

E-GOVERNMENT PEMBERDAYAAN PEMERINTAH DAN POTENSI PEKON BANJAREJO BERBASIS WEB

Adi Setiawan

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : adwan_putra19@yahoo.com

ABSTRAK

Pembangunan e-government telah menjadi komitmen Pemerintah sebagaimana ditetapkan pada Inpres Nomor: 3/2003. Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi informasi begitu cepat, dan semakin meningkatnya kualitas manusia mengakibatkan adanya upaya dari pemerintah untuk lebih meningkatkan pelayanan publiknya melalui e-government. Electronic Government (E-Government) merupakan bentuk upaya pemerintah dalam mengaplikasikan pelayanan pemerintahan melalui sistem informasi berbasis komputer. Tujuan penelitian ini adalah sebagai langkah dalam mengimplementasikan komitmen pemerintah dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk membangun sebuah sistem informasi e-government berbasis website pada pekon Banjarejo. Dengan adanya sistem informasi berbasis website di pekon Banjarejo, akan sangat membantu masyarakat dan pemerintah dalam memajemen dan mengelola data serta digunakan sebagai media untuk memberikan gambaran tentang potensi yang ada pada pekon Banjarejo. Dengan adanya sistem ini pula, maka dalam waktu yang cepat data bisa dicari sehingga dapat meminimalkan waktu, biaya, serta kesalahan yang mungkin terjadi. Penulis melakukan penelitian dan pengembangan sistem berdasarkan pendekatan metode System Development Life Cycle (SDLC) yang meliputi tahapan perencanaan, analisis, desain, dan implementasi sistem. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Sistem informasi e-government ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL yang dikembangkan dalam bentuk website.

Kata Kunci : E-Government, Sistem Informasi, Potensi Desa, Pekon Banjarejo

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Government merupakan program dan komitmen pemerintah dalam upaya untuk mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik serta melakukan transformasi guna memfasilitasi kegiatan masyarakat dan kalangan bisnis untuk menuju masyarakat yang berbasis pengetahuan (*knowledge-based society*).

Melalui pengembangan *e-governmnet*, pemerintah mengharapkan dapat dilakukan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dan pemerintah daerah otonom dengan mengoptimasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Untuk implementasi *e-government*, pemerintah telah mengeluarkan Kebijakan Dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government* yang dituangkan melalui Inpres No. 3 tahun 2003 :

Pengembangan E-Government merupakan upaya mengembangkan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis (menggunakan) elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien. Melalui pengembangan e-government dilakukan penataan sistem manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimasikan pemanfaatan teknologi informasi.

Pemanfaatan teknologi informasi tersebut mencakup 2 (dua) aktivitas yang berkaitan yaitu :

- 1. Pengolahan data, pengelolaan informasi, sistem manajemen dan proses kerja secara elektronik;*
- 2. Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi agar pelayanan publik dapat diakses secara mudah dan murah oleh mayarakat di seluruh wilayah negara.*

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai sektor tengah mengalami perubahan. Begitu juga pada sektor pelayanan publik yang dilakukan oleh pemerintah, perkembangan teknologi informasi telah melahirkan model pelayanan publik yang dilakukan melalui *e-government*. Model pelayanan publik pemerintah melalui pemanfaatan *e-Government* lebih fleksibel dan lebih berorientasi pada kepuasan pengguna.

Penelitian ini terfokus pada pembuatan aplikasi yang mampu menyajikan informasi yang ada pada Pekon Banjarejo. Peneliti dalam mengumpulkan data melalui : *observasi, wawancara, dan dokumentasi*. Sistem yang akan dibangun adalah sistem informasi berbasis *website* dimana aplikasi dan *database* berpusat di *server* dan aplikasi dapat diakses secara

langsung 24 jam oleh masyarakat, kapanpun, dan dari manapun pengguna berada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, diperoleh dua rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis *web* pada Pekon Banjarejo sebagai media pelayanan terhadap masyarakat dan sebagai sarana menampilkan potensi pekon?
- b. Bagaimana membuat alternatif metode penyimpanan, pencarian, dan pengolahan data yang terintegrasi sehingga menunjang kecepatan dalam mendapatkan informasi?

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan mengingat keterbatasan waktu, biaya dan fasilitas serta lebih fokus dalam penyusunan penelitian ini penulis memberikan batasan penelitian berupa :

- a. Penulis hanya melakukan penelitian terhadap Pekon Banjarejo.
- b. Sistem yang akan dibangun ini bersifat interaktif dan dinamis dalam bentuk *website* yang berisikan tentang penyimpanan, pencarian dan pengolahan data berupa data kependudukan, profil, serta potensi Pekon Banjarejo.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi *E-Government* berbasis web pada Pekon Banjarejo ini adalah :

- a. Menghasilkan sebuah sistem terkomputerisasi untuk mengolah data dengan cepat dan akurat.
- b. Membuat suatu alternatif metode penyimpanan, pencarian dan pengolahan data dalam rangka meningkatkan kecepatan dalam penyampaian informasi.
- c. Memudahkan masyarakat ataupun instansi yang lebih tinggi dalam memperoleh informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi dalam tiga bagian yaitu :

- a. Manfaat dari sisi akademik : hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pengembangan wacana dan kajian teori terkait sistem informasi *e-government* berbasis web.
- b. Manfaat bagi Pekon : hasil penelitian tentang ” *E-Government* Pemberdayaan Pemerintah dan Potensi Pekon Banjarejo Berbasis Web” dijadikan solusi untuk menggantikan sistem yang sudah berjalan secara manual dan diberlakukan di Pekon Banjarejo dengan sistem informasi aplikasi berbasis *website*.
- c. Manfaat bagi masyarakat : dapat meningkatkan taraf pengetahuan masyarakat tentang teknologi informasi. Dalam penelitian ini juga dapat dipergunakan untuk melihat kreatifitas dalam

bentuk pemberdayaan masyarakat desa untuk mengelola sumber daya yang dimiliki.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Definisi E-Government

Menurut James S.L. Yong (2003), “*Electronic-government as the government’s use of technology, in particular, web-based Internet applications to enhance access and delivery of government services to citizens, business partners, employees and other government entities*”. Pengertian diatas memberikan penjelasan bahwa *E-Government* merupakan penggunaan teknologi oleh pemerintah khususnya penggunaan aplikasi Internet berbasis *Web* untuk meningkatkan akses dan pemberian layanan pemerintah kepada warga negara, mitra bisnis, pegawai atau karyawan, dan badan pemerintah lainnya.

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 prakteknya *e-Government* adalah penggunaan internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan penyediaan pelayanan publik yang lebih baik dan berorientasi pada pelayanan masyarakat.”

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.”

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).

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.

c. G2G (*Government to Governments*)

Kebutuhan untuk berinteraksi antar satu pemerintah dengan lainnya setiap harinya tidak hanya berkisar pada hal-hal yang berbau diplomasi, namun lebih jauh lagi untuk memperlancar kerjasama antar dalam

melakukan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses politik, mekanisme hubungan sosial-budaya, dan lain sebagainya.

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan karena melihat kebutuhan yang ada di Pekon. Melihat kondisi ini maka perlu dibangun aplikasi *e-government* untuk memenuhi kebutuhan tersebut sehingga dapat digunakan untuk memberikan informasi data yang dapat digunakan sebagai bahan pengambilan kebijakan pembangunan dan investasi oleh para investor. Kerangka pemikiran digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Bagan Kerangka Pemikiran

2.4 Desa atau Pekon

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal usul, dan atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014).

2.5 Sistem Informasi

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 29) mendefinisikan Sistem informasi sebagai suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Alter dalam Kadir (2009:7), bahwa Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

2.6 PHP

Bahasa pemrograman yang di gunakan dalam aplikasi ini salah satunya adalah PHP. PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah *server-side embedded script language* artinya *sintaks - sintaks* dan *perintah* yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh *server* tetapi disertakan pada halaman HTML biasa (materi PHP 2009) dalam jurnal Emi Ratna Setiani, Jajang Kusnendar, Eka Widhi Yunarso, 2010).

Menurut Abdul Kadir (2008 : 2) PHP yang merupakan singkatan dari PHP : *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang mana file dan seluruh prosesnya dikerjakan di server, kemudian hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser* (lebih dikenal dengan istilah *server-side scripting*).

2.7 XAMPP dan MySQL

XAMPP adalah sebuah software *web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan support PHP programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database Server, dan beberapa module lainnya.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

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 perangkat desa, masyarakat, serta yang terkait terhadap potensi-potensi yang ada di pekon.

2. Metode Observasi

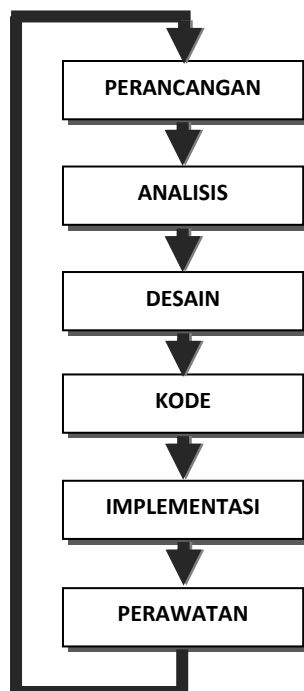
Merupakan metode penelitian dimana peneliti melakukan pengamatan tentang seluruh aktifitas yang ditemukan dilapangan, guna menunjang data *interview* dengan maksud memberikan solusi melalui sistem informasi yang akan dibangun sehingga lebih bermanfaat.

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 daerah.

3.2 Model Perancangan

SDLC (*System Development Life Cycle*) atau Siklus Hidup Pengembangan Sistem dalam rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahapan-tahapan sebagai berikut : Perancangan, Analisis, Desain, Kode, Implementasi, Uji Coba dan Perawatan.



Gambar 3. Struktur SDLC

1. Perancangan

Perancangan sistem sangat diperlukan karena piranti perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Tahapan ini akan diterapkan pada sistem yang akan dibuat untuk sistem *e-Government* pada Pekon Banjarejo.

2. Analisis

Analisis disini merupakan pengumpulan kebutuhan sistem untuk membangun sebuah website untuk Pekon Banjarejo. Seperti menganalisa tampilan website, perangkat lunak (program) yang dibutuhkan, dan juga kemampuan kinerja yang diinginkan.

3. Desain

Pada tahap ini kegiatan dilakukan secara bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting yaitu struktur data, struktur sistem, detail prosedur dan karakteristik antarmuka pemakai, desain yang baik dan nyaman akan membuat user senang mengunjungi dan nyaman dalam mencari sebuah informasi.

4. Kode

Pada tahap ini kode-kode program yang dimengerti oleh komputer dituliskan ke dalam program editor website guna untuk membangun sebuah website yang akan digunakan untuk Pekon Banjarejo.

5. Implementasi

Setelah kode selesai ditulis, selanjutnya adalah uji coba sistem dengan menggunakan data seperti dilingkungan aslinya tetapi tidak menggunakan data sebenarnya melainkan hanya data simulasi untuk sekedar uji coba kelayakan sistem.

6. Perawatan

Proses ini dilakukan setelah sistem digunakan oleh user, perubahan ataupun perbaikan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu sistem harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan.

3.3 Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode tersebut dapat mengarahkan penyusunan dalam melakukan penelitian dan pengamatan. Metodologi pengembangan sistem terstruktur membutuhkan alat dan teknik. Alat yang digunakan umumnya berupa gambar atau diagram atau grafik agar lebih mudah dimengerti untuk menyajikan data. Alat yang digunakan dalam menganalisis data diantaranya :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. *Diagram konteks* merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh

input ke sistem atau *output* dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada *store* dalam *diagram konteks*.

2. DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi – notasi (simbol-simbol) untuk menggambarkan arus data. *Data Flow Diagram* sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. Jogianto HM, (Analisis dan Disain system informasi pendekatan terstruktur, 1989 : 700) dalam jurnal Azwar Syarif (2009).

3. ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek - objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD digunakan untuk memodelkan struktur dan menggambarkan data dan hubungan antar data tersebut menggunakan beberapa notasi dan symbol. (ER Diagram 2009) dalam Jurnal Emi Ratna Setiani, Jajang Kusnendar, Eka Widhi Yunarso (2010).

4. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Analisis Sistem

Tahapan analisis sistem pada perangkat lunak ini bertujuan untuk mengetahui jalannya sistem dan mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Tahapan analisis sistem terdiri dari analisis sistem yang berjalan, identifikasi masalah, dan penjabaran arsitektur sistem yang akan dibangun.

4.1.1 Sistem yang Berjalan

Sistem yang saat ini digunakan dalam penyampaian informasi dan penyimpanan data-data administrasi pada pekan Banjarejo sudah menggunakan media elektronik seperti aplikasi *Microsoft Office*, akan tetapi belum didukung dengan sistem informasi berbasis *website* sebagai media untuk menampilkan data kependudukan dan potensi desa.

4.1.2 Deskripsi Masalah

Permasalahan yang ada pada saat ini adalah bagaimana membuat sistem informasi yang dapat manajemen semua data dan informasi, baik data kependudukan, profil pekan dan potensi pekan dengan memanfaatkan teknologi yang ada agar informasi yang dicari lebih cepat dan dinamis untuk diakses oleh user.

4.2 Perancangan Sistem

Diagram arus data adalah suatu model untuk menggambarkan asal data, tujuan data serta proses apa yang terjadi dalam suatu sistem. Dalam

perancangan sistem ini, penulis menggunakan beberapa alat bantu untuk menjelaskan proses pendataan yang di lakukan pada pekan Banjarejo. Tahap dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

4.2.1 Diagram Konteks (Context Diagram)

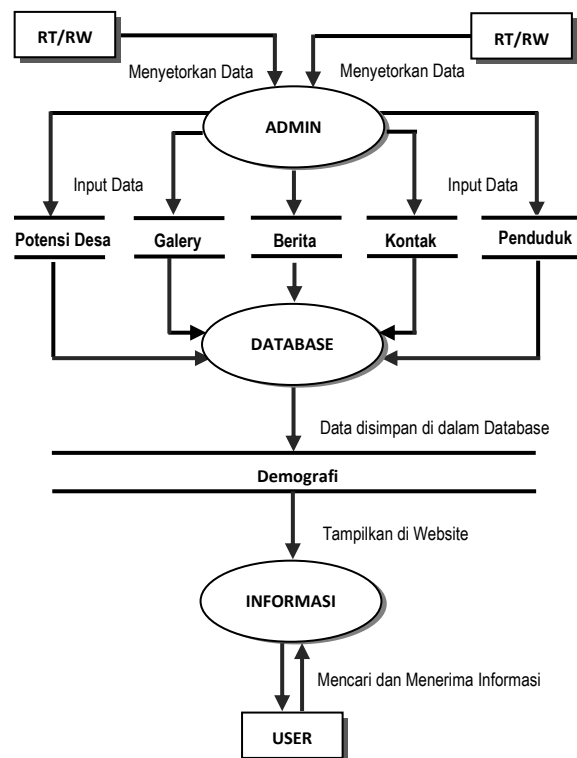
Hal pertama dalam membuat diagram arus data untuk merancang adalah membuat *diagram konteks* yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Dari *diagram konteks* terdapat dua pengguna sistem yaitu admin, dan user. Model dasar sistem digambarkan pada *diagram konteks* yang dapat dilihat pada sistem informasi *e-Government* Pekan Banjarejo pada gambar berikut :



Gambar 4. Diagram Konteks

4.2.2 DFD (Data Flow Diagram)

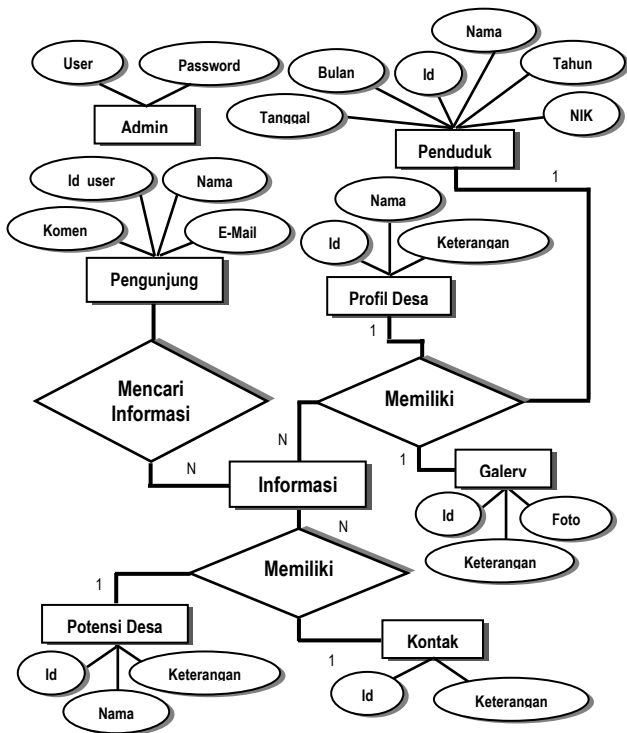
Merupakan sistem pengumpulan data yang menggambarkan laporan data tingkat RT/RW sebelum sistem terkomputerisasi dan bagaimana rancangan dari sistem pengembangan membuat sebuah dokumen :



Gambar 5. DFD (Data Flow Diagram)

4.2.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD menggambarkan proses pengunjung yang ingin mendapatkan informasi tentang Data Penduduk, Profil Desa, dan Potensi yang ada di pekan Banjarejo dapat dilihat pada gambar berikut :

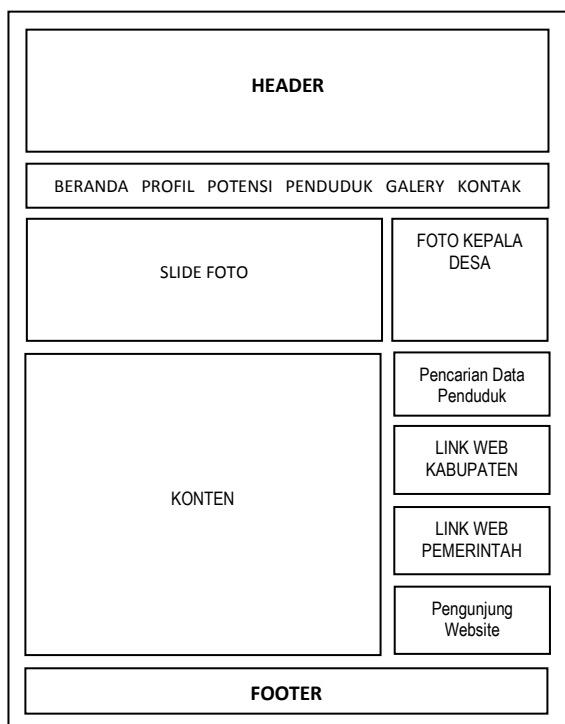


Gambar 6. ERD (Entity Relationship Diagram)

4.3 Rancangan Struktur Web

4.3.1 Rancangan Halaman Utama Web

Antar muka halaman *web* aplikasi sistem informasi - *e-Government* digunakan oleh admin dan user, untuk menampilkan informasi pekon, serta fasilitas-fasilitas yang ada. Rancangan antar muka halaman web dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 7. Rancangan Halaman Utama Web

4.3.2 Rancangan Halaman Login Admin

LOGIN ADMINISTRATOR

Username

Password

Gambar 7. Rancangan Halaman Login Admin

4.4 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 Banjarejo.

4.4.1 Halaman Antar Muka

Halaman antar muka merupakan halaman utama atau halaman awal hasil dari perancangan *website e-Government* pekon Banjarejo.



Gambar 8. Halaman Antar Muka Website

4.4.2 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.

Login Administrator

Username

Password

Gambar 9. Halaman Login Admin Web

4.4.3 Halaman Data Penduduk

Menampilkan informasi data penduduk Pekon Banjarejo. Seluruh data penduduk yang telah di inputkan oleh admin akan tampil pada halaman ini.

No	NIK	Nama Penduduk	Jenis Kelamin	Alamat	Ket
1	1802036604690002	ADI SETIAWAN	Laki-laki	Umbul Gunung	Detail
2	1802036604690003	AGUS SUPRIYANTO	Laki-laki	Umbul Gunung	Detail
3	1802036604690004	ARINI SETIO WATI	Perempuan	Umbul Gunung	Detail
4	1802036604690005	AYU DEWIANI	Perempuan	Umbul Gunung	Detail
5	1802036604690006	BAYU SEPTIAN	Laki-laki	Umbul Gunung	Detail
6	1802036604690007	CINCIN ARINDA	Perempuan	Umbul Gunung	Detail

Gambar 10. Halaman Data Penduduk

4.4.4 Halaman Detail Data Penduduk

Merupakan halaman yang menampilkan detail data penduduk yang meliputi : Nama Penduduk, NIK, Jenis Kelamin, Pekerjaan dan lain-lain.

DETAIL DATA : ROMDORH	CARI DATA PENDUDUK
<p>Nama Penduduk : ROMDORH</p> <p>NIK : 1802036604690008</p> <p>Contact Person : 085769743662</p> <p>Jenis Kelamin : Laki-laki</p> <p>Tanggal Tanggal Lahir : Gadingrejo, 28-06-1990</p> <p>Pekerjaan : Petani</p> <p>Agama : Islam</p> <p>Tanggal di Dusun : Umbul Gunung</p> <p>Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia</p>	<p>LINK WEB KABUPATEN</p> <p>LINK WEB KABUPATEN LAMPUNG TENGGAH</p> <p>LINK WEB KABUPATEN LAMPUNG TENGGAH</p> <p>LINK WEB KABUPATEN LAMPUNG TENGGAH</p>

Gambar 10. Halaman Detail Data Penduduk

4.5 PEMBAHASAN

4.5.1 Kondisi umum Wilayah dan Kependudukan
Luas wilayah Pekon Banjarejo kurang lebih sekitar 900 ha. Jumlah Kepala Keluarga ± 718 Kepala Keluarga yang terdiri dari Laki-Laki ± 1.584 jiwa dan Perempuan ± 1.217 jiwa sehingga jumlah penduduk Pekon Banjarejo ± 3.077 jiwa.

4.5.2 Potensi Pekon Banjarejo

Beberapa Potensi Desa yang dimiliki oleh Pekon Banjarejo adalah sebagai berikut :

1. Pertanian

Luas tanaman menurut komoditas tahun ini :

- ☞ Jagung : 15 Ha.
- ☞ Padi Sawah : 160 Ha.
- ☞ Mentimun : 1 Ha.

Kepemilikan lahan pertanian tanaman pangan :

- ☞ Jumlah rumah tangga pemilik tanah pertanian : 291 RT
- ☞ Jumlah rumah tangga tidak memiliki tanah pertanian : 114 RT
- ☞ Memiliki tanah pertanian kurang dari ½ Ha. : 145 RT
- ☞ Memiliki tanah pertanian antara ½ Ha. s/d 1 Ha. : 125 RT
- ☞ Memiliki tanah pertanian lebih dari 1 Ha. : 21 RT
- ☞ Jumlah total rumah petani : 291 RT

Jenis dan Kesuburan tanah :

- ☞ Warna tanah : Merah hitam
- ☞ Tekstur : Berpasir
- ☞ Kedalaman : 1 cm
- ☞ Permasalahan : Kesuburan berkurang

2. Perkebunan

Luas dan hasil menurut jenis :

Komoditi	Swasta/Negara		Rakyat	
	Luas (Ha.)	Hasil (ton/Ha.)	Luas (Ha.)	Hasil (ton/Ha.)
Kelapa	-	-	70	-
Kelapa sawit	-	-	91	-
Kopi	-	-	1	-
Cengkeh	-	-	1	-
Coklat	-	-	521	-
Pinang	-	-	-	-
Lada	-	-	7	-
Karet	-	-	33	-
Mete	-	-	-	-
Tembakau	-	-	5	-
Vanili	-	-	0,5	-

Pemilik Lahan Perkebunan :

1. Jumlah pemilik perkebunan : 291 RT
2. Jumlah tidak memiliki perkebunan : 114 RT
3. Memiliki perkebunan kurang ½ Ha. : 145 RT
4. Memiliki antara ½ Ha. s/d 1 Ha. : 125 RT
5. Memiliki perkebunan lebih dari 1 Ha. : 21 RT

4.5.3 Mata Pencapaian Penduduk

Sebagian besar penduduk Pekon Banjarejo bermata pencaharian dari Perkebunan dan Pertanian.

1. Petani : 417 orang
2. Buruh Tani : 314 orang
3. Buruh/swasta : 102 orang
4. Pegawai Negeri : 4 orang
5. Pengrajin : 13 orang
6. Pedagang : 21 orang
7. Montir : 4 orang
8. Perawat : 3 orang

4.5.4 Tingkat Pendidikan Penduduk

1. Tidak pernah sekolah : 54 orang
2. Putus Sekolah : 107 orang
3. Tamat SD/ sederajat : 801 orang
4. SLTP/ sederajat : 331 orang
5. SLTA/ sederajat : 165 orang
6. D1 : 9 orang
7. D2 : 2 orang
8. D3 : 10 orang
9. S1 : 15 orang

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, analisis, perancangan, implementasi, serta pengujian aplikasi yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut :

1. Dengan dibuatnya Sistem Informasi *e-Government* berbasis *web* pada Pekon Banjarejo, akan mempermudah para pengguna atau user khususnya masyarakat Pekon Banjarejo dalam melakukan proses pencarian informasi yang dibutuhkan.
2. Memberikan layanan informasi yang lebih cepat, tepat dan akurat, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Sistem Informasi *e-Government* pada Pekon Banjarejo ini masih banyak hal yang harus dikembangkan, seperti :

1. Sistem Informasi ini dibangun menggunakan *database* MySQL. Apabila untuk manajemen data yang lebih kompleks disarankan menggunakan sistem manajemen *database* ORACLE.
2. Menambahkan *modul* untuk mereplikasi *database* (*back-up*) yang ditujukan untuk mengantisipasi kerusakan pada *database* atau sistem yang tidak berjalan sebagaimana mestinya sehingga data yang ada pada sistem tersebut bisa diselamatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djoko Agung Harijadi. (2005) *Blueprint Aplikasi E-Government Pemerintah Daerah*. Departemen Komunikasi dan Informatika, Jurnal Prosiding Konferensi Nasional Sistem Informasi, Bandung.
- Hadwi Soendjojo. (2005) *Implementasi E-Government Sejumlah Pemerintah Daerah*. Jakarta : Departemen Komunikasi dan Informatika.
- Hartono, Dwiwarso Utomo dan Edi Mulyanto. (2010). *Electronic Government Pemberdayaan Pemerintahan dan Potensi Desa Berbasis Web*. Jurnal Teknologi Informasi : Universitas Dian Nuswantoro.
- Instruksi Presiden Nomor. 3 Tahun 2003, *Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government*.
- Kadir, Abdul. (2009). *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL*. Andi Offset : Yogyakarta.
- Sriyati, Fiqih Satria, Sudewi . 2015. *Pemanfaatan E-Government Sebagai Media Promosi Di Bidang Pariwisata Ekonomi Kreatif (Studi Kasus : Dinas Pariwisata Ekonomi Kreatif, Kabupaten*

Pesawaran). Vol 5 No 5, Hal 80-87. Jurnal TAM STMIK Pringsewu.

- Kenneth C. Laudon dan Jane P Laudon (2008). *Management Information System Managing The Digital Form*. Salemba Empat : Jakarta.
- Nia Karniawati, Romi Rahmadani. *Analisis Kebijakan Penerapan E-Government Melalui Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG)*. Majalah Ilmiah Unikom.
- Paryati. (2010). *Aplikasi CMS E-Government di Bidang Pariwisata Menggunakan Sistem Operasi Mac OS*. Yogyakarta : UPN "Veteran" Yogyakarta.
- Zainal A. Hasibuan. (2008). *Langkah-Langkah Strategis dan Taktis Pengembangan E-Government Untuk PEMDA*. Fakultas Ilmu Komputer : Universitas Indonesia.