

PERANCANGAN E-GOVERNMENT PADA PEKON SUKARATU

Weni Agismita¹, Dedi Irawan²

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

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

E-mail : agismita.weny@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat yang salah satunya berupa internet dapat dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan manusia baik dalam segi pekerjaan maupun pencarian informasi yaitu melalui layanan yang berbasis web yang sering disebut website. E-government pada Pekon Sukaratu merupakan salah satu website yang dibuat untuk menyediakan informasi dan pelayanan tentang Pekon Sukaratu. Pada saat ini sistem informasi yang ada masih manual yaitu masyarakat harus datang langsung ke Kantor Pekon Untuk mendapatkan informasi. Proses pembuatan E-government pada Pekon Sukaratu dilakukan dengan menganalisis sistem yang ada pada Pekon Sukaratu. Dalam pembuatan website ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman berupa PHP dan MySql. Dengan adanya E-Government Pada Pekon Sukaratu, penyebaran informasi memiliki akses yang cukup luas, sehingga informasi tentang Pekon Sukaratu dapat disampaikan bukan hanya dilingkungan sekitar Pekon saja, namun dapat menjangkau ke berbagai wilayah dengan mudah, cepat, efektif, dan efisien, sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi tidak harus datang langsung ke kantor Pekon Sukaratu

Kata kunci : *E-Government, Informasi, Pekon Sukaratu*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi ini perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang berdampak pesat pada perilaku informasi, dimana masyarakat membutuhkan informasi yang lebih cepat dan murah tentunya. Salah satu teknologi yang paling cepat perkembangannya saat ini adalah internet yang mempunyai arti hubungan berbagai komputer yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia melalui jalur telekomunikasi seperti wireless. (Sumber : Skripsi Melda Utari :2014)

Pekon Sukaratu terletak di Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu. Pada Pekon Sukaratu saat ini masih menggunakan sistem informasi yang manual yaitu masyarakat harus datang langsung ke kantor Pekon Untuk mendapatkan Pelayanan dan informasi. Menyadari akan besarnya manfaat teknologi informasi Pemerintahan, namun Pekon Sukaratu ini mengalami kendala dalam

menyajikan informasi yang ada pada pekon secara terintegral.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah melahirkan model pelayanan publik yaitu *E-government*.

E-Government adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. *E-government* menjadi lebih fleksibel dan lebih berorientasi pada kepuasan pengguna. *E-government* menawarkan pelayanan publik bisa di akses secara 24 jam kapan pun dan dari mana pun pengguna berada. *E-government* juga memungkinkan pelayanan publik tidak dilakukan secara face-to-face sehingga pelayanan menjadi lebih efisien. Menyadari akan besarnya manfaat *E-government*, Pemerintah Indonesia sejak tahun 2003 telah mengeluarkan kebijakan tentang penerapan *E-government* dalam bentuk Instruksi Presiden nomor 3 tahun 2003.

E-government mempunyai peranan yang sangat penting dalam memberikan informasi Pekon Sukaratu misalnya kegiatan pada Pekon keamanan, ketertipan masyarakat, pertanian, perikanan, perekonomian, kondisi sosial masyarakat, aspek pemerintah dan kependudukan. Dalam memberikan informasi yang ada pada Pekon Sukaratu pihak pekon belum menerapkan sistem komputerisasi karena informasi masih memakai sistem manual, yaitu masyarakat datang langsung ke Kantor Pekon, membuat masyarakat mengalami kesulitan mendapat informasi tentang Pekon Sukaratu. Maka dari itu, perlu dibuat sistem Informasi yang dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa pentingnya informasi untuk perkembangan suatu wilayah, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang rencana pembuatan *E-Government* Pada Pekon Sukaratu dengan tujuan memberikan informasi dan mempromosikan kepada masyarakat luas dengan cepat, tepat dan efisien sehingga memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi dan pelayanan. Berdasarkan kesimpulan di atas hal yang diharapkan selanjutnya adalah perlunya operator khusus yang bertugas untuk menangani pengoperasian komputer, khususnya program internet dan dapat memahami tentang sistem informasi berbasis web.

Setelah terciptanya sistem baru *E-Government* Pada Pekon Sukaratu yaitu suatu sistem yang memberikan informasi tentang Pekon Sukaratu, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa berbagai permasalahan mengenai terbatasnya informasi dan belum memiliki akses yang cukup luas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *E-Government* Pada Pekon Sukaratu, penyebaran informasi memiliki akses yang cukup luas, sehingga informasi tentang Pekon Sukaratu dapat disampaikan bukan hanya dilingkungan

sekitar Pekon saja, namun dapat menjangkau ke berbagai wilayah.

2. Dengan adanya *E-Government* Pada Pekon Sukaratu, Promosi hasil Pertanian di Pekon Sukaratu dapat diperoleh dengan mudah, cepat, efektif, dan efisien, sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi tidak harus datang langsung ke kantor Pekon Sukaratu
3. Dengan adanya *E-Government* Pada Pekon Sukaratu, dapat mengoptimalkan pelayanan yang diberikan oleh Pemerintahan Pekon Sukaratu terhadap masyarakat setempat dan masyarakat luas pada umumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan, yaitu bagaimana menciptakan sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi menggunakan penerapan metode PHP Mysql.

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya meliputi ruang lingkup subjek penelitian yaitu Pekon Sukaratu dan objek penelitian yaitu *E-government* pada Pekon Sukaratu. Perancangan sistem yang digunakan adalah website.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah sistem *E-government* Pekon Sukaratu yang diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada aparat pekon untuk memberikan pelayanan dan informasi kepada masyarakat agar lebih cepat, tepat, efektif dan efisien.

1.5 Manfaat

1. Melalui program yang saya buat dapat memberikan kemudahan dalam mengorganisir, mengolah data dan informasi untuk meningkatkan efektivitas dalam menyajikan informasi Pekon Sukaratu Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu.
2. Memberikan kemudahan bagi Pekon Sukaratu dalam memberikan informasi

dan layanan kepada masyarakat tanpa terhambat ruang dan waktu.

2. Landasan Teori

2.1. Definisi Sistem

Nugroho (2008:17) mengatakan, “Sistem yaitu sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud orang yang sama untuk mencapai suatu tujuan”.

Agus Mulyanto (2009:1) mengatakan, “Sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan”.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berintegrasi atau berkaitan untuk mencapai suatu tujuan bersama.

2.2. Definisi Informasi

Davis (2008:15) mengatakan, "Informasi merupakan hasil data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan".

Krismiaji (2010:15) mengatakan, “Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diorganisasi menjadi bentuk

2.3. Definisi Sistem Informasi

Sutarman (2009:13) mengatakan, “Sistem Informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu”.

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

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi itu adalah kumpulan dari komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja untuk menghasilkan suatu sistem informasi yang bertujuan untuk menyajikan informasi.

2.4. E-Government

Yakub (2012:132) mengatakan, “*E-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain”.

E-Government adalah Upaya Mewujudkan Pemerintahan yang akuntabel dan transparan, mendefinisikan *E-Government* sebagai penggunaan internet untuk melaksanakan urusan pemerintah dan penyediaan pelayanan publik yang lebih baik dan cara yang berorientasi pada pelayanan masyarakat (Adronafis 2009:101).

Dari definisi di atas dapat disimpulkan *E-Government* adalah teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain dan penyediaan pelayanan publik yang lebih baik dan cara yang berorientasi pada pelayanan masyarakat.

2.4.1. Manfaat E-Government

Adapun manfaat yang diperoleh dengan diterapkannya *E-Government* bagi suatu negara, antara lain :

1. Memperbaiki kualitas pelayanan pemerintah kepada para *stakeholder*-nya (masyarakat, kalangan bisnis, dan industri) terutama dalam hal kinerja efektivitas dan efisiensi di berbagai bidang kehidupan bernegara.
2. Meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Good Corporate Governance*.
3. Mengurangi secara signifikan total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun stakeholdernya untuk keperluan aktivitas sehari-hari.
4. Memberikan peluang bagi pemerintah untuk mendapatkan sumber-sumber pendapatan baru melalui interaksinya dengan pihak-pihak yang berkepentingan.
5. Menciptakan suatu lingkungan masyarakat baru yang dapat secara cepat dan tepat menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi sejalan

dengan berbagai perubahan global dan trend yang ada.

6. Memberdayakan masyarakat dan pihak-pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam proses pengambilan berbagai kebijakan publik secara merata dan demokratis

2.4.2. Jenis Pelayanan Pada E-Government

1. Publish/Publikasi

Jenis pelayanan ini merupakan jenis pelayanan dengan komunikasi satu arah. Seperti dikatakan Richardus Indrajit bahwa, Didalam kelas publish ini yang terjadi adalah komunikasi satu arah, dimana pemerintah mempublikasikan berbagai data dan informasi yang dimilikinya untuk dapat secara langsung dan bebas di akses oleh masyarakat dan pihak-pihak lain yang berkepentingan melalui internet.

2. Interact/Interaksi

Jenis pelayanan pada tingkat interaksi memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pemerintah dengan pihak lain. Ada dua cara yang dapat digunakan untuk melakukan pelayanan interaksi ini, yaitu :

Yang pertama adalah bentuk portal dimana situs terkait memberikan fasilitas searching bagi mereka yang ingin mencari data atau informasi secara spesifik. Yang kedua adalah pemerintah menyediakan kanal dimana masyarakat dapat melakukan diskusi dengan unit-unit tertentu yang berkepentingan, baik secara langsung (seperti *chatting*, *teleconference*, *web-TV*, dan lain sebagainya) maupun tidak langsung (melalui *e-mail*, *frequent as queation*, *newsletter*, *mailing list*, dan lain sebagainya).

3. Transact/Transaksi

Jenis pelayanan ini selalu memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pemerintah dengan pihak lain, dapat juga dilakukan transaksi. Yang terjadi pada kelas ini adalah interaksi dua arah seperti pada kelas interact, hanya saja terjadi pada sebuah transaksi yang berhubungan

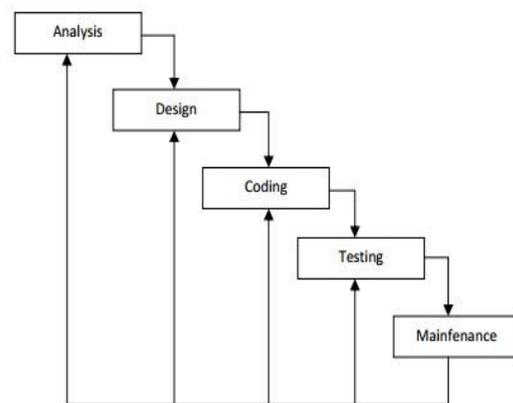
dengan perpindahan uang dari satu pihak lainnya (tidak gratis, masyarakat harus membayar jasa pelayanan yang diberikan oleh pemerintah atau mitra kerjanya).

3. Metode Penelitian

3.1 Metode SDLC

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall, dimana pengembangan ini dilakukan secara berurutan dan linier. (Jurnal PPKM UNSIQ 1, Adi Suwondo : 2014.

Adapun langkah metode pengembangan ini digambarkan dalam diagram berikut :



Gambar 3.1 Metode WaterFall

Pada aplikasi perpustakaan ini membutuhkan beberapa analisis terlebih dahulu sebagai awal dalam kebutuhan sistem yang ada. Jika urutan-urutan tersebut sesuai pada pengembangan sistem dengan waterfall adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Merupakan langkah pertama dari perancangan system dengan metode system life cycle. Langkah pertama adalah mendeskripsikan sistem secara menyeluruh sebagai satu kesatuan sistem yang akan dicapai.

Kemudian menganalisa ketentuan sistem. Dalam ketentuan ini termasuk ketentuan operasional, dimana pada sistem komputerisasi perpustakaan yang akan dirancang, maka diperlukan infrastruktur yang mendukungnya, seperti software, hardware dan brainware (manusia itu sendiri).

2. Designing

Pada tahap ini, semua subsistem dalam menyusun aplikasi perpustakaan akan dirancang lebih detail. Mulai dari layout antar muka input-an, antarmuka output-an, kesemuanya itu dirancang secara mendetail. Pada tahap design ini akan melalui beberapa tahap yakni :

1. Menentukan model sistem secara logis
Model sistem dapat ditentukan secara logis dan mendetail dengan menggunakan *tool design system* seperti *data flow diagram* (DFD).
2. Penulisan (scripting) bahasa *Script* merupakan logika perintah-perintah yang dituliskan di masing-masing sub. *Script* menawarkan berbagai alternatif tindakan bagi para pengguna button yang dimaksud.

3. Coding

Tahap dimana bahasa logika diterjemahkan dalam bahasa pemrograman. Yakni bahas yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada komputer tentang maksud dan tujuan dari logika yang telah direncanakan pada tahap design di atas. di dalam coding tentu dilakukan beberapa tahapan guna memvalidasi instruksi-instruksi, apakah maksud dari instruksi tersebut dalam berjalan sesuai keinginan atau masih terdapat kesalahan.

4. Testing

Sistem yang telah dirancang kemudian memasuki tahap pengujian, dimana pada pengujian ini umumnya dilakukan dengan 2 cara, yakni pengujian white box dan black box. Dimana di dalam pengujian white box instruksi ataupun barisan-barisan kode program akan di validasi tiap-tiap langkahnya terkait looping, decision serta rutin-rutin penting lainnya. Sementara pada pengujian black box akan di validasi tindakan dalam pegoperasian, seperti ketika pengguna menekan tombol buka apakah proses tersebut akan menampilkan kotak dialog buka atau tidak, sehingga pada pengujian black box ini lebih pada pengujian proses interface-nya. Pengujian ini bermaksud untuk menemukan hal-hal berikut : fungsi yang tidak benar atau

tidak ada, kesalahan antar muka (*interface error*), kesalahan pada struktur data serta kesalahan performasi (*performce error*)

5. Maintence

Tahap ini menjadi tahap dimana pengembangan sebuah sistem diperlukan. Dengan adanya tahap perawatan, hal-hal baru yang mungkin harus ditambahkan dalam sistem dapat ditemukan. Penyesuaian dengan kebutuhan-kebutuhan mendatang menjadikan sistem terus perlu dirawat sehingga program aplikasi perpustakaan yang dirancang mampu menjawab kebutuhan-kebutuhan yang ada.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Di dalam penelitian yang berjudul “Analisis Pengembangan *E-government* Pada Pekon Sukaratu” ini menggunakan metode penelitian kualitatif. metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositifisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sample sumber dan data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna dari pada generalisasi (Sugiono, 2009:15).

3.2.2 Subjek Penelitian

Berdasarkan pertimbangan untuk memilih informan, maka dalam penelitian ini yang menjadi informan adalah :

1. Kepala Pekon Sukaratu
2. Masyarakat Umum

3.2.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Data Primer yang merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya.
2. Data Sekunder adalah catatan tentang adanya suatu peristiwa-peristiwa yang sudah ada sebelumnya berupa

dokumen, laporan, dan sumber lain yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Proses mengumpulkan data dari informan :

1. Wawancara mendalam (*Depth Interview*)
Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan asli pada si peneliti.
2. Observasi
Merupakan upaya pengamatan langsung terhadap objek penelitian untuk memperkuat dan meyakinkan hasil wawancara dan fenomena selama proses *getting along*.
3. Dokumentasi
Mencari dokumen berupa artikel di Koran, foto, dan laporan yang sesuai dengan permasalahan.

4. Pembahasan Dan Perancangan

4.1 Objek Penelitian

4.1.1 Pengertian Pekon

Beberapa ahli mengatakan :

"Pekon adalah sebagai suatu gejala yang bersifat universal, terdapat dimanapun didunia ini. Sebagai suatu komunitas kecil, yang terkait pada likalitas tertentu baik sebagai tempat tinggal (secara menetap) maupun bagi pemenuhan kebutuhan, dan terutama yang bergantung kepada pertanian, Pekon-Pekon cenderung mempunyai karakteristik-karakteristik tertentu yang sama". (Rahardjo, 1999).

"Pekon adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki kewenangan untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dalam sistem pemerintahan nasional dan berada di daerah kabupaten". (Widjaja, 2012).

"Pekon adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang

berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat, berdasarkan asal-usul dan adat istiadat setempat yang diakui dan dihormati dalam sistem Pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia". (Peraturan Pemerintahan Nomor 72 Tahun 2000).

Pekon yang sudah menerapkan sistem E-government ini di antaranya Gemah Ripah Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu dengan alamat website <http://www.pekongemahripah.psw.go.id>

4.1.2 E-Government Pada Pekon Sukaratu

E-Government pada Pekon Sukaratu merupakan sistem informasi berbasis elektronik untuk membantu Pemerintah Pekon Sukaratu dalam menyampaikan informasi yang efektif dan efisien serta memungkinkan adanya komunikasi aktif antara Pemerintah Pekon Sukaratu dengan masyarakat.

4.1.3 Pekon Sukaratu

Pekon Sukaratu merupakan Pekon yang terletak di Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu. Pekon Sukaratu pada mulanya adalah sebuah hutan belantara. Konon menurut sejarah penduduk pekon ini berasal dari Desa Tegineneng dan Padang Ratu. Sebagian lagi berasal dari Jawa Barat dan Jawa Tengah. Pekon Sukaratu Mulai dihuni sekitar Tahun 1918-1921 dan dibuka oleh warga lampung pesisir berjumlah 7 orang yaitu Matyasin, Dulpai, M.Zen Krator, M.Rais, Dulhmit, Abidin, dan Adung. Pekon Sukaratu mempunyai luas \pm 529 Ha dengan jumlah Penduduk \pm 2555 orang yang terdiri dari 511 Kk.

Sebagian masyarakat bekerja sebagai petani dan pekebun. Banyak terdapat potensi alam yang sangat melimpah seperti pertanian, perkebunan dan perikanan. Sebagian masyarakat disana bekerja di kebun untuk menanam berbagai tanaman seperti, padi, kakao, rempah-rempah, sayuran dan masih banyak lagi.

4.1.4 Website

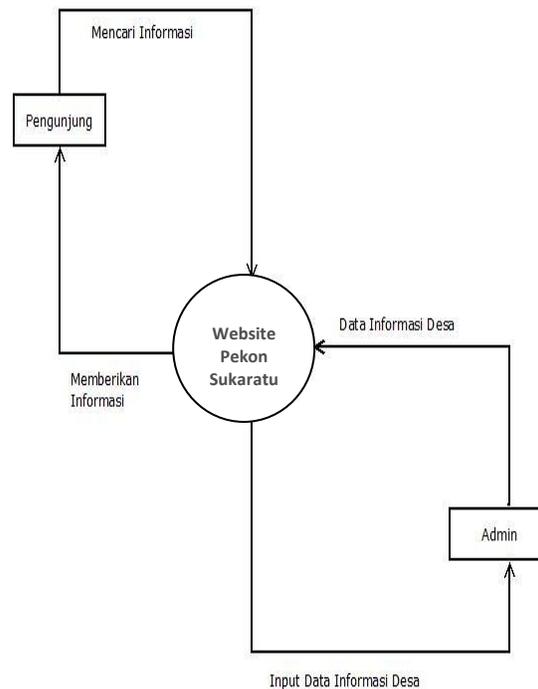
Secara garis besar, situs web bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

1. Situs web statis
Situs web statis merupakan situs web yang memiliki isi tidak dimaksudkan untuk diperbarui secara berkala sehingga pengaturan ataupun pemutakhiran isi atas web tersebut dilakukan secara manual.
2. Situs web dinamis
Situs web dinamis merupakan situs web yang secara spesifik didisain agar isi yang terdapat dalam situs tersebut dapat diperbarui secara berkala dengan mudah. Sesuai dengan namanya, isi yang terkandung dalam situs web ini umumnya akan berubah setelah melewati satu periode tertentu. Situs berita adalah salah satu contoh jenis situs yang umumnya mengimplementasikan situs web dinamis.
3. Situs web domain
Domain adalah alamat sebuah situs web, sebenarnya alamat dari situs-situs yang eksis di Internet ini bentuk dasarnya berupa angka-angka, contohnya 17.125.135.147 bila angka ini diketik di adres bar di penjelajah web maka akan terbuka situs web Google, contoh lain 72.30.38.140 kalau ini yang diketik maka akan terbuka Yahoo. Penggunaan angka-angka ini sering disebut dengan alamat IP padahal itu sebenarnya adalah alamat domain. (Sumber : Internet)

4.1. Perancangan Sistem

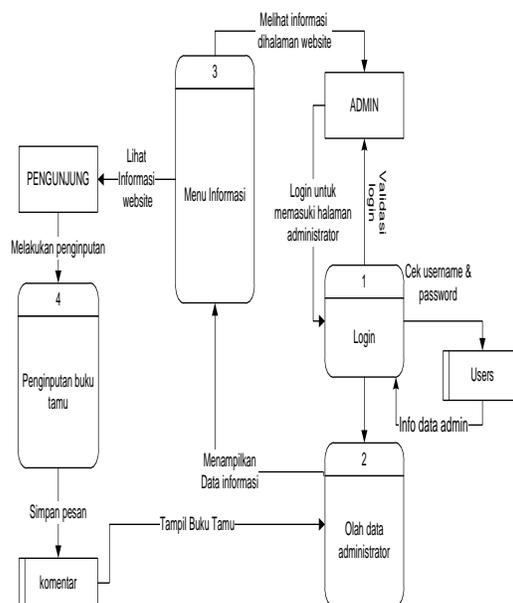
Desain sistem yang telah dibuat di atas menjadi acuan untuk membangun *E-government* Pekon Sukaratu menggunakan PHP Mysql. Tampilan antarmuka yang dihasilkan dari penelitian ini berupa website pada Pekon Sukaratu, diantaranya adalah : Beranda dan login admin, dimana halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi-informasi mengenai Pekon Sukaratu.

4.1.1. Desain Diagram Konteks



Gambar 4.1 Diagram Konteks

4.1.2. Desain DFD



Gambar 4.2 Data Flow Diagram

4.2. Rancangan Program

4.2.1. Halaman login admin

Gambar 4.4 Halaman Login

4.2.2. Halaman Home

gambar 4.5 halaman beranda

5 Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian diatas, dapat disimpulkan:

1. Pada Pekon Sukaratu telah tercipta sebuah sistem informasi (*E-government*) berupa *website* yang menggunakan metode *PHP MySQL* yang sangat membantu Aparatur Pekon Sukaratu dalam menyebarkan informasi dan pelayanan kepada masyarakat.
2. Dengan adanya *E-Government Pada Pekon Sukaratu*, penyebaran informasi memiliki akses yang cukup luas, sehingga informasi tentang Pekon Sukaratu dapat disampaikan bukan hanya dilingkungan sekitar pekon saja, namun dapat menjangkau ke berbagai wilayah.

3. Dengan adanya *E-Government Pada Pekon Sukaratu*, Promosi hasil Pertanian di Pekon Sukaratu dapat diperoleh dengan mudah, cepat, efektif, dan efisien, sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi tidak harus datang langsung ke kantor Pekon Sukaratu
4. Dengan adanya *E-Government Pada Pekon Sukaratu*, dapat mengoptimalkan pelayanan yang diberikan oleh Pemerintahan Pekon Sukaratu terhadap masyarakat setempat dan masyarakat luas pada umumnya.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas hal yang diharapkan selanjutnya adalah perlunya operator khusus yang bertugas untuk menangani pengoperasian komputer, khususnya program internet dan dapat memahami tentang sistem informasi berbasis web.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, 2008, definisi informasi, Penerbit Andi :Yogyakarta
- Krismiaji. 2010. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Lestari.Parwanti 2015, Jurnal E-Governmet Pada Pekon Purwadadi, Stmik Pringsewu
- Nugroho, 2008, Definisi sistem, Penerbit Informatika, Bandung
- Mulyanto, Agus. 2009. Definisi Sistem Informasi. Kansius:Yogyakarta
- Pekon Sukaratu, 2010, RPJMDes, Pringsewu: Tidak diterbitkan
- Rahardjo, 1999. Pengertian Pekon, Percetakan Andi: Yogyakarta
- Rosses, Leitch. 2005 Pengertian Sistem Informasi. PT. Prehallindo,; Jakarta
- Skripsi E-government, 2014, Melda Utari, STMik Pringsewu.
- Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Susanto, Azhar. 2009, Pengertian Informasi, Kanisius : Yogyakarta
- Sutrisno,Hadi, 2000, Metodologi Research, Andi Ofsett, Yogyakarta.