

Membangun Sistem Informasi Administrasi Berbasis Web di RW. 024 Karangsatria, Tambun Utara Bekasi

Muhtajuddin Danny¹, Asep Muhidin², Sufajar Butsianto³, dan Edi Triwibowo⁴
^{1,2,3,4}Universitas Pelita Bangsa
*E-mail: utat@pelitabangsa.ac.id

Diterima : 08 Maret 2023

Direvisi : 05 April 2023

Dipublikasikan : 30 April 2023

Abstrak

Pelayanan administrasi sangatlah penting dan menjadi rutinitas pemerintahan Desa. Salah satunya yang ada pada kantor Rukun Warga 024 Desa Karangsatria, Tambun Utara, Bekasi. Pentingnya pelayanan administrasi surat pada instansi pemerintahan memerlukan ketepatan dan optimalisasi pelayanan, agar pelayanan administrasi surat ini berjalan dengan maksimal dan semestinya tidak ada lagi kesalahan dan kekeliruan dalam melakukan pelayanan administrasi ini. Saat ini pelayanan belum memberikan keoptimalan dan ketepatan dalam melakukan pelayanan administrasi surat. Dengan berkembangnya teknologi informasi memberikan warna bagi penulis untuk membuat sistem informasi administrasi berbasis web pada kantor Rukun Warga 024 Desa Karangsatria, Tambun Utara, Bekasi. Sistem ini akan memberikan kemudahan masyarakat untuk melakukan permohonan surat seperti surat keterangan tidak mampu dan surat keterangan domisili, dan juga memberikan informasi.

Kata kunci: Administrasi, Web, PHP

Abstract

Administrative services are very important and become a routine for village government. One of them is in the office of the Rukun Warga 024 Karangsatria Village, North Tambun, Bekasi. The importance of letter administration services in government agencies requires accuracy and service optimization, so that this letter administration service runs optimally and there should be no more errors and mistakes in carrying out this administrative service. With the development of information technology, it gives color to the author to create a web-based administrative information sistem at the Rukun Warga office 024 Karangsatria Village, Tambun Utara, Bekasi. This sistem will make it easy for the public to apply for letters such as a certificate of incapacity and a certificate of domicile, and also provide information..

Keywords: Administration, Web, PHP

PENDAHULUAN

Rukun Warga adalah perangkat desa yang bertugas untuk memberikan informasi dan pelayanan untuk masyarakat, serta membangun suatu wilayah dengan memanfaatkan sumber daya alam (SDA) dan sumber daya manusia (SDM) yang di miliki RW tersebut. Agar menjadi RW yang unggul dan memiliki daya saing dan mampu memberikan kontribusi untuk membangun suatu negara dengan keadilan dan kemakmuran.

Saat ini Rukun Warga 024 Desa Karangsatria, Tambun Utara, Bekasi. masih belum mengoptimalkan dalam memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi dan pelayanan

administrasi yang ada pada Rukun Warga 024. Belum hadirnya teknologi yang mampu memberikan kemudahan masyarakat untuk akses informasi dan mendapatkan pelayanan administrasi yang cepat, tepat dan akurat. Hal ini hanya menjadikan kendala dalam mencari, membuat dan menyampaikan informasi serta menerima pelayanan administrasi,



Gambar 1. Sekretariat Rukun Warga 024 Desa Karangsatria

Teknologi informasi sendiri begitu pesat perkembangannya, terlihat dengan maraknya penggunaan sistem informasi di instansi atau Lembaga lainnya yang memanfaatkan teknologi informasi. seiring dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini, sudah seharusnya sistem informasi pelayanan ini ada di setiap pusat pelayanan instansi pemerintahan tingkat Rukun Warga.

Dengan melihat kondisi seperti itu, Rukun Warga 024 desa Karangsatria sudah saatnya menerapkan sistem informasi administrasi berbasis *web* dengan tujuan untuk memepromudah sistem pelayanan dan penyampaian informasi bagi masyarakat.

Pengurus Rukun Warga harus memberikan pelayanan administrasi yang baik untuk masyarakatnya dengan memberikan kemudahan. Dengan adanya pelayanan administrasi berbasis web akan membuat masyarakat lebih mudah melakukan pengajuan pelayanan administrasi untuk kebutuhan dan/atau kelengkapan berkas dokumen kependudukan lainnya, mengurangi terjadinya kesalahan dalam penulisan identitas. sistem inipun di harapkan akan memberikan kecepatan ketepatan dan keakuratan serta kemudahan bagi pengurus RW dan masyarakat sendiri.

Besarnya manfaat dari sistem informasi administrasi ini mengharuskan RW. 024 Karangsatria untuk menerapkan sistem informasi administrasi berbasis *Web* untuk memberikan solusi dari

permasalahan yang ada di RW. 024 Karangatria sendiri. Selama ini RW. 024 Karangatria masih menggunakan cara manual untuk memberikan pelayanan administrasi yang ada di Desa. Dengan di terapkannya sistem informasi administrasi berbasis *Web* ini diharapkan akan memberikan dampak yang baik untuk masyarakat RW. 024 Karangatria untuk mendapatkan informasi dan pelayanan dengan tidak ada Batasan waktu.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian pembuatan sistem ini adalah metode yang mudah di pahami dan melalui tahapan-tahapan yang saling terkoneksi dan mampu di kembangkan ketika sistem tersebut sudah dapat di implementasikan. Metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi administrasi adalah metode model waterfall, model ini sudah banyak di gunakan oleh pihak peneliti dan pengembang saat hendak membuat sistem baik sekala besar maupun kecil.



Gambar 2. Methode Waterfall

Analisis: Pada tahap ini kami berkoordinasi dengan pengurus RW untuk mengetahui seluruh informasi mengenai kebutuhan software seperti kegunaan software yang diinginkan oleh pengurus RW dan batasan software. Informasi tersebut kami peroleh dari wawancara, survey, ataupun diskusi dengan pengurus RW. Setelah itu informasi dianalisis sehingga mendapatkan data-data yang lengkap mengenai kebutuhan pengguna akan software yang akan dikembangkan.



Gambar 3. Koordinasi Dengan Pengurus Rukun Warga 024

Design: Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses coding dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan hardware dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.



Gambar 4. Diskusi Tim Membuat Rancangan Website

Development: Proses penulisan code ada di tahap ini. Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap

ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum..

Testing: Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

Maintenance: Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Dalam tahap ini, sekalipun pengabdian sudah selesai, kami berkomitmen terus untuk membantu ketika ada persoalan dalam system tersebut.

HASIL

Pembuatan sistem informasi yang kami buat yaitu sistem informasi administrasi Rukun warga 024 desa Karangatria, terdiri dari beberapa komponen:

1. Halaman Utama

Ini adalah tampilan interface sistem secara keseluruhan. Halaman ini bisa dilihat oleh siapapun seperti pengurus dan warga (baik warga RW. 024 maupun warga yang lainnya).

2. Login

Ini hanya untuk pengurus, yang diberikan hak akses untuk mengelola sistem.

3. Menu Profil dan Informasi serta Agenda

Menu ini bisa dilihat oleh siapapun seperti pengurus dan warga (baik warga RW. 024 maupun warga yang lainnya).



Gambar 4. Tampilan Halaman Utama

PEMBAHASAN

Pembuatan aplikasi Sistem Informasi Administrasi pada Rukun Warga 024 desa Karangsatria mampu mengolah data dan memberikan informasi kegiatan maupun agenda-agenda yang dibutuhkan. Rancangan sistem yang di usulkan ini dibuat dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) diagram sedangkan untuk pembuatan perangkat lunaknya digunakan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan aplikasi Dreamweaver dan penyimpanan data menggunakan MySQL.

Adapun diagram-diagram usulan yang akan kami gambarkan dalam program Visual Paradigma for UML Enterprise Edition Ver. 8.0, dimana aktor yang terlibat pada sistem tersebut adalah: Admin, Pengurus, dan Warga baik warga RW. 024 maupun warga yang lainnya.

KESIMPULAN

Dari hasil kami melakukan pengabdian masyarakat di Rukun Warga 024 Desa Karangsatria ada beberapa catatan yang penting:

1. Bahwa aplikasi yang kami buat betul betul sangat bermanfaat, dalam pengurus mengelola administrasi di Rukun Warga 024;
2. Aplikasi juga sangat bermanfaat buat warga, dalam rangka mengetahui aktifitas atau kegiatan-kegiatan yang ada di Rukun Warga 024, disamping juga bisa melihat agenda-agenda yang ada.

UCAPAN TERIMAKASIH

Atas tereliasasinya pengabdian ini, tak lupa kami mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini:

1. DPM Universitas Pelita Bangsa yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini;
2. Pengurus Rukun Warga 024 Desa Karangsatria yang telah berkenan untuk kami melakukan pengabdian masyarakat ini;
3. Rekan rekan Tim Pengabdian yang telah bekerja sama, dan sama sama bekerja sehingga acara pengabdian ini bisa berjalan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Patria, A. S. (N.D.). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Material Berbasis Web Pada Pt. Pln Sektor Pembangkit Tarahan.
- Aniek Suryanti Kusuma, I. W. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Permainan Wisata Bahari Pada Pt Aditya Water Sport Berbasis Website. *Vol.2, No.3, June 2020, Pp. 1~10*, 1-10.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (Jukanti) Volume (2) No (1) Mei 2019*, 1-7.
- Ibrahim, W. H. (2017). Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kampar. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 3, No. 2, Agustus 2017*, 17-22.
- Irawan, P. L. (2019). Desain Dan Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Desa. *Jurnal Solma Vol. 8, No. 2, Pp. 181-192; 2019*, 181-192.
- Kusuma, A. S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Permainan Wisata Bahari Pada Pt Aditya Water Sport Berbasis Website. *Vol.2, No.3, June 2020, Pp. 1~10*, 1-10.
- Lestari, M. A. (2018). Sistem Informasi Pengolahan Data Administrasi Kependudukan Pada Kantor Desa Pucung Karawang. *Jurnal Interkom Vol. 13 No. 3 – Oktober 2018*, 14-21.
- Noviyanto, F. (2014). Implementasi Sikades (Sistem Informasi Kependudukan Desa) Untuk Kemudahan Layanan Administrasi Desa Berbasis Web Mobile. *Jurnal Informatika Vol. 8, No. 1, Januari 2014*, 858-868.
- Paryanta, S. D. (2017). Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Desa Sawahan. *Ijse.Bsi.Ac.Id Volume 3 No 2 – 2017*, 77-81.
- Rochman, A. (2018). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Spp Siswa Berbasis Web Di Smk Al-Amanah. *Jurnal Sisfotek Global Vol. 8 No. 1, Maret 2018*, 51-56.
- Solikin, I. (2018). Aplikasi E-Document Pada Kantor Kepala Desa Tugu Jaya Berbasis Website. *Jurnal Cendikia Vol. Xvi Cendikia 2018*, 89-94.
- Sundari, J. (2016). Sistem Informasi Pelayanan Puskesmas Berbasis Web. *Ijse.Bsi.Ac.Id Volume 2 No 1 – 2016*, 44-49.
- Yuniva, I. (2018). Pendekatan Model Waterfall Dalam Perancangan Web Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Menggunakan Framework Bootstrap. *Paradigma Vol. Xx, No. 1, Maret 2018*, 59-64.