

**ELECTRONIC GOVERNMENT PEMBERDAYAAN PEMERINTAHAN
DAN POTENSI KELURAHAN
(Studi Kasus : Kelurahan Pringsewu Selatan, Kecamatan Pringsewu, Pringsewu)**

Jamal Ma'ruf

*Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung
Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung
website: www.stmikpringsewu.ac.id
E-mail : jamal32maruf@yahoo.co.id*

ABSTRAK

Era globalisasi, perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat dan semakin meningkatnya kualitas manusia, mengakibatkan adanya upaya dari pemerintah baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah untuk lebih meningkatkan pelayanan pubiknya melalui E-government. E-government adalah istilah yang sangat populer saat ini, dimana secara umum E-govenment adalah upaya mengaplikasikan pelayanan pemerintahan melalui sistem informasi berbasis komputer. Kelurahan Pringsewu Selatan ini dalam mengembangkan suatu potensi kelurahan masih secara manual tidak menutup kemungkinan data-data yang disampaikan kurang akurat ataupun cepat, lagipula adanya potensi-potensi kelurahan yang belum optimal serta terjadinya perubahan data-data di kelurahan perlu mendapatkan perhatian yang serius dari semua pihak. Dengan adanya sistem informasi ini maka dalam waktu yang cepat data dapat dicari sehingga dapat meminimalkan waktu, biaya serta kesalahan yang mungkin terjadi. Penulis melakukan penelitian dengan membangun aplikasi yang bertema "E-government Pemberdayaan Pemerintah dan Potensi Kelurahan Pringsewu Selatan Berbasis Web". 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 web dengan pemrograman PHP.

Kata Kunci : E-Government, Sistem Informasi, Kelurahan Pringsewu Selatan

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-governmmet*, 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 untuk 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.*

Melihat kondisi potensi kelurahan yang begitu memadai dan berjalan dengan baik, serta memanfaatkan teknologi informasi yang ada, meyakinkan penulis untuk membangun sebuah aplikasi dengan harapan mampu memenuhi kebutuhan masyarakat dan bermanfaat bagi semua pihak, yaitu aplikasi bersifat dinamis, yang digunakan untuk memberdayakan pemerintahan dan

menggali potensi yang ada di Kelurahan Pringsewu Selatan.

Guna mendukung program tersebut, diperlukan dukungan seluruh elemen masyarakat terutama Pemerintahan Kelurahan untuk memberdayakan potensi yang ada di Kelurahan Pringsewu Selatan, dimana Pemberdayaan adalah bagian dari paradigma pembangunan yang memfokuskan perhatiannya kepada semua aspek yakni mulai dari aspek intelektual (Sumber Daya Manusia), aspek material dan fisik, sampai kepada aspek manajerial.

Pemerintah kelurahan sebagai ujung tombak pembangunan perlu mendapatkan perhatian serius yang di wujudkan dengan kerja keras oleh semua pihak, seluruh elemen masyarakat diharapkan memberikan informasi yang akurat tentang pemerintahan kelurahan dan potensi-potensi yang dimilikinya untuk dimasukkan ke dalam aplikasi yang akan dibangun.

Penelitian ini terfokus pada pembangunan aplikasi yang mampu menyajikan data organisasi pemerintahan dan data penduduk kelurahan serta menggali potensi kelurahan secara lebih detail di Kelurahan Pringsewu Selatan. Peneliti dalam mengumpulkan data melalui : observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Sistem yang akan dibangun adalah sistem informasi kelurahan berbasis *web* dimana aplikasi dan *database* berpusat di *server* dan aplikasi dapat diakses secara langsung 24 jam oleh masyarakat, kapanpun, dan dari manapun pengguna berada. Sistem yang akan dibangun juga memungkinkan pelayanan publik tidak dilakukan secara *face-to-face* sehingga pelayanan menjadi lebih efisien. Penelitian yang dilakukan dengan mengambil tema : "*Electronic Government Peberdayaan Pemerintah dan Potensi Kelurahan Berbasis Web*", diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi yang diharapkan, tentang pemerintahan kelurahan dan potensi yang dimiliki, yang akan digunakan sebagai dasar pengambilan kebijakan pembangunan agar lebih terarah dan tepat sasaran. Serta mampu mendatangkan investor untuk berinvestasi yang akhirnya mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

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

- Bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis *web* pada Kelurahan Pringsewu Selatan sebagai media pelayanan terhadap masyarakat ?
- Sulitnya pencarian data dan informasi secara cepat dan akurat pada Kelurahan Pringsewu Selatan ?

1.3 Batasan Masalah

Sehubungan dengan mengingat keterbatasan waktu, biaya dan fasilitas serta lebih fokus dalam

penyusunan penelitian ini penulis memberikan batasan penelitian berupa :

- Penulis hanya melakukan penelitian terhadap Kelurahan Pringsewu Selatan.
- Sistem yang akan dibangun ini bersifat interaktif dan dinamis yang berisikan tentang penyimpanan, pencarian dan pengolahan data berupa data kependudukan, profil serta potensi Kelurahan Pringsewu Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan sistem informasi *E-Government* berbasis web pada Kelurahan Pringsewu Selatan ini adalah :

- Menghasilkan sebuah sistem terkomputerisasi untuk mengolah data dengan cepat dan akurat.
- Membuat suatu alternatif metode penyimpanan, pencarian dan pengolahan data dalam rangka meningkatkan kecepatan dalam penyampaian informasi.
- Memudahkan masyarakat ataupun instansi yang lebih tinggi dalam memperoleh informasi.
- Memperkenalkan potensi kelurahan yang ada pada Kelurahan Pringsewu Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini dibagi dalam tiga bagian yaitu :

- Manfaat dari sisi akademik : hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pengembangan wacana dan memperkaya kajian teori terkait sistem informasi *E-government* berbasis web.
- Manfaat bagi lembaga/kelurahan : hasil penelitian tentang "*Electronic Government Peberdayaan Pemerintah dan Potensi Kelurahan Berbasis Web*" dijadikan solusi untuk menggantikan sistem yang sudah berjalan secara manual dan diberlakukan di Kelurahan Pringsewu Selatan dengan sistem aplikasi berbasis *web*.
- Manfaat bagi masyarakat : dapat meningkatkan taraf pengetahuan masyarakat tentang teknologi informasi. Dalam penelitian ini juga dapat dipergunakan untuk melihat kreatifitas dalam bentuk pemberdayaan masyarakat kelurahan untuk mengelola sumber daya yang dimiliki.

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 prakteknya *E-Government* adalah penggunaan internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan penyediaan pelayanan publik 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.”

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.”

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.

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.

2.3 Sistem Informasi

Menurut Kenneth C.Laudon dan Jane P Laudon (2008) dalam jurnal Farida Nur Aini (2011) Sistem informasi didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang selalu berhubungan, mengumpulkan, atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi.

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.

2.4 Kelurahan Pringsewu Selatan

Menurut Wikipedia (2013) Kelurahan adalah pembagian wilayah administratif di Indonesia dibawah kecamatan. Dalam konteks otonomi daerah di Indonesia, kelurahan merupakan wilayah kerja Lurah sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau Kota. Kelurahan merupakan unit pemerintah terkecil setingkat dengan desa. Berbeda dengan desa, kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas. Dalam perkembangannya, sebuah desa dapat diubah statusnya menjadi kelurahan.

Sedangkan Kelurahan Pringsewu Selatan merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Pringsewu serta terdapat 13 pembagian kelurahan atau desa. Dari masing masing kelurahan memiliki kantor kelurahan yang berbeda

Letak Kelurahan Pringsewu Selatan berbatasan dengan :

- a. Sebelah Timur : Kelurahan Pringsewu Timur (Kecamatan Pringsewu)
- b. Sebelah Utara : Kelurahan Pringsewu Barat (Kecamatan Pringsewu)
- c. Sebelah Selatan : Desa Marga Kaya (Kecamatan Pringsewu)
- d. Sebelah Barat : Kelurahan Fajar Isuk (Kecamatan Pringsewu)

2.5 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*).

2.6 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, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

Menurut Bunafit Nugroho, (2008 : 92) MySQL sebagai sebuah program penghasil *database*, MySQL tidak mungkin berjalan sendiri tanpa adanya aplikasi pengguna (*interface*) yang mungkin berguna sebagai program aplikasi pengakses *database* yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang open windows seperti Visual Basic, Delphi dan lainnya.

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 kelurahan.

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.

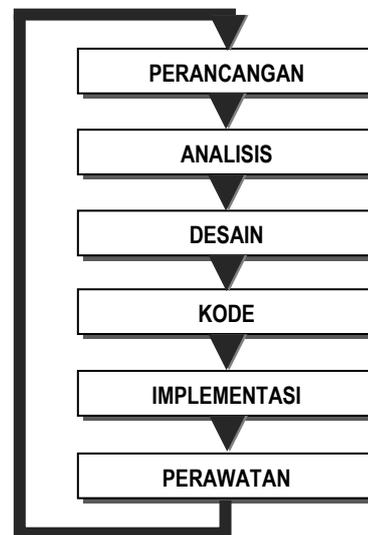
3. Metode Kepustakaan

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. 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 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 1. 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 Kelurahan Pringsewu Selatan.

2. Analisis

Analisis disini merupakan pengumpulan kebutuhan sistem untuk membangun sebuah website untuk Kelurahan Pringsewu Selatan. 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 web yang akan digunakan untuk Kelurahan Pringsewu Selatan.

5. Implementasi

Setelah kode selesai ditulis, selanjutnya adalah uji coba sistem dengan menggunakan data seperti lingkungan 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 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 Kelurahan Pringsewu Selatan. Adapun tahap dalam proses tersebut adalah sebagai berikut :

4.1.1 Diagram Konteks (Context Diagram)

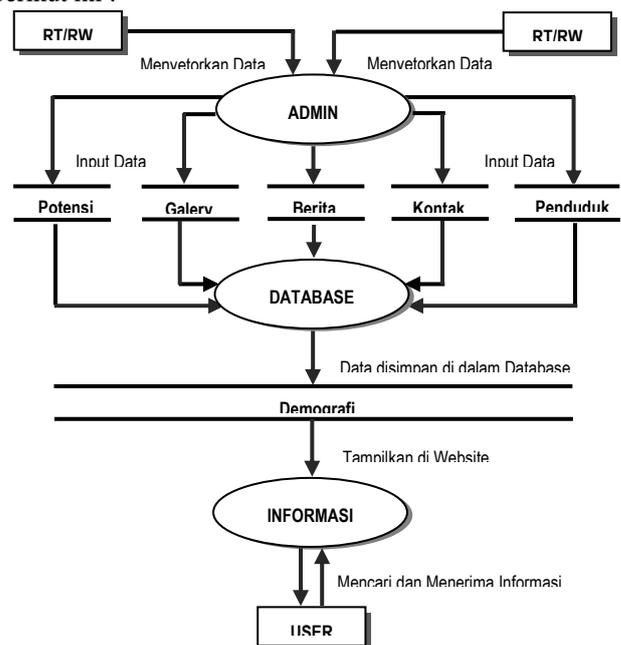
Hal pertama dalam membuat diagram arus data untuk merancang adalah membuat *diagram konteks* yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Dari *diagram konteks* terdapat dua pengguna sistem yaitu admin, dan user. Model dasar sistem digambarkan pada *diagram konteks* yang dapat dilihat pada sistem informasi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



Gambar 2. Diagram Konteks

4.1.2 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 dapat di lihat pada gambar DFD berikut ini :



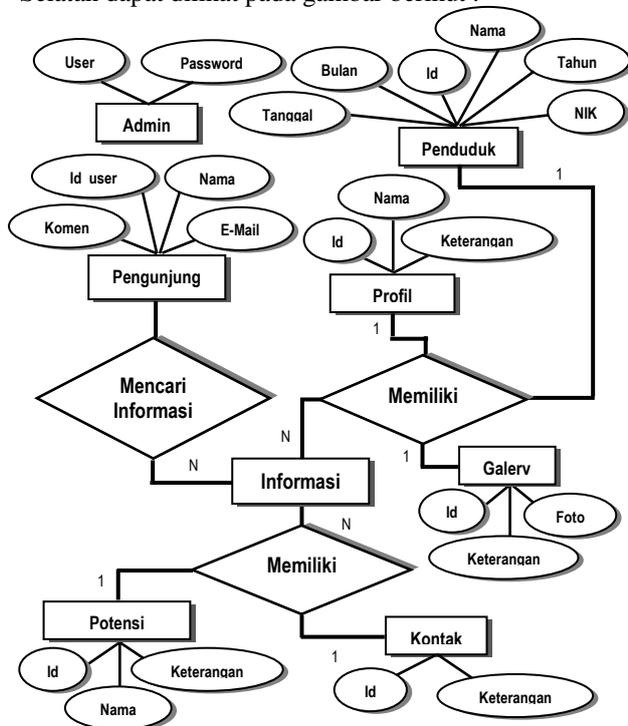
Gambar 3. DFD (Data Flow Diagram)

4.1.3 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD merupakan hubungan antara entitas yang digunakan dalam sistem untuk menggambarkan hubungan antara entitas atau struktur data relasi antar file.

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.

ERD menggambarkan proses pengunjung yang ingin mendapatkan informasi tentang Data Penduduk, Profil, Potensi kelurahan dan Kegiatan Karang Taruna yang ada di Kelurahan Pringsewu Selatan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. ERD (Entity Relationship Diagram)

4.2 Rancangan Struktur Web

4.2.1 Rancangan Halaman Utama Web

Antar muka halaman web aplikasi sistem informasi E-Government digunakan oleh admin dan user, untuk menampilkan berita seputar kegiatan kelurahan, agenda kegiatan kelurahan serta fasilitas-fasilitas yang ada. Rancangan antar muka halaman web dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 5. Rancangan Halaman Utama Web

4.2.2 Rancangan Halaman Login Admin

LOGIN ADMINISTRATOR

USERNAME

PASSWORD

Gambar 6. Rancangan Halaman Login Admin

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 Kelurahan Pringsewu Selatan.

4.3.1 Perangkat Lunak

Pada implementasi, perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi E-Government di Kelurahan Pringsewu Selatan antara lain : Macromedia Dreamweaver MX 2004, XAMPP 1.7.3, Adobe Photoshop CS3, dan Sistem Operasi Windows 7.

4.3.2 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam membangun aplikasi E-Government di Kelurahan Pringsewu Selatan yaitu : Processor Intel core i3, RAM 2 GB, Hardisk 80 GB, Output/Input Device.

4.3.3 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 diakses oleh User atau Pengguna.



Gambar 7. Halaman Antar Muka Website

4.3.4 Halaman Login Admin

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



Gambar 8. Halaman Login Admin Web

4.3.5 Halaman Profil

Merupakan halaman yang memberikan sekilas gambaran tentang Kelurahan Pringsewu Selatan



Gambar 9. Halaman Profil Kelurahan

4.3.6 Halaman Data Penduduk

Merupakan halaman yang memberikan informasi tentang kependudukan Kelurahan Pringsewu yang dapat di akses oleh user/pengguna.



Gambar 10. Halaman Kependudukan

4.3.7 Halaman Potensi

Merupakan halaman yang memberikan informasi tentang Potensi yang terdapat di Kelurahan Pringsewu Selatan.



Gambar 11. Halaman Potensi Kelurahan

4.4 PEMBAHASAN

4.4.1 Kondisi umum Wilayah dan Kependudukan

Luas wilayah Kelurahan Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu 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 kelurahan Pringsewu Selatan ± 9.820 jiwa.

Kelurahan Pringsewu Selatan terdiri dari 5 RW (Rukun Tetangga). Jumlah masjid 10 dan Mushola ada 12 Jarak dari Kelurahan ke Kecamatan ± 0.5 km, dan jarak dari Kelurahan ke Provinsi ± 60 km.

4.4.2 Potensi Kelurahan Pringsewu Selatan

Beberapa Potensi Kelurahan yang dimiliki oleh Kelurahan Pringsewu Selatan adalah sebagai berikut

1. Pertanian
Kelurahan Pringsewu Selatan dalam sektor pertanian lumayan banyak, hampir sekitar ± 15 ha. Lahan Pertanian berupa tanaman Padi, Cabe, dan Palawija.
2. Pasar
Di Kelurahan Pringsewu Selatan terdapat pasar yang dimana pasar tersebut merupakan pasar induk Kota Pringsewu yang luasnya mencapai ± 2 ha, dan merupakan pusat perekonomian di Kecamatan dan Kabupaten Pringsewu.

4.4.3 Mata Pencaharian Penduduk

Sebagian besar penduduk Kelurahan Pringsewu Selatan Kecamatan Pringsewu bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang/wirasuast, PNS, TNI dan Polri. Dari ± 9.820.

Tabel 1. Data Mata Pencaharian Penduduk

No	Uraian	Luas Lahan
1	Buruh	±60%
2	Petani	±20,5%
3	Pedagang/wirasuasta	15±
4	PNS	±4%
5	TNI & Polri	± 0,5%

4.4.4 Tingkat Pendidikan Penduduk

Sebagian besar penduduk di Kelurahan Pringsewu Selatan tingkat pendidikannya hanya tamat SLTA. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Data Pendidikan Terakhir

No	Uraian	Jiwa (%)
1	Tidak Tamat SD	± 14 %
2	Tamat SD Sederajat	± 18 %
3	Tamat SLTP Sederajat	± 22 %
4	Tamat SLTA Sederajat	± 32 %
5	Tamat Pendidikan Tinggi	± 5 %

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian, 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 Kelurahan Pringsewu Selatan , akan mempermudah para pengguna atau user khususnya masyarakat kelurahan Pringsewu Selatan 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 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.

5.2 Saran

Dalam pembuatan Sistem Informasi E-Government pada Kelurahan Pringsewu Selatan ini masih banyak hal yang harus dikembangkan, seperti :

1. Fitur yang ada pada aplikasi masih sangat terbatas, hanya menampilkan menu standar untuk website kelurahan, sehingga disarankan untuk pengembangan selanjutnya agar menambahkan beberapa fitur baru seperti *grafik* untuk melihat persentasi dari jumlah penduduk berdasarkan tahun, sehingga sistem ini menjadi lebih interaktif.
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.
- 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.
- Wikipedia. (2013). *Pengertian Kelurahan*
- Zainal A. Hasibuan. (2008). *Langkah-Langkah Strategis dan Takstis Pengembangan E-Government Untuk PEMDA*. Fakultas Ilmu Komputer : Universitas Indonesia.