bentuk layout dan konten website [10].

2.9 CSS

CSS adalah singkatan dari *cascading style sheets*, yaitu bahasa yang digunakan untuk menentukan tampilan dan format halaman website. Dengan CSS, bisa mengatur jenis font, warna tulisan, dan latar belakang halaman. CSS digunakan bersama dengan bahasa markup, seperti HTML dan XML untuk membangun sebuah website yang menarik dan memiliki fungsi yang berjalan baik. CSS juga berguna untuk mengatasi keterbatasan HTML dalam mengatur format halaman website. Secara umum, CSS berfungsi untuk mengatur tampilan halaman website berbasis HTML atau bahasa markup lainnya [11].

2.10 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah yang dapat menjadi acuan dalam penelitian ini.

Penelitian-penelitian terdahulu tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Sungai Benuh Kecamatan Sadu

Sistem Pemerintahan Desa Sungai Benuh saat ini masih bersifat konvensional untuk administrasi internal maupun pelayanan publik. Pada bagian internal, permasalahan yang dialami yaitu beberapa kasus sering tertundanya penerbitan surat-surat karena adanya proses validasi, arsip data dan dokumen rawan hilang, kegiatan tidak terdokumentasi dan sering terjadi keterlambatan dalam pemberian laporan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi desa untuk membantu pemerintah Desa Sungai Benuh dan masyarakat yang sesuai dengan kebutuhan. Output atau hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi berbasis web untuk Desa Sungai Benuh dari segi administrasi internal yang terdiri dari pengelolaan profil desa, data kependudukan, surat, inventaris, kegiatan, pemberian persetujuan, pengelolaan data kepegawaian dan pengelolaan laporan keuangan. Sedangkan pelayanan publik terdiri dari menu informasi, pengajuan pembuatan data kependudukan, surat menyurat dan status progress [12].

2. Sistem informasi pelayanan pengaduan masyarakat berbasis android pada diskominfo Kota Semarang

Sistem informasi pelayanan pengaduan masyarakat berbasis android pada diskominfo Kota Semarang pengaduan masyarakat penting bagi pemerintah untuk melihat seberapa besar keberhasilan dalam melaksanakan kegiatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengelolaan pengaduan masyarakat di Kota Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian pendekatan kualitatif. Hal yang diharapkan dari hasil

penelitian ini adalah sistem pengaduan masyarakat berbasis android ini menjadi solusi untuk menghubungkan keluhan dan aspirasi masyarakat dengan instansi terkait, sehingga permasalahan yang diutarakan dapat disampaikan dan penanganan yang cepat dan tepat [13].

3. Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Website

Dalam pengelolaannya koperasi Hikmah masih menggunakan sistem konvensional, yang mana data-data koperasi dicatat dalam buku besar. Sehingga penggunaan sistem konvensional ini masih terdapat beberapa kendala seperti resiko kerusakan dan kehilangan data, kesulitan dalam pencarian data, memerlukan waktu yang cukup lama untuk melayani anggota yang banyak sehingga mengakibatkan tidak efektifnya proses pengajuan simpanan dan pengajuan pinjaman. Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk menghasilkan sistem yang lebih efektif serta efisien yang dapat dimplementasikan di koperasi Hikmah. Dengan adanya sistem informasi yang dapat diakses secara online, maka dapat mempercepat proses sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu menggunakan metode Prototyping. Dengan metode Prototyping dapat memudahkan pengguna dalam memahami sistem yang akan dibangun nantinya. Hasil dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi simpan pinjam koperasi berbasis website [14].

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Perancangan Sistem

Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini yaitu Metode Prototype. Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas

pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang [15]. Berikut Tahapan Metode Prototyping yang akan digunakan Pada Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 1. Metode Prototype

Metode ini dimulai dari tahap **Communication** yaitu komunikasi antara tim perancang Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah dengan pihak Perangkat Desa, kemudian **Quick plan** yaitu Membuat gambaran singkat tentang sistem yang akan dibangun berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal, Kemudian **Modelling Quick Design** yaitu Membuat rancangan cepat mengenai sistem yang akan dibangun yang direncanakan dengan cepat dan melakukan proses desain atau perencanaan interface, kemudian **Contruction of Prototype (Code/debug & Integration)** Yaitu penyerahan prototype kepada pihak Klien untuk dievaluasi, kemudian digunakan untuk persyaratan Proses development atau proses coding dengan membangun suatu program dari tahapan sebelumnya, Kemudian tahap terakhir **Deployment Delivery & Feedback** yaitu Mengkomunikasikan prototype (Code/debug & Integration) yang sudah jadi kepada Klien untuk dimintai timbal balik. Pihak Klien dapat merevisi prototype apabila belum memenuhi kebutuhan user dan proses Prototype kembali ke siklus semula saat melakukan revisi, atau

menyetujui prototype apabila telah memenuhi kebutuhan user, dan web dapat digunakan.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada tugas akhir sebagai berikut [13] :

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi sumber informasi yaitu Kantor Desa Pematang Sukaramah.

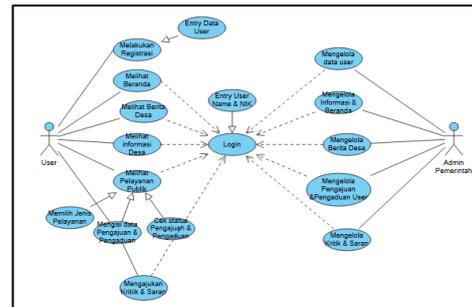
2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan secara langsung dengan narasumber yaitu Bapak Sunandi Selaku kepala Desa Pematang Sukaramah dan Bapak Mansur Selaku Sekretaris Desa Pematang Suka Ramah. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan memperoleh informasi tentang Kebutuhan apa saja yang diperlukan pada sistem yang akan dibangun.

3.3 Perancangan Sistem Berbasis Objek

Perancangan sistem Berbasis objek yang digunakan pada penelitian ini yaitu salah satu bagian dari UML (Unified Modeling Language). UML adalah suatu bahasa visual yang berfungsi untuk memvisualisasi, menspesifikasi, mengkontruksi dan mendokumentasikan software. UML (Unified Modeling Language) merupakan metodologi OOP dan menjadi salah satu alat yang digunakan untuk membantu pengembangan sistem [13].

1. Usecase Diagram



Gambar 2. Usecase Diagram

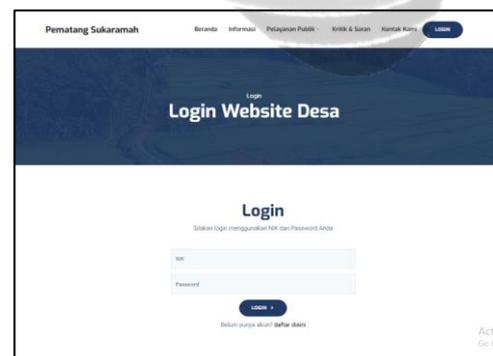
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Program

Hasil output dari Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah di sini menggunakan sistem berbasis website. Yang di harapkan sistem informasi ini bisa di akses oleh Seluruh warga Pematang Sukaramah dan yang telah di beri akses. Berikut ini adalah penampilan dari Website Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah.

1. Menu Login

Pada Menu Login ini, User wajib memasukan NIK dan Password. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Login pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :

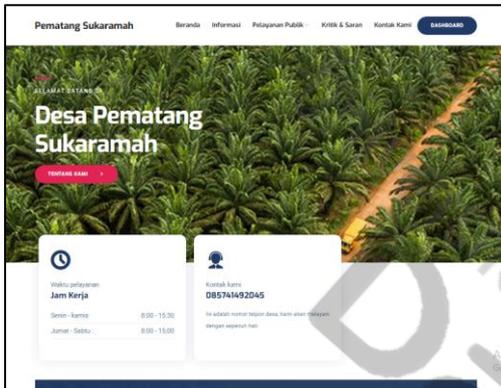


Gambar 3. Tampilan Akhir Menu Login

2. Tampilan Beranda

Menu Beranda Ini merupakan tampilan awal pada saat membuka website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah. Pada Menu Beranda ini Mencakup Informasi mengenai Jam

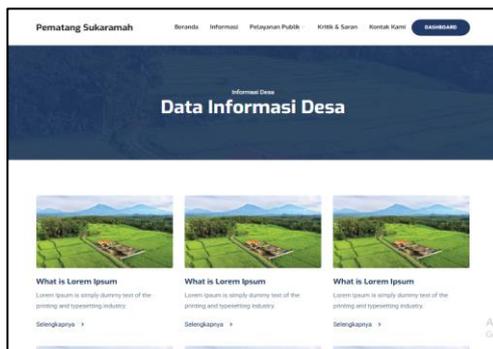
operasional kantor desa Pematang Sukaramah,serta kontak yang dapat dihubungi. Kemudian Menu beranda ini juga berisi Foto serta sambutan dari kepala desa pematang sukaramah dan informasi berita desa. Berikut Desain tampilan Dari Beranda website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 4. Tampilan Akhir Menu Beranda

3. Tampilan Informasi

Pada Menu Informasi ini,User dapat melihat segala Informasi Desa Pematang Sukaramah. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Informasi pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 5. Tampilan Akhir Menu Informasi

4. Tampilan Pelayanan Publik Surat Keterangan Usaha

Pada Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Usaha ini, Bagian NIK, Nama Lengkap, Password, Nomor Telpon, Alamat, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Pekerjaan, serta Agama sudah terisi otomatis diambil dari Data saat Registrasi. User hanya perlu mengisi Form Fotocopy KK, Fotocopy KTP, Nama Usaha, dan Keterangan (Opsional). Ketika

form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengajuan Surat Keterangan Usaha yang kemudian nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik pengajuan Surat Keterangan Usaha pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 6. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Usaha

5. Tampilan Pelayanan Publik Surat Kehilangan

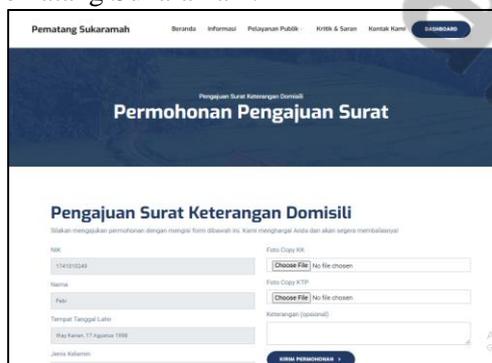
Pada Menu Pelayanan Publik Surat Kehilangan ini, Bagian NIK, Nama Lengkap, Password, Nomor Telpon, Alamat, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Pekerjaan, serta Agama sudah terisi otomatis diambil dari Data saat Registrasi. User hanya perlu mengisi Form Fotocopy KK, Fotocopy KTP, Barang yang hilang ,dan Keterangan (Opsional). Ketika form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengajuan Surat Kehilangan yang kemudian nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik pengajuan Surat Kehilangan pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 7. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Surat Kehilangan

6. Tampilan Pelayanan Publik Surat Keterangan Domisili

Pada Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Domisili ini, Bagian NIK, Nama Lengkap, Password, Nomor Telpn, Alamat, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Pekerjaan, serta Agama sudah terisi otomatis diambil dari Data saat Registrasi. User hanya perlu mengisi Form Fotocopy KK, Fotocopy KTP, dan Keterangan (Opsional). Ketika form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengajuan Surat Keterangan Domisili yang kemudian nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik pengajuan Surat Keterangan Domisili pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 8. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Domisili

7. Tampilan Pelayanan Publik Surat Keterangan Nikah

Pada Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Nikah ini, Bagian NIK, Nama Lengkap, Password, Nomor Telpn, Alamat, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Pekerjaan, serta Agama sudah terisi otomatis diambil dari Data saat Registrasi. User hanya perlu mengisi Form Fotocopy KK, Fotocopy KTP, Nama, Tempat tanggal lahir, pekerjaan dan alamat Mempelai pria serta Nama, Tempat tanggal lahir, pekerjaan dan alamat Mempelai Wanita. Ketika form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengajuan Surat Keterangan Nikah yang kemudian nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik pengajuan Surat

Keterangan Nikah pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 9. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Nikah

8. Tampilan Pelayanan Surat Keterangan Tidak Mampu

Pada Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Tidak Mampu ini, Bagian NIK, Nama Lengkap, Password, Nomor Telpn, Alamat, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Pekerjaan, serta Agama sudah terisi otomatis diambil dari Data saat Registrasi. User hanya perlu mengisi Form Fotocopy KK, Fotocopy KTP, Nama, tempat tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Pekerjaan, alamat Pemohon Dispensasi serta Keterangan (Opsional). Ketika form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengajuan Surat Keterangan Tidak Mampu yang kemudian nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik pengajuan Surat Keterangan Tidak mampu pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 10. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Surat Keterangan Tidak Mampu

9. Tampilan Pelayanan Publik Pengaduan

Pada Menu Pelayanan Publik Pengaduan ini, User dapat Mengisi Form Pengaduan yang telah disediakan. Pada Form Nama dan NIK Sudah terisi otomatis User Tinggal Mengisi Form Judul Pengaduan, Pilih Kategori Pengaduan serta menjelaskan secara singkat mengenai pengaduan yang ingin diajukan. Ketika form sudah terisi semua maka user dapat langsung mengirimkan pengaduan yang kemudian pengaduan itu nantinya akan ditindak lanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Pelayanan Publik Pengaduan pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :

Gambar 12. Tampilan Akhir Menu Pelayanan Publik Pengaduan

10. Tampilan Kritik dan Saran

Pada Menu Kritik & Saran ini, Bagian Form Nama dan Nik sudah Otomatis terisi dan User hanya tinggal mengisi Form Kritik dan saran yang telah dibuat, jika sudah maka user dapat langsung mengirimkan kritik dan saran, yang nantinya akan ditindaklanjuti oleh admin. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Dashboard Kritik dan saran pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :

Gambar 13. Tampilan Akhir Menu Kritik dan saran

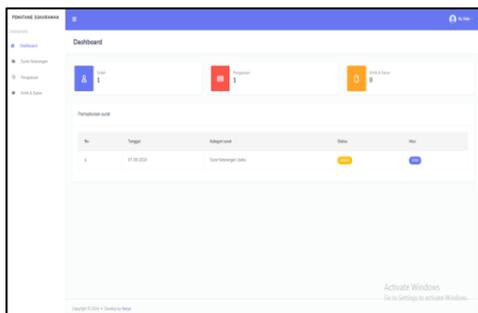
11. Tampilan Kontak Kami

Pada Menu Kontak kami ini, User dapat melihat informasi mengenai Nomor kontak, Email, serta Alamat dari kantor Desa Pematang Sukaramah. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Kontak Kami pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :

Gambar 14. Tampilan Akhir Menu Kontak kami

12. Tampilan Dashboard User

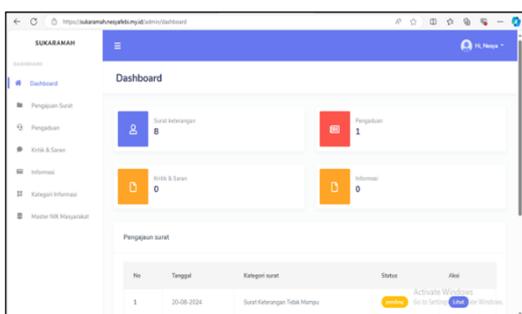
Pada Menu Dashboard ini, User dapat melihat Status Pengajuan surat Menyurat, Status Pengaduan dan juga Status Kritik & saran yang telah diajukan. Pada halaman ini User dapat mengunduh Surat Menyurat yang diajukan jika Admin Telah Memberikan Tanggapan. Berikut Ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Kontak Kami pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 15. Tampilan Akhir Menu Dashboard User

13. Tampilan Dashboard Admin

Pada Menu Dashboard ini, Admin dapat melihat Status Pengajuan surat Menyurat, Status Pengaduan dan juga Status Kritik & saran yang diajukan oleh User kemudian memberikan tanggapan atas permintaan dari User. Selain itu pada menu dashboard ini juga admin bisa mengedit bagian menu Informasi. Berikut ini merupakan Desain Tampilan dari Menu Kontak Kami pada Website Sistem Informasi Publik Layanan Pemerintah Desa Pematang Sukaramah :



Gambar 16. Tampilan Akhir Menu Dashboard admin

V. KESIMPULAN

Pada pembuatan laporan tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah” dapat dipaparkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah. Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dijelaskan, penulis telah melakukan

analisis dan perancangan sistem yang efektif untuk meningkatkan aksesibilitas informasi publik dan kualitas layanan bagi masyarakat Desa Pematang Sukaramah.

2. Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat Desa Pematang Sukaramah, termasuk akses informasi desa, layanan administratif, pengaduan, dan kritik & saran.
3. Penelitian ini telah meningkatkan responsibilitas pemerintah terhadap kebutuhan dan pertanyaan masyarakat, serta meningkatkan transparansi pemerintah dengan menyediakan akses yang lebih mudah dan terbuka terhadap informasi.

VI. SARAN

Pada pembuatan laporan tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Layanan Publik Pemerintah Desa Pematang Sukaramah” dapat dipaparkan beberapa Saran sebagai berikut :

1. Implementasi sistem informasi layanan publik berbasis web harus segera dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Sistem ini harus mencakup berbagai layanan seperti informasi desa, layanan administratif, layanan pengaduan, serta kritik dan saran.
2. Pihak pemerintah desa perlu memberikan pendidikan dan pelatihan kepada masyarakat dan staf desa tentang cara penggunaan sistem informasi yang baru. Ini akan memastikan bahwa semua pihak dapat memanfaatkan sistem dengan maksimal.
3. Pemerintah desa perlu meningkatkan sarana dan prasarana teknologi informasi untuk mendukung implementasi sistem ini. Hal ini mencakup penyediaan konektivitas internet yang memadai.
4. Setelah sistem diimplementasikan, perlu dilakukan evaluasi secara berkala untuk memastikan bahwa

sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Pemeliharaan sistem juga harus dilakukan untuk mengatasi masalah teknis yang mungkin muncul.

VII. DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. B. RI, "UU No.25 Tahun 2009," 18 Juli 2009. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/38748/uu-no-25-tahun-2009>.
- [2] R. J. Hosting, "jagoanhosting.com," 02 February 2022. [Online]. Available: <https://www.jagoanhosting.com/blog/sistem-informasi-adalah/>.
- [3] Ridwanti, Adella Eka ;, "dianisa.com," 20 February 2024. [Online]. Available: <https://dianisa.com/pengertian-sistem-informasi/>.
- [4] I. Susilowati, B. and I. Umami, "JTeksis," *Perancangan Sistem Informasi Surat Menyurat Pada Sekolah Dasar Dikampungbaru Berbasis Website*, vol. 4, pp. 456-457, 2022.
- [5] G. Thabroni, "Pelayanan Publik: Pengertian, Jenis, Prinsip, Dimensi, Indikator, dsb," *serupa.id*, 29 September 2022. [Online]. Available: <https://serupa.id/pelayanan-publik-pengertian-jenis-prinsip-dimensi-indikator-dsb/>. [Accessed 27 July 2024].
- [6] S. M. Saefudin and S. A. Perdana, "DIGITAL SYSTEM UI/UX DESIGN MANAGEMENT," *JISICOM*, p. 77, 2023.
- [7] D. Kurniawan, "Niagahoster," 13 Mei 2020. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-framework/>.
- [8] F. A. Fauzi and F. Darmawan, "Pembangunan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Laravel," *Pasinformatik*, p. 2, 2023.
- [9] R. Hermiati, A. and I. Kanedi, "PEMBUATAN E-COMMERCE PADA RAJA KOMPUTER MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL," *Jurnal Media Infotama*, p. 55, 2021.
- [10] M. M. H. "niagahoster," 16 Agustus 2021. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/bootstrap-adalah/>.
- [11] A. Nayoan, "niagahoster," 10 Juni 2022. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/>.
- [12] N. A. Sutriani and K. Siahaan, "Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Sungai Benuh Kecamatan Sadu," *Jurnal Online Manajemen Sistem Informasi*, p. 558, 2021.
- [13] A. A. Devi Erlinda, "USM," 03 Oktober 2023. [Online]. Available: <https://eskripsi.usm.ac.id/detail-G11A-604.html>.
- [14] A. Syukron, S. E. Saputro and P. Widodo, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem," *bsi.ac.id*, p. 21, 2023.
- [15] M. C. "Salamadian," 28 Juni 2021. [Online]. Available: <https://salamadian.com/metode-prototype-prototipe-adalah/>.