

IMPLEMENTASI E-GOVERNMENT SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN POTENSI DESA DI DESA BUMIREJO MENGGUNAKAN WEB MOBILE

Eka Pratiwi¹, Muhamad Muslihudin²

^{1,2}Prodi Sistem Informasi STMIK Pringsewu, Lampung, Indonesia

Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

E-mail : ¹ekapratiwie22@gmail.com, ²muslih.udin@ymail.com

ABSTRACT

In the current era of globalisasi E-Government role is needed in the government system, because it can be used to facilitate the delivery of information and is expected to face changes in accordance with Law No. 11 Year 2008. Implementation of E-Government in an effort to increase the potential village in Bumirejo Village is wrong a website-shaped media, used in facilitating the dissemination of information and viewing Potential data as well as the state and government system in Bumirejo Village, the E-Government process of Bumirejo Village by analyzing an existing system using the SDLC method, the SDLC method passes through several the stage from start of this system is planned until the system is applied, then proceed with making some diagram that is diagram ERD (Entity Relationship Diagram), Usecase system running and Relation table database, then proceed with designing Web-based website of Mobile and use pemograman structured using PHP programming language and MySQL database.

Keywords: E-Government, information system, potential, Mobile Website.

ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini peran E-Government sangat dibutuhkan dalam sistem pemerintahan, karena dapat digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dan diharapkan mampu menghadapi perubahan sesuai dalam UU No 11 Tahun 2008. Implementasi E-Government dalam upaya peningkatan potensi Desa di Desa Bumirejo merupakan salah satu media berbentuk website, yang digunakan dalam mempermudah penyampaian informasi dan melihat data Potensi serta keadaan dan sistem pemerintahan di Desa Bumirejo, proses pembuatan E-Government pada Desa Bumirejo ini dengan menganalisis sebuah sistem yang sudah ada dengan menggunakan metode SDLC, pada Metode SDLC melewati beberapa tahap dari mulai sistem ini di rencanakan sampai sistem ini diterapkan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan beberapa diagram yaitu diagram ERD (Entity Relationship Diagram), Usecase sistem berjalan dan Relasi table database, setelah itu dilanjutkan dengan mendesain sebuah website berbasis Web Mobile dan menggunakan teknik pemograman terstruktur menggunakan bahasa pemograman PHP dan basis data MySQL.

KATA Kunci: E-Government, sistem informasi, potensi, Web mobile

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desa adalah suatu Daerah atau Tempat yang terdapat penduduk atau manusia yang bertempat Tinggal dan Beraktifitas. Seiring berkembangnya waktu dan berkembangnya suatu sistem informasi dan teknologi suatu wilayah pedesaan perlu dikembangkan untuk meningkatkan potensi - potensi yang ada di Desa ini didalam UU No 6 Tahun 2014 tentang Desa Pemerintah memberikan kesempatan kepada masyarakat Desa untuk mengatur segala sesuatu yang ada dan mengurus semua masalah yang ada pada Desa [1].

E-Government adalah sebuah sistem informasi yang digunakan untuk

mempermudah dalam penyampaian informasi dan dalam pembangunan nasional diharapkan agar kita mampu menghadapi perubahan dan mampu memanfaatkan teknologi informasi dengan baik sesuai dengan kebijakan yang dibuat oleh Pemerintah tertuang dalam UU No.11 Tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik[2][3].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Titin Muntofiah dan Yuri Fitriani (2017), menjelaskan bahwa E-Government pada Pekon Srimulyo merupakan salah satu Media Berbasis Web yang dibuat untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai keseluruhan pekon Srimulyo yaitu tentang potensi yang ada di Pekon Srimulyo dan meningkatkan potensi

yang ada, proses pembuatan E-Government pada Pekon Srimulyo ini menggunakan beberapa Diagram yaitu diagram konteks, dilanjutkan dengan mendesain Web dan teknik Pemograman terstruktur yang menggunakan Bahasa Pemograman Php Basis Data MySQL[4].

Menurut penelitian Galih Wahyu Aditama dan Sri Ipnuwati (2017), menjelaskan bahwa dengan membangun Aplikasi yang bertema Perancangan E-Government Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Tegalrejo Berbasis Web di Pekon Tegalrejo ini diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada Pekon Tegalrejo baik dalam hal penyampaian informasi dan pelayanan pada masyarakat yang dulunya masih manual sekarang dengan menggunakan Web ini lebih bisa secara otomatis dan mudah pelayanan informasi bagi masyarakat dan tidak perlu membuang buang waktu[5].

Menurut Wahyu Bagus Wijanarko dan Dedi Irawan (2017), menjelaskan bahwa Salah satu tujuan pembuatan E-Government pada Pekon Pagelaran adalah untuk memberikan Informasi kepada masyarakat Pekon Pagelaran agar lebih mengetahui tentang kegiatan Pemerintahan, potensi yang ada di Pekon Pagelaran seperti kegiatan Pemerintahan, potensi Desa dan pelayanannya, di buatnya E-Government pada Pekon Pagelaran ini adalah untuk mempermudah penginputan data yang awalnya masih manual dan mengakibatkan data tidak bisa tersusun dengan rapih dan menyebabkan data yang disampaikan kurang akurat dan cepat[6].

Menurut penelitian Mega Hayuning, et.al (2014), menjelaskan hasil Penelitian tentang Implementasi E-Government di Kabupaten Wonosobo ini karena dalam proses kebijakan masih kurang maksimal sehingga dalam pengimplementasian di Wonosobo ini bertujuan untuk memaksimalkan kebijakan yang ada dan mampu mengatasi masalah-masalah yang ada[7].

Desa Bumirejo adalah Desa yang terletak di Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu dimana dalam menyampaikan Informasinya masih menggunakan sistem manual. Sehingga perlu dibangun suatu sistem E-Government untuk menyajikan informasi mengenai potensi yang ada di Desa Bumirejo dan kegiatan pemerintahan di Desa Bumirejo. penerapan E-Government diharapkan menjadi salah satu unsur untuk meningkatkan pembangunan dan pengembangan sistem pemerintahan daerah, sehingga di masa yang akan datang Desa ini akan mengalami kemajuan dalam bidang perekonomian dan bidang usaha yang ada di Desa Bumirejo dengan menggunakan Web Mobile.

Dengan Menggunakan Web Mobile masyarakat dapat memperoleh informasi dengan mudah dan data yang ada dikelurahan dapat tersusun dengan rapih yang nantinya dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengimplementasi E-Government di Desa Bumirejo.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut Alter (1992), adalah suatu kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai suatu tujuan bersama[8].

Menurut Sutabri Tata (2001), sistem informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan[9].

Sistem Informasi diatas adalah suatu perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis dan digunakan untuk menyediakan kebutuhan pengolahan data transaksi harian yang dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan suatu informasi[3], [10]–[14].

2.2 Karakteristik Sistem

Menurut Hanif Al fatta (2007), Sebuah sistem memiliki karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya[15].

1. Batasan Sistem (Boundary) penggambaran dari suatu elemen atau unsur yang mana termasuk di dalam sistem yang berada di luar sistem yang digunakan untuk membatasi suatu sistem.
2. Lingkungan (Environment) adalah sebuah sistem yang digunakan untuk menyelamatkan sebuah sistem dari ancaman yang berasal dari luar sistem dan menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem
3. Masukan (Input) sumber daya berupa data, bahan baku, peralatan, energi dari lingkungan yang digunakan untuk memanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (Output) sebuah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna untuk subsistem lain
5. Komponen Sistem adalah suatu sistem yang digunakan untuk saling menghubungkan bagian-bagian satu

dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan atau sasaran

6. Penghubung (Interface) tempat dimana sebuah komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
7. Penyimpanan adalah sebuah sistem yang digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi .

2.3 Pengertian E-Government

Menurut Indrajit (2010), *E-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang digunakan untuk memudahkan kepentingan publik yang bertujuan untuk menyelenggarakan kepentingan pemerintahan yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik[16].

Menurut Prasojjo (2011), menjelaskan bahwa *E-Government* adalah seluruh tindakan dalam sektor publik (baik pusat maupun daerah) yang melibatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan tujuan mengoptimalkan proses pelayanan publik[17].

Menurut Richardus Eko Indrajit, et.al (2005), Menjelaskan bahwa *E-Government* adalah suatu usaha menciptakan suasana penyelenggaraan pemerintahan yang sesuai dengan obyektif bersama (*shared goals*) dari sejumlah komunitas yang berkepentingan[18].

2.4 Definisi Desa Bumirejo

Desa Bumirejo adalah Desa kecil yang terletak di Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu yang didalam nya terdapat banyak potensi yang dapat meningkatkan ekonomi Masyarakat Bumirejo.

2.5 Definisi Web Mobile

Menurut Budi Darytamo (2011), kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah. Sehingga diperoleh pengertian bahwa aplikasi Web Mobile merupakan aplikasi yang dapat dijalankan dimanapun, bisa lewat android dan leptop[19][20]–[23].

2.5 PHP and MySQL

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen HTML[24]. MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi atau Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan gratis di bawah lisensi GPL (General Public License)[25].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Tahap Pengumpulan Data

a. Metode Interview

Menurut Sugiyono, (2010) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk melakukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal –hal yang mendalam [26].

Dalam tahap Interview ini peneliti mendapatkan informasi penting tentang potensi – potensi yang ada di Desa Bumirejo dan Interview ini dilakukan langsung kepada Perangkat Desa Bumirejo.

b. Metode Observasi

Menurut Basuki, Heru (2006), Pengamatan atau Observasi dalam kontek penelitian ilmiah adalah studi yang di sengaja dan dilakukan secara sistematis, terencana, terarah pada suatu tujuan dengan mengamati dan mencatat fenomena atau prilaku suatu kelompok[27]. Pada tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung tentang keadaan suatu Desa kemudian dilanjutkan dengan melihat potensi-potensi yang ada di Desa yang dijadikan objek penelitian.

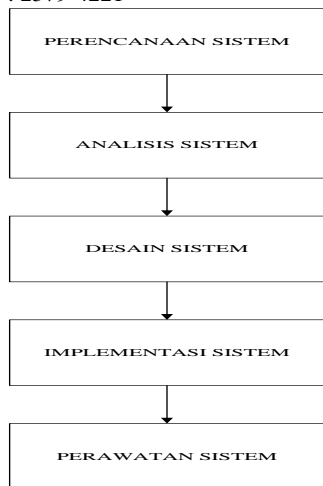
c. Metode Kepustakaan

Studi Pustaka merupakan salah satu teknik pengumpulan data berupa teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan dan penyelesaian pada suatu penelitian [28]. Dalam tahap penelitian ini, penulis juga menggunakan metode kepustakaan atau studi pustaka yang berupa referensi dari jurnal-jurnal terdahulu. Dalam hal ini peneliti mencari, mempelajari dan merangkum berbagai macam pustaka ataupun referensi jurnal yang berkaitan.

3.2. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Menurut Ladjamudin (2009), Metodologi pengembangan sistem informasi berarti suatu metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan sistem informasi berbasis komputer, Metode System Development Life Cycle atau sering disingkat dengan SDLC merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak[29].

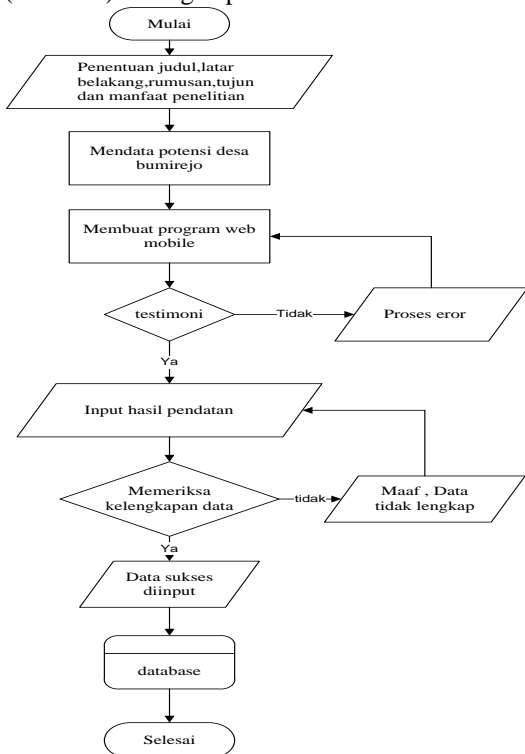
Tahapan dalam pengembangan system dinamakan System Development Life Cycle karena pada setiap tahapan sistem akan dikerjakan secara berurut menurun dari perencanaan, analisis, desain, implementasi dan perawatan[30].



Gambar 1. Model metode SDLC

3.2 Kerangka fikir penelitian

Kerangka fikir dalam penelitian ini menjelaskan perancangan sistem informasi berbasis web mobile tentang *E-Government* di Desa Bumirejo. Penelitian ini dilakukan untuk melihat potensi yang ada di Desa Bumirejo dan dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh suatu informasi, melihat keadaan ini perlu di bangun aplikasi pendataan potensi-potensi yang ada di Desa Bumirejo berbasis web mobile, sehingga dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang data potensi Desa Bumirejo, supaya bisa berkembang bagi daerahnya. Di bawah ini adalah diagram alir (flowchat) kerangka penelitian.



Gambar 2. Diagram alir (flowchat)

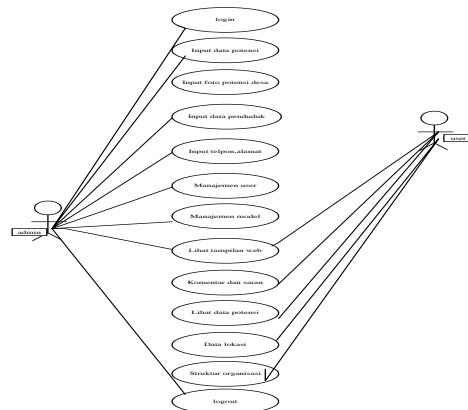
4. PEMBAHASAN

4.1 Perencanaan sistem informasi

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengetahui beberapa permasalahan yang terjadi, Dalam hal ini akan membahas perancangan pengembangan suatu sistem. Adapun perancangan semua halaman-halaman suatu informasi peningkatan potensi desa digambarkan dalam beberapa diagram-diagram sebagai berikut:

a. Usecase Sistem Berjalan

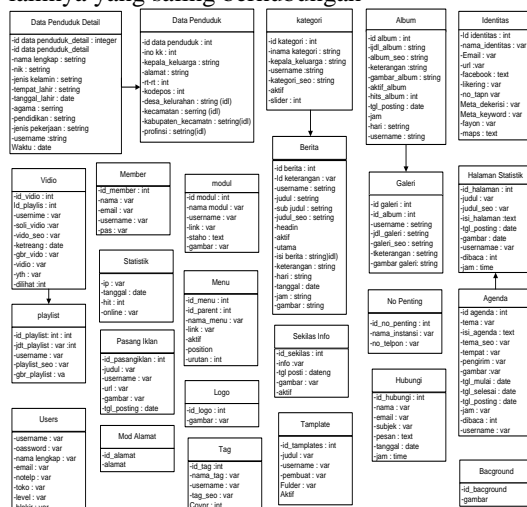
Perancangan sistem informasi ini terdiri dari 2 actor yaitu : 1. Admin yang mengelola sistem aplikasi pendataan potensi data, admin dapat melakukan login dan pengolahan data potensi. 2.user hanya dapat melihat hasil data potensi data dan semua tampilan menu website. Kinerja kedua user tersebut dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 3. Usecase Sistem Berjalan

b. Relasi Table Database

Relasi table database adalah menghubungkan satu table dengan table yang lainnya yang saling berhubungan



Gambar 4. Relasi Table Database

4.2 Desain Antar Muka

Berikut penjelasan terkait Desain antar muka perancangan sistem informasi Implementasi *E-Government* untuk meningkatkan potensi Desa di Desa Bumirejo.

a. Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman *login* sebelum masuk ke halaman menu utama. *Login* berfungsi untuk hak akses keamanan sistem.

Gambar 5 : Halaman Login

b. Tampilan Administrator

Setelah *login* kita akan masuk kehalam *administrator*

Gambar 6: Tampilan administrator

c. Tampilan Halaman Utama

Setelah berhasil *login user* masuk kehalaman utama sesuai dengan level user masing-masing.

Gambar 7 : Tampilan Halaman Utama

d. Tampilan Halaman Menu

Setelah berhasil *login, user* masuk kehalaman utama sesuai dengan level user masing-masing dan Dalam halaman ini anda

akan dibawa kebeberapa menu dan sub-sub menunya yang akan menampilkan beberapa profile dan segala informasi yang terkait.

Gambar 8 : Tampilan Halaman Menu

4.3 Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap dimana sistem informasi telah digunakan oleh pengguna, sebelum benar-benar digunakan dengan baik oleh penggunanya. Dalam pembuatan aplikasi ini, spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi windows 7 32bit
2. *Php* dan *mysql* 5.6 sebagai aplikasi pembuat program web.
3. Notepad ++ sebagai penulis kode program.
4. *Mozilla Firefox* atau *Google Chrome* sebagai *browser*.

Sedangkan spesifikasi perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan yaitu:

1. *Processor* dengan kecepatan 2 GHz.
2. *Hardisk* 800 GB.
3. *Ram* 2 GB.
4. *Computer* dan perangkat sejenis yang memang sudah dilengkapi

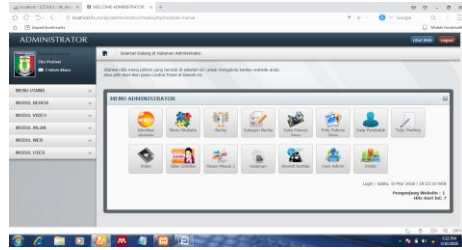
a. Tampilan Halaman Login

Dari beberapa desain yang telah dijelaskan sebelumnya dibab desain antar muka tentang halaman menu *login*, kemudian disini akan dijelaskan bentuk gambar visual yang sudah jadi.

Gambar 9 : Halaman login

e. Tampilan Administrator

Setelah *login* kita akan masuk kehalaman administrator di dalamnya juga terdapat beberapa menu.



Gambar 10. Tampilan Administrator

a. Tampilan Halaman Utama

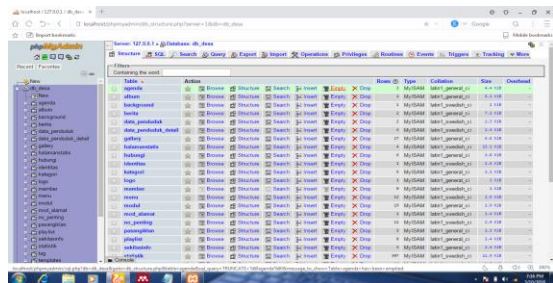
kita akan masuk ke halaman utama atau halaman depan web dan disitu terdapat beberapa pilihan menu-menu seperti home, profile dan data desa.



Gambar 11. Halaman utama

b. Tampilan Database

Database ini digunakan untuk menyimpan data data atau file-file.



Gambar 12. Tampilan Database

4.4 Analisa Hasil Penelitian

Dari seluruh penelitian dan hasil implementasi yang telah dilakukan oleh penulis, analisa hasil penelitian sesuai dengan hasil yang diharapkan. Dari hasil penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Adanya sistem *website* yang dimaksudkan program ini dapat melakukan proses akses internet untuk masuk kehalaman *website* aplikasi yang bisa diakses di *smartfon* atau *android* .
2. Dengan adanya web ini dapat mempermudah masyarakat dalam mencari atau melihat data potensi Desa di Desa Bumirejo ini.

3. Menu *login* program ini melakukan proses *login* untuk masuk ke halaman utama sesuai dengan hak akses *user*.
4. Database program menampilkan hasil inputan yang dimasukan kedalam data yang nantinya akan diproses atau diletakkan pada pendataan.
5. Halaman menu didalam halaman tersebut nantinya akan diuji apakah menu-menu yang ada deprogram aplikasi web tersebut dapat berjalan dengan baik atau sebaliknya. Jika program aplikasi dapat dijalankan sesuai dengan apa yang diinginkan dari awal maka artinya pengujian dan hasil analisa yang dilakukan oleh penulis berhasil.
6. Menu *logout* program ini melakukan proses *logout* atau keluaran dari aplikasi.

4.5 Hasil Uji Sistem

Penelitian juga melakukan analisis implementasi aplikasi dengan memberikan quisioner berisi beberapa pertanyaan yang diberikan oleh 10 orang tentang Implementasi E-Government Sebagai Upaya Peningkatan Potensi Desa Bumi Rejo Menggunakan Web Mobile. Dari 10 orang yang telah mengisi quisioner dan melakukan testing aplikasi yang telah dibuat didapatkan sebanyak 70% orang atau sebanyak 7 orang menjawab “Ya” dan merasa puas dengan Website berbasis Web Mobile upaya peningkatan potensi Desa yang telah dibuat sedangkan 30% atau sebanyak 3 orang merasa kurang puas dengan Website berbasis Web Mobile upaya peningkatan potensi Desa Bumirejo ini.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis susun berdasarkan hasil penelitian, maka memperoleh kesimpulan terhadap perancangan sistem informasi implementasi *E-Government* sebagai upaya peningkatan potensi Desa pada Desa Bumirejo. Yaitu sistem *E-Government* peningkatan potensi tersebut sebelumnya masih menggunakan metode konvensional, kini akan lebih dikembangkan dengan metode-metode lain untuk mempermudah proses upaya peningkatan potensi Desa dengan menggunakan aplikasi *Web mobile* ini memudahkan masyarakat mengakses data pada *android* atau *smartfon*.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai implementasi *E-Government* sebagai upaya peningkatan potensi desa didesa bumirejo masih berbasis *Web Mobile*. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan

aplikasi berbasis *android* ataupun dengan metode lainnya demi kesempurnaannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Purnamasari, *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa*. Sinar Grafika, 2017.
- [2] F. Yunus, "PESAN-PESAN TWITTER DILIHAT DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK NO.11 TAHUN 2008 DI KOTA MAKASSAR," *KAREBA J. Ilmu Komun.*, vol. 3, no. 2, pp. 90–96, 2016.
- [3] U. RI, "Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Republik Indonesia tentang Informasi dan Transaksi Elektronik," 2008, no. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, 2008.
- [4] T. Muntofiah and Y. Fitriana, "E-government Pada Pekon Srimulyo Kecamatan Kalirejo Kabupaten Lampung Tengah," *Process. KMSI*, no. 9, pp. 570–577, 2017.
- [5] S. I. Galih Wahyu Aditama, "Perencanaan E-Government Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Tegalrejo Berbasis Web," *Process. KMSI*, vol. 1, no. 9, pp. 246–254, 2017.
- [6] I. D. Wijnarko Wahyu Bagus, "E-government Pada Pekon Pagelaran," *Process. KMSI*, vol. 1, no. 9, pp. 596–601, 2017.
- [7] R. D. Mega Hayuning Puspa Dewi, Sulandri Susi, "Implementasi E-Government Di Kabupaten Wonosobo," *J. public policy Manag. Rev.*, 2014.
- [8] A. O. Abdul Kadir, "PENGENALAN SISTEM INFORMASI." 2003.
- [9] A. aurina Haryono, "Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 4 Pacitan," *Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi*, vol. 4, no. 3, pp. 1–9, 2012.
- [10] 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.
- [11] A. Yuliani, "Electronic Government Pada Pekon Sukajadi," *Skrpsi STMIK Pringsewu*, pp. 17–38, 2016.
- [12] A. M. Sari, "Pemberdayaan Sistem Pemerintahan Dan Potensi Desa Pada Kabupaten Pringsewu Berbasis Web," *Proseding KMSI*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2013.
- [13] J. Surdin, "Analisis Kelayakan Implementasi E-Government Dalam Pelayanan Publik Di Bidang Keagrariaan Di Kabupaten Pinrang," *J. Komun. KAREBA*, vol. 5, no. 1, pp. 178–191, 2016.
- [14] Widiyanto, "Sistem Informasi Potensi Desa (Study Kasus Desa Wayngison - Pagelaran)," *Proseding KMSI*, vol. 2, no. 1, pp. 36–43, 2014.
- [15] Lilis Puspita Wati Dan Sri Dewi Anggadani, "Sistem Informasi Akutansi." 2011.
- [16] H. L. Fitria, "E-Government Pemberdayaan Pekon Gisting Atas Dan Potensi Pekon," *Process. KMSI*, no. 9, pp. 493–500, 2016.
- [17] W. R. Andreal Rio, "Upaya Pengembangan E-Government Dalam Pelayanan Publik Pada Dinas Koperasi Dan Ukm Kabupaten Tanggamus," *Process. KMSI*, no. 9, 2017.
- [18] D. R. D. A. Z. Richardus Eko Indrajit, "E-government in action." 2005.
- [19] U. Yadi, "Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Prioritas Penanganan Perbaikan Jalan Menggunakan Metode Saw Berbasis Mobile Web," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 566–579, 2013.
- [20] S. F. Achmad, Fandi, "Rancangan Sistem Informasi Berbasis Web Mobile Potensi Lampung Tengah," *JTKSI*, vol. 1, no. 1, pp. 1–4, 2018.
- [21] I. Karomah and Y. Fitriana, "Perancangan E-Government Berbasis Web Mobile Pada Pekon Sumber Rejo," *JTKSI*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2018.
- [22] S. I. Ikwan, Ahmad, "Perancangan Web Government Pada Kecamatan Natar Lampung Selatan Berbasis Mobile," *JTKSI*, vol. 1, no. 2, pp. 1–4, 2018.
- [23] M. M. Samsudin, Imam, "Implementasi Web Government Dalam Meningkatkan Potensi Produk Unggulan Desa Berbasis Android," *JTKSI*, vol. 1, no. 2, pp. 10–16, 2018.
- [24] M. Muslihudin and A. Larasati, "Perancangan sistem aplikasi penerimaan mahasiswa baru di stmik pringsewu menggunakan php dan mysql," *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 3, no. 1, pp. 12–23, 2014.
- [25] M. M. A. Fauzi, *Program Database Visual Basic 6 and SQL Server 2000*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.

- [26] T. S. Ririn Antika, “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Pada Sma N 1 Sukoharjo,” *Process. KMSI*, 2017.
- [27] R. Sanjaya, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Kost Di Pringsewu,” *Process. KMSI*, pp. 458–464, 2017.
- [28] A. Fitriansyah, “Sistem Informasi Pusat Data Dampak Kebakaran Hutan dan Lahan Berbasis Mobile Web di Provinsi Riau,” *Teknosi*, vol. 3, no. 1, pp. 35–42, 2017.
- [29] U. V. G. Hermawan Rudi., Hidayat arif, “Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar,” *Evolusi*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2015.
- [30] O. Muhammad Muslihudin, *Analisi Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.