

# Development of Population Data Collection Applications in Vital Village Based on Mobile Web

Mardiyanto<sup>1</sup>, Febri Herniyanti<sup>2</sup>, Noca Yolanda Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Prodi Manajemen Informatika, STMIK Pringsewu Lampung

<sup>3</sup>Prodi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu, Lampung

<sup>1,2,3</sup>Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

Email : [mardybest@gmail.com](mailto:mardybest@gmail.com)<sup>1</sup>, [febriherniyanti9@gmail.com](mailto:febriherniyanti9@gmail.com)<sup>2</sup>, [nocayolandasaristmikpsw@gmail.com](mailto:nocayolandasaristmikpsw@gmail.com)<sup>3</sup>

Received: 9 Juli 2021

Revised: 1 Agustus 2021

Accepted: 8 Agustus 2021

**Abstrak**-Pelaksanaan pelayanan masyarakat pedesaan saat ini masih menghadapi permasalahan sistem pemerintahan yang tidak efektif serta kurangnya sumber daya manusia di kelembagaan pedesaan. Administrasi kependudukan menjadi salah satu pokok yang sangat penting dalam tata Kelola administrasi di Desa. Salah satunya adalah pendataan kependudukan pada kantor Desa Kejayaan yang memiliki keterbatasan akses dalam proses layanan kependudukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dan kurang akuratnya dalam mengelola data kependudukan. Dalam penelitian ini akan di rancang aplikasi pendataan kependudukan berbasis *web mobile* dengan menggunakan Metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Yang dimulai dari Perancangan Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Web/Coding, Uji Coba, Implementasi dan Pemeliharaan. Alur dalam penelitian ini dijelaskan dalam bentuk Flowchart. Hasil dari penelitian. aplikasi pendataan kependudukan berbasis *web mobile* yang bisa di akses melalui *smartphone* dapat memberikan kemudahan pemerintahan desa dalam mengolah data kependudukan dan dapat juga memberikan informasi potensi perkembangan Desa Kejayaan. Selain itu masyarakat Desa dapat memperbaharui data kependudukannya secara langsung serta memudahkan masyarakat memperoleh informasi terkini tentang desa dan Profile desa.

**Kata Kunci:** Kependudukan, *E-Government*, Aplikasi, Sistem Informasi, *Web Mobile*.

**Abstract**-The implementation of rural community services is currently still facing problems with an ineffective government system and the lack of human resources in rural institutions. Population administration is one of the most important points in administrative governance in the village. One of them is population data collection at the Kejayaan Village office which has limited

access to the population service process manually, so errors often occur and are less accurate in managing population data. In this research, a mobile web-based population data collection application will be designed using the SDLC (*System Development Life Cycle*) method. Which starts from System Design, System Design, Web Development / Coding, Testing, Implementation, and Maintenance. The flow in this study is described in the form of a Flowchart. The results of the study. a mobile web-based population data collection application that can be accessed via a *smartphone* can provide convenience for the village government in processing population data and can also provide information on the potential development of the Kejayaan Village. In addition, the village community can update their population data directly and make it easier for the community to obtain the latest information about the village and the village profile.

**Keywords:** Population, *E-Government*, Applications, Information Systems, Mobile Web

## I. PENDAHULUAN

Penyelenggaraan pelayanan publik merupakan upaya negara untuk memenuhi kebutuhan dasar setiap warga negara atas barang, jasa dan pelayanan administrasi yang diberikan oleh penyelenggara 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. Oleh karena itu, efektivitas penyelenggaraan pemerintahan sangat bergantung pada kualitas penyelenggaraan

pelayanan publik[1]. Pelayanan Publik sama dengan pembentukan hukum pada umumnya yaitu untuk menciptakan kebaikan, menjamin keadilan dan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Kebaikan yang diinginkan dalam hukum pelayanan publik adalah *Good Governance* dan *Clean Government*[2].

Hasil penelitian Cecep Juliansyah Abbas (2016) sistem informasi Kecamatan berbasis E-Government di Cilebak Kabupaten Kuningan tentang kependudukan adalah Sistem ini dapat mempermudah penduduk dalam melakukan permohonan atau pelaporan data penduduk, data penduduk per KK, data mutasi penduduk(pindah, lahir, mati, datang). istem ini mampu mengelola data penduduk baik itu pengelolaan data penduduk per KK, data mutasi penduduk(pindah, lahir, mati, datang). Dengan adanya sistem ini sehingga dapat membantu kecamatan dan desa dalam proses pengelolaan data penduduk dengan efektif dan efisien[3]. Hasil penelitian Juliasti Surdin (2016) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan implementasi e-government pada Kantor Pertanahan Kabupaten Pinrang belum optimal, hal ini disebabkan dalam organisasi Kantor Pertanahan Kabupaten Pinrang belum didukung adanya peraturan pemerintah daerah tentang penerapan e- government secara rinci walaupun kesiapan Sumber Daya Manusia sudah mendukung serta kesiapan Infrastruktur telah memadai[4]. Dedi dkk (2019) Hasil bertujuan untuk membuat suatu Sistem Informasi Administrasi Kependudukan yang bisa mempermudah berbagai permasalahan di Kelurahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode prototype. Perancangan menggunakan UML (Unified Modelling Language), dan aplikasi yang dibuat berbasis web. Sistem Informasi Administrasi Kependudukan ini mampu memudahkan pengguna yaitu Kantor Kelurahan Sangiang Jaya, dalam mempercepat proses administrasi. Aplikasi ini juga mampu menyimpan dokumen arsip sehingga memudahkan pencarian dokumen[5]. Andia Saputra (2018) Pemanfaatan E-Administrasi Kependudukan Pada Kelurahan Bungus Barat dengan menggunakan pemograman bahasa PHP dan Database MySQL, sehingga dapat memberikan layanan yang lebih cepat dan akurat kepada petugas dan masyarakat dengan menerapkan seperti penginputan data penduduk dan surat menyurat tidak terjadi kesalahan lagi.

Dengan adanya suatu perubahan dari sistem lama ke sistem baru yang lebih efektif dan efisien (terkomputerisasi) dalam pelayanan administrasi kependudukan pada kelurahan Bungus Barat menjadi cepat dan pelayanan pada administrasi lebih baik.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya masing-masing penerapan *e-government* khususnya di bidang pendataan kependudukan sudah berbasis *website*. Dalam studi kali ini, peneliti akan membangun aplikasi demografis yang lebih kompatibel yang dapat diakses menggunakan *smartphone* (yaitu situs web berbasis seluler atau jaringan seluler). Data Profile Desa Kejayaan (2020) Luas Wilayah Desa Kejayaan adalah 327 Ha dan jumlah penduduk terdiri dari 1.332 jiwa, dalam proses Pengiriman informasi masih dilakukan secara manual, dan potensi desa belum sepenuhnya dipublikasikan, sehingga masyarakat Desa Kejayaan masih kesulitan menerima informasi dan melakukan registrasi data kependudukannya. Dengan bantuan aplikasi kependudukan berbasis jaringan bergerak atau *web mobile*, dapat memudahkan Aparatur Desa Kejayaan dalam melakukan pencatatan data kependudukan, menyebarkan informasi, serta memungkinkan warga Desa Kejayaan dapat dengan cepat menerima informasi dan dengan mudah mengembangkan potensi desa.

Beberapa permasalahan yang ditemukan dalam penelitian adalah bagaimana mengatasi keterbatasan jalur akses informasi Dinas Kependudukan di Desa Kejayaan serta bagaimana mengembangkan Aplikasi pendataan kependudukan berbasis *web mobile* untuk meningkatkan layanan dan *database* data kependudukan. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem aplikasi kependudukan berbasis jaringan seluler agar fasilitas dan masyarakat Desa Kejayaan lebih dapat diakses informasi sehingga aparat dapat memberikan informasi setiap saat dan masyarakat juga dapat dengan mudah mengakses informasi. Aparatur desa lebih mudah dalam memberikan informasi kepada publik. Masyarakat dapat menerima informasi dengan cepat, dan memperbaharui data kependudukannya secara langsung.

## II. LANDASAN TEORI

### A. Konsep Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan perangkat program yang diselenggarakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan pengolahan data transaksi sehari-hari dan memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi[6]. Komponen-komponen Sistem Informasi adalah[7] :

- **Hardware** (perangkat keras), termasuk perangkat fisik seperti komputer dan printer.

- **Software** (perangkat lunak) atau program adalah sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk mengolah data.
- **Prosedur**, yaitu sekumpulan aturan yang digunakan untuk mengimplementasikan pemrosesan data dan menghasilkan keluaran yang diperlukan.
- **Personil**, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab atas pengembangan sistem informasi, pengolahan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- **Database** (database), yaitu tabel, relasi, dan koleksi lain yang terkait dengan penyimpanan data.
- **Jaringan komputer dan komunikasi data**, yang merupakan sistem terkait yang memungkinkan banyak pengguna untuk berbagi atau mengakses sumber.

Faktanya, tidak semua sistem informasi menyertakan semua komponen ini. Misalnya, sistem informasi pribadi yang hanya melibatkan satu pengguna dan komputer tidak melibatkan jaringan dan fasilitas komunikasi. Akan tetapi, sistem informasi kelompok kerja yang melibatkan banyak orang dan banyak komputer memerlukan fasilitas jaringan dan komunikasi.

#### B. Konsep E-Government

*e-Government* adalah penggunaan teknologi informasi dalam pemerintahan untuk meningkatkan atau memajukan hubungan antara lembaga dan partai politik lainnya dalam layanan yang berorientasi pada masyarakat[8].

Pemerintah adalah manajer sehari-hari suatu negara dan merupakan semua posisi di suatu negara. Posisi ini memiliki tanggung jawab politik dan kekuasaan negara dan pemerintah. Dalam menjalankan tugas dan wewenangnya, pemerintah membutuhkan semua informasi yang tersedia, kemudian menggunakannya untuk menjalankan fungsinya, seperti perencanaan, pengambilan keputusan, dan administrasi nasional. *E-Government* memiliki 3 hubungan yaitu :

- **G2C (Government to Citizen)** adalah penerapan Teknologi informasi bertujuan untuk meningkatkan hubungan antara pemerintah dan masyarakat.
- **G2B (Government to Business)** adalah penerapan teknologi informasi pemerintahan dengan lingkungan bisnis agar roda perekonomian berjalan sebagaimana mestinya dan sesuai dengan yg di inginkan.
- **G2G (Government to Government)** Ini adalah penerapan teknologi informasi pemerintah dan pemerintah lainnya yang bertujuan untuk berbagi informasi dan memperlancar hubungan kerja sama antar pemerintahan baik

dalam bidang kemasyarakatan, industry, perusahaan dan lain-lain [6][9].

#### C. Web Mobile

Web Seluler adalah situs web yang dirancang khusus untuk perangkat seluler. Situs web seluler biasanya memiliki desain sederhana dan kaya akan konten[10]. Dari penelitian Syafril Fachri Pane dkk (2020), *Web Mobile* adalah website yang bisa diakses dan dilihat menggunakan perangkat seperti *smartphone*. *Web mobile* bersifat fleksibel karena bisa di akses dimanapun dan kapanpun sehingga pengguna lebih mudah untuk mencari informasi yang dibutuhkan hanya dengan perangkat mobile[11].

#### D. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman sisi server web open source. PHP adalah skrip yang terintegrasi dengan HTML dan di server (skrip tertanam HTML sisi server). PHP adalah skrip yang digunakan untuk membuat halaman web dinamis. Dinamis mengacu pada pembuatan halaman yang akan ditampilkan ketika klien meminta halaman. Mekanisme ini membuat informasi yang diterima oleh klien selalu mutakhir. Semua skrip PHP dijalankan di server tempat skrip dijalankan[12].

#### E. MySQL

MySQL adalah server yang menyediakan layanan untuk database. Untuk membuat dan memproses database, kita dapat mempelajari pemrograman khusus yang disebut SQL queries. Jika kita ingin menggunakan form HTML untuk memasukkan data dari user kemudian mengolah PHP agar dapat disimpan dalam database MySQL maka kita membutuhkan database itu sendiri [13].

#### F. Sistem Informasi Data Kependudukan

Sistem informasi kependudukan yaitu sistem informasi terpadu yang mengintegrasikan kepentingan beberapa unit kerja yang terkait dengan data kependudukan, antara lain Dinas Kependudukan, Catatan Sipil, Dinas Pemakaman, Dinas Pajak Daerah, Dinas Pendidikan dan Pengajaran, Dinas Sosial, Dinas Perumahan, Kantor Urusan Agama, Kantor Imigrasi dan Kepolisian dan Dinas terkait lainnya yang bermanfaat sebagai "Data Base" bagi unit kerja yang lain[14][15].

Desa Kejayaan Ini adalah salah satu dari 20 desa di Kecamatan Talangpadang Kabupaten Tangermus, Lampung. Luas wilayah Desa Kejayaan ± 327 hektar. Ada batasan berikut ini :

- Sebelah Timur berbatasan Dengan Desa Suka Bumi Kec. Talangpadang dan Desa sumanda kec. Pugung
- Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Suka Bumi
- Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Suka Bumi
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Pariaman Kec. Gunung Alip

Di Desa Jaya ini terdapat ± 100 hektar sawah, ± 215 hektar areal tanam dan ± 12 hektar pemukiman. Seperti desa-desa lain di wilayah Indonesia, desa tropis memiliki iklim kering dan hujan yang secara langsung mempengaruhi cara tanam yang ada di desa Kejayaan.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Metode Pengumpulan Data

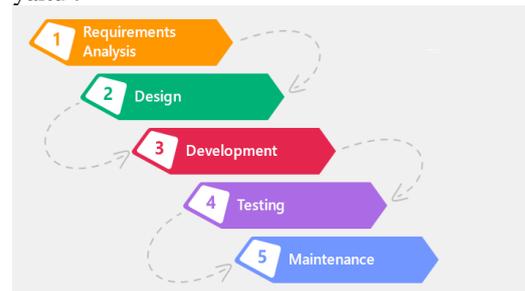
Adapun metode yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi  
Peneliti datang langsung ke Desa Kejayaan dan mencatat serta mengamati langsung proses pelayanan perangkat desa dan proses penerimaan informasi dari masyarakat Desa Kejayaan, sehingga peneliti dapat lebih memahami materi penelitian.
2. Wawancara  
Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan metode ini atau tanya jawab kepada Aparatur Desa dan masyarakat Desa Kejayaan, apa saja kendala dan permasalahan yang di alami oleh masyarakat Desa Kejayaan dalam menerima dan mengolah informasi, tujuannya adalah agar peneliti Memperoleh data dan informasi faktual di lapangan.
3. Pustaka  
Selain metode Observasi dan Wawancara, peneliti juga menggunakan buku-buku, dokumen-dokumen desa atau bahan pustaka, kemudian mencatat dan mengutip pendapat para ahli yang terdapat didalamnya untuk lebih memperkuat landasan teori penelitian ini, yang dilakukan di perpustakaan dan lokasi penelitian.

#### B. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). SDLC (*system development life cycle, system life cycle*) atau *system life cycle* adalah proses pembuatan dan modifikasi sistem serta model dan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut. SDLC merupakan model untuk pengembangan suatu sistem perangkat lunak. Ini terdiri dari tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian dan manajemen[16].

Tahapan yang dilakukan pada metode ini yaitu :

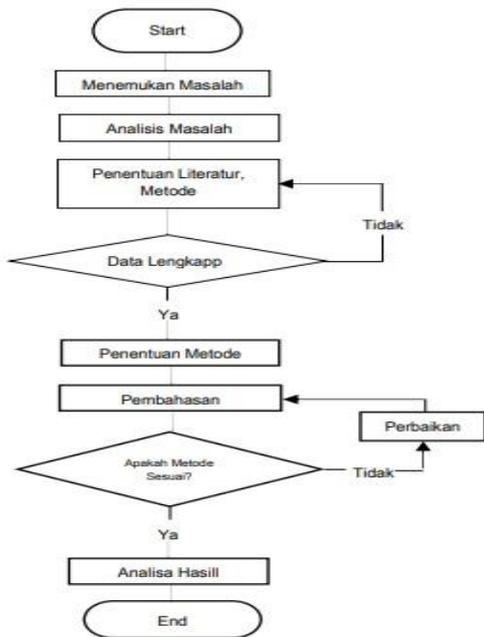


Gambar 1. Bagan Metode SDLC [17]

1. Perancangan Sistem  
Pada tahap ini peneliti menganalisa dan menentukan sistem informasi *e-government* yang akan dikembangkan berbasis web, dengan tujuan yang ingin dicapai adalah penduduk dan aparatur Desa Kejayaan.
2. Desain  
Tahapan ini peneliti membuat bentuk atau Desain, yang berfungsi sebagai kerangka kerja pembuatan *website*. produksi desain tersebut diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan yang sudah disebutkan pada tahapan sebelumnya, dan di dokumentasikan Sebagai konfigurasi perangkat lunak.
3. Pembuatan Web/Coding  
Pada tahap ini peneliti merealisasikan tahap perancangan yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman melalui proses pengkodean.
4. Uji Coba  
Pada tahap ini peneliti melakukan percobaan atau pengujian pada website yang dibuat, semua fungsi harus diuji untuk memastikan tidak ada kesalahan, dan hasil akhirnya memenuhi persyaratan yang diinginkan.
5. Implementasi  
Di tahapan ini peneliti merealisasikan dan menerapkan sistem informasi berbasis *web mibile* yang telah dibuat dan final di Desa Kejayaan. Jika semua sistem dipastikan sudah berjalan sesuai kebutuhan yang diinginkan, kemudian langkah selanjutnya adalah memberikan pelatihan bagi operator atau pengurus Desa Kejayaan. Kemudian peneliti juga akan menginisialisasi sistem ini kepada masyarakat Melalui spanduk, pamflet atau spanduk, masyarakat Desa Kejayaan dapat memahami dan memahami sistem atau aplikasi yang akan diterapkan.
6. Maintenance  
Tahapan ini adalah pemeliharaan atau perawatan sistem. Peneliti akan melakukan pemantauan pengoprasian *web* dan terus melakukan penyempurnaan untuk mengantisipasi adanya gangguan atau virus.

#### C. Alur Penelitian

Proses penelitian ini menggambarkan berbagai tahapan penelitian di Desa Kejayaan untuk program untuk mempermudah hubungan pemerintahan dengan masyarakat yang dilakukan dengan pengembangan *website* berbasis *Web Mobile*. Berikut ini adalah diagram alir proses penelitian mulai dari penyusunan tujuan penelitian hingga hasil akhir yang ingin diperoleh dalam penelitian ini.



Gambar 2. Flowchart Alur Penelitian

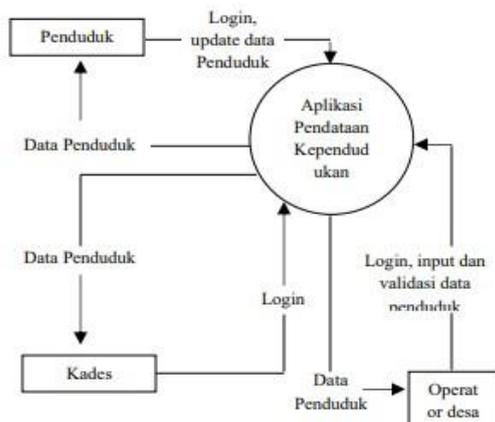
#### IV. PEMBAHASAN

##### 4.1 Perancangan Sistem Informasi

Dalam perancangan Sistem Informasi Penelitian ini menggunakan sistem DFD dengan dua level yaitu diagram kontek dan DFD level 0.

##### 1. Perancangan Diagram Konteks

Diagram konteks ini digambarkan dengan sebuah lingkaran yang di dalamnya mewakili keseluruhan dari proses sistem.

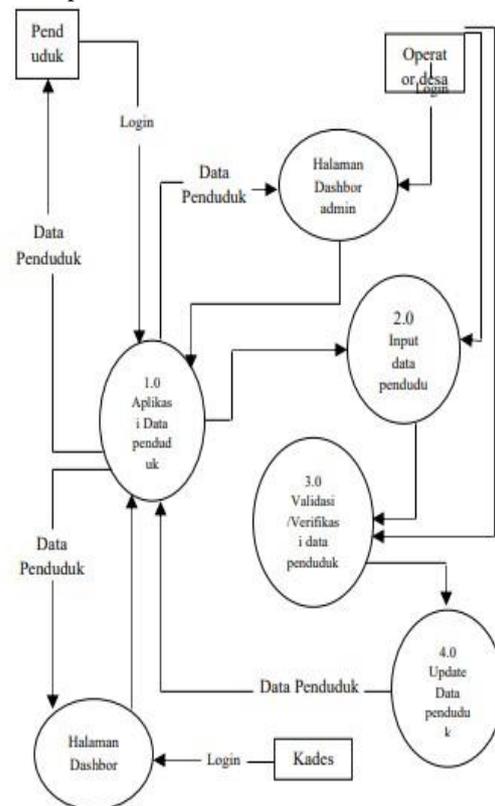


Gambar 3. Diagram Konteks

Pada diagram Konteks di atas terdapat beberapa pengguna, yaitu 1. Penduduk adalah warga masyarakat desa kejayaan, warga terlebih dahulu meminta PIN *Login* kepada operator desa untuk mengakses *website*, warga dapat melihat dan mengupdate data kependudukan dan mendapatkan informasi terbaru tentang desa. 2. Operator Desa adalah operator yang bertugas mengelola dan memperbaharui isi dan database *website*, memvalidasi data penduduk dan menerbitkan informasi-informasi terbaru tentang desa. 3. Kades, yaitu Kepala Desa yang memantau perkembangan penduduk dan perkembangan desa.

##### 2. DFD Level 0

DFD Level 0 menguraikan proses yang dilakukan oleh masing-masing pengguna pada saat mengakses *website*, untuk mendapatkan hasil akhir atau output yaitu informasi desa dan data kependudukan.



Gambar 4. DFD Level 0

##### 4.2 Desain Antar Muka

Berikut desain antarmuka *website mobile* Desa Kejayaan, sebagai berikut :

##### 1. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama saat mengakses *website*, pada halaman ini pengguna akan melihat tampilan nama desa, logo

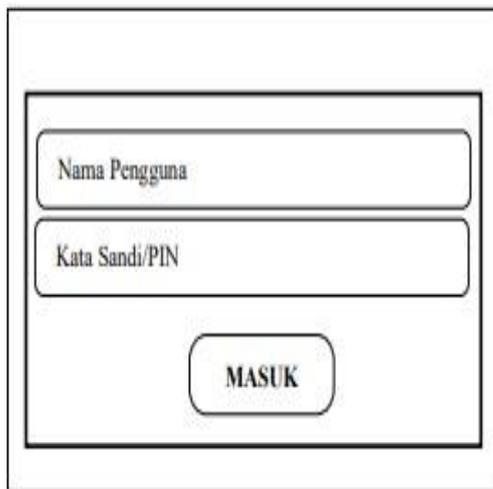
desa, tampilan menu dan berita/artikel terbaru desa.



Gambar 5. Halaman Beranda

## 2. Halaman Login

Halaman *login* dapat diakses pengguna setelah pengguna membuka halaman beranda dan mengklik menu kemudian memilih menu *Login*, terdapat dua pilihan *Login*, yaitu *Login* sebagai Administrator atau *Login* sebagai *User/Warga*.



Gambar 6. Halaman Login

## 3. Halaman Data Penduduk

Halaman data penduduk diakses pengguna setelah pengguna *Login* di halaman beranda, halaman data penduduk ini dapat digunakan pengguna untuk mengupdate data penduduk, seperti tambah anggota keluarga, menghapus anggota keluarga, ubah nama, dll disesuaikan dengan data yang ada pada Kartu Keluarga.



Gambar 7. Halaman Data Penduduk

## 4.3 Implementasi

Melalui desain interface diatas, kemudian membuat website berbasis mobile, seperti gambar dibawah ini:

### 1. Tampilan Beranda/Halaman Utama

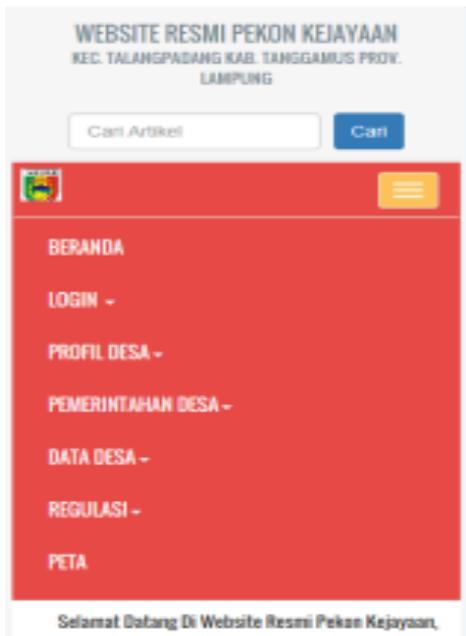
Tampilan berisi logo, nama desa dan alamat desa serta informasi penting lainnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman Beranda

### 2. Tampilan Menu

Tampilan tersebut memberikan instruksi kepada pengunjung agar lebih mudah bagi mereka untuk mencari informasi tentang desa atau pengguna, serta admin dapat masuk ke halaman *login* melalui administrator.



Gambar 9. Tampilan Menu



Gambar 11. Tampilan Artikel/Berita

3. Tampilan Halaman *Login Admin*

Administrator atau operator desa menggunakan halaman *login* administrator untuk mengelola situs *web*.



Gambar 10. Tampilan Halaman *Login admin*

4. Tampilan Halaman *Berita/Artikel*

Pada halaman ini berisi Artikel atau berita pekon yang dibagikan oleh admin atau operator desa.

5. Tampilan Halaman *Login User/Penduduk*

Di halaman ini digunakan penduduk atau warga masyarakat Desa Kejayaan untuk *Login* atau masuk ke *website* mengolah data kependudukan.



Gambar 12. Tampilan *Login Penduduk*

6. Tampilan Halaman *Data Penduduk*

Halaman ini dipergunakan oleh masyarakat dan operator desa untuk mengelola dan memperbaharui data penduduk.



Gambar 13. Tampilan Halaman Data Penduduk

#### 4.4 Analisa Hasil Penelitian

Dari keseluruhan hasil penelitian dan implementasi, analisis hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Terdapat sistem *website* desa yang terhubung melalui akses internet untuk mengakses aplikasi data kependudukan yang dapat diakses melalui *smartphone*.
2. Dengan sistem *website* ini masyarakat dapat lebih mudah menemukan informasi desa dan memperbaharui data kependudukan warga desa.
3. Menu *login* adalah menu masuk ke halaman situs *web* sesuai dengan hak akses pengguna.
4. Database menu adalah data tampilan hasil inputan yang di tampilkan pada data pendataan kependudukan.
5. Halaman menu adalah tampilan menu-menu yang terdapat di dalam halaman *website*. Menu-menu tersebut nantinya akan di uji. Terlepas dari apakah memenuhi persyaratan, jika memenuhi, pengujian dan analisis yang dilakukan oleh peneliti telah berhasil..
6. *Logout* adalah menu keluar dari aplikasi.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil uji Prototype maka dibuatlah ceklis uji Sistem Layanan Desa Kejayaan sebagi berikut :

Table 1. Hasil Uji Sistem Aplikasi Pendataan Kependudukan pada Desa Kejayaan

No	Sistem Aplikasi	Run ning	Erorr
1	Halaman Beranda/Home	✓	
2	Menu <i>Login</i> Admin	✓	
3	Menu <i>Login</i> Penduduk	✓	
4	Menu Profile Desa	✓	
5	Menu Pemerintahan Desa	✓	
6	Menu Data Desa	✓	
7	Menu Visi dan Misi Desa	✓	
8	Menu Input Data Penduduk Desa	✓	
9	Database Penduduk	✓	
10	Menu <i>Logout</i> Aplikasi	✓	

Hasil Uji coba sistem aplikasi pendataan kependudukan terhadap fungsi-fungsi utama aplikasi, dimulai dari halaman utama atau halaman beranda, halaman *login* admin, halaman *Login* penduduk, halaman input data kependudukan hingga menu *Logout*. Dari keseluruhan uji coba sistem tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa aplikasi pendataan kependudukan ini layak untuk di implementasikan atau digunakan.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitan yang dilakukan, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan, diantaranya yaitu membuat *website* yang terhubung melalui jaringan internet yang dapat digunakan di Desa Kejayaan. *Website* tersebut dapat di akses melalui *smartphone* sehingga mudah dipahami cara penggunaanya oleh masyarakat Desa Kejayaan. Selain itu, dengan *website* ini masyarakat Desa Kejayaan dapat lebih mudah dan lebih cepat menemukan dan mendapatkan informasi tentang perkembangan desa, perkembangan penduduk dan mengetahui potensi-potensi apa saja yang terdapat di Desa Kejayaan, kemudian setiap penduduk desa dapat mengakses atau *login* ke halaman *website* tersebut untuk memperbaharui data penduduk masing-masing secara langsung, sehingga dapat meminimalisasi kesalahan pendataan penduduk dan data yang dihasilkan lebih akurat sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik*. 2009, hal. 1–77.
- [2] Kementan RB 2017, *Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Dan Eformasi Birokrasi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2017 Tentang Pedoman Penilaian Kinerja Unit Penyelenggara Pelayanan Publik*. Indonesia, 2017, hal. 1–61.
- [3] P. N. Cecep Juliansyah Abbas, “Rancang Bangun Sistem Informasi Kecamatan Berbasis E-Government,” *Tekno. dan Manaj. Inform.*, vol. 1, no. 1, 2016.
- [4] J. Surdin, “Analisis Kelayakan Implementasi E-Government Dalam Pelayanan Publik Di Bidang Keagrariaan Di Kabupaten Pinrang,” *J. Komun. KAREBA*, vol. 5, no. 1, hal. 178–191, 2016.
- [5] Dedi, M. Iqbal, dan W. Fahroji, “Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web di Kelurahan Sangiang Jaya,” in *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASITIK) 2019*, 2019, hal. 306–313.
- [6] T. Sutabri, *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [7] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- [8] R. E. Indrajit, *E Government In Action*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [9] W. Sulisty, B. Suyanto, dan I. Hestningsih, “Rancang Bangun m-Government Berbasis Mobile Device Menggunakan Sistem Operasi Android,” *J. Tek. Elektro Terap.*, vol. 3, no. 3, hal. 154–158, 2014.
- [10] E. P. Utomo, *Mobile Web Programming*. Yogyakarta: Andi, 2013.
- [11] S. F. Pane, M. Zamzam, dan M. D. Fadillah, *Membangun Aplikasi Peminjaman Jurnal Menggunakan Aplikasi Oracle Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [12] F. Satria, *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [13] M. M. A. Fauzi, *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. Yogyakarta, 2013.
- [14] Paryanta, Sutariyani, dan D. Susilowati, “Sistem informasi administrasi kependudukan berbasis web desa Sawahan,” *IJSE – Indones. J. Softw. Eng. Sist.*, vol. 3, no. 2, hal. 77–81, 2017.
- [15] S. R. S. Siregar dan P. Sundari, “Rancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Kependudukan Desa (Studi Kasus di Kantor Desa Sangiang Kecamatan Sepatan Timur),” *Sisfotek Glob.*, vol. 6, no. 1, hal. 76–82, 2016.
- [16] O. Muhammad Muslihudin, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [17] Y. Bassil, “A Simulation Model for the Spiral Software Development Life Cycle,” *Int. J. Innov. Res. Comput. Commun. Eng.*, vol. 03, no. 05, hal. 1–7, 2015.