



**PERANCANGAN WEBSITE E-GOVERNMENT PADA  
KANTOR KELURAHAN PONDOK RAJEG CIBINONG –  
BOGOR**

**SKRIPSI**

**MUHAMAD RANDI**

**1210512010**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
2017**



**PERANCANGAN WEBSITE E-GOVERNMENT PADA  
KANTOR KELURAHAN PONDOK RAJEG CIBINONG –  
BOGOR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer**

**MUHAMAD RANDI**

**1210512010**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
2017**

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Muhamad Randi  
NRP : 1210512010  
Tanggal : 6 Februari 2017

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 6 Februari 2017

Yang Menyatakan,



(Muhamad Randi)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhamad Randi

NRP : 1210512010

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PERANCANGAN WEBSITE E-GOVERNMENT PADA KANTOR  
KELURAHAN PONDOK RAJEG CIBINONG - BOGOR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 6 Februari 2017

Yang Menyatakan,



(Muhamad Randi)

## PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Muhamad Randi  
NRP : 1210512010  
Proharam Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Perancangan Website E-Government Pada Kantor Kelurahan  
Pondok Rajeg Cibinong - Bogor.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Jayanta, S.Kom., M.Si.

Ketua Penguji



Rio Wirawan, S.Kom, MMSI

Penguji I



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Dr. Titin Pramiyati, S.Kom., M.Si

Penguji II (Pembimbing)



Bambang Tri Wahyono, S.Kom,M.Si

Ka. Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 16 Januari 2017

# PERANCANGAN WEBSITE E-GOVERNMENT PADA KANTOR KELURAHAN PONDOK RAJEG CIBINONG – BOGOR

Muhamad Randi

## Abstrak

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang sebuah *website E-Government* pada kelurahan pondok rajeg karena pada proses penginputan data seperti penyampaian informasi masih harus mendatangi kantor kelurahan untuk cari tahu informasi apa yang terjadi dan pembuatan ktp masih manual harus mendatangi rt dan rw untuk mengajukan surat permohonan, untuk membantu kantor kelurahan dalam menjangkau warga yang ingin cari tahu informasi pelayanan desa tanpa batasan waktu dan tempat sehingga dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh warganya. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah *waterfall*, serta menganalisa sistem berjalan menggunakan metode PIECES, yang didokumentasikan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Joomla dengan database MySQL. Hasil yang didapat dari analisa dan perancangan sistem informasi e-government pada kantor kelurahan adalah pihak lurah dapat merespon forum yang di input oleh warga, jadi pihak kelurahan dengan mudah mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam desa pondok rajeg.

**Kata Kunci** : Perancangan Website E-Government, Waterfall, UML, Joomla, MySQL

# **DESIGN ON E-GOVERNMENT WEBSITE ON DISTRICT OFFICE PONDOK RAJEG CIBINONG – BOGOR**

**Muhamad Randi**

## **Abstract**

This study was conducted to design a E-Government website which focused on Pondok Rajeg . The problem lies on the process of inputting data such as the delivery of information, they have to come to the village office to find out the information of what is happening and manufacture ID card the manual should come to local neighborhood association petition , to assist in the administrative office reach out to citizens who want to find out information service of the village without limitation of time and place so it can be accessed anytime and anywhere by citizens. The methodology used in this study is a waterfall, as well as analyze the system running using methods PIECES, which is documented using UML (unfied Modeling Language). Applications used is Joomla based application integrated with the MySQL database. The results of the analysis and design of information systems of e-government at the village office is the headman can respond to the forum in the input by citizens, so the village easily identify the problems that occur on their village.

**Keyword** : E-Government Website, Waterfall, UML, Joomla, MySQL

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
I.1 Latar Belakang.....	2
I.2 Rumusan Masalah.....	2
I.3 Ruang Lingkup.....	3
I.4 Tujuan Penelitian .....	3
I.5 Luaran yang diharapkan.....	3
I.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
II.1 Sistem Informasi Manajemen.....	5
II.2 Perancangan Sistem Informasi.....	8
II.3 Manajemen Basis Data .....	15
II.4 Aplikasi Berbasis Web .....	19
II.5 Sistem Informasi Portal E-Government.....	24
II.6 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	31
III.1 Kerangka Berpikir .....	31
III.2 Tahapan Penelitian .....	32
III.3 Waktu dan tempat penelitian.....	34
III.5 Alat Bantu Penelitian.....	35
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM .....	35
IV.1 Profil Perusahaan Kelurahan.....	28
IV.2 Analisa Prosedur Berjalan.....	42
IV.3 Analisa Diagram UML Berjalan.....	43
IV.4 Analisa Permasalahan .....	64
IV.5 Analisa Kebutuhan Informasi .....	50
IV.6 Masalah Pokok .....	50
IV.8 Perancangan Sistem usulan .....	50
IV.9 Perancangan Logik .....	53
IV.10 Perancangan Fisik .....	82



IV 11 Perancangan Interface .....	83
BAB V PENUTUP .....	86
V.1 Kesimpulan .....	86
V.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL


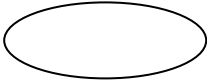
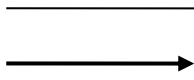

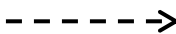

Tabel 1 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	28
Tabel 2 Hasil Penelitian Yang Relevan Website E-Government Daerah.....	29
Tabel 3 Tahapan kegiatan .....	33
Tabel 4 Narratif Use Case Sistem Berjalan.....	44
Tabel 5 Daftar Istilah Aktor.....	53
Tabel 6 <i>Use Case Diagram</i> Registrasi.....	55
Tabel 7 <i>Use Case Diagram</i> Login.....	56
Tabel 8 <i>Use Case Diagram</i> Membaca Informasi Berita .....	56
Tabel 9 <i>Use Case Diagram</i> Forum.....	57
Tabel 10 <i>Use Case Diagram</i> Pembuatan KTP .....	57
Tabel 11 <i>Use Case Diagram</i> Survei Data.....	58
Tabel 12 <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	58
Tabel 13 <i>Use Case Diagram</i> Input Data Berita.....	59
Tabel 14 <i>Use Case Diagram</i> Edit Data .....	59
Tabel 15 <i>Use Case Diagram</i> Hapus Data Berita.....	60
Tabel 16 <i>Use Case Diagram</i> Kelola Data User .....	60
Tabel 17 <i>Use Case Diagram</i> Logout.....	61
Tabel 18 Rancangan Database Tabel Staff Admin .....	77
Tabel 19 Rancangan Database Login User Warga.....	78
Tabel 20 Rancangan Database Login User Pihak Kelurahan.....	78
Tabel 21 Rancangan Database KTP Warga.....	78
Tabel 22 Rancangan Database Forum .....	78
Tabel 23 Rancangan Database Kunjungan Minat Berita.....	79
Tabel 24 Rancangan Database Berita....	79
Tabel 25 Spesifikasi Perangkat Keras .....	84
Tabel 26 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	85

## DAFTAR GAMBAR



Gambar 1	Komponen-Komponen Sistem.....	5
Gambar 2	Ilustrasi Pengolahan data menjadi Informasi.....	7
Gambar 3	Siklus Pengolahan Data .....	8
Gambar 4	Model Sistem <i>Waterfall</i> .....	10
Gambar 5	Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 6	Struktur Organisasi Kelurahan .....	38
Gambar 7	Use Case Sistem Berjalan.....	43
Gambar 8	<i>Activity Diagram</i> Survei Data .....	46
Gambar 9	<i>Activity Diagram</i> Menentukan Aspek Pembangunan Desa .....	47
Gambar 10	<i>Activity Diagram</i> Menentukan Keputusan.....	48
Gambar 11	<i>Use Case</i> Usulan Registrasi.....	54
Gambar 12	<i>Use Case</i> Usulan Login.....	54
Gambar 13	<i>Use Case</i> Sistem Usulan.....	55
Gambar 14	<i>Activity Diagram</i> Usulan Registrasi.....	62
Gambar 15	<i>Activity Diagram</i> Usulan Login.....	63
Gambar 16	<i>Activity Diagram</i> Usulan Membaca Informasi Berita .....	64
Gambar 17	<i>Activity Diagram</i> Usulan Forum.....	65
Gambar 18	<i>Activity Diagram</i> Usulan Pembuatan KTP .....	66
Gambar 19	<i>Activity Diagram</i> Usulan Laporan.....	67
Gambar 20	<i>Activity Diagram</i> Usulan Input Data.....	68
Gambar 21	<i>Activity Diagram</i> Usulan Edit Data.....	69
Gambar 22	<i>Activity Diagram</i> Usulan Hapus Data.....	70
Gambar 23	<i>Activity Diagram</i> Usulan Logout.....	71
Gambar 24	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Registrasi.....	72
Gambar 25	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Login.....	72
Gambar 26	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Kunjungan Minat Baca Berita .....	73
Gambar 27	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Forum.....	73
Gambar 28	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Pembuatan KTP .....	74
Gambar 29	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Pembuatan laporan.....	74
Gambar 30	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Input Data.....	75
Gambar 31	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Edit Data.....	75
Gambar 32	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Hapus Data .....	76
Gambar 33	<i>Sequence Diagram</i> Usulan Kelola User.....	76
Gambar 34	Class Diagram.....	77
Gambar 35	Struktur Halaman Utama .....	82
Gambar 36	Struktur Halaman User .....	82
Gambar 37	Interface Utama.....	83
Gambar 38	<i>Interface</i> Form Admin.....	83
Gambar 39	Interface Pihak Kelurahan.....	84


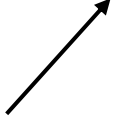
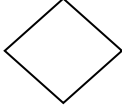
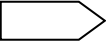
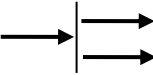
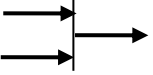
## DAFTAR SIMBOL

### a. Use Case Diagram

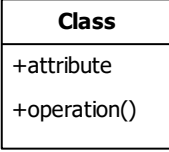

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Actor</i>		Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>Sistem Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>sistem boundary</i> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .
6.	<i>Extend</i>		Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.

### b. Activity Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal ( <i>Initial State</i> )		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir ( <i>Final State</i> )		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.

3.	Aktifitas ( <i>Activity</i> )		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi ( <i>Transition</i> )		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan ( <i>Decision</i> )		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman ( <i>Send</i> )		Tanda pengiriman.
7.	Percabangan ( <i>Fork</i> )		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan ( <i>Join</i> )		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

*c. Class Diagram*

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Class</i>		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i> )
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>

3.	<i>Dependency</i>	----->	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
----	-------------------	--------	---

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A**

- Lampiran 1 Formulir Daftar KTP
- Lampiran 2 Formulir Pencatatan Sipil
- Lampiran 3 Kartu Keluarga
- Lampiran 4 Kartu Tanda Penduduk
- Lampiran 5 Surat Pengantar Kelurahan
- Lampiran 6 Akte Kelahiran

### **LAMPIRAN B**

- Lampiran 1 Rekapitulasi Penduduk
- Lampiran 2 Struktur Organisasi
- Lampiran 3 Inventaris Kelurahan

### **LAMPIRAN C**

- Lampiran 1 Staff Admin
- Lampiran 2 Login User Data
- Lampiran 3 Login User Pihak Kelurahan
- Lampiran 4 KTP Warga
- Lampiran 5 Forum
- Lampiran 6 Kunjungan Minat Baca Berita
- Lampiran 7 Berita

### **LAMPIRAN D**

- Lampiran 1 Form Pembuatan KTP
- Lampiran 2 Statistik Forum
- Lampiran 3 Input Forum