

PERANCANGAN E-GOVERNMENT SEBAGAI MEDIA MENGEMBANGKAN POTENSI PEKON TEGALREJO BERBASIS WEB

Galih Wahyu Aditama¹, Sri Ipnuwati²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung
Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung
Telp. (0729) 22240 website: www.stmikpringsewu.ac.id
E-mail : galihaditama1902@gmail.com

ABSTRAK

Sistem pemerintahan dan pelayanan publik yang bersih, transparan, merupakan tantangan yang harus dijawab oleh lembaga pemerintahan dalam menjalankan fungsinya. Di lain pihak, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang demikian pesat membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Untuk mengembangkan potensi Pekon Tegalrejo dengan kemajuan teknologi media WEB sebagai media untuk mengakses informasi atau untuk mengetahui perkembangan Pekon Tegalrejo. Dengan media WEB informasi dapat diperoleh dengan cepat dan akurat, lagipula adanya potensi-potensi desa yang ada di pekon Tegalrejo seperti dari sektor pertanian dan peternakan belum optimal semua, masyarakat Pekon Tegalrejo dapat bergotong royong untuk meningkatkan potensi – potensi yang ada di Pekon Tegalrejo. Penulis melakukan penelitian 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 ada pada pekon Tegalrejo baik dalam hal penyampaian informasi dan pelayanan pada masyarakat”.

Kata Kunci : *E-Government, Sistem Informasi, Pemerintahan, Potensi, Web.*

1. PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Untuk mempermudah informasi dan layanan di Pekon Tegalrejo menerapkan sistem *online*, banyak manfaat yang bisa dipetik. Dengan sistem *online* ini, bisa menghemat waktu karena untuk mengakses informasi bisa secara *online*. Guna mendukung program tersebut diperlukannya dukungan seluruh elemen masyarakat terutama Pemerintahan Desa untuk memberdayakan potensi yang ada di desa masing-masing, dimana Pemberdayaan adalah bagian dari paradigma pembangunan yang memfokuskan perhatiannya kepada semua aspek yang prinsipil dari manusia di lingkungannya yakni mulai dari aspek *intelektual* (Sumber Daya Manusia), aspek *material* dan fisik, sampai kepada aspek *manajerial*. Pemerintah Desa sebagai ujung tombak pembangunan perlu mendapatkan perhatian serius diperlukan kerja keras semua pihak, seluruh elemen masyarakat diharapkan memberikan informasi yang akurat tentang pemerintahan desa dan potensi- potensi yang dimilikinya untuk dimasukkan ke aplikasi yang akan dibangun. Penelitian ini terfokus pada pembangunan aplikasi yang mampu menyajikan

data-data pemerintahan desa serta menggali potensi-potensi desa secara lebih detail di Pemerintah Pekon Tegalrejo. Peneliti dalam mengumpulkan data melalui *observasi*, metode wawancara dan metode dokumentasi. Sistem yang akan penulis bangun berbasis *web* dimana aplikasi dan *database* terpusat di *server* dan aplikasi dapat diakses langsung dari desa masing-masing dengan *username* dan *password* yang telah tersedia, akhirnya seluruh data akan terintegrasi baik pada tingkat kecamatan maupun kabupaten. Penelitian yang mengambil tema: “Perancangan *E-Government* Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Tegalrejo berbasis *Web* di Pemerintah Kabupaten Pringsewu”, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan informasi yang diharapkan, tentang pemerintahan desa 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 desa.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Masalah yang ada di Pekon Tegalrejo kurangnya informasi untuk masyarakat dari lurah sehingga masyarakat kurang tau mengenai informasi tentang potensi yang ada di Pekon Tegalrejo. Maka dari itu agar masyarakat tau perkembangan yang ada di

Pekon Tegalrejo akan menerapkan sistem *online*, dengan sistem *online*, bisa menghemat waktu dan lebih mudah untuk mengakses informasi. Dari masalah tersebut saya akan meneliti Pekon Tegalrejo dengan sistem Perancangan *Egovernment* Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Tegalrejo Berbasis *Web*. Karena masalah tersebut menghambat perkembangan yang ada di Pekon Tegalrejo, agar potensi di Pekon Tegalrejo dapat dikembangkan oleh masyarakat.

1.3 BATASAN MASALAH

Berdasarkan indentifikasi masalah yang ada di Pekon Tegalrejo yang akan diteliti yaitu :

- a. Kurang informasi untuk masyarakat sehingga masyarakat kurang tau tentang perkembangan atau potensi yang ada di Pekon Tegalrejo.
- b. Dengan dikembangkannya sistem *online* masyarakat selalu update informasi tanpa harus ke Pekon.
- c. Dengan sistem *online* untuk mempermudah memperoleh informasi.
- d. Dengan sistem *Web* data di kelurahan tersusun rapih.
- e. Diperlukan sistem *Web* untuk meningkatkan potensi di Pekon Tegalrejo dan perkembangan jaman.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Setelah mengkaji latar belakang yang telah diuraikan diatas dan pengamatan penelitian di desa-desa maka dapat diangkat suatu perumusan kebutuhan yaitu:

- a. Diperlukan sebuah sistem informasi yang mampu menyampaikan informasi untuk Pekon Tegalrejo agar masyarakat mendapat informasi untuk meningkatkan potensi yang ada.
- b. Potensi yang ada di Pekon Tegalrejo agar cepat di *update* agar masyarakat cepat memperoleh informasi yang akurat.
- c. Agar masyarakat lebih mudah mengakses informasi dan tidak perlu datang ke kelurahan untuk mendapatkan informasi.
- d. Diperlukan sebuah sistem informasi guna manajemen administrasi kepegawaian perangkat desa.
- e. *Infrastruktur online* yang dikembangkan ke seluruh di Kabupaten Pringsewu supaya dimanfaatkan secara maksimal, guna mempromosikan potensi desa dengan harapan adanya *investor* yang masuk.

2. LANDASAN TEORI

2.1 DEFINISI EGOVERNMENT

Di dalam jurnal Setiawan Assegaff, ST, MMSI (2009) *Egovernment* didefinisikan secara beragam sesuai dengan fokus masing-masing lembaga atau Negara. Hal ini disebabkan karena berbagai hal (Richardus Eko Indrajit, Strategi Pembangunan dan

Pengembangan Sistem Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital)

- a. Walaupun sebagai sebuah konsep dasar *e-Government* memiliki prinsip-prinsip dasar *universal*, namun karena setiap Negara memiliki *scenario implementasi* atau penerapannya yang berbeda, maka definisi dari ruang lingkup *e-Government* pun menjadi beragam.
- b. *Spektrum implementasi* aplikasi *e-Government* sangatlah lebar mengingat sedemikian banyaknya tugas dan tanggung jawab pemerintah sebuah Negara yang berfungsi untuk mengatur masyarakatnya melalui berbagai jenis interaksi dan transaksi.
- c. Pengertian dan penerapan *e-Government* disebuah Negara tidak dapat dipisahkan dengan kondisi *internal* baik secara makro dari Negara bersangkutan. Sehingga pemahamannya teramat sangat ditentukan oleh sejarah, budaya, pendidikan, pandangan politik, kondisi ekonomi dari Negara yang bersangkutan.
- d. Visi, misi dan strategi pembangunan sebuah Negara yang sangat unik mengakibatkan terjadinya beragam pendekatan dan *scenario* dalam proses pengembangan bangsa sehingga berpengaruh terhadap penyusunan prioritas pengembangan bangsa.

Definisi *E-Government* ini merupakan hal yang penting. Karena akan menjadi bahasa seragam bagi para konseptor maupun praktisi yang berkepentingan dalam menyusun dan mengimplementasikan E-Goverment di suatu Negara.

2.2 BENTUK PELAYANAN DALAM E-GOVERNMENT

Di dalam jurnal Setiawan Assegaff, ST, MMSI (2009) Dalam implementasinya, ada beragam tipe pelayanan yang dapat diberikan oleh Rancangan Undang-Undang tentang Pelayanan Publik yang isinya akan memuat standar pelayanan minimum. Namun, upaya-upaya yang telah ditempuh oleh pemerintah nampaknya belum optimal. Salah satu *indikator* yang dapat dilihat dari fenomena ini adalah pada fungsi pelayanan publik yang banyak dikenal dengan sifat *birokratis* dan banyak mendapat keluhan dari masyarakat karena masih belum memperhatikan kepentingan masyarakat pengguna. Kemudian, pengelola pelayanan publik cenderung lebih bersifat direktif yang hanya memperhatikan/mengutamakan kepentingan pimpinan/organisasinya saja. Masyarakat sebagai pengguna seperti tidak memiliki kemampuan apapun untuk berkreasi, suka tidak suka, mau tidak

mau, mereka harus tunduk kepada pengelolanya. Seharusnya, pelayanan publik dikelola dengan paradigma yang bersifat supportif di mana lebih memfokuskan diri kepada kepentingan masyarakatnya, pengelola pelayanan harus mampu bersikap menjadi pelayan yang sadar untuk melayani dan bukan dilayani. pemerintah kepada masyarakatnya melalui *e-Government*. Salah satu cara mengkategorikan jenis-jenis pelayanan tersebut dengan melihatnya dari dua aspek utama, yaitu :

- a. Aspek *kompleksitas* yang menyangkut seberapa rumit anatomi sebuah aplikasi *e-Government* yang ingin dibangun dan diterapkan.
- b. Aspek manfaat yaitu menyangkut hal-hal yang berhubungan dengan besarnya manfaat yang dirasakan oleh para pengguna.

Berdasarkan dua aspek tersebut maka jenis-jenis *E-Government* dapat dibagi menjadi tiga kelas utama, yaitu *publish*, *interact* dan *transact*.

Publish adalah merupakan implementasi *e-Government* yang termudah karena selain produknya yang berskala kecil, kebanyakan aplikasinya tidak melibatkan sejumlah sumberdaya yang beragam. Didalam kelas *publish* ini yang terjadi adalah sebuah komunikasi satu arah, dimana pemerintah mempublikasikan berbagai data dan informasi yang dimilikinya untuk dapat secara langsung dan bebas diakses oleh masyarakat dan pihak-pihak yang berkepentingan melalui *internet*. Karenan akses yang dipergunakan adalah *computer* melalui media *internet* dimana media tersebut dapat dipergunakan untuk mengakses situs sehingga data dan informasi yang dibutuhkan dapat dicari.

Interact, berbeda dengan *publish* yang sifatnya pasif, pada kelas ini telah terjadi komunikasi dua arah antara pemerintah dengan mereka yang berkepentingan.

Transact, pada kelas ini telah terjadi in interaksi dua arah seperti pada kelas *interact*, hanya saja terjadi sebuah transaksi yang berhubungan dengan perpindahan uang dari satu pihak ke pihak lainnya. Disini masyarakat harus membayar jasa pelayanan oleh pemerintah atau mitra kerjanya, aplikasi ini lebih rumit dibandingkan dengan dua kelas lainnya.

Di dalam jurnal Henny Hendarti, Nurlina, 2008. *The World Bank Group* mendefinisikan *e-Government* berkaitan dengan penggunaan oleh agen-agen pemerintahan dalam teknologi informasi (seperti: *wide area network*, *internet*, dan *mobile computing*) yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan hubungan dengan penduduk, bisnis dan pemerintahan, lainnya digunakan oleh pemerintah. Sedangkan definisi lain dari referensi lainnya adalah *Electronic*

Government atau *e-Government* adalah proses transaksi bisnis antara publik dan pemerintahan melalui penggunaan sistem. Pada intinya *e-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Penggunaan teknologi informasi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru seperti G2C (*Government to Citizen*), G2B (*Government to Business Enterprises*) dan G2G (*inter-agency relationship*). *E-Government* pada prinsipnya harus:

1. Terbuka & Transparan : Terbuka dan Transparan, membuka akses informasi dan interaksi pada semua stakeholder yang berperan pada pemerintahan dan pengambilan kebijakan. Infrastruktur jaringan komunikasi, internet, dan media website jika e-gov menggunakan pilihan ini maka mendukung terciptanya interaksi terbuka dan transparan pada stakeholder kota tersebut. Komunikasi tersebut memungkinkan masukan dari publik dapat ditampung dan ditindaklanjuti untuk mendapatkan solusi pembangunan kota/daerah.

2. Efisien & Efektif : Efisien dan efektif, mengembangkan sistem informasi administrasi yang lebih mudah, murah, cepat dan akurat tanpa menghilangkan aspek legalitas administratifnya. Pada saat tertentu akan tercapai kepercayaan public pada pelayanan administrasi pemerintah yang bersih dan akurat.

3. Jaringan Kerja : Jaringan kerja, memudahkan pertukaran data dan pengolahan informasi yang terdistribusi pada bagian-bagian dalam pemerintahan. Dengan cara ini dimungkinkan secara mudah dan cepat mendapatkan data dan informasi sesuai kebutuhan sehingga waktu dan hasil yang diperoleh menjadi lebih cepat dilakukan dengan jaringan kerja.

4. Integritas : Integritas, memelihara integritas sistem dan data yang ada dalam administrasi pemerintahan. Keterpaduan sistem menjadi tuntutan untuk memperoleh informasi yang akurat dalam mengambil kebijakan dan menyikapi situasi dan kondisi wilayahnya.

2.3 MANFAAT PERANCANGAN

Hasil perancangan ini bermanfaat untuk :

- a. Manfaat teoritis: hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam pengembangan wacana dan memperkaya kajian teori sistem informasi *E-Government* berbasis *web*.
- b. Manfaat praktis: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam memberikan arah yang tepat dalam menentukan sebuah kebijakan maupun keputusan karena didukung oleh

informasi akurat dan cepat, khususnya di Pemerintah Kabupaten Pringsewu.

- c. Manfaat kebijakan: hasil penelitian yang berupa "Perancangan *E-Government* Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Tegalrejo Berbasis *Web* di Pemerintah Kabupaten Pringsewu" diharapkan dapat dijadikan solusi untuk menggantikan sistem yang sudah berjalan secara manual dan diberlakukan di pemerintahan desa, pemerintah Kabupaten Pringsewu.

2.4 PENGERTIAN WEBSITE

Di dalam jurnal Yadi Utama (2010) *website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan jaringan halaman (*hyperlink*).

2.5 PENGERTIAN DATABASE

Di dalam jurnal Lyna Anggraini perangkat lunak yang mengelola database disebut sistem manajemen database (*database management system*) – DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien. Orang yang bertanggung jawab atas database dan DBMS adalah pengelola database (*database administrator*) atau disingkat DBA. Berikut ini pengertian database yang diberikan oleh James Martin dalam bukunya "*database Organization*".

2.6 MYSQL

Di dalam jurnal Lyna Anggraini MySQL adalah salah satu jenis database *server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya di sebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MySQL bersifat *free* pada berbagai *platform* (kecuali pada *Windows*, yang bersifat *shareware* atau anda perlu membayar setelah melakukan evaluasi dan memutuskan untuk digunakan untuk keperluan produksi). MySQL dilisensi di bawah GNU *General Public License* (GPL). Dengan adanya keadaan seperti itu maka anda dapat menggunakan *software* database ini dengan bebas tanpa harus takut dengan lisensi yang ada.

2.7 HTML

Di dalam jurnal Ir. Irawan Thamrin, M.T. *HyperText Markup Language* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat suatu *situs web* atau

homepage. Setiap dokumen dalam *web* ditulis dalam format HTML. Semua format dokumen, *hyperlink* yang dapat di klik, gambar, dokumen multimedia, *form* yang dapat di isi dan sebagainya didasarkan atas HTML. (Suryatiningsih, ST dan Wardani Muhammad, ST., 2009)

3. RANCANGAN SISTEM

3.1. METODE PENELITIAN

Pengertian metode penelitian menurut Sugiyono (2008:4), menyatakan bahwa metode penelitian adalah sebagai berikut :

"Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah".

3.1.1 Metode Interasi

Metodologi Interasi adalah metodologi dimana sertiap tahapan atau fase pengembangan sistem dilaksanakan memakai teknik pengulangan, dimana suatu proses dapat dilaksanakan secara berulang-ulang sampai mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam metode ini terdapat enam fase pengembangan sistem, yaitu:

1. Survei sistem

Pada fase ini akan dilakukan beberapa kegiatan yang meliputi pendefinisian dari permasalahan yang ada untuk menentukan ruang lingkup, menentukan metodologi yang digunakan, serta membuat jadwal kegiatan dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

2. Analisis Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang telah ada dengan mengidentifikasi permasalahan, penentuan tujuan dari perbaikan sebuah sistem, dan mengidentifikasi kebutuhan pengguna sistem

3. Desain Sistem

Fase ini menyatakan bagaimana sebuah desain sistem lanjutan yang akan dibuat dengan menggambarkan sebuah modelsistem untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan. Alat yang dapat digunakan dalam fase ini adalah *use-case*, ERD (*Entity Relationship Diagram*) yang digunakan untuk mengidentifikasi data dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk mengidentifikasi proses dan rancangan *interface*.

4. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini, mencakup pembuatan sistem baru (*hardware* dan *software*) dengan alat bantu yang

digunakan antara lain *MySQL (MyStructure Query Language)*, bahasa pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*.

5. Implementasi Sistem

Pada fase ini, dilakukan penginstalan *database* dan program baru, pelatihan bagi pengguna dan konversi ke sistem yang baru.

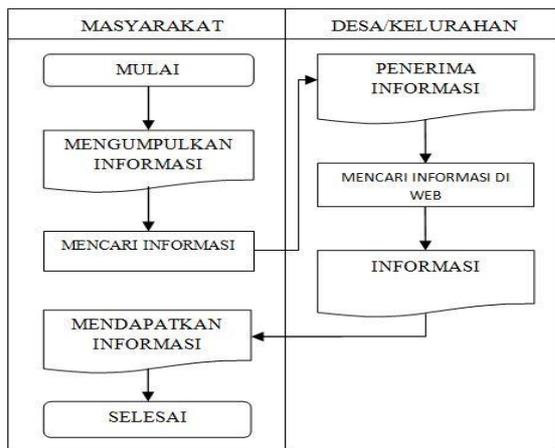
6. Pemeliharaan Sistem

Tahapan pemeliharaan sistem mencakup seluruh proses yang diperlukan untuk menjamin kelangsungan, kelancaran, dan penyempurnaan sistem yang telah dioperasikan.

3.2. DAD Sistem Yang Sedang Berjalan

Di dalam jurnal Sely Resfalia dkk (2012) DAD sistem yang sedang berjalan ini memberikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan melalui sistem *web*. Melalui *web admin* atau pengurus memberikan informasi tentang kegiatan dan prestasi yang dilakukan oleh kelurahan. Selain itu pihak admin juga memberikan informasi mengenai jenis potensi-potensi seperti apa yang dibutuhkan oleh masyarakat Pekon Tegalrejo.

Di dalam skripsi sugianti (2012) Dari Penerapan Sistem Aplikasi *E-government* apabila masyarakat ingin mendapatkan informasi tentang proses *E-government* di Pekon Tegalrejo dapat digambarkan dalam DAD (*Diagram Arus Data*) sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.2 DAD Sistem Yang Sedang Berjalan

3.3 Kebutuhan Sistem

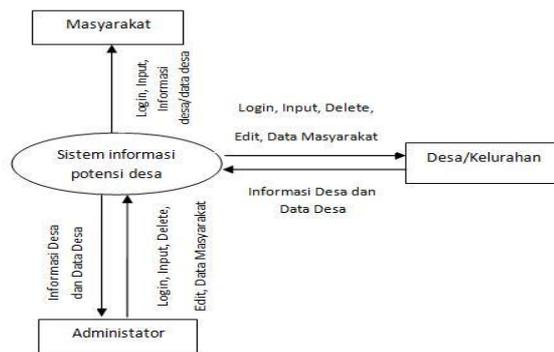
Beberapa hal yang dapat dilakukan (*Software Requirement Specification*) oleh sistem aplikasi ini meliputi :

- a. Sistem dapat menampilkan tentang data jumlah penduduk yang ada di Pekon Tegalrejo.
- b. Sistem dapat menampilkan informasi detail tentang Sumber Daya Alam (SDA) yang ada di Pekon Tegalrejo.

3.3.1 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Di dalam jurnal Lyna Anggraini Pengertian umum dari data *flow diagram* adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem *automat/komputerisasi*, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan dari DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari *level* yang lebih rendah (*dekomposisi*), sedangkan kekurangan dari DFD adalah tidak menunjukkan proses pengulangan (*looping*), proses keputusan dan proses perhitungan.

Diagram konteks merupakan diagram yang memperlihatkan aplikasi sebagai bentuk satu proses yang terjadi atau pemetaan yang terjadi. Dengan tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum yang terjadi pada sistem. *Diagram konteks* menunjukkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Diagram konteks dalam aplikasi sistem informasi potensi kelurahan Tegalrejo di Kab. Pringsewu ini terjadi interaksi oleh dua terminal, yaitu pengguna, Desa/Kelurahan dan *administrator*. *Diagram konteks* sistem ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini

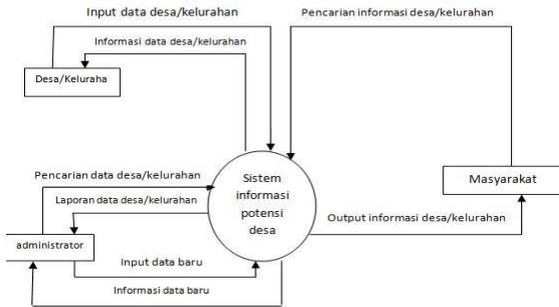


Gambar 3.3.1 DFD level 0

3.3.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Di dalam skripsi sugianti (2012), diagram level 1 merupakan diagram yang tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum yang terjadi pada sistem. *Diagram konteks* menunjukkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Diagram konteks dalam aplikasi sistem informasi potensi kelurahan Tegalrejo di Kab. Pringsewu ini terjadi interaksi oleh dua terminal, yaitu pengguna,

Desa/Kelurahan dan administrator. Diagram konteks sistem ini tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum yang terjadi pada sistem. Diagram konteks menunjukkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya. Diagram konteks dalam aplikasi sistem informasi potensi kelurahan Tegalarjo di Kab. Pringsewu ini terjadi interaksi oleh dua terminal, yaitu pengguna, Desa/Kelurahan dan administrator. Diagram konteks sistem ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

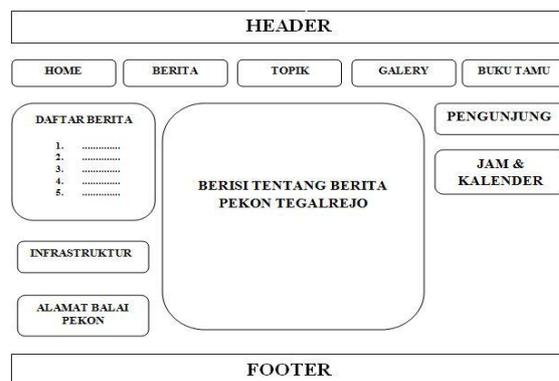


Gambar 3.3.2 DFD level 1

4. IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 IMPLEMENTASI HALAMAN WEB

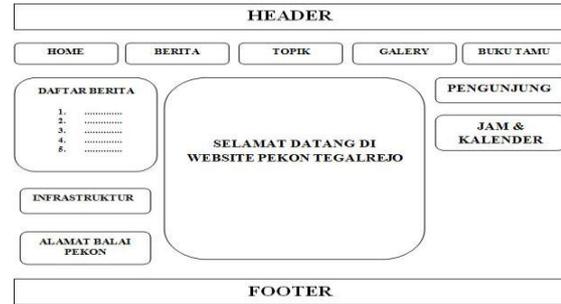
Halaman menu home berisi tentang halaman depan dan sambutan dari kepala Pekon Tegalarjo. Rancangan halaman menu Home dalam E-Government pada Pekon Tegalarjo dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4.1 Implementasi halaman web

4.2 IMPLEMENTASI HALAMAN BERITA

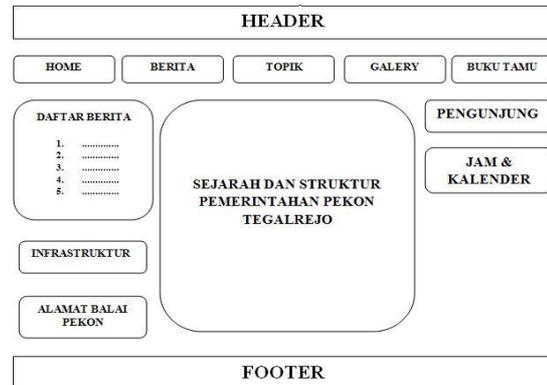
Halaman menu berita berisi tentang berita-berita terbaru khususnya di Pekon Tegalarjo. Rancangan menu berita dalam E-Government pada Pekon Tegalarjo dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4.2 Implementasi halaman berita

4.3 IMPLEMENTASI HALAMAN PROFIL

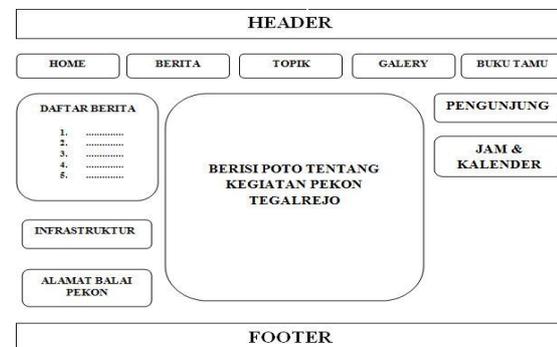
Halaman Profil berisi tentang Sejarah singkat terbentuknya Pekon Tegalarjo, Struktur Pemerintahan, dan Letak Geografis pekan Tegalarjo. Rancangan Menu Profil dalam E-Government pada Pekon Tegalarjo dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 4.3 Implementasi halaman profil

4.4 IMPLEMENTASI HALAMAN GALERY

Halaman menu Gallery berisi tentang foto-foto kegiatan warga Pekon Tegalarjo. Rancangan Galery E-Government pada Pekon Tegalarjo dapat dilihat di bawah ini:



Gambar 4.4 Implementasi halaman web

4.5 IMPLEMENTASI HALAMAN BUKU TAMU

Halaman Menu Buku Tamu berisi tentang komentar pengunjung. Rancangan tampilan halaman Menu Buku Tamu dalam *E-Government* pada Pekon Tegalrejo dapat dilihat di bawah ini:

Gambar 4.5 Implementasi halaman buku tamu

5. PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan telah berhasil dibangun aplikasi sistem pendukung perancangan *E-Government* sebagai media mengembangkan potensi pekan Tegalrejo, untuk membantu kinerja Instansi Pemerintah Kelurahan ini berdasar pada pengukur pencapaian sasaran potensi yang ada di Pekon Tegalrejo. Untuk mengembangkan potensi yang ada di Pekon Tegalrejo, dari hasil penelitian rekayasa pembangunan aplikasi *Electronic Government* untuk pemberdayaan pemerintahan dan potensi desa berbasis web di Kabupaten Pringsewu, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan terbangunnya aplikasi *Electronic Government* untuk pemberdayaan pemerintahan dan potensi desa berbasis *web* di Kelurahan Sidoharjo maka terbentuk suatu database pemerintahan, potensi desa dan data pendukung peluang *investasi* yang datanya bersumber langsung dari beberapa desa/kelurahan di Kabupaten Pringsewu. data-data yang dapat digunakan sebagai informasi yang dapat digunakan oleh berbagai SKPD guna menunjang arah kebijakan pengembangan serta calon *investor* untuk pertimbangan pengambilan keputusan investasi.
2. Aplikasi *electronic Government* untuk pemberdayaan pemerintah dan potensi desa berbasis *web* di Kabupaten Pringsewu yang terbangun merupakan salah satu media yang dapat diakses setiap saat secara online oleh semua masyarakat desa Sidoharjo memungkinkan penyediaan data yang selalu mutakhir.

5.2 SARAN

Dalam penulisan ini Penulis mengajukan beberapa saran antara lain:

1. Perlunya operator khusus yang bertugas untuk menangani pengoperasian komputer, khususnya program internet dan dapat memahami tentang sistem informasi *E-government* berbasis *web*.
2. Perlunya disediakan ruang khusus untuk admin yang akan digunakan dalam pengopersian.
3. Agar keamanan sistem lebih terjamin maka perlu penggunaan password dan pergantian *password* secara berkala agar sistem ini tidak mudah dirusak oleh orang lain.
4. Perlu disosialisasikan kepada masyarakat agar sistem yang telah dibangun bermanfaat sesuai dengan tujuan dibuatnya sistem ini.
5. Perlunya digunakan akses melalui berbagai macam bentuk media komunikasi seperti *PC*, *Tablet*, dan *Handpone* dalam merancang atau mendesain website dan untuk memudahkan para pengguna dalam mencari informasi dimanapun dan kapanpun.

DAFTAR PUSTAKA

- Muis, Abdul. 2006. (*Pelayanan Publik Di Era Otonomi Daerah*).
- Achmad, Djunaedi. (*Beberapa Pemikiran Penerapan E-Government Dalam Pemerintahan Daerah Di Indonesia*).
- Susanti, Fitri S.T., M.T. 2012. (*Pembuatan Website Bengkel Seni dan Rumah Singgah Anak Jalanan (Studi Kasus Komunitas Gerbang)*).
- Jurnal Henny Hendarti. Nurlina. 2008 (*Perancangan Aplikasi Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Berbasis Web Dapa Kodya Bekasi*).
- Setiawan Assegaff, ST, MMSI .2009 (*Strategi Pengembangan Situs Pemerintah Daerah Sebagai Sarana Pelayanan Publik Berbasis Web*).
- Jurnal Nur Rohmaddiyah P.A*, Armandira Maulanna P. 2009. (*Sistem Pendukung Keputusan Perencanaan Strategis Kinerja Instansi Pemerintah Menggunakan Metode AHP*).
- Jurnal Hartono, dkk. 2010. (*Electronic Government Pemberdayaan Pemerintah dan Potensi Desa*

- Berbasis Web*).
- Jurnal Linda Laurawati, Agus Sofan, S.T., Adian Fachtur Rochim, S.T., M.T .2003. (*Sistem Informasi Kelurahan Selomartani Kalasan Sleman Yogyakarta*).
- Sugianti. 2012. (*Sistem Informasi Penjualan Pakaian Berbasis Web Pada Butik Yanti Collection. STMIK Pringsewu*).
- Yadi Utama (*Sistem Informasi Berbasis Web Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya*).
- STMIK Pringsewu, 2013 skripsi Bambang Sulistiyono (*E-Government Pada Pekon Gumukmas*).
- STMIK Pringsewu, 2013 skripsi Gusniati (*E-Government Pada Pekon Wonodadi*).
- STMIK Pringsewu, 2014 Jurnal Dewi Mariyani (*E-Government pada pekan Pajaresuk*).
- STMIK Pringsewu, 2012 Jurnal Etika Fakta (*Analisis Perancangan E-Government pemberdayaan pemerintahan dan potensi desa berbasis web di Kecamatan Kotaagung Timur*).
- Fakultas Ekonomi Universitas Terbuka, 2013 Jurnal Etik Ibda Riani (*Tantangan Pengembangan Ekowisata Bahari di Pulau Pisang Pesisir Barat Lampung*).
- STMIK Pringsewu, 2013 Jurnal Nora Ardilla (*Pentingnya Revitalisasi E-Government di Provinsi lampung*).
- STMIK Pringsewu, 2016 Jurnal Miftahudin (*E-Governmernt pada Pekon Way Halom Tanggamus*).
- STMIK Pringsewu, 2014 Jurnal Andreas Andoyo, M.T.I., Ahmad Sujarwadi (*Sistem Informasi berbasis web pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negrikaton Pesawaran*).
- Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Jenderal Soedirman, 2007 Jurnal Daryono (*Pengembangan Inovasi Administrasi Pemerintah Desa Model E-Govenrment Berbasis Informasi Teknologi*).
- STMIK Pringsewu, 2012 Jurnal Ripi Haryati (*E-Government pada Desa Sinar Harapan Kabupaten Tanggamus*).
- Jurnal Erick S.Holle (*Pelayanan Publik Melalui*
- Electronic Government: Upaya Meminimalisir Praktek Mall Administrasi Dalam Meningkatkan Public Servis*).
- STMIK Pringsewu, 2015 Jurnal Freddy Wibisono (*Perancangan E-Government Sebagai Media Mengembangkan Potensi Pekon Sidoharjo Berbasis Web*).

