

Implementasi E-Government Pada Pekon Sukoharjo 3 Barat Berbasis Web Mobile

Ika Pratika Sari

Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu
Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia
E-mail : ikapratika11@gmail.com

Dony Muda Paharyangan

Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu
Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia
E-mail : donimudap@yahoo.com

Abstrak-Kemajuan teknologi yang begitu pesat dan cepat serta meningkatnya kualitas manusia mengakibatkan adanya upaya dari pemerintah untuk lebih meningkatkan pelayanan public untuk mewujudkan fungsi dari pemerintah itu sendiri. E-Government adalah istilah populer saat ini dimana secara umum E-Government merupakan upaya pengaplikasian pelayanan pemerintahan melalui system informasi berbasis komputer. Pekon Sukoharjo 3 Barat ini dalam pengembangan sistemnya masih secara manual sehingga tidak menutup kemungkinan teradanya kesalahan-kesalahan dan data yang disampaikan kurang cepat dan akurat. Penelitian dengan membangun aplikasi yang Berbasis Web Mobile pada Pekon Sukoharjo menggunakan tahapan-tahapan SDLC yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sistem. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka, sistem informasi yang penulis bangun berbasis webmobile dengan pemrograman PHP. Dari hasil penelitian didapatkan kesimpulan berupa Sistem Informasi *E-Government* berbasis *web* pada Pekon Sukoharjo 3 Barat, mempermudah para pengguna atau masyarakat dalam melakukan proses pencarian informasi yang dibutuhkan serta mendapat informasi yang tepat dan akurat.

Kata kunci : E-government, pekon, Sukoharjo 3 Barat

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Government merupakan program dan komitmen pemerintah dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. E-Government secara nasional berpedoman pada Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategis Nasional Pengembangan E-Government. Instruksi Presiden ini merupakan pedoman bagi semua instansi pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam pelaksanaan E-Government. Dengan demikian diharapkan terdapat kesamaan pemahaman, keterpaduan langkah dari seluruh instansi pemerintah dalam mengaplikasikan dan mengembangkan E-Government.[1]

Penelitian terkait *local e-government* oleh Isnur Khotimah (2017), pembuatan sipodes berbasis web pada desa Purworejo kecamatan Padangratu sebagai salah satu upaya menuju *electronic government* [2]. Selama ini proses yang digunakan masih secara manual dimana warga harus mendatangi RT atau RW terlebih dahulu agar mendapat informasi yang diinginkan, dengan adanya ini diharapkan agar lebih efektif dan lebih efisien. Penelitian selanjutnya oleh Triyana Arita Fitri, Torkis Nasution, Herwin (2015), pengembangan model pelayanan kantor desa terhadap masyarakat berbasis *mobile computing* [3]. Dimana data yang akan diinput atau dimasukkan menggunakan catatan kertas yang diantar dari satu bagian kebagian yang lain.

Penelitian ini menerapkan pengembangan sistem pelayanan publik pada kelurahan Sukoharjo 3 Barat yang berbasis *mobile web* dengan menyesuaikan keadaan dan kebutuhan yang ada dalam perangkat *mobile*, dimana sistem yang berjalan sekarang masih secara manual dan kurang efisien. Dengan sistem ini diharapkan mempermudah penduduk dalam melakukan permohonan, dan memudahkan perangkat seperti RT,RW serta perangkat yang lainnya dalam melayani masyarakat untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat itu sendiri. Serta diharapkan pelayanan lebih terstruktur agar tersimpan dengan baik dan dapat dengan mudah dilakukan pelacakan dan pelaporan ketika terjadi suatu kesalahan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan yang di hadapi adalah bagaimana membuat sebuah alternatif sebuah aplikasi berbasis *mobile website* pada pengembangan Pekon Sukoharjo 3 Barat sebagai media pelayanan publik ?

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi E-Government

Menurut Indrajit (2006) E-Government adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah (seperti *Wide Area Network*, internet dan *mobile computing*) yang memungkinkan pemerintah untuk mentransformasikan hubungan dengan masyarakat, dunia bisnis dan pihak yang berkepentingan. Dalam praktiknya *e-government* adalah pengguna internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan

penyediaan pelayanan public yang lebih baik dan berorientasi pada pelayanan masyarakat. Pengembangan *e-government* merupakan upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien.[4]

Menurut Ali Rokhman (2008), Penerapan *E-Government* dimaksudkan untuk memperpendek jarak antara aparat pemerintah sebagai pelayan publik dengan masyarakat sebagai public service customer karena *E-Government* merupakan *front office* bagi kantor layanan publik pemerintah.[5][6]–[8]

2.2 Jenis-Jenis E-Government

a. G2C (*Government to Citizens*)

Merupakan aplikasi *E-Government* yang paling umum, yaitu dimana pemerintah membangun dan menerapkan berbagai portofolio teknologi informasi dengan tujuan utama untuk memperbaiki hubungan interaksi dengan masyarakat (rakyat). Dengan kata lain, tujuan utama dari dibangunnya aplikasi *E-Government* bertipe G-to-C adalah untuk mendekatkan pemerintah dengan rakyatnya melalui kanal-kanal akses yang beragam agar masyarakat dapat dengan mudah menjangkau pemerintahnya untuk pemenuhan berbagai kebutuhan pelayanan sehari-hari.

b. G2B (*Government to Business*)

Salah satu tugas utama dari sebuah pemerintahan adalah membentuk sebuah lingkungan bisnis yang kondusif agar roda perekonomian sebuah negara dapat berjalan sebagaimana mestinya. Dalam melakukan aktivitas sehari-harinya, entiti bisnis semacam perusahaan swasta membutuhkan banyak sekali data dan informasi yang dimiliki oleh pemerintah. Disamping itu, yang bersangkutan juga harus berinteraksi dengan berbagai lembaga kenegaraan karena berkaitan dengan hak dan kewajiban organisasinya sebagai sebuah entiti berorientasi profit.

c. G2G (*Government to Governments*)

Di era globalisasi ini terlihat jelas adanya kebutuhan bagi negara-negara untuk saling berkomunikasi secara lebih intens dari hari ke hari. Kebutuhan untuk berinteraksi antar satu pemerintah dengan pemerintah setiap harinya tidak hanya berkisar pada hal-hal yang berbau diplomasi semata, namun lebih jauh lagi untuk memperlancar kerjasama antar negara dan kerjasama antar entiti-entiti negara (masyarakat, industri, perusahaan, dan lain-lain) dalam melakukan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses-proses politik, mekanisme hubungan sosial dan budaya, dan lain sebagainya[9].

2.3 Pengertian sistem informasi

Menurut Murdick dan Ross (1993), Sistem sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan yang lainnya untuk suatu tujuan bersama.[10]. Menurut Mc. Leod (1995), Informasi adalah data

yang telah diproses, atau data yang memiliki arti.[11][12], [13]

2.4 Pengertian Pekon

Pekon adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia dibawah kecamatan. Dalam konteks otonomi daerah di Indonesia, pekon merupakan wilayah kerja Lurah sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau Kota. Pekon merupakan unit pemerintah terkecil setingkat dengan desa. Berbeda dengan desa, pekon memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas. Dalam perkembangannya, sebuah desa dapat diubah statusnya menjadi pekon.

2.5 Letak Geografis Pekon Sukoharjo 3 Barat

Pekon Sukoharjo 3 Barat terletak antara pekon Sukoharjo 3 dan pekon Sukoyoso. Pekon ini merupakan pekon pemekaran Sukoharjo 3 pada tahun 2013 lalu. Pekon Sukoharjo 3 Barat ini juga merupakan pekon pertanian karena masyarakatnya sebagian besar bekerja dalam bidang pertanian sedangkan yg lainnya adalah wiraswasta dan yang lainnya.

2.6 Pengertian Aplikasi Mobile

Menurut Usada E. dkk (2013) *Jquery Mobile* adalah *framework* yang dibangun di atas *jQuery* yang menyediakan berbagai elemen *User-interface* dan fitur-fitur untuk digunakan dalam aplikasi *mobile*. *Jquery mobile* menunjukkan beberapa contoh bagaimana *framework* baru ini dapat membantu membangun aplikasi *mobile* berkualitas dan dalam waktu singkat. *jQuery Mobile* juga memastikan bahwa *user-interface* bekerja pada web *browser* dan menggunakan *theme* untuk memudahkan *customized* tampilan aplikasi.[14].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Dalam metode ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang nantinya akan dipakai untuk memenuhi kebutuhan aplikasi. Metode yang dipakai dalam pengumpulan data antara lain sebagai berikut :

1. Metode Interview

Merupakan percakapan antara peneliti dengan informan. Peneliti disini berharap mendapatkan informasi. Interview dilakukan langsung kepada para pegawai kelurahan, masyarakat, serta yang terkait terhadap potensi-potensi yang ada di Desa/Pekon.

2. Metode Observasi

Merupakan metode penelitian dimana peneliti melakukan pengamatan tentang seluruh aktifitas yang ditemukan dilapangan, guna menunjang data *interview* dengan maksud memberikan solusi melalui sistem informasi yang akan dibangun sehingga lebih bermanfaat.

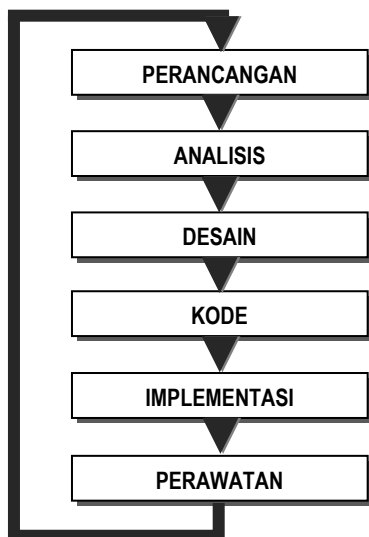
3. Metode Kepustakaan

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari referensi berupa dokumen / berkas dan

mengumpulkan data, peraturan perundang-undangan, jurnal penelitian. Melalui studi pustaka dilakukan kajian terhadap peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pengolahan potensi Desa. Kebutuhan data-data yang mengungkapkan tentang indikator yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengetahui kemampuan teknologi informasi yang akan diterapkan dalam sistem.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini menggunakan SDLC (System Development Life Cycle). System Life Development Life Cycle (Siklus Hidup Sistem dalam rekayasa sistem dan rekayasa lunak) adalah proses pembuatan dan perubahan system serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan system-sistem tersebut.[15][16] Konsep ini umumnya merujuk pada system computer atau informasi. Konsep dari SDLC sendiri dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1 : Kerangka Pengembangan Sistem Informasi menggunakan model SDLC

1. Tahap Perencanaan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan system informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai , jangka waktu pelaksanaan, serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang akan melaksanakan. Perumusan ini didasarkan pada masalah yang dihadapi yaitu bagaimana membuat web mobile pada pekon Sukoharjo 3 Barat sebagai media pelayanan public.

2. Tahap Analisis

Tahap analisis system merupakan kegiatan penguraian dari suatu system informasi yang utuh dalam bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Tahap analisis ini merupakan penguraian atau

pengevaluasi masalah yang dihadapi dalam pembuatan web mobile ini dimana kita mengidentifikasi hambatan-hambatan yang mungkin terjadi.

3. Tahap Desain Sistem

Tahapan Desain ini memberikan gambaran rancang bangun (blue print) yang lengkap, sebagai penuntun (guideline) bagi programmer dalam membuat aplikasi. Tahap desain system ini kita mendesain atau menggambarkan bagaimana rancangan dalam membangun web mobile ini dengan metode SDLC yg artinya mulai dari merancang system yang akan digunakan pada pekon Sukoharjo 3 Barat dan sampai metode yang digunakan. Disini penulis menggunakan metode SDLC sebagai upaya perancangan system.

4. Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan persiapan secara matang mengenai perangkat keras, perangkat lunak, ruangan dan fasilitas pendukung lainnya. Setelah mendesain kita masuk pada tahap implementasi dimana kita mulai menerapkan atau membuat program yang kita inginkan dan menerapkannya pada pekon Sukoharjo 3 Barat.

5. Tahap Uji Coba

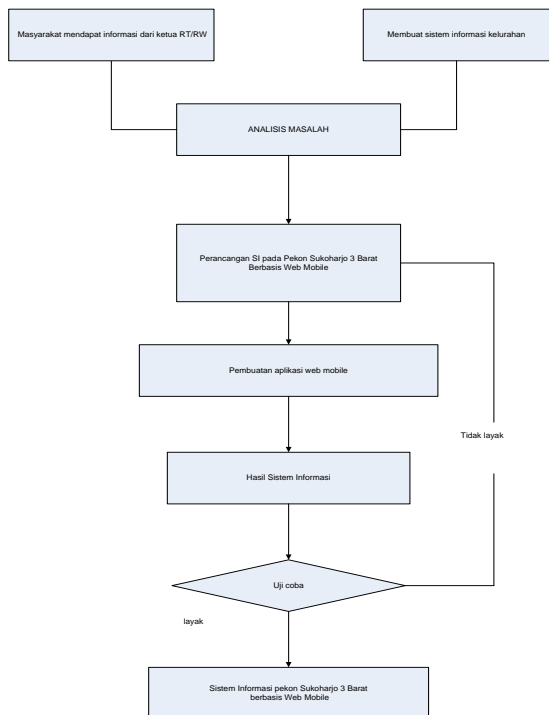
Tahap ini adalah tahap dimana perangkat yang telah dibuat mulai dioperasikan namun masih dalam percobaan. Tahap uji coba ini penting dimana kita melakukan uji coba pada program yang telah kita buat apakah program tersebut layak atau tidak pada pekon Sukoharjo 3 Barat.

6. Pemeliharaan Sistem

Tahap pemeliharaan system mencakup semua proses yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan, kelancaran, dan penyempurnaan system yang telah dioperasikan. Setelah semua tahap terleati barulah kita masuk pada pemeliharaan system dimana pemeliharaan pada pekon Sukoharjo 3 Barat ini adalah menjaga system agar tetap beralan sempurna seperti yang dirancang dan diterapkannya.

3.3 Kerangka Fikir Penelitian

Penelitian ini dilakukan karena kebutuhan serta upaya dalam pengembangan pemberdayaan desa dan potensi desa. Dengan demikian perlu dibangun aplikasi e-government untuk memenuhi kebutuhan yang ada serta memberikan potensi yang ada pada pekon Sukoharjo 3 barat yang dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan pembangunan, seperti gambar dibawah ini



Gambar 2 : Kerangka Pikiran

Badan diatas berdasarkan kerangka atau gambar penelitian yang dibahas didalamnya bertujuan untuk mempermudah peneliti dan pembaca dalam memahami dan membaca jurnaal ini.

4. PENERAPANN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan Sistem

Dalam perancangan system ini, penulis menggunakan beberapa alat bantu untuk menelaskan proses pendataan yang dilakukan dalam pekon tersebut. Adapun tahapan dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

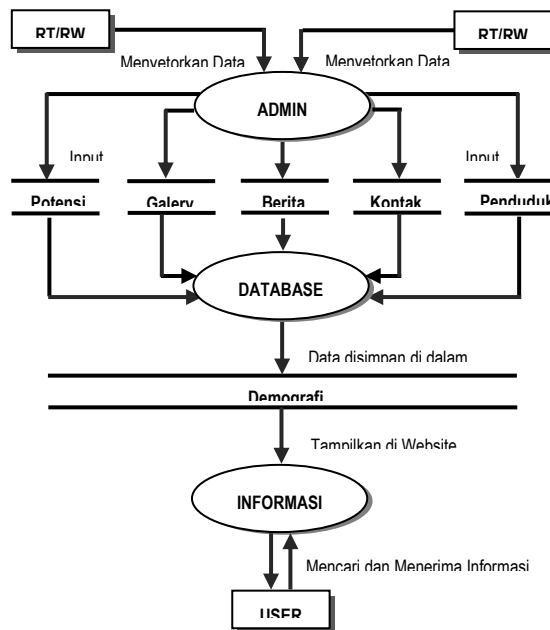
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu system. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke dalam system atau output dari system yang member gambaran tentang keseluruhan system.



Gambar 3 : Diagram konteks

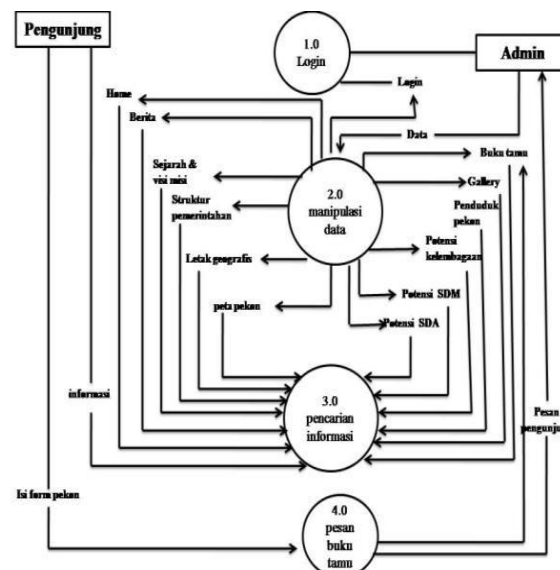
2. DFD (Data Flow Diagram) Level 0

Merupakan sistem pengumpulan data yang menggambarkan laporan data tingkat RT/RW sebelum sistem terkomputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan membuat sebuah dokumen dapat di lihat pada gambar DFD berikut ini :



Gambar 4: DFD level 0

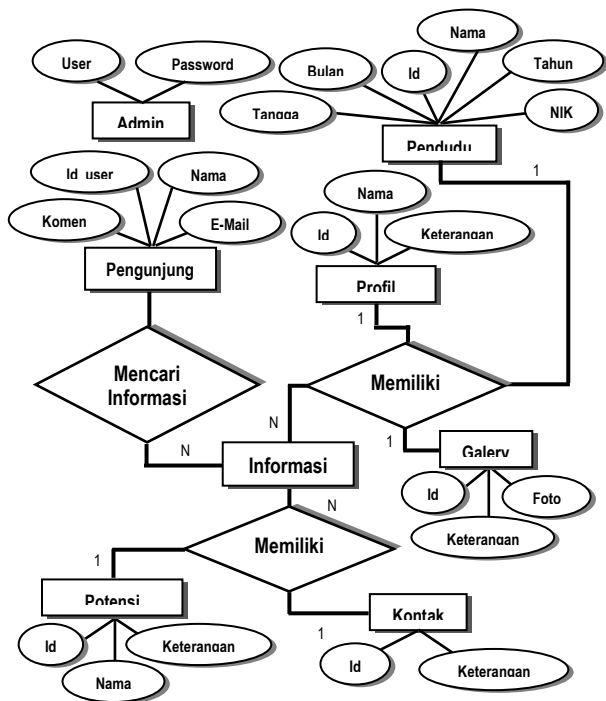
3. DFD (Data Flow Diagram) Level 1



Gambar 5 DFD Level 1

4. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan data yang dikumpulkan dimana dalam diagram ini dapat memperlihatkan entitas-entitas beserta hubungan entitas tersebut” (Andi Kristanto 2007:61). Komponen utama pembentukan ERD yaitu Entity (entitas) dan Relation (relasi) sehingga dalam hal ini ERD merupakan komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang dideskripsikan lebih jauh melalui sejumlah atribut-atribut (property) yang menggambarkan seluruh fakta sistem yang ditinjau.



Gambar 6 : ERD

4.3 IMPLEMENTASI

Pada bagian ini akan membahas implementasi dari analisis dan perancangan sistem. Hal-hal yang dibahas dalam implementasi mencakup perangkat lunak yang digunakan, implementasi *database*, dan *user interface* yang diperlukan dalam membangun Aplikasi *E-Government* pada Pekon Sukoarjo 3 Barat.

4.3.1 Halaman Antar Muka

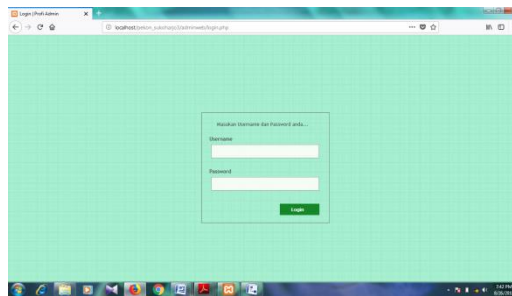
Halaman antar muka merupakan halaman utama atau halaman awal hasil dari perancangan *website E-Government* kelurahan Pringsewu Selatan. Adapun fungsi dari halaman utama antar muka ini yakni memberikan sebuah informasi yang dapat di akses oleh User atau Pengguna.



Gambar 9. Halaman Antar Muka Website

4.3.4 Halaman Login Admin

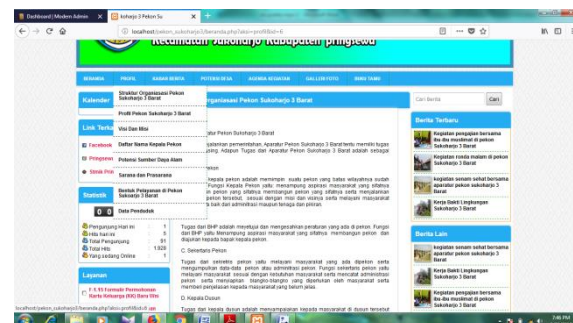
Merupakan tampilan halaman pengguna administrator yang mempunyai hak akses terhadap pengolahan data dengan memasukkan *Username* dan *Password* sesuai dengan ketentuan pengguna administrator.



Gambar 10. Halaman Login Admin Web

4.3.5 Halaman Profil

Merupakan halaman yang memberikan sekilas gambaran tentang Pekon Sukoharjo 3 Barat disini uga terdapat visi dan misi dari Pekon Sukoharjo 3 Barat serta potensi dan uga sarana prasarana yang ada pada Pekon Sukoharjo 3 Barat



Gambar 11. Halaman Profil Kelurahan

4.3.6 Halaman Beranda

Merupakan halaman yang memberikan informasi tentang berita-berita yang ada pada Pekon Sukoharjo 3 Barat yang dapat di akses oleh user/pengguna.



Gambar 12. Halaman Beranda

4.4 PEMBAHASAN

4.4.1 Kondisi umum Wilayah dan Kependudukan

Luas wilayah Pekon Sukoharjo 3 Barat Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Pringsewu kurang lebih sekitar 166 km². Jumlah KK ± 2.252 Kepala Keluarga yang terdiri dari Laki-Laki ± 4.800 jiwa dan Perempuan ± 5.020 jiwa sehingga jumlah penduduk Pekon Sukoharjo 3 Barat ± 9.820 jiwa.

Pekon Sukoharjo 3 Barat terdiri dari 5 RW (Rukun Tetangga). Jumlah masjid 10 dan Mushola ada

12 Jarak dari Kelurahan ke Kecamatan ± 0.5km, dan jarak dari Kelurahan ke Provinsi ± 60 km.

4.4.2 Potensi Pekon Sukoharjo 3 Barat

Beberapa Potensi Pekon yang dimiliki oleh Pekon Sukoharjo 3 Barat adalah sebagai berikut

1. Pertanian

Pekon Sukoharjo 3 Barat dalam sektor pertanian lumayan banyak, hampir sekitar ±15 ha. Lahan Pertanian berupa tanaman Padi, Cabe, dan Palawija.

2. Pasar

Di Pekon Sukoharjo 3 Barat terdapat pasar yang dimana pasar tersebut merupakan pasar Sukoharjo yang luasnya mencapai ± 2 ha, dan merupakan pusat perekonomian di Kecamatan Sukoharjo.

4.4.3 Tingkat Pendidikan Penduduk

Sebagian besar penduduk di Pekon Sukoharjo 3 Barat tingkat pendidikannya hanya tamantan SD.

Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

No	Uraian	Jiwa (%)
1	Tidak/belum Sekolah	15 %
2	Tidak tamat SD	15%
3	Tamat SD sederajat	30%
4	Tamat SLTP sederajat	25%
5	Tamat SLTA sederajat	20%
6	Tamat pendidikan tinggi	15%

4.4.4 Analisis Hasil Penelitian

Peneliti juga melakukan analisis hasil terhadap aplikasi web mobile dengan memberikan quisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan kepada 30 responden tentang web mobile pada Pekon Sukoharjo 3. Dari Hasil uji quisioner dapat kita lihat dari 30 responden yang menyukai web mobile pada Pekon Sukoharjo 3 Barat sebanyak 72,29% dan yang tidak menyukai sebanyak 27,71%.

5. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan antara lain dengan dibuatnya Sistem Informasi E-Government berbasis web pada Pekon Sukoharjo 3 Barat, akan mempermudah masyarakat Pekon Sukoharjo 3 Barat dalam melakukan proses pencarian informasi yang dibutuhkan. Memberikan layanan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa harus bertatap muka secara langsung untuk mendapatkan sebuah informasi yang dibutuhkan sehingga membantu dalam pengambilan sebuah keputusan. Serta dapat meningkatkan dan memberikan pelayanan yang lebih baik dari sebelumnya terhadap masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S. H. dan R. Wijaya, "Jurnal TAM (

Technology Acceptance Model) Volume 7 , Desember 2016 Implementasi Web Government Sebagai Media Informasi Potensi Desa Sukaraja Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 7 , Desember 2016," vol. 7, pp. 1–6, 2016.

[2] I. Khotimah, "Pembuatan Sipodes Berbasis WEB Pada Desa Purworejo Kecamatan Padangratu Sebagai Salah Satu Upaya Menuju Elektronik Government Isnur Khotimah."

[3] T. A. Fitri and T. Nasution, "Pengembangan Model Pelayanan Kantor Desa terhadap Masyarakat Berbasis Mobile Computing," vol. 1, no. 2, 2015.

[4] J. M. Danang Kusnadi, "Elektronik Government Pemberdayaan Pemerintahan Dan Potensi Kelurahan (Studi Kasus : Kelurahan Pringsewu Selatan , Kecamatan Pringsewu , Pringsewu)."

[5] M. M. Eka Pratiwi, "Implementasi e-government sebagai upaya peningkatan potensi desa di desa bumirejo menggunakan web mobile," vol. 9, 2018.

[6] R. N. M. Faza Alameka, Aulia Rahman, "Perancangan e-government pada kecamatan dan kelurahan kota samarinda," in *Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2016, vol. 1, no. 1, pp. 14–16.

[7] W. Sulisty, B. Suyanto, and I. Hestingsih, "Rancang Bangun m-Goverment Berbasis Mobile Device Menggunakan Sistem Operasi Android," *J. Tek. Elektro Terap.*, vol. 3, no. 3, pp. 154–158, 2014.

[8] K. D. A. Sari and W. A. Winarno, "Implementasi E-Government System Dalam Upaya Peningkatan Clean and Good Governance di Indonesia," *Jeam*, vol. XI, no. 1, pp. 42–54, 2012.

[9] M. M. Samsudin, Imam, "Implementasi Web Government Dalam Meningkatkan Potensi Produk Unggulan Desa Berbasis Android," *JTKSI*, vol. 01, no. 02, pp. 10–16, 2018.

[10] B. A. Alogatama, Y. Nurhadryani, and I. Komputer, "Local E-Government : Sistem Pelayanan Non," pp. 8–15, 2015.

[11] A. Hamid, M. Muslihudin, and A. L. B. Masalah, "Menentukan Masyarakat Berdasarkan Indikator Badan Koordinator Keluarga Berencana Nasional Menggunakan WEB MOBILE (Studi Kasus Desa Kutawaringin)," vol. 02, no. 03, 2016.

[12] A. Yuliani, "Electronic Government Pada Pekon Sukajadi," *Skrpsi STMIK Pringsewu*, pp. 17–38, 2016.

[13] A. M. Sari, "Pemberdayaan Sistem Pemerintahan Dan Potensi Desa Pada Kabupaten Pringsewu Berbasis Web," *Prosiding KMSI*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2013.

[14] P. Soepomo, "Back office," vol. 2, pp. 731–737, 2014.

- [15] O. Muhammad Muslihudin, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [16] R. Fatmawati, Irviani, E. S. Rachman, I. Putu, A. Anggie, and M. Kristina, "Tata Kelola Teknologi Informasi Sebagai Implementasi E-Government Pada Kabupaten Pemekaran Untuk Meningkatkan Potensi Daerah (Studi : Kabupaten Pringsewu Lampung)," *Proseding Senapati*, vol. 1, no. 1, 2016.