



**SISTEM INFORMASI DASHBOARD DESA TERINTEGRASI
BERBASIS WEB UNTUK PENGELOLAAN INFORMASI DESA
DAN PEMASARAN UNGGULAN DI DESA TANJUNG TEBAT
LAHAT.**

SKRIPSI

CINDY PUTRI LARASATI

2021.21.0135

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2026



**SISTEM INFORMASI DASHBOARD DESA TERINTEGRASI
BERBASIS WEB UNTUK PENGELOLAAN INFORMASI DESA
DAN PEMASARAN UNGGULAN DI DESA TANJUNG TEBAT
LAHAT.**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1
Pada Program Studi Sistem Informasi**

CINDY PUTRI LARASATI

2021.21.0135

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI**

2026

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pneggelolaan
Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat**

Oleh :

Cindy Putri Larasati

2021.21.0135

Palembang, 21 Agustus 2026

Pembimbing I



Prof. Darius Antoni, S.Kom., M.M., Ph.D
NIDN : 0211097301

Pembimbing II



Agustina Hervati, S.Kom., M.M
NIDN : 0212088101

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains

FAKULTAS IKTOM & SAINS



Prof. Dr. Ir. Henderi, S.Kom., M.Kom., IPU
NIDN : 0404127401

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Pada hari Jumat tanggal, 21 bulan Agustus tahun 2026 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi oleh Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

Palembang, 21 / Agustus/2026

Penguji 1,



Dona Marcelina, S.Kom., M.Kom

NIK: 2018.01.0249

Penguji 2,



Nining Arianti, M.Kom

NIK: 1999.01.0011

Penguji 3,



Dr. Agustina Hervanti, S.Kom., M.M

NIK: 2016.01.0230

Mengetahui,
Ka. Prodi Sistem Informasi



Dhanayanti S.Kom., M.T.I
NIK.2002.01.0060

LEMBAR KETERANGAN REVISI

	SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (SI) FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
Kami yang bertanda tangan dibawah ini, menerangkan bahwa:	
Nama	: Cindy Putri Larasati
NPM	: 2021210135
Judul Skripsi	: Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lohat
Mahasiswa yang namanya tercantum diatas, telah selesai merevisi penulisan SKRIPSI.	
Palembang, 21 Agustus 2026	
Penguji 1, 	
Dona Marcelina, S.Kom., M.Kom NIK:2018.01.0249	
Penguji 2, 	
Nining Ariati, M.Kom NIK:1999.01.0011	
Penguji 3, 	
Dr. Agustina Heryati, S.Kom., M.M NIK:2016.01.0230	
Menyetujui, Ka. Prodi Sistem Informasi 	
Dhanayanti, S.Kom., M.T.I NIK:2002.01.0060	

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Diperjumpakan dengan akhir dan kerampungan, kita akan usai
dan menyambut garis selesai”

-Nadin Amizah-

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ

“Maka bersabarlah, sesungguhnya janji Allah itu benar.”

(Q.S. Ar-Rum: 60)

Persembahan

Tentunya tidak lupa juga peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan yang diberikan selama penyusunan Laporan Skripsi ini kepada :

Ibunda tercinta (Helanah) dan Ayahanda tercinta (Sulaiman) terima kasih telah mengantarkan penulis mencapai semua ini dengan kesabaran, kasih sayang, dukungan dan doa kalian adalah alasan terbesar untuk tidak menyerah, dengan ini saya persembahkan skripsi ini sebagai bukti nyata bahwa telah tercapainya satu dari jutaan harapan dan doa Ibu dan Ayah.

Kepada sahabat saya yang tak kalah penting kehadirannya, Beta Aulia, Hanni Kurniawati, Fia Sakina Anjani dan Tiara Dinda Putri. Terima kasih telah menghibur hari-hari tersulit dalam proses skripsi saya dan terima kasih telah menjadi *support system* yang tidak habisnya memberikan dukungan, semangat dan selalu sabar dalam menghadapi penulis, *Thank you for being part of my journey!*.

ABSTRAK

Sistem Informasi *Dashboard* Desa adalah kebutuhan penting untuk mendukung penyajian informasi desa. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi dashboard desa berbasis *website* pada desa tanjung tebat lahat menggunakan metode *agile*. Sistem ini dirancang untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang desa tanjung tebat lahat dan mempermudah pemasaran produk unggulan desa. Metode *Agile* yang digunakan memastikan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap dengan kolaborasi antara tim pengembang dan pemangku kepentingan. Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan pengelolaan informasi dan pemasaran produk pada desa tanjung tebat lahat .

Kata Kunci : Sistem Informasi Dashboard Desa, Terintegrasi Berbasis Web, Pengelolaan Informasi Desa, Pemasaran Unggulan, Desa Tanjung Tebat Lahat

ABSTRACT

A village dashboard information system is essential for facilitating the presentation of village-related information. This study aims to develop a web-based village dashboard information system for Tanjung Tebat Village, Lahat, using the Agile methodology. The system is designed to make it easier for the community to access information about the village and to facilitate the marketing of its flagship products. The Agile approach ensures that system development proceeds in stages through collaboration between the development team and stakeholders. The outcome is expected to improve information management and product marketing for Tanjung Tebat Village.

Keyword: Village Dashboard Information System, Web-Based Integrated, Village Information Management, Superior Marketing, Tanjung Tebat Lahat Village

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW berkat rahmat dan karuniannya akhirnya penelitian skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan safaatnya di akhir nanti.

Proposal skripsi dengan judul “Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa dan Pemasaran Produk Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat ” disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 Program Studi Sistem Informasi Universitas Indo Global Mandiri.

Tak lupa peneliti ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan segala kemudahan, bimbingan, pengarahan selama penyusunan skripsi ini. Selanjutnya, ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada yang terhormat:

1. Orangtua dan keluarga saya yang telah memberikan doa, restu serta dukungan yang sangat besar selama menjalankan kehidupan hingga perkuliahan di Universitas Indo Global Mandiri.
2. Bapak Dr. Marzuki Alie,SE.,MM, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Henderi. S.Kom., M.Kom., IPU selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Dhamayanti.,S.Kom.,M.T.I sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Prof. Darius Antoni, S. Kom., MM., Ph.D sebagai Dosen Pembimbing I.
6. Agustina Heryati, S.Kom., M.M sebagai Dosen Pembimbing II
7. Abdul Kholik, S.Kom., M.Cs. sebagai Dosen Pembimbing Akademik.
8. Bapak/Ibu dosen yang ada di Fakultas Ilmu Komputer Universitas IGM.

9. Sahabat dan rekan seperjuangan yang telah menjadi penyemangat dan membantu peneliti dalam setiap keluh dan kesah
10. Terima Kasih kepada diri sendiri karena telah berjuang dan bertahan sejauh ini.

Peneliti

Cindy Putri Larasati

2021.21.0135

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR KETERANGAN REVISI.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Ruang Lingkup.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sistem Informasi <i>Dashboard</i>	6
2.1.1 Desa Terintegrasi.....	6
2.1.2 Pengelolaan Informasi.....	7
2.1.3 Unggulan Desa	7
2.1.4 Pemasaran	8
2.1.5 Metode <i>Agile</i>	8

2.2	<i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	10
2.2.1	MYSQL.....	11
2.2.3	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	14
2.2.4	<i>Use Case Diagram</i>	14
2.2.5	<i>Activity Diagram</i>	15
2.2.6	<i>Class Diagram</i>	17
2.2.7	<i>Interface Design</i>	18
2.3	Pengujian Sistem.....	18
2.3.1	Pengujian <i>Black Box Testing</i>	18
2.4	Penelitian Terdahulu.....	19
BAB III.....		25
METODOLOGI PENELITIAN		25
3.1	Tahapan Penelitian	25
3.1.1	Rumusan Masalah	26
3.1.2	Manfaat dan Tujuan Penelitian	26
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data	26
3.1.4	Metode Penelitian.....	27
3.1.5	Kesimpulan dan Saran.....	29
3.2	Profil Desa Tanjung Tebat.....	29
3.2.1	Sejarah Desa.....	29
3.2.2	Struktur Organisasi.....	30
3.2.3	Analisis Sistem Berjalan	32
3.3	Analisis Kebutuhan	34
3.4	Analisis sistem yang diusulkan	36
3.5	Desain Logis	38
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i>	38
3.5.2	<i>Activity Diagram</i>	39
3.5.3	<i>Class Diagram</i>	50
3.5.4	<i>Interface Design</i>	51
BAB IV		71

HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Hasil	71
4.2 Pembahasan.....	71
4.2.1 Halaman <i>Dashboard</i>	72
4.2.2 Masyarakat	73
4.2.3 Admin.....	79
4.2.4 Kepala Desa	85
4.3 Pengujian Blackbox Testing.....	89
4.3.1 Kesimpulan <i>Blackbox</i>	93
BAB V.....	94
KESIMPULAN DAN SARAN	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA.....	96
DAFTAR LAMPIRAN	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	25
Gambar 3. 2 Foto Bersama Pegawai Balai Desa	27
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi	30
Gambar 3. 4 Flowchart Sistem yang Berjalan Pada Pengelolaan Informasi	33
Gambar 3. 5 Flowchart Sistem yang Berjalan Pada Pemasaran Produk	34
Gambar 3. 6 Flowchart Sistem yang Diusulkan	37
Gambar 3. 7 Use Case Diagram	38
Gambar 3. 8 Activity Diagram Daftar	40
Gambar 3. 9 Activity Diagram Login	41
Gambar 3. 10 Activity Diagram Dashboard	42
Gambar 3. 11 Activity Diagram Kelola Data Masyarakat	43
Gambar 3. 12 Activity Diagram Kelola Informasi	44
Gambar 3. 13 Activity Diagram Kelola Laporan	45
Gambar 3. 14 Activity Diagram Kelola Pemasaran	46
Gambar 3. 15 Activity Diagram Lihat Produk	47
Gambar 3. 16 Activity Diagram Validasi Kegiatan Kepala Desa	48
Gambar 3. 17 Activity Diagram Rekap Kegiatan Kepala Desa	49
Gambar 3. 18 Class Diagram	50
Gambar 3. 19 Rancangan Dashboard	51
Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Daftar	52
Gambar 3. 21 Rancangan Halaman Login	52
Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Awal	53
Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Profil	54
Gambar 3. 24 Rancangan Halaman Sejarah Desa	54
Gambar 3. 25 Rancangan Halaman Wilayah Desa	55
Gambar 3. 26 Rancangan Halaman Data Desa	55
Gambar 3. 27 Rancangan Halaman Input Data Masyarakat	56
Gambar 3. 28 Rancangan Halaman Informasi	56
Gambar 3. 29 Rancangan Halaman Kegiatan Desa	57
Gambar 3. 30 Rancangan Halaman Berita Desa	57
Gambar 3. 31 Rancangan Halaman Fasilitas Desa	58
Gambar 3. 32 Rancangan Halaman Rekap Kegiatan	58
Gambar 3. 33 Rancangan Halaman Pemasaran	59
Gambar 3. 34 Rancangan Halaman Produk	59
Gambar 3. 35 Rancangan Halaman Deskripsi Produk	60
Gambar 3. 36 Rancangan Halaman Lokasi Produk	60

Gambar 3. 37	Rancangan Halaman Kelola Data Masyarakat	61
Gambar 3. 38	Rancangan Halaman Kelola Fasilitas Desa	62
Gambar 3. 39	Rancangan Halaman Kelola Kegiatan Desa	63
Gambar 3. 40	Rancangan Halaman Kelola Berita Desa.....	64
Gambar 3. 41	Rancangan Halaman Kelola Rekap Kegiatan.....	65
Gambar 3. 42	Rancangan Halaman Kelola Produk	65
Gambar 3. 43	Rancangan Halaman Input Produk	66
Gambar 3. 44	Rancangan Halaman Validitas Kegiatan.....	67
Gambar 3. 45	Rancangan Halaman Detail Kegiatan Desa 1	67
Gambar 3. 46	Rancangan Halaman Berita Desa 2	68
Gambar 3. 47	Rancangan Halaman Detail Berita Desa 3.....	68
Gambar 3. 48	Rancangan Halaman Rekap Kegiatan 4	69
Gambar 3. 49	Rancangan Halaman Detail Berita Desa 5.....	70
Gambar 4. 1	Tampilan Halaman Dashboard	72
Gambar 4. 2	Tampilan Halaman Daftar.....	73
Gambar 4. 3	Tampilan Halaman Login	74
Gambar 4. 4	Tampilan Halaman Profil.....	74
Gambar 4. 5	Tampilan Halaman Input Data Masyarakat	75
Gambar 4. 6	Tampilan Halaman Edit Data Diri	76
Gambar 4. 7	Tampilan Halaman Informasi	77
Gambar 4. 8	Tampilan Halaman Rekap Kegiatan	77
Gambar 4. 9	Tampilan Halaman Pemasaran.....	78
Gambar 4. 10	Tampilan Halaman Detail Produk.....	78
Gambar 4. 11	Tampilan Halaman Login Admin.....	79
Gambar 4. 12	Tampilan Halaman Dashboard.....	80
Gambar 4. 13	Tampilan Halaman Profil.....	81
Gambar 4. 14	Tampilan Halaman Input Data Masyarakat	82
Gambar 4. 15	Tampilan Halaman Informasi	82
Gambar 4. 16	Tampilan Halaman Fasilitas Desa.....	83
Gambar 4. 17	Tampilan Halaman Rekap Kegiatan	84
Gambar 4. 18	Tampilan Halaman Input Produk.....	85
Gambar 4. 19	Tampilan Halaman Validasi Kegiatan.....	86
Gambar 4. 20	Tampilan Halaman Detail Validasi Kegiatan.....	86
Gambar 4. 21	Tampilan Halaman Berita Desa	87
Gambar 4. 22	Tampilan Halaman Detail Berita Desa	87
Gambar 4. 23	Tampilan Halaman Rekap Kegiatan	88
Gambar 4. 24	Tampilan Halaman Detail Rekap Kegiatan	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol - simbol <i>Flowchart</i>	12
Tabel 2. 2 Simbol - simbol <i>Use Case</i>	15
Tabel 2. 3 Simbol - simbol <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 2. 4 Simbol - simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4 .1 Tabel Pengujian Sistem Menu Masyarakat.....	90
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Sistem Menu Admin	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :Daftar Riwayat Hidup	100
Lampiran 2 : Lampiran Jadwal Kegiatan	101
Lampiran 3 : Kartu Bimbingan	102
Lampiran 4 : Surat Permohonan Penelitian.....	103
Lampiran 5 : Balasan Surat Penelitian.....	104
Lampiran 6 : Surat Pernyataan Tidak Plagiat.....	105
Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Testing.....	106

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pengelolaan pemerintahan di tingkat desa. Membuat penyajian data dan informasi lebih modern menjadi hal yang sangat penting untuk memperkuat transparansi, tanggung jawab, serta keberhasilan pelayanan public. Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal-usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan (Ira Sandika et al., 2024). Oleh karena itu, penyediaan sistem informasi yang mampu mengelola, menyajikan, dan mempublikasikan data desa secara cepat, tepat, dan akurat sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan tata kelola desa yang berada pada kabupaten Lahat.

Desa Tanjung Tebat, yang terletak di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan, merupakan desa dengan potensi sumber daya alam unggulan yang cukup besar, terutama pada sektor pertanian dan Perkebunan (Meila Puspa Piura et al., 2023). Jumlah Penduduk Desa Tanjung Tebat pada awal Tahun 2025 ini mencapai 1.019 jiwa, dengan komposisi penduduk laki-laki sejumlah 505 jiwa dan perempuan sejumlah 514 jiwa, yang secara keseluruhan mencakup dalam 333 Kepala Keluarga (KK) yang tersebar dalam 2 (Dua) dusun, Desa Tanjung Tebat merupakan desa Pertanian, Peternakan dan Perkebunan, Tambang Galian C maka sebagian besar penduduknya bermata pencarian sebagai petani, peternak dan pekebun. di Desa Tanjung Tebat juga didukung oleh keberadaan beberapa kelompok tani yang masih aktif hingga saat ini dengan jumlah petani sebanyak 90 orang. Kelompok tani tersebut berperan dalam

pengembangan dan pengelolaan komoditas unggulan desa, yaitu kopi, karet, dan beras, yang selama ini menjadi sumber penghidupan utama sebagian besar rumah tangga petani. Peran kelompok tani tidak terbatas pada kegiatan budi daya, tetapi juga mencakup penyebaran informasi teknologi pertanian, penyaluran bantuan sarana produksi, Keberadaan kelompok tani turut memperkuat posisi petani dalam pemasaran hasil panen, sebab penjualan yang dilakukan secara kolektif memberikan daya tawar yang lebih baik dibandingkan penjualan secara individu. Dengan demikian, kelompok tani di Desa Tanjung Tebat dapat dipandang sebagai kelembagaan sosial ekonomi yang berkontribusi terhadap peningkatan produktivitas usaha tani sekaligus penguatan perekonomian masyarakat desa. Meski demikian, potensi besar tersebut belum sepenuhnya didukung oleh sarana digital yang memadai untuk melakukan publikasi data, pengelolaan informasi desa, hingga pemasaran produk unggulan secara lebih efektif. Informasi mengenai potensi desa, data penduduk, dan kegiatan pemerintah desa, hingga produk unggulan masih disampaikan melalui metode manual atau media sosial sederhana, sehingga tidak tersaji secara terintegrasi, terstruktur, dan susah diakses oleh masyarakat luas.

Kondisi ini menimbulkan beberapa permasalahan, di antaranya keterbatasan akses informasi oleh masyarakat terkait kegiatan desa, kurang optimalnya pengelolaan data oleh perangkat desa, serta belum adanya sistem yang terintegrasi menyebabkan informasi desa tidak terdokumentasi dengan baik, rawan hilang, serta tidak dapat digunakan secara optimal dalam proses perencanaan dan evaluasi desa. Selain masalah tersebut, pemasaran produk unggulan dari desa masih mengalami banyak kendala. Sebagian besar pelaku usaha di desa masih kurang paham tentang teknik pemasaran yang kekinian, sehingga kegiatan promosi yang dilakukan masih bersifat manual dari desa ke desa.

Dari permasalahan diatas maka dirancang Sistem informasi sebagai sarana digital berbasis website menggunakan bahasa pemrograman yaitu *PHP* dan *MySQL* dan menggunakan metode *Agile* dalam pengembangan perangkat lunak yang mampu

menyajikan informasi desa secara lengkap, cepat, dan mudah diakses oleh seluruh pemangku kepentingan, baik pemerintah desa, masyarakat, maupun pihak luar seperti investor atau pelaku usaha. Selain sebagai pusat informasi desa, sistem ini juga dilengkapi pemasaran untuk mempromosikan produk unggulan desa sehingga dapat menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi lokal. Dengan adanya sistem *dashboard* ini, proses pengumpulan data desa menjadi lebih sistematis, peningkatan pelayanan publik dapat terwujud, serta transparansi dan partisipasi masyarakat dalam perkembangan desa semakin ditingkatkan.

Berdasarkan hasil uraian yang terjadi, maka peneliti membangun “Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat” yang diharapkan dapat mempermudah pemerintah desa dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat serta mendukung promosi produk unggulan desa agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada pada Desa Tanjung Tebat yang telah diuraikan, maka dapat diambil rumusan masalahnya “Bagaimana cara membuat sistem informasi *dashboard* berbasis *website* yang bisa menampilkan data desa secara lengkap membantu mengelola informasi dengan lebih cepat, serta menyediakan fitur untuk mempromosikan produk unggulan desa secara luas?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Membangun sistem informasi *dashboard* desa berbasis web yang mampu mengelola dan menyajikan informasi desa secara terintegrasi, cepat, dan mudah diakses oleh masyarakat serta pemerintah desa.
2. Mengembangkan pemasaran produk unggulan Desa Tanjung Tebat melalui *website* untuk memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan potensi ekonomi desa.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil peneliti dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan pemerintah desa dalam pengelolaan data masyarakat.
2. Memberikan kemudahan dalam mengenali dan membeli produk unggulan desa.
3. Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam perkembangan desa melalui akses informasi yang terbuka.

1.5 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penelitian membatasi dengan ruang lingkup :

1. Penelitian ini dilakukan pada Desa Tanjung Tebat Lahat
2. Hak akses pengguna pada sistem informasi *dashboard* desa ini terdiri dari kepala desa, admin dan masyarakat.
3. Data yang diperoleh adalah data informasi desa, data penduduk desa, data potensi dan sumber daya desa, data kegiatan desa, data fasilitas umum desa dan data produk unggulan desa.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*.
5. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode *Agile*.
6. Alat perancangan sistem informasi digunakan yaitu, *Flowchart*, *Use case diagram*, *activity diagram*, dan *interface*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada proposal skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang

merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang, seperti pengertian sistem informasi, pelayanan, jasa, produk, dan website. Serta teori khusus yang meliputi *metode prototype, PHP (Hypertext Preprocessor) MyAdmin, MySQL, flowchart, UML (Unified Modeling Language), use case diagram, activity diagram, dan class diagram* dilengkapi dengan kajian Pustaka terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan metodologi identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, pengumpulan data dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan atau rancangan website dan pengujian sistem (*blackbox testing*) yang akan dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian sistem informasi kepegawaian pada puskesmas semendawai barat. Kesimpulan ditulis berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah ditulis

pada bab bab sebelumnya dan saran yang diberikan adalah untuk penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi *Dashboard*

Sistem Informasi *Dashboard* merupakan suatu kombinasi modul yang terorganisir yang berasal dari komponen-komponen yang terkait dengan *hardware, software, people dan network* berdasarkan seperangkat komputer yang saling berhubungan atau berinteraksi untuk melakukan pengolahan data menjadi informasi untuk mencapai tujuan. Sistem Informasi *dashboard* dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan sasaran yang ingin dicapai oleh suatu organisasi, baik itu terdiri dari beberapa sistem yang saling berkaitan maupun sebuah sistem informasi tunggal yang hanya berfokus untuk menyelesaikan satu tugas (Januarita & Prabowo, 2020). Sistem Informasi *dashboard* adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atau transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat (Karimah Tauhid, 2023). Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi *dashboard* merupakan alat bantu utama dalam mengelola data menjadi informasi yang bernilai, sehingga membantu pengguna dari dalam dan luar organisasi mencapai tujuan perusahaan secara lebih efektif dan hemat waktu.

2.1.1 Desa Terintegrasi

Desa terintegrasi berarti desa di mana pengelolaan pembangunan, data, pelayanan, keuangan, dan lembaga sudah saling terhubung, koordinasi antar program berjalan lancar, serta menggunakan sistem yang menggabungkan semua aktivitas tersebut agar lebih efektif dan efisien (Sutriani & Siahaan, 2021). Desa Terintegrasi merupakan sebuah sistem yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengelola dan mengintegrasikan segala aspek yang berkaitan dengan pelayanan

publik di sebuah desa. Sistem ini mencakup berbagai bidang seperti administrasi pemerintahan, keuangan, perekonomian, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya (Fadhilah et al., 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan Desa terintegrasi adalah desa yang mengelola seluruh kegiatan pemerintahan, pembangunan, dan pelayanan publik secara terpadu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam desa terintegrasi, berbagai aspek seperti data penduduk, administrasi, keuangan, ekonomi, pendidikan, dan kesehatan diintegrasikan dalam satu sistem. Ayah dari penduduk desa ini adalah seorang guru besar Filsafat di Universitas al-Jazair.

2.1.2 Pengelolaan Informasi

Pengelolaan Informasi merupakan suatu rangkaian kegiatan yang meliputi merencanakan, mengorganisasikan dan mengarahkan, dan mengawasi kegiatan manusia dengan memanfaatkan material dan fasilitas yang ada untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien (Anggraeni, 2020). Pengelolaan Informasi merupakan istilah yang dipakai dalam ilmu manajemen, secara etimologi istilah pengelolaan berasal dari kata kelola (*to manage*) dan biasanya merujuk pada proses mengurus atau menangani sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu (Wijayanti et al., 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengelolaan Informasi adalah suatu proses yang terencana dan sistematis dalam mengatur, mengurus, serta memanfaatkan sumber daya manusia maupun material untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

2.1.3 Unggulan Desa

Unggulan Desa atau Komoditi unggulan itu merupakan hasil usaha masyarakat pedesaan dengan kriteria Mempunyai daya saing yang tinggi di pasaran (keunikan/ciri spesifik, kualitas bagus, harga murah), Memanfaatkan potensi sumberdaya lokal yang potensial dapat dikembangkan, Mempunyai nilai tambah tinggi bagi masyarakat perdesaan, Secara ekonomi menguntungkan dan bermanfaat untuk meningkatkan

pendapatan dan kemampuan sumberdaya manusia (Anley Yudatya et al., 2023). Desa, adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus urusan pemerintahan, kepentingan masyarakat setempat berdasarkan prakarsa masyarakat, hak asal-usul, dan/atau hak tradisional yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Ira Sandika et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan unggulan desa adalah hasil usaha atau produk yang dihasilkan oleh masyarakat desa yang memiliki keunikan, kualitas tinggi, serta daya saing yang kuat di pasar, serta memanfaatkan potensi sumber daya lokal yang ada di wilayah desa tersebut.

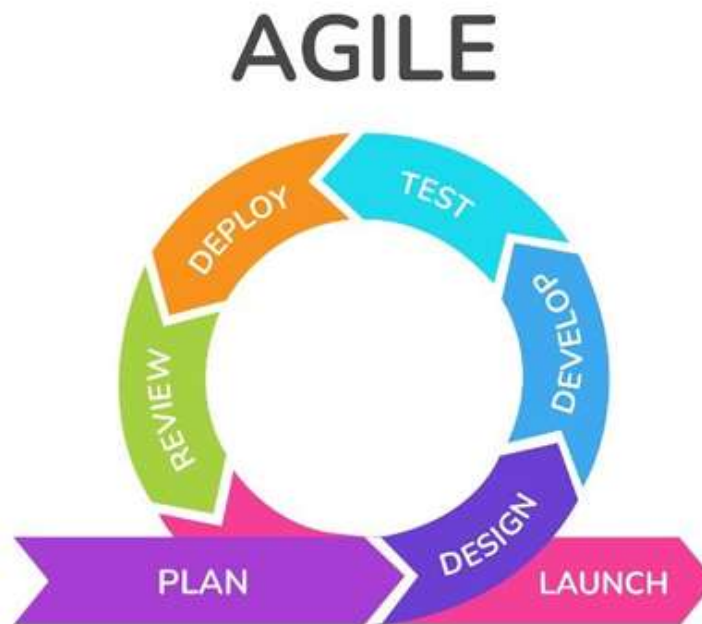
2.1.4 Pemasaran

Pemasaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh perorangan atau sekelompok orang untuk memenuhi kebutuhan konsumen dan memberikan keuntungan. Pada hakekatnya kegiatan pemasaran merupakan semua kegiatan yang bertujuan untuk memperlancar arus barang dan jasa pada konsumen (Zebua et al., 2022). Pemasaran adalah suatu proses sosial yang dapat dilakukan secara individu atau kelompok yang diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan konsumen. Kemudian, produk diciptakan dan tersedia bagi konsumen, baik berupa barang maupun jasa, dengan maksud untuk memuaskan kebutuhan dan keinginan tersebut. konsumen untuk mencapai tujuan Perusahaan (Suhairi Suhairi et al., 2023). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemasaran merupakan kegiatan yang bertujuan menghubungkan produsen dan konsumen melalui proses identifikasi kebutuhan, pengembangan produk, hingga distribusi dan penjualan, agar tercipta kepuasan konsumen dan tercapai tujuan perusahaan secara efektif.

2.1.5 Metode *Agile*

Metode *Agile* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan pengiriman bertahap, kolaborasi tim, perencanaan berkelanjutan, dan pembelajaran berkelanjutan, alih-alih mencoba (Trisnawati & Setiawan, 2022). *Agile* merupakan metodologi pengembangan

perangkat lunak yang didasari oleh prinsip pengembangan sistem kerja yang memerlukan adaptasi dengan cepat (Hasibuan et al., 2025). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Metode *Agile* adalah cara dalam membuat perangkat lunak yang fokus pada kemampuan beradaptasi dengan cepat, bekerja sama secara baik, dan bisa berubah sesuai kebutuhan secara terus-menerus.



Sumber : (Krasamo,2021)

Gambar 2.1 Metode *Agile*

Adapun tahapan metode *agile* sebagai berikut :

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini, peneliti melakukan komunikasi dan observasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam perencanaan tersebut terdapat seperti penggambaran yang jelas terkait dengan fitur-fitur sistem yang akan dibuat dimana dapat dilihat proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan sistem.

2. *Design*

Design adalah tahap awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat termasuk proses merancang tata letak, struktur, dan elemen-elemen dari sebuah antarmuka pengguna (UI) agar mudah dipahami, digunakan, dan menarik bagi pengguna.

3. *Implementasi*

Implementasi merupakan tahap untuk melakukan pengkodean (coding) *software* sesuai dengan rancangan serta desain yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini semua ide yang sudah dirancang diwujudkan menjadi sebuah sistem yang bisa digunakan.

4. *Testing* (Pengujian)

Pada tahap *testing* ini pengujian dilakukan berdasarkan apa yang dilihat, dan fokus terhadap fungsionalitas input dan output dari perangkat lunak.

5. *Deployment*

Tahap *deployment* merupakan proses pengujian terhadap produk atau fitur yang telah dibangun untuk diterapkan di lingkungan produksi. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa fitur dapat berfungsi dengan baik.

6. *Review*

Pada tahap ini, tim produksi melakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses pengembangan yang telah dilakukan.

7. *Launch*

Setelah tahap review tim pengembangan melanjutkan ke tahap *launch*, bagian penting dari proses pengembangan perangkat lunak yang fokus pada merilis produk ke pengguna.

2.2 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP adalah bahasa pemrograman untuk dijalankan melalui halaman web, umumnya digunakan untuk mengolah informasi di internet. Sedangkan dalam pengertian lain PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman *web server side* yang bersifat *open source* atau gratis. PHP merupakan

script yang menyatu dengan HTML dan berada pada server (Suheri, 2023). PHP (*Hypertext Preprocessor*) bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis (Cahyono & Jayanti, 2022). Maka berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mengolah data di server dan menampilkan hasilnya dalam bentuk halaman web yang dapat berubah sesuai kebutuhan pengguna.

2.2.1 MYSQL

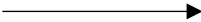
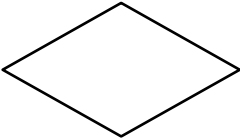
MySQL merupakan salah satu aplikasi database yang digunakan untuk menyimpan data dalam sebuah aplikasi. SQL adalah suatu Bahasa computer yang mengikuti standar *American National Standard Institute* (ANSI), yaitu sebuah 16 bahasa standar yang digunakan untuk mengakses dan melakukan manipulasi sistem database (Sri Putri Balqis et al., 2024). MySQL adalah suatu perangkat lunak database relasi atau *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang dijadikan *closed source* atau komersial (Mahdiania & Lubis, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional (*Relational Database Management System* / RDBMS) yang berfungsi untuk menyimpan, mengelola, dan memproses data dalam suatu aplikasi secara terstruktur. MySQL menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) sebagai standar untuk melakukan berbagai operasi pada basis data, seperti menambah, mengubah, menghapus, dan menampilkan data.

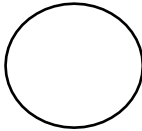
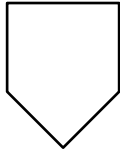
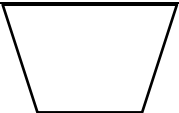
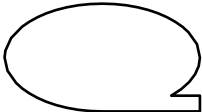
2.2.2 Flowchart

Flowchart adalah bentuk diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur, proses, atau sistem suatu data. Biasanya, *flowchart* ini sering digunakan untuk

menyajikan data nama kepengurusan dalam suatu organisasi maupun perusahaan. Bukan hanya itu, *flowchart* juga biasa digunakan dalam dunia bisnis untuk menyusun rencana pemasaran atau produksi yang akan dilakukan (Yasin, 2023). *Flowchart* merupakan urutan-urutan langkah kerja suatu proses yang digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang disusun secara sistematis (Sari et al., 2021). Dibawah ini merupakan simbol-simbol dalam *flowchart*:

Tabel 2. 1 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Notasi Simbol	Keterangan
	Terminal Point	Awal / akhir <i>Flowchart</i>
	<i>Input / Output</i>	Mempresentasikan Input data dan Output data yang diproses atau diinformasikan
	<i>Process (Proses)</i>	Mempresentasikan operasi
	<i>Arrow (Arah)</i>	Mempresentasikan alur kerja
	<i>Manual Operation (Operasi Manual)</i>	Pengelolaan yang tidak dilakukan computer
	<i>Decision (Keputusan)</i>	Pernyataan yang menghasilkan jawaban
	<i>Document (Dokumen)</i>	Dokumen Input atau Output

	<i>One-Page Reference</i>	Simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.
	<i>Off-Page Reference</i>	Simbol untuk keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.
	<i>Predefine Proses</i>	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau procedure.
	<i>Preparation</i>	Simbol yang menyatakan penyedia tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.
	<i>Display</i>	Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	<i>Manual Operation</i>	Operasi Manual
	<i>Manual Input</i>	Input yang dimasukkan secara manual dari
	<i>Magnetic Tape</i>	Input atau output yang menggunakan pitamagnetic

Sumber: (Sulindawati & Fathoni,2020)

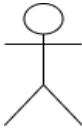
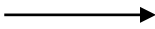
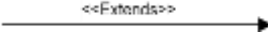
2.2.3 Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak di gunakan berorientasi objek (Hutahaeen et al., 2022). UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Syaqila et al., 2024). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk menggambarkan, merancang, dan menjelaskan sistem perangkat lunak dengan cara yang terstruktur.

2.2.4 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua actor, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem, untuk dikembangkan dalam *Use Case* yang disajikan terdapat empat proses utama yang dilakukan dalam sistem utama yang dilakukan dalam siste informasi Monitoring yang akan dibuat (Aldi Ramadani, 2025). *Use Case Diagram* adalah rangkaian/uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah actor (Oktapiani et al., 2023). Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan *Use Case Diagram* adalah gambaran grafis yang menunjukkan hubungan antara aktor (pengguna atau sistem lain) dengan fungsionalitas utama dari suatu sistem melalui serangkaian *use case* yang saling berhubungan. Berikut ini merupakan simbol – simbol *Use Case Diagram* :

Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Use Case*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> secara eksplisit
	Extends	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

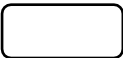
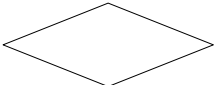
Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin,2020)

2.2.5 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. *Activity diagram* di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan (Kurniawan et al., 2021). *Activity Diagram* merupakan proses penggambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Aslamiyah et al., 2021). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat

disimpulkan bahwa *Activity Diagram* dapat diartikan sebagai diagram yang digunakan untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) atau urutan aktivitas dalam suatu sistem maupun proses bisnis.

Tabel 2. 3 Simbol – simbol *Activity Diagram*

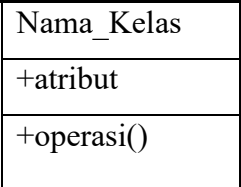
Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan katakerja.
	Percabangan atau <i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas atau lebih dari satu
	Penggabungan atau <i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	<i>Swilane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

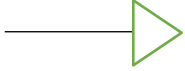
Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin,2020)

2.2.6 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek (Yusup et al., 2021). *Class* Diagram menggambarkan sebuah spesifikasi yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan orientasi objek (Rustam, 2022). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan *Class* Diagram adalah *Class* Diagram dapat diartikan sebagai diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur dan hubungan antar kelas dalam sistem berorientasi objek. Berikut ini merupakan simbol – simbol *Class Diagram* :

Tabel 2. 4 Simbol – Simbol *Class Diagram*

Simbol		Nama Simbol	Keterangan
	Nama_Kelas	Kelas	Kelas pada struktur diagram
	+atribut		
	+operasi()		
		<i>Interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
		<i>Association</i> / Asosiasi	Relasi antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
		Asosiasi berarah / <i>directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus)
	Kebergantungan / <i>Depedency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas
	Agregasi / <i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>wholepart</i>)

Sumber: (Rosa A.S dan M. Shalahuddin,2020)

2.2.7 *Interface Design*

Desain Antarmuka (*Interface Design*) atau Desain Antarmuka Pengguna (*User Interface Design*) adalah proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya. Tujuan dari *User Interface Design* adalah untuk membuat desain antarmuka yang membuat pengguna mudah untuk digunakan dan menyenangkan (Wijaya & Wahyuni, 2024).

2.3 Pengujian Sistem

2.3.1 Pengujian *Black Box Testing*

Pengujian *Black Box Testing* adalah rencana percobaan yang memperhatikan detail sistemserat aspek dari fungsinya, mengenali jenis-jenis kecacatan fungsi antarmuka, kecacatan di model data serta kecacatan di jalan masuk ke dalam asaldata disimpan (Hermawan et al., 2020). Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang memverifikasi hasil eksekusi aplikasi berdasarkan masukan yang diberikan (data uji) untuk memastikan fungsional dari aplikasi sudah sesuai dengan persyaratan (*requirement*) (Mintarsih, 2023). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan Pengujian *Black Box* adalah metode pengujian perangkat lunak yang

berfokus pada pemeriksaan fungsionalitas sistem berdasarkan masukan (*input*) dan keluaran (*output*) tanpa memperhatikan struktur internal atau kode program.

Uji coba *Black Box* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam berbagai kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database internal
4. Kesalah performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu referensi untuk menjadi tolak ukur dalam membuat laporan ini.

Tabel 2. 5 Penelitian Terdahulu

1.	Judul / Tahun	Rancang Bangun <i>Dashboard</i> Aplikasi Data Penduduk Desa Cipatujah Berbasis <i>Excel</i> dan <i>Visual Basic</i> (2024)
	Penulis	Rifky Al Farezal, Agung Susilo Yuda Irawan
	Metode	<i>Prototype</i>
	Masalah	Di Desa Cipatujah, proses pendataan penduduk masih banyak dilakukan secara manual dengan mengetik data ke dalam lembar Excel. Proses manual ini menyebabkan beberapa permasalahan, di antaranya adalah lambatnya proses pendataan, tingginya risiko kesalahan <i>input</i> , dan kesulitan dalam mencari data penduduk yang diperlukan dengan cepat. Selain itu, kurangnya sistem yang terintegrasi dan mudah digunakan memperparah

		situasi tersebut. Data penduduk yang tersebar dan tidak terorganisir dengan baik membuat pencarian informasi menjadi tugas yang sangat memakan waktu dan tidak efisien. Kesulitan ini berdampak pada berbagai aspek pelayanan masyarakat, seperti pembuatan surat menyurat yang masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi kesalahan dan keterlambatan.
	Hasil	Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menyediakan sebuah solusi yang efektif dan efisien dalam mengelola data penduduk, sehingga dapat meningkatkan kecepatan dan akurasi pelayanan administrasi di Desa Cipatujah. Dashboard yang dihasilkan tidak hanya akan mempermudah proses pencarian dan pengelolaan data, tetapi juga mengurangi risiko kesalahan yang sering terjadi dalam proses manual.
2.	Judul / Tahun	Implementasi Sistem Informasi Desa (SID) Untuk Meningkatkan Transparansi Pengelolaan Desa Lando Lombok Timur (2024)
	Penulis	Ezzad Zuliyanto, Muzakkir, Doni Rahman
	Metode	<i>Prototype</i>
	Masalah	Desa Lando di Lombok Timur memiliki potensi besar di sektor pertanian dan UMKM, namun masih terkendala oleh akses pemasaran, teknologi, dan infrastruktur. Pengembangan media video profil desa menjadi solusi efektif untuk mempromosikan produk unggulan, memperkenalkan kearifan lokal,

		serta menarik minat konsumen, investor, dan wisatawan. Melalui media ini, diharapkan potensi ekonomi desa meningkat, kesejahteraan petani dan pelaku UMKM bertambah, serta Desa Lando dikenal sebagai pusat produksi pangan dan kerajinan berkualitas.
	Hasil	Sistem Informasi Desa (SID) menjadi solusi penting untuk mewujudkan pembangunan desa berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui SID, akses informasi seperti perkembangan pertanian, potensi desa, dan pasar produk lokal menjadi lebih cepat dan mudah. Sistem ini juga membantu desa mengatur distribusi produk pertanian, memperluas jangkauan pasar, serta meningkatkan pendapatan dan daya saing produk lokal.
3.	Judul / Tahun	Rancang Desain Sistem Informasi Produk Unggulan Desa Pakisjajar, Kabupaten Malang, Jawa Timur Berbasis Progressive <i>Web-App</i> (2023).
	Penulis	Ica Purnamasari, Zihan Novita Sari, Abdul Rahman Prasetyo, Adinda Marcelliantika, Alby Aruna, Eka Putri Surya.
	Metode	<i>Asset Based Community Development</i>
	Masalah	Desa Pakisjajar masih menghadapi keterbatasan dalam sistem pemasaran dan pengelolaan produk unggulan yang dilakukan secara manual, sehingga promosi dan penjualan belum optimal. Ketiadaan sistem informasi terintegrasi serta minimnya

		pemanfaatan teknologi seperti <i>Progressive Web App (PWA)</i> menghambat efisiensi dan produktivitas. Selain itu, rendahnya kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran menyebabkan daya saing dan visibilitas produk unggulan desa masih rendah di pasar yang lebih luas.
	Hasil	Desain sistem informasi produk unggulan desa Pakisjajar yang dibangun berbasis <i>progressive web-app</i> telah terbukti efektif untuk digunakan. Implementasi <i>progressive web-app</i> dalam sistem informasi produk unggulan desa Pakisjajar telah menunjukkan hasil yang positif dalam hal kemudahan akses, kecepatan loading, dan peningkatan traffic pengguna. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, sistem informasi produk unggulan desa Pakisjajar yang dibangun berbasis <i>progressive web-app</i> memiliki tingkat kepuasan pengguna yang tinggi. Rancang desain ini dapat diadopsi oleh desa-desa lain di wilayah yang sama maupun di wilayah lain untuk meningkatkan promosi dan penjualan produk unggulan.
4.	Judul / Tahun	Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis <i>Website</i> di Desa Pandean Kecamatan Gondang Kabupaten Nganjuk (2022).
	Penulis	Hendra Maulana, Richul Munawaroh, Nurmanida Azizah Nuha.
	Metode	<i>Observasi, FGD (Focus Group Discussion).</i>

	Masalah	Seiring perkembangan teknologi informasi, Desa Pandean memerlukan penerapan sistem E-Government berbasis web sebagai solusi atas hambatan pengelolaan informasi yang masih manual. Penerapan sistem ini diharapkan mampu meningkatkan efektivitas pelayanan publik, mempercepat akses informasi, serta mewujudkan transparansi dan efisiensi dalam tata kelola pemerintahan desa. Dengan adanya sistem baru ini, masyarakat dapat memperoleh informasi dengan mudah, sehingga mendorong peningkatan kualitas sumber daya dan kemajuan Desa Pandean secara keseluruhan.
	Hasil	Sistem yang diusulkan bertujuan untuk mempermudah akses informasi tentang Desa Pandean serta mendukung promosi dan penjualan bawang merah. Melalui rancangan flowchart, sistem ini menggambarkan alur data dari pencarian informasi desa hingga proses pemesanan dan penjualan, sehingga dapat memperluas jangkauan konsumen serta meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan layanan budidaya bawang merah.
5.	Judul / Tahun	Pemanfaatan Sistem Informasi Desa Dalam Pengelolaa UMKM Di Desa Pandung Batu, Kabupaten Enrekang (2024).
	Penulis	Asrinan, Sudarmanto
	Metode	Pendekatan deskriptif

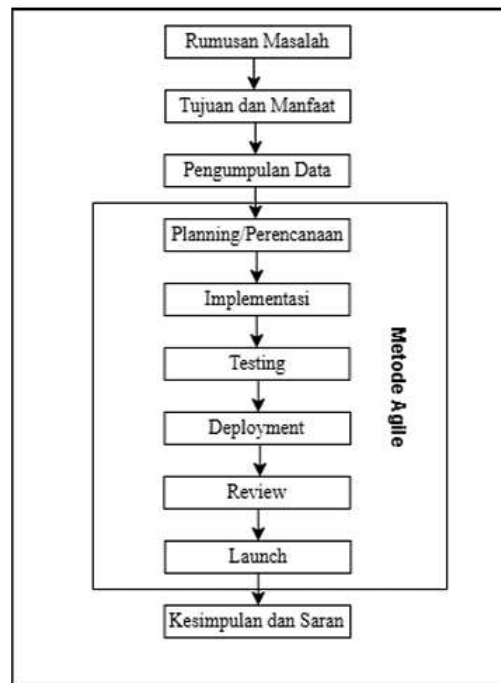
	Masalah	Pengelolaan UMKM di daerah ini masih terkendala oleh keterbatasan informasi pasar, sumber daya manusia, dan teknologi. Penerapan Sistem Informasi Desa (SID) menjadi solusi untuk memfasilitasi pengelolaan UMKM melalui peningkatan koordinasi, efisiensi, dan transparansi. Seiring perkembangan teknologi dan tren pemasaran digital, strategi digital marketing dinilai lebih prospektif karena memudahkan promosi dan transaksi secara online, sehingga memperluas akses pasar bagi pelaku UMKM.
	Hasil	Sistem Informasi Desa (SID) berdampak positif besar terhadap pengelolaan dan perkembangan UMKM di wilayah tersebut. Dengan menggunakan SID, para pelaku UMKM di Desa Pandung Batu lebih mudah mendapatkan informasi mengenai pasar, harga produk, tren konsumen, dan kebutuhan pasar. Informasi tersebut membantu mereka menyesuaikan strategi produksi dan pemasaran agar lebih kompetitif. Selain itu, SID juga membuat pengelolaan usaha lebih transparan dan akuntabel karena data seperti jumlah pelaku usaha, jenis usaha, pendapatan, serta bantuan yang diberikan dapat dilihat secara terbuka oleh pemerintah desa dan masyarakat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian adalah Langkah-langkah yang dilakukan untuk melakukan penelitian dalam membangun sistem. Adapun tahapan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1 Tahapan Penelitian.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Gambar di atas menunjukkan langkah-langkah penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Langkah-langkah tersebut mencakup perumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta pengumpulan data. Untuk metode pengembangan perangkat lunak, peneliti menggunakan metode *agile* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu *plan*, *design*, *implementasi*, *testing*, *deployment*, *review*, dan *launch*.

3.1.1 Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah kalimat yang menyatakan masalah utama yang akan diteliti. Tujuan dari rumusan masalah ini adalah menjelaskan dengan jelas permasalahan yang sedang diteliti dan membantu dalam mencari solusi atau jawaban. Seperti yang telah dijelaskan pada bab 1, penelitian ini berfokus pada mencari jawaban terhadap rumusan masalah tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana meningkatkan pengelolaan dan pemasaran pada Desa Tanjung Tebat Lahat. Sistem informasi ini bisa mempermudah pemerintah desa dan masyarakat untuk mengelola dan mendapatkan informasi.

3.1.2 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada tahap ini ditentukan berdasarkan perumusan masalah yang menunjukkan hasil yang akan dicapai melalui penelitian ini.

3.1.3 Teknik Pengumpulan Data

Adapun Teknik dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara secara langsung dengan pegawai balai desa Tanjung Tebat barat mengenai sistem yang berjalan maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang berjalan masih dilakukan dengan metode manual atau media sosial sederhana.

2. Studi Literatur

Peneliti memilih studi literatur untuk mengumpulkan referensi dari jurnal jurnal mengenai sistem informasi pengelolaan dan pemasaran dashboard desa yang memiliki kesamaan dalam pembuatan sistem ini.

3. Observasi

Observasi adalah cara mengumpulkan data dengan langsung pergi ke tempat kejadian untuk memahami masalah yang ada secara langsung.

4. Dokumentasi

Peneliti melakukan dokumentasi dengan pegawai di balai desa tanjung tebat lahat mengenai pengelolaan informasi dan pemasaran produk.



Gambar 3. 2 Foto Bersama Pegawai Balai Desa

3.1.4 Metode Penelitian

Metodelogi penelitian yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Agile*, yaitu metode pengembangan perangkat lunak yang efektif dimana pengembangan dilakukan secara kolaboratif antara tim pengembang dan pemangku kepentingan tanpa mendefinisikan prosedur yang terlalu detail, sehingga memungkinkan keterbukaan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Berikut tahapan Metode *Agile* :

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan awal mengenai tujuan dan kebutuhan sistem. Kegiatan meliputi mengidentifikasi masalah yang ada di Desa Tanjung Tebat seperti pengelolaan informasi desa yang belum terintegrasi dan promosi produk unggulan yang masih terbatas lalu mengumpulkan kebutuhan dari perangkat desa, UMKM, dan masyarakat setelah itu lanjut menyusun daftar fitur seperti, profil desa, data desa, informasi desa dan pemasaran produk unggulan.

2. *Design*

Pada tahap ini dibuat rancangan awal sistem berdasarkan kebutuhan yaitu :

- a. Desain arsitektur sistem dashboard desa berbasis web.

- b. Desain database untuk mengelola data informasi desa dan produk unggulan.
- c. Desain halaman profil, halaman data, halaman informasi desa, halaman pemasaran produk, dan dashboard admin.
- d. Desain alur interaksi pengguna seperti admin desa, kepala desa, dan masyarakat.

3. *Implementasi*

Tahap ini adalah proses pembangunan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat yaitu membuat modul pengelolaan informasi desa seperti berita, kegiatan, profil desa, dan dokumentasi, setelah itu lanjut mengembangkan modul pemasaran produk unggulan seperti upload produk, detail produk, kategori produk, kontak dan membangun dashboard admin untuk memantau data desa secara terintegrasi setelah membuat modul lanjut untuk implementasi integrasi antara semua modul dengan database.

4. *Testing* (Pengujian)

Setiap fitur diuji di setiap iterasi *sprint Agile* pengujian dilakukan untuk menguji setiap fungsi, untuk memastikan setiap modul terhubung dengan baik, untuk memastikan sistem sesuai kebutuhan, dan untuk menguji keamanan pada modul admin dan produk.

5. *Deployment*

Sistem yang telah diuji kemudian diunggah ke server atau hosting langkah-langkahnya yaitu:

- a. Melakukan *deploy* aplikasi web ke hosting desa atau server lokal.
- b. Mengatur domain untuk *website* desa.
- c. Mengonfigurasi akses admin dan *user*.
- d. Melakukan verifikasi apakah sistem berjalan normal pada lingkungan server.

6. *Review*

Setelah sistem berjalan, dilakukan penilaian dan evaluasi berdasarkan hasil sprint dengan cara mendengarkan *feedback* dari perangkat desa dan masyarakat

,mengidentifikasi kekurangan, bug, atau fitur yang perlu ditingkatkan, dan menyusun perbaikan pada backlog untuk sprint berikutnya.

7. *Launch*

Tahap ini adalah perilisan sistem kepada masyarakat, pertama perangkat desa akan mengumumkan secara resmi bahwa dashboard desa telah dapat diakses publik setelah itu memberikan pelatihan kepada perangkat desa dan masyarakat untuk menggunakan sistem dan melakukan sosialisasi kepada masyarakat melalui media sosial dan *website* desa terahir sistem mulai digunakan secara penuh untuk pengelolaan informasi desa dan pemasaran produk unggulan.

3.1.5 Kesimpulan dan Saran

Pada kesimpulan, akan dijelaskan hasil-hasil yang dapat menjawab semua pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah. Pada saran, diberikan masukan berupa ide-ide untuk memperbaiki atau memperluas penelitian selanjutnya.

3.2 Profil Desa Tanjung Tebat

3.2.1 Sejarah Desa

Nama Desa Tanjung Tebat mengalami 3 (tiga) kali perubahan nama. Konon kabar pada awalnya penduduk Desa Tanjung Tebat berasal dari Desa Karang Dalam ulu dan Desa Lubuk Sepang, pindah dan menetap membentuk suatu desa yang diberi nama Desa Karang Dalam Ilir. Namun Desa tersebut tidak tahan lama karena pada saat itu terjadi kebakaran yang sangat hebat sehingga dalam sekejap desa tersebut habis di lalap si jago merah. Dan masyarakatpun kemudian pindah mendekati Sungai Lematang, lalu nama desa pun di ganti menjadi Desa Pulau Cipae.

Namun sayang Desa Pulau Cipae juga tidak lama bertahan karena pada saat itu terjadi banjir bandang yang sangat mengerikan sehingga desa ini habis diterpa banjir. Sedangkan penduduknya pindah ke Desa Bandar Agung, Desa Karang Anyar, Desa Kerung Baru, dan sebagian lagi masih menetap dan membentuk desa yang sekarang kita kenal dengan sebutan Desa Tanjung Tebat.

3.2.2 Struktur Organisasi



Sumber : (Balai Desa Tanjung Tebat, 2025)

Gambar 3.3 Struktur Organisasi

Susunan organisasi Balai Desa Tanjung Tebat terdiri atas :

1. Kepala Desa Tanjung Tebat

Kepala Desa adalah orang yang paling berwenang dalam mengurus pemerintahan desa, bertanggung jawab atas semua hal terkait pemerintahan, pembangunan, dan kegiatan masyarakat di desa tersebut.

2. Sekretaris Desa

Sekretaris Desa bertugas membantu Kepala Desa dalam bidang administrasi pemerintahan, mengoordinasikan urusan tata usaha, keuangan, dan perencanaan desa. Sekretaris Desa membawahi tiga kepala urusan (kaur), yaitu.

a. Kaur TU dan Umum

Membantu mengurus urusan administrasi umum, surat masuk dan keluar, penyimpanan arsip, serta memberikan pelayanan administrasi yang diperlukan di kantor desa.

b. Kaur Keuangan

Mengelola keuangan desa secara bertanggung jawab, termasuk penyusunan anggaran, pembukuan, dan laporan keuangan desa.

c. Kaur Perencanaan

Mengelola perencanaan pembangunan desa, mengumpulkan data, serta membuat Rencana Pembangunan Jangka Menengah dan Tahunan Desa.

3. Kepala Seksi (Kasi)

Terdapat tiga kepala seksi yang langsung bertanggung jawab kepada Kepala Desa :

a. Kasi Pemerintahan

Mengelola bidang pemerintahan, termasuk administrasi kependudukan, ketertiban, dan penerapan peraturan desa.

b. Kasi Kesejahteraan

Mengelola aspek sosial, ekonomi, serta pembangunan yang berkaitan dengan kesejahteraan masyarakat desa.

c. Kasi Pelayanan

Bertanggung jawab pada pelayanan publik, seperti administrasi surat, kegiatan sosial, dan pemberdayaan masyarakat.

4. Kepala Dusun

Terdapat dua Kepala Dusun yang bertugas mengoordinasikan kegiatan pemerintahan di wilayah dusunnya masing-masing, Mereka berperan sebagai penghubung antara pemerintah desa dan masyarakat di tingkat dusun, serta memastikan kebijakan dan program desa terlaksana di lapangan.

3.2.3 Analisis Sistem Berjalan

Berikut adalah prosedur pengelolaan informasi di desa tanjung tebat tahat

1. Dimulai dengan Masyarakat memberikan informasi data kepada admin desa untuk diproses
2. Admin melakukan proses pengumpulan informasi dari berbagai sumber terkait data desa, kegiatan, atau informasi lain yang perlu dipublikasikan. Informasi tersebut kemudian disusun dalam bentuk Dokumen Informasi.
2. Setelah itu, dokumen tersebut diberikan kepada Kepala Desa untuk diperiksa.
3. Kepala Desa menerima dokumen informasi yang dikirim oleh Admin.
4. Kepala Desa memeriksa dokumen tersebut apakah dokumen tersebut valid atau tidak valid, jika dokumen tersebut tidak valid, maka dokumen akan dikembalikan ke Admin untuk diperbaiki.
5. Jika dokumen tersebut valid, Kepala Desa melakukan Validasi Dokumentasi. Lalu dokumen yang sudah valid tersebut diberikan kembali kepada Admin.
6. Ketika Admin menerima dokumen yang telah divalidasi oleh Kepala Desa maka admin melakukan proses terima data dan dokumen valid ini siap untuk dipublikasikan oleh sistem.
7. Setelah Admin mempublikasikan dokumen yang sudah valid, masyarakat bisa melihat informasi tersebut.
8. Selesai

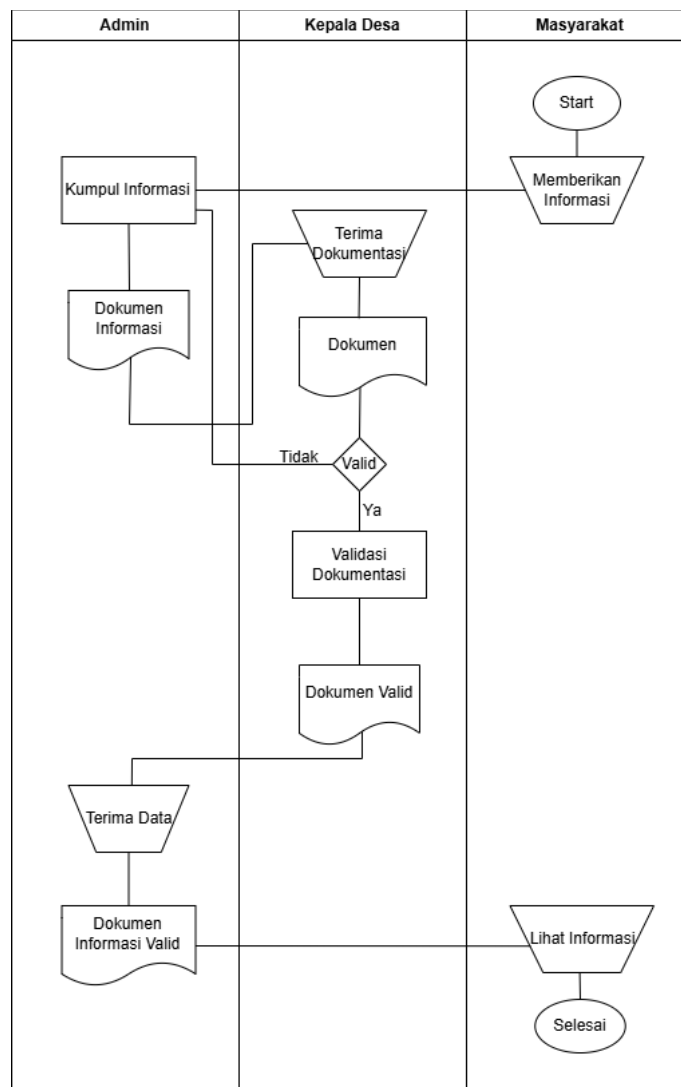
Berikut adalah prosedur pemasaran produk di desa tanjung tebat lahat

1. Dimulai dengan penjual melakukan langkah pertama yaitu menyiapkan produk yang akan ditawarkan kepada pembeli.
2. Penjual kemudian memberikan informasi awal mengenai produk, seperti jenis produk, keunggulan dan kisaran harga
3. Setelah melihat informasi awal, pembeli tertarik dan menghubungi penjual untuk mendapatkan detail lebih lanjut.
6. Pembeli menentukan keputusan apakah pembeli akan membeli produk tersebut, jika tidak proses kembali ke tahap informasi produk jika iya proses dilanjutkan ke

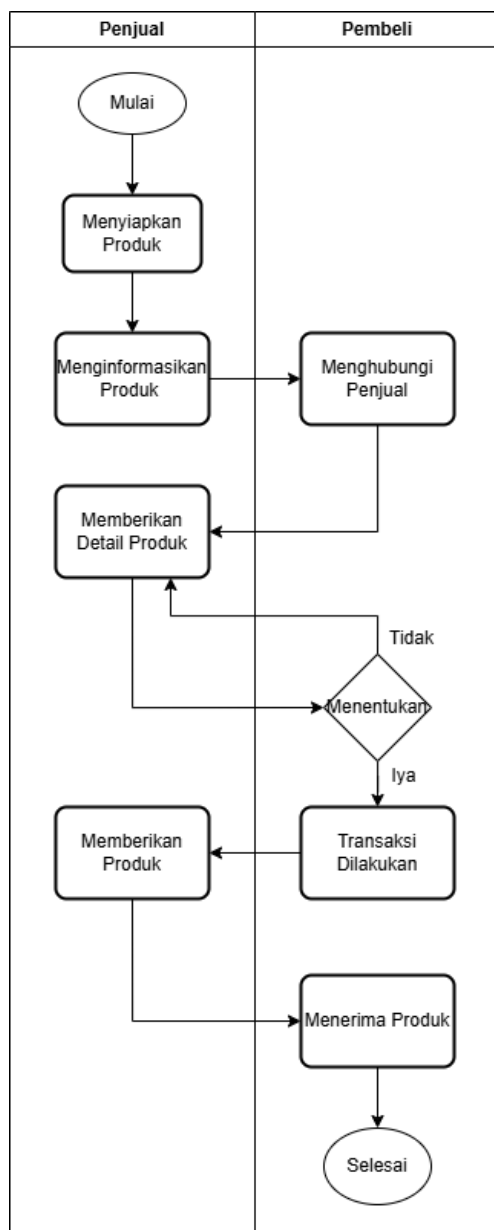
tahap transaksi.

7. Jika pembeli setuju membeli maka dilakukan transaksi
8. Setelah transaksi dilakukan penjual memberikan produk yang dibeli pembeli
9. Pembeli menerima produk yang sudah dibeli secara langsung
10. Selesai

Berikut adalah tampilan dari *flowchart* pengelolaan informasi dan pemasaran produk sistem yang berjalan yang ada pada desa tanjung tebat lahat dapat dilihat pada gambar 3.3. dan gambar 3.4



Gambar 3. 4 *Flowchart* Sistem yang Berjalan Pada Pengelolaan Informasi



Gambar 3. 5 *Flowchart* Sistem yang Berjalan Pada Pemasaran Produk

3.3 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan merupakan proses untuk mengidentifikasi dan menentukan berbagai komponen yang dibutuhkan dalam pembangunan sistem. Pada tahap ini, peneliti menganalisis kebutuhan yang diperlukan dalam sistem informasi

dashboard yang akan dibangun. Berdasarkan hasil identifikasi permasalahan, kebutuhan sistem dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

1. Kebutuhan Fungsional Kebutuhan Fungsional adalah kebutuhan yang menjelaskan tentang fungsi atau layanan yang harus disediakan oleh sistem agar dapat menjalankan tugasnya sesuai tujuan. Berikut ini adalah beberapa kebutuhan fungsional yang harus dipenuhi oleh sistem.
 - a. Sistem yang dibuat akan memiliki interface yang mudah digunakan bagi pengguna, yaitu admin dan masyarakat.
 - b. Terdapat fitur login untuk admin mengedit data informasi desa
 - c. Terdapat fitur untuk pengelolaan informasi dan pemasaran produk unggulan
2. Kebutuhan Non-fungsional Kebutuhan non-fungsional adalah proses untuk menentukan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem. Spesifikasi ini meliputi elemen atau komponen yang dibutuhkan, mulai dari tahap pengembangan hingga tahap implementasi. Kebutuhan ini juga meliputi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung operasional sistem.
 - a. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sitem ini adalah sebagai berikut :

 1. Windows 11, version 24H2
 2. Xampp
 3. Bahasa pemrograman PHP
 4. Database Mysql
 - b. Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat lunak (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan sitem ini adalah sebagai berikut :

 1. Laptop ASUS Vivobook 14
 2. Memory 8 GB
 3. Processor Inter Core i3

3.4 Analisis sistem yang diusulkan

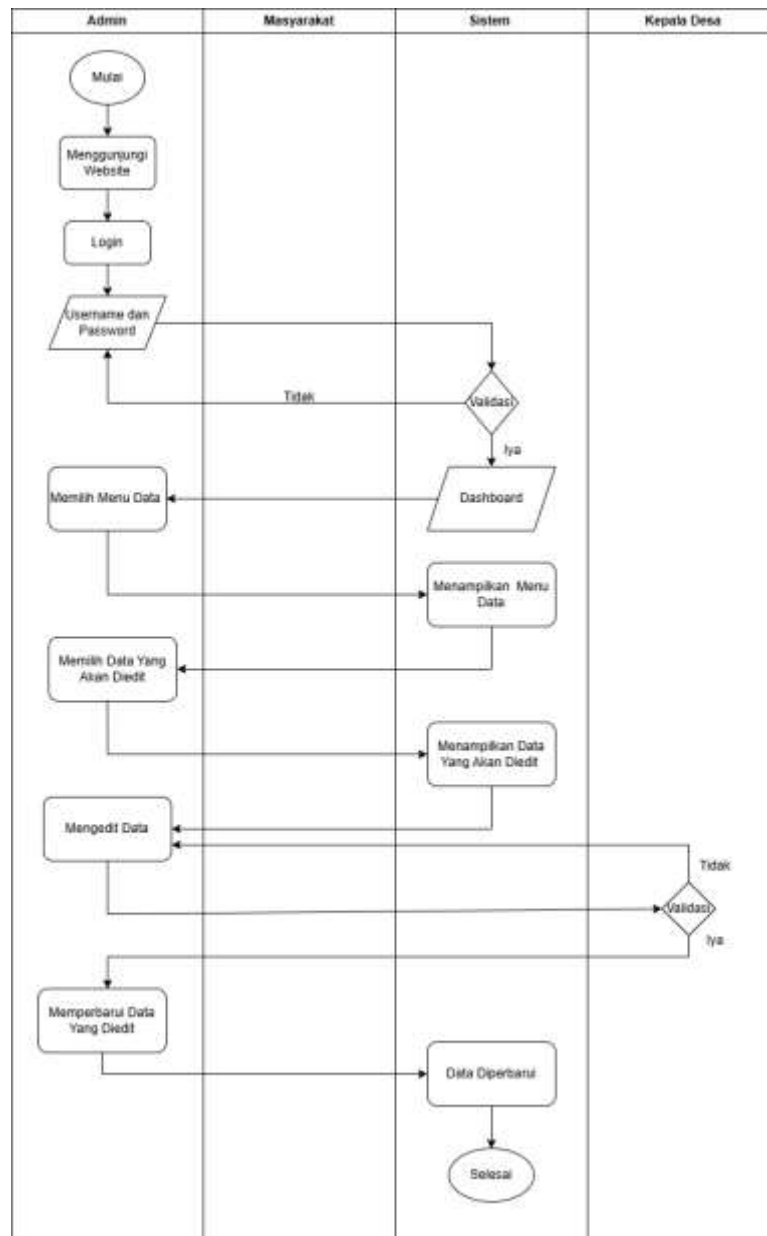
Pada tahapan ini, membangun sistem yang baru sesuai dengan keinginan pengguna, yaitu sebuah sistem yang dibuat khusus untuk memberikan informasi dan data masyarakat desa serta penjualan produk desa. Dalam tahap ini dilakukan pembuatan sistem yang dibangun sesuai dengan keinginan pengguna. Penulis membuat sistem baru yang telah dirancang yaitu pengelolaan informasi dan data masyarakat dan pemasaran produk ke dalam website yang telah disimpan di database.

Berikut prosedur sistem informasi dashboard desa pada desa tanjung tebat lahat yang diusulkan:

1. Mulai
2. Admin mengunjungi website admin membuka website sistem informasi desa melalui browser lalu Admin Melakukan Login dan Mengisi Username dan Password
3. Sistem Melakukan Validasi Login Sistem mengecek apakah username dan password sesuai dengan data admin di database Jika tidak valid admin diminta mengisi kembali tapi Jika valid sistem memberi akses.
4. Setelah validasi berhasil, sistem mengarahkan admin ke halaman dashboard utama.
5. Admin memilih kategori data yang ingin dikelola, misalnya Data penduduk, Informasi desa atau Produk unggulan
6. Sistem Menampilkan Menu Data, sistem menampilkan daftar data sesuai kategori yang dipilih admin.
7. Admin memilih item data tertentu yang akan diedit.
8. Sistem menampilkan detail data yang dipilih agar admin dapat melakukan perubahan.
9. Admin melakukan perubahan seperti mengubah, menambah atau menghapus data

10. Setelah admin menyimpan perubahan sistem memperbarui database, sistem memperbarui tampilan data di dashboard dan sistem memperbarui tampilan data di website publik.

Berikut adalah gambar flowchart sistem yang diusulkan pada desa tanjung tebat lahat dapat dilihat pada gambar 3.5.



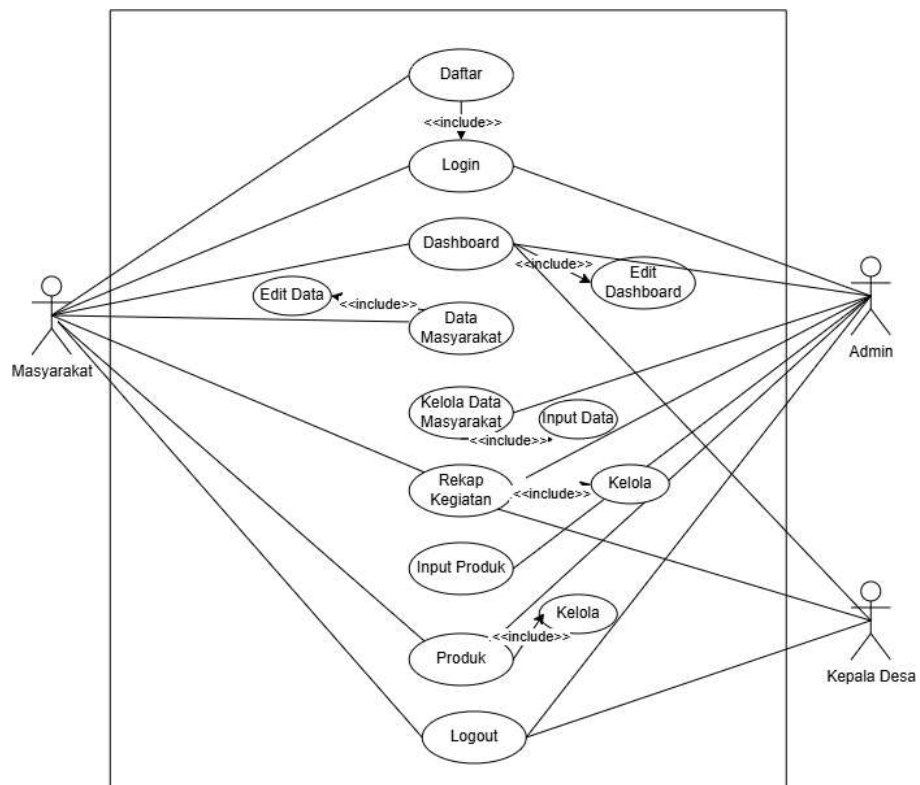
Gambar 3. 6 Flowchart Sistem yang Diusulkan

3.5 Desain Logis

Desain Logis (*logical design*) merupakan proses mengubah kebutuhan kebutuhan yang dihasilkan dari tahap analisis menjadi model sistem yang lebih tersusun. Pada tahap ini, peneliti memanfaatkan permodelan menggunakan pendekatan *Unified Modeling Language (UML)* yang mencakup beberapa diagram diantaranya *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

3.5.1 Use Case Diagram

Use case Diagram adalah salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk interaksi antara aktor dengan sistem yang dirancang. Diagram ini menggambarkan apa saja fungsi utama use case dari sebuah sistem dan bagaimana aktor berinteraksi dengan fungsi tersebut. Berikut adalah gambaran use case sistem yang diusulkan :



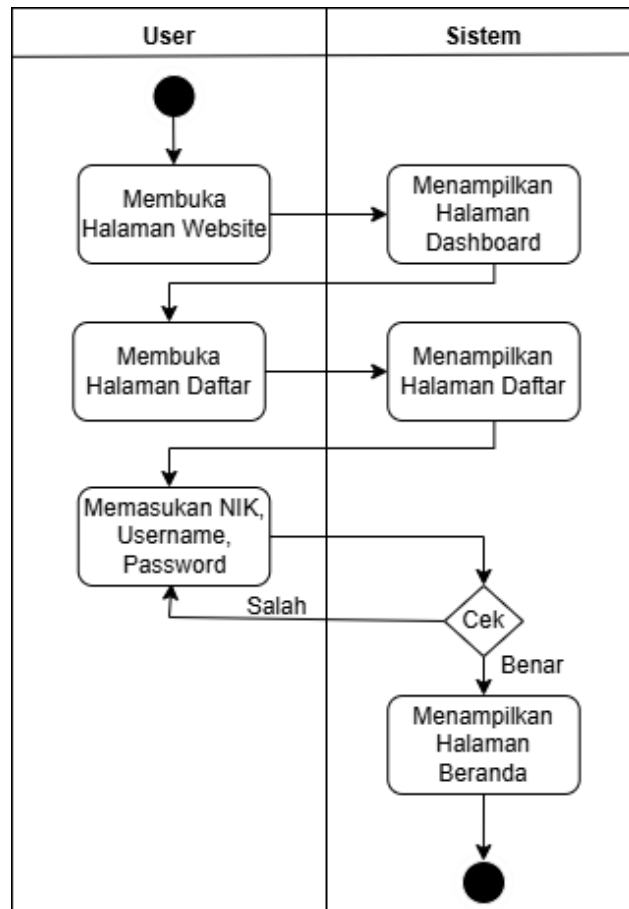
Gambar 3. 7 Use Case Diagram

3.5.2 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah salah satu diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau proses dalam sebuah sistem. Diagram ini menggambarkan urutan aktivitas atau tindakan yang dilakukan oleh aktor atau sistem dalam mencapai tujuan tertentu. Berikut ini merupakan *activity diagram* yang diusulkan.

1. *Activity Diagram* Daftar

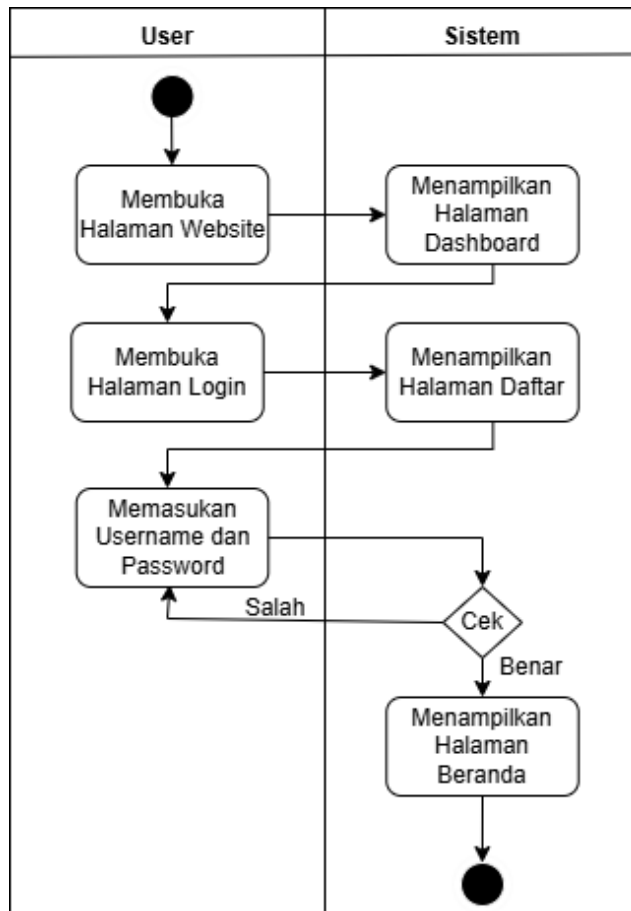
Pada halaman daftar, pengguna mengisi data yang diperlukan, seperti NIK, username, password. Setelah seluruh data diisi, pengguna menekan tombol Daftar untuk mengirimkan data ke sistem. Sistem kemudian melakukan proses validasi terhadap data yang telah dimasukkan. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh data telah diisi dengan benar, NIK dan username belum pernah terdaftar, serta password sesuai dengan konfirmasi password. Berikut adalah gambaran *activity diagram* daftar dapat dilihat pada gambar



Gambar 3. 8 Activity Diagram Daftar

2. Activity Diagram Login

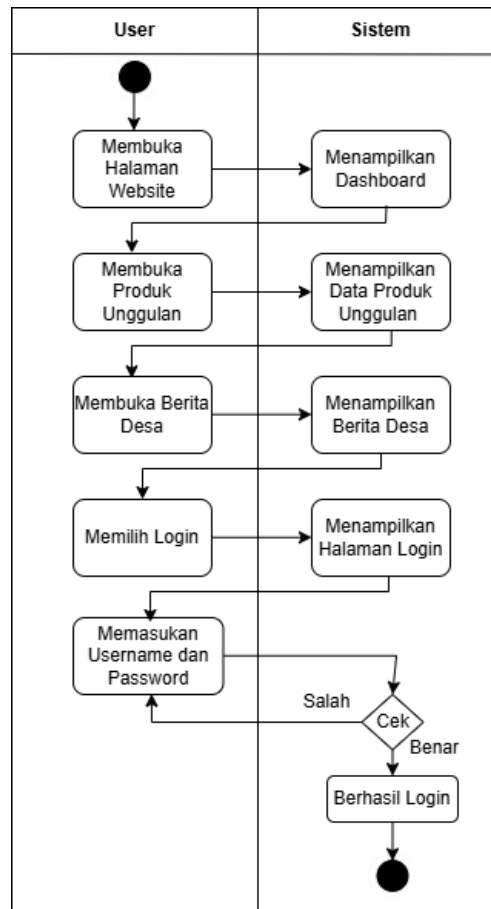
Pada *activity* diagram *login* proses dimulai dengan sistem menampilkan *form login*, dimana *user* memasukkan *username* dan *password* pada menu *login* dan sistem akan memverifikasi jika benar maka sistem akan menampilkan menu beranda jika *username* dan *password* salah maka sistem akan menampilkan halaman login kembali untuk menginput ulang *username* dan *password*. Berikut adalah gambaran *activity* diagram login dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3. 9 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Dashboard

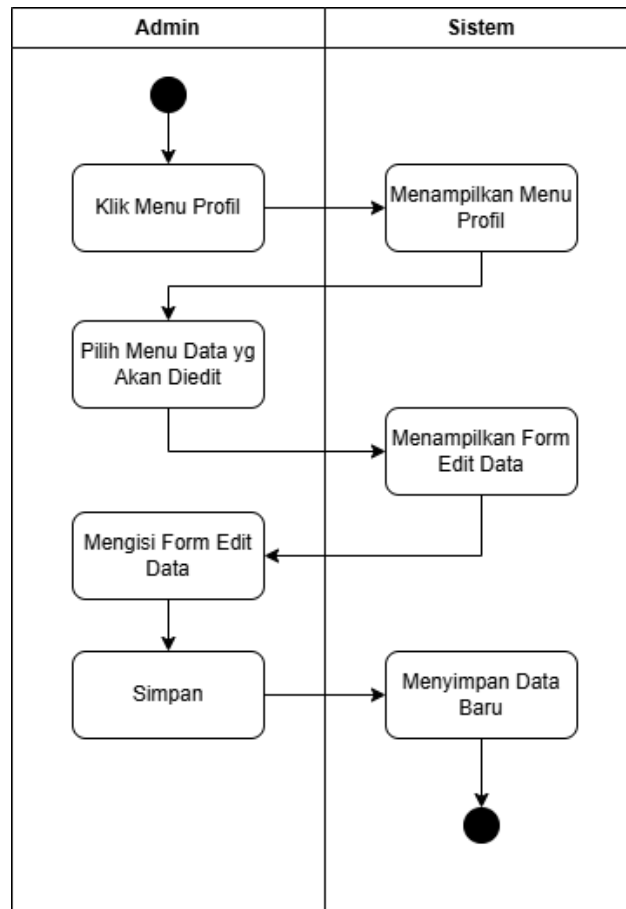
Activity Diagram Dashboard menggambarkan alur interaksi masyarakat saat mengakses halaman utama, selanjutnya sistem menampilkan halaman *dashboard* yang berisi berbagai informasi utama mengenai desa. pengguna dapat melihat sambutan kepala desa sebagai informasi pembuka, selain itu, pengguna juga dapat melihat daftar produk unggulan desa yang ditampilkan sebagai media promosi hasil produksi masyarakat, apabila pengguna ingin mengakses fitur yang memerlukan hak akses, pengguna dapat memilih menu daftar untuk membuat akun baru atau memilih menu login apabila telah memiliki akun. Berikut adalah gambaran *activity diagram dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3. 10 *Activity* Diagram Dashboard

4. *Activity* Diagram Kelola Data Masyarakat (Admin)

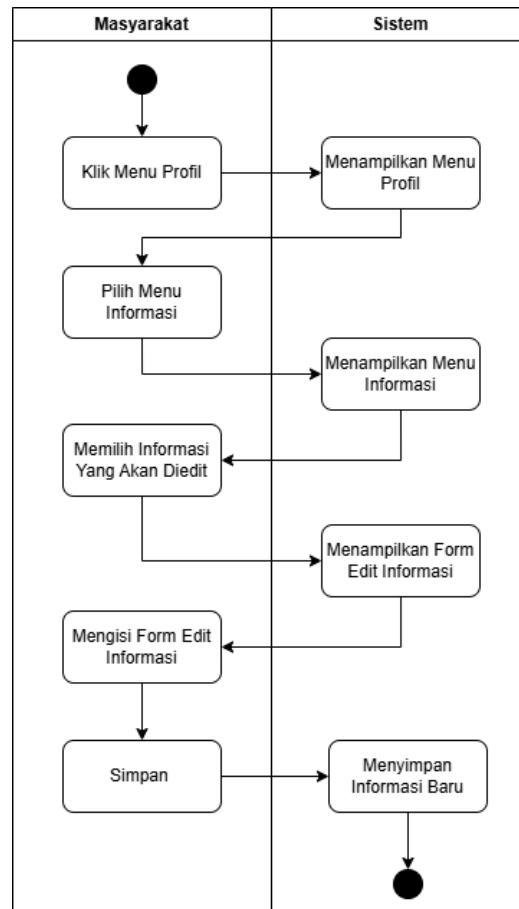
Activity diagram Kelola data menggambarkan proses interaksi antara admin dengan sistem informasi desa berbasis web saat melakukan pengeditan data profil desa. Proses dimulai ketika admin mengklik menu profil, kemudian sistem menampilkan menu profil yang tersedia. Setelah itu, admin memilih menu data yang akan diedit dan melakukan perubahan data sesuai kebutuhan. Setelah pengeditan selesai, admin menekan tombol simpan, lalu sistem menyimpan perubahan yang telah dilakukan. Proses berakhir setelah sistem berhasil menyimpan data profil yang diperbarui. Berikut adalah gambaran *activity* diagram Kelola data masyarakat dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 11 *Activity* Diagram Kelola Data Masyarakat

5. *Activity* Diagram Kelola Informasi (Admin)

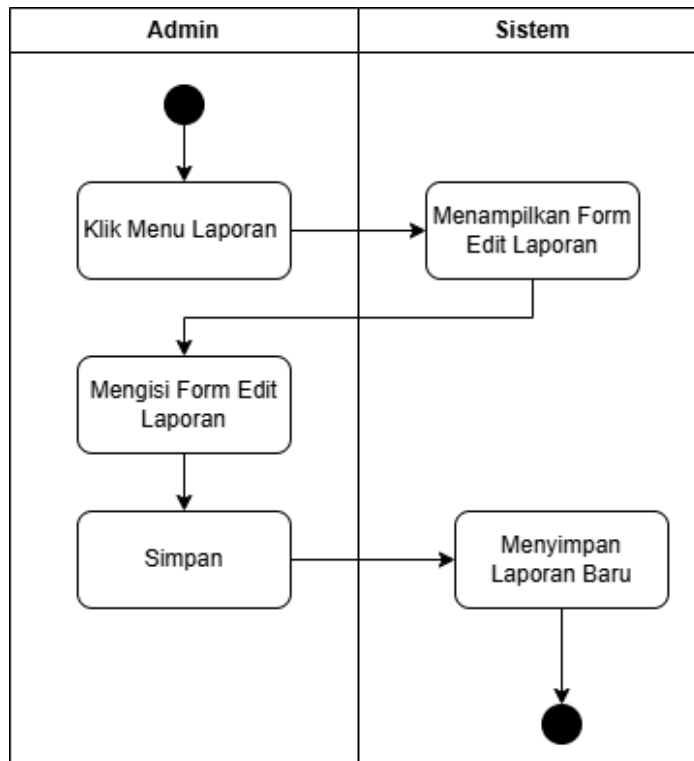
Activity diagram kelola informasi menggambarkan proses interaksi antara admin dan sistem informasi desa berbasis web saat melakukan pengeditan informasi. Proses dimulai ketika admin mengklik menu informasi, kemudian sistem menampilkan form menu informasi. Setelah itu, admin memilih informasi yang akan diedit dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan. Setelah proses pengeditan selesai, admin menekan tombol simpan, lalu sistem menyimpan perubahan yang telah dilakukan. Proses berakhir setelah data berhasil diperbarui oleh sistem. Berikut adalah gambaran *activity* diagram kelola informasi dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3. 12 *Activity* Diagram Kelola Informasi

6. *Activity* Diagram Kelola Rekap Kegiatan (Admin)

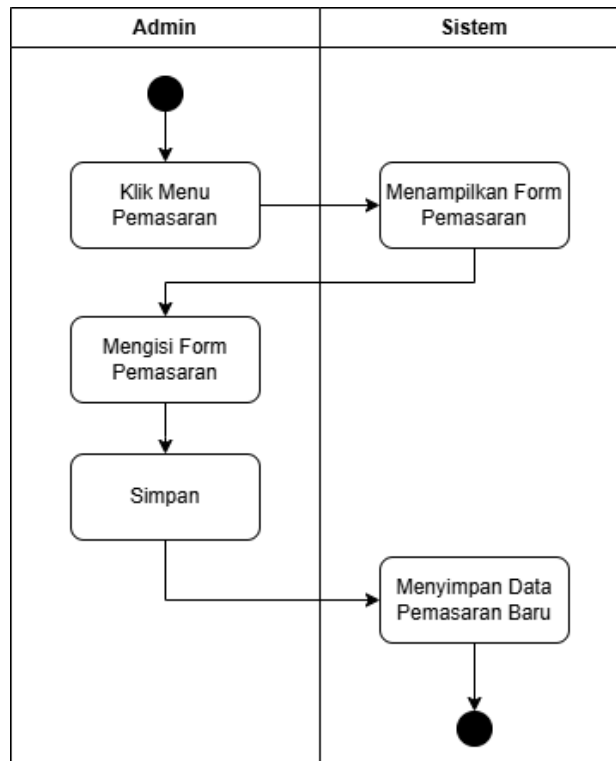
Activity diagram kelola rekap kegiatan proses interaksi antara admin dan sistem untuk melakukan kelola rekap kegiatan admin memulai proses dengan memilih menu rekap kegiatan, lalu sistem menampilkan form edit untuk dikerjakan. Admin mengisi form tersebut sesuai kebutuhan, kemudian menekan tombol simpan. Setelah itu sistem memproses dan menyimpan rekap kegiatan baru hingga alur selesai. Berikut adalah gambaran *activity* diagram kelola rekap kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3. 13 Activity Diagram Kelola Laporan

7. Activity Diagram Kelola Produk (Admin)

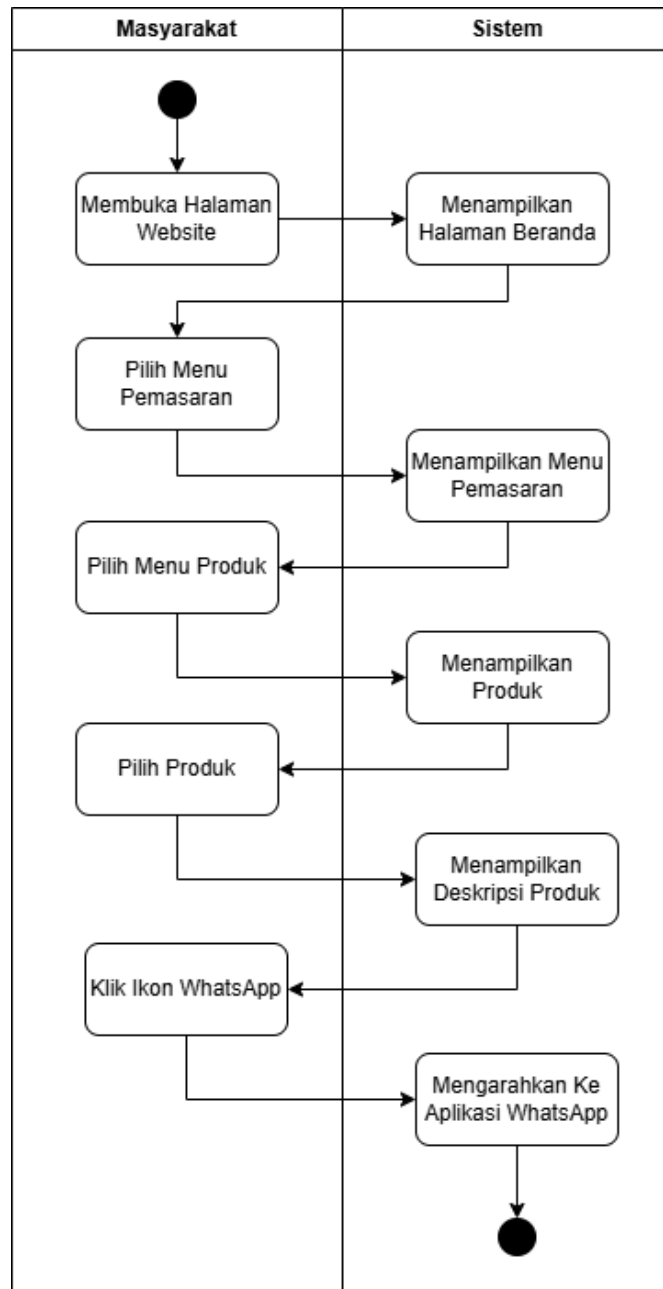
Activity diagram kelola produk dimulai dengan admin memilih menu pemasaran, lalu sistem menampilkan form pemasaran sebagai ruang pengisian data. Admin mengisi form tersebut hingga lengkap dan menekan tombol simpan. Setelah itu sistem memproses input dan menyimpan data pemasaran baru hingga alur berakhir. Berikut adalah gambaran *activity* diagram kelola produk dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3. 14 Activity Diagram Kelola Pemasaran

8. *Activity Diagram Lihat Produk (Masyarakat)*

Activity diagram produk adalah gambaran proses antara masyarakat dan sistem bagaimana melihat dan memesan produk. Masyarakat memulai dengan membuka halaman website, dan sistem langsung menampilkan beranda sebagai pintu masuk utama. Setelah itu masyarakat memilih menu pemasaran, lalu sistem menampilkan daftar menu pemasaran yang tersedia. Pengguna kemudian memilih menu produk, dan sistem menampilkan berbagai produk yang dapat dilihat. Saat sebuah produk dipilih, sistem menampilkan deskripsi lengkapnya. Ketika masyarakat menekan ikon WhatsApp, sistem mengarahkan pengguna ke aplikasi WhatsApp untuk melakukan komunikasi atau pemesanan, lalu alur berakhir. Berikut adalah gambaran *activity* diagram produk dapat dilihat pada gambar 3.15.

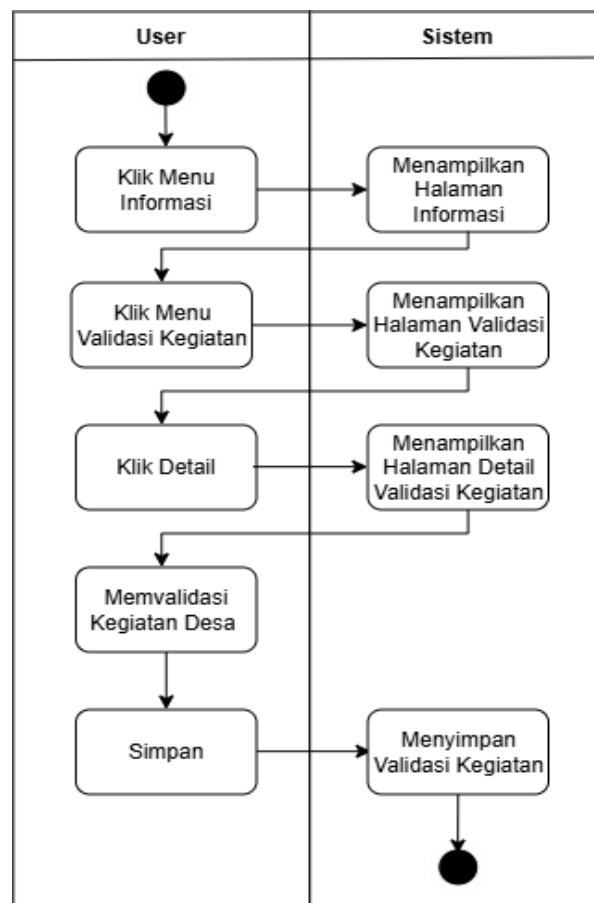


Gambar 3. 15 *Activity Diagram* Lihat Produk

9. *Activity Diagram* Validasi Kegiatan Kepala Desa

Activity diagram validasi kegiatan adalah gambaran proses antara Kepala Desa dan sistem dalam melakukan pemeriksaan serta validasi data kegiatan desa. Kepala Desa memulai dengan membuka halaman website, kemudian sistem

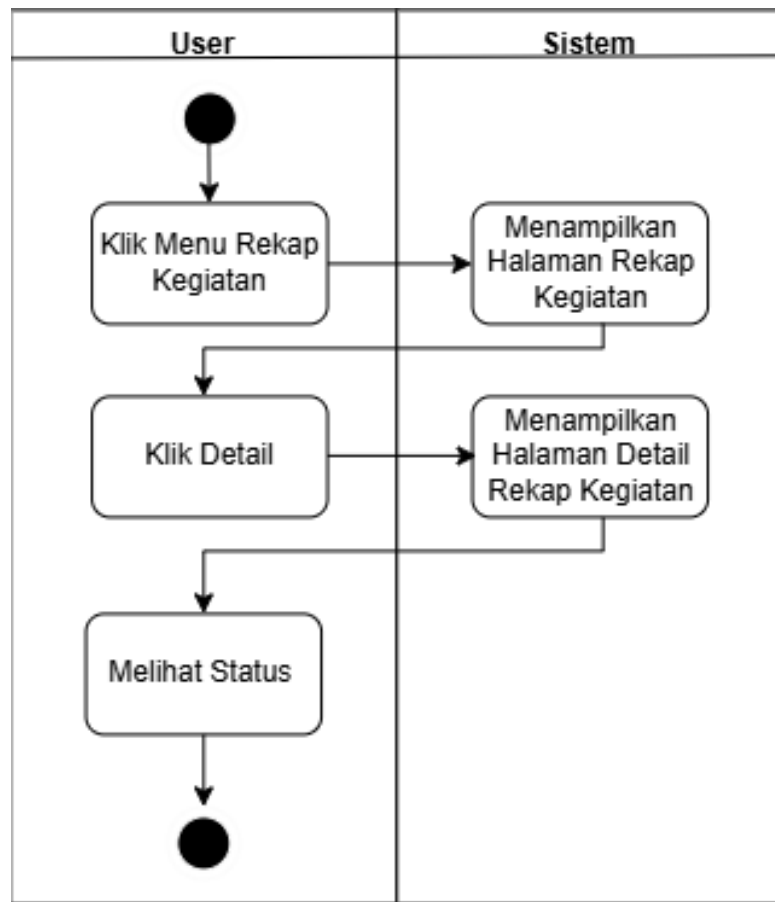
menampilkan beranda sebagai halaman utama. Setelah itu Kepala Desa memilih menu Informasi, lalu sistem menampilkan beberapa pilihan informasi yang tersedia. Kepala Desa memilih menu Validasi Kegiatan, kemudian sistem menampilkan daftar kegiatan desa yang telah terdaftar beserta informasi seperti nama kegiatan, tanggal, lokasi, dan status validasi. Kepala Desa selanjutnya memilih salah satu kegiatan untuk melihat detail informasi kegiatan. Setelah informasi diperiksa, Kepala Desa melakukan proses validasi terhadap kegiatan tersebut. Sistem kemudian menyimpan hasil validasi dan memperbarui status kegiatan menjadi valid apabila data telah sesuai. Setelah proses validasi selesai, alur berakhir.



Gambar 3. 16 Activity Diagram Validasi Kegiatan Kepala Desa

10. **Activity Diagram Rekap Kegiatan Kepala Desa**

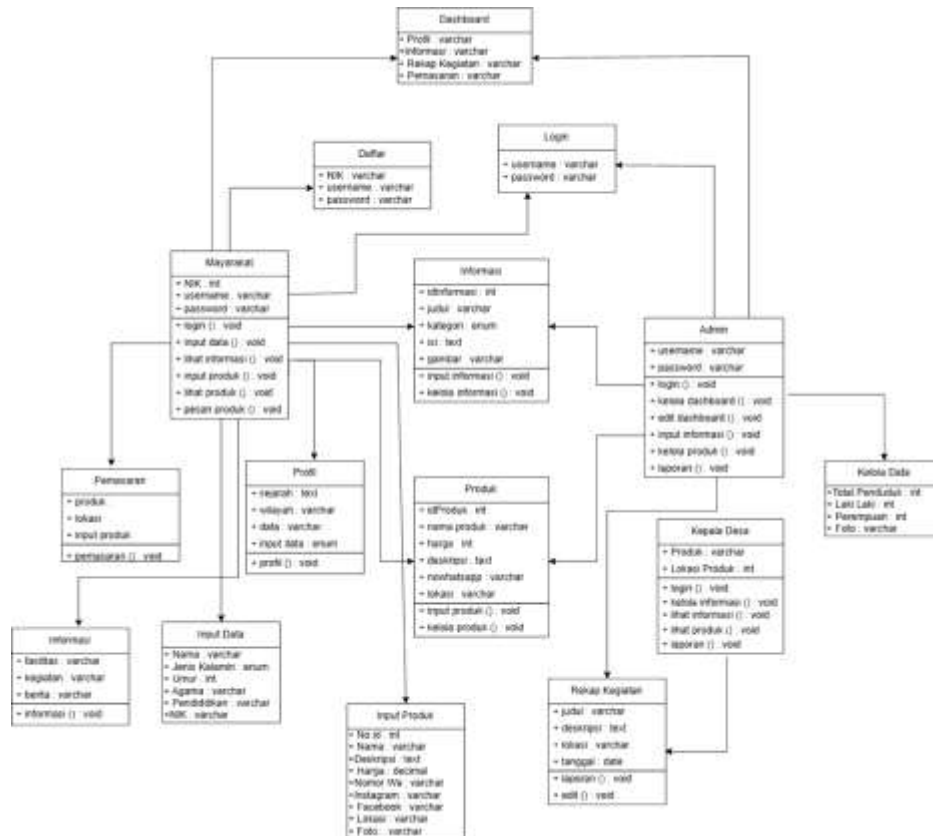
Kepala Desa memulai dengan membuka halaman website, kemudian sistem menampilkan beranda sebagai halaman utama. Setelah itu Kepala Desa memilih menu Rekap Kegiatan, lalu sistem menampilkan daftar laporan kegiatan yang tersedia. Kepala Desa dapat melihat informasi laporan seperti judul laporan, jenis laporan, status, dan tanggal pembuatan. Selanjutnya Kepala Desa memilih salah satu laporan, kemudian sistem menampilkan detail laporan untuk diperiksa. Setelah informasi laporan selesai diperiksa, Kepala Desa dapat mengetahui status laporan, apakah sudah valid atau masih menunggu proses pemeriksaan. Setelah Kepala Desa selesai melihat dan memantau laporan kegiatan, alur berakhir.



Gambar 3. 17 *Activity Diagram Rekap Kegiatan Kepala Desa*

3.5.3 Class Diagram

Class Diagram adalah salah satu komponen penting dalam pemodelan sistem berbasis objek yang digunakan untuk menggambarkan struktur sistem secara visual. Diagram ini menunjukkan elemen-elemen inti dari sistem, seperti kelas, atribut, metode, dan hubungan antar kelas. Berikut adalah class diagram dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Class Diagram

3.5.4 Interface Design

1. Rancangan Dashboard

Halaman *Dashboard* merupakan halaman awal saat pertama kali membuka *website* yang menampilkan sambutan kepala desa, produk terlaris dan berita desa. Pada halaman ini pengguna harus daftar terlebih dahulu sebelum masuk ke menu – menu yang tersedia di *website*. Tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.19 .



Gambar 3. 19 Rancangan *Dashboard*

2. Rancangan Halaman Daftar

Halaman Daftar merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk mendaftar atau membuat akun baru agar dapat mengakses dan menggunakan fitur yang tersedia di dalam *website*. Pada halaman ini user diminta memasukkan NIK, username dan password yang dapat digunakan untuk login kembali saat masuk ke *website*. Tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3. 20 Rancangan Halaman Daftar

3. Rancangan Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan halaman yang digunakan oleh user untuk masuk kedalam *website*. Pada halaman ini pengguna diminta memasukan username dan password sesuai dengan hak akses masing-masing. Setelah berhasil masuk, pengguna diarahkann ke halaman yang menampilkan menu sesuai peran mereka. Tampilan halaman login dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3. 21 Rancangan Halaman *Login*

4. Rancangan Halaman Awal

Pada halaman awal, user akan melihat tampilan utama dimana terdiri beberapa pilihan menu seperti profil, informasi, laporan, dan pemasaran. Menu Profil memberikan berbagai informasi tentang Desa Tanjung Tebat. Menu Informasi digunakan untuk menampilkan fasilitas, berita, serta kegiatan yang tersedia untuk masyarakat. Menu laporan menampilkan berbagai laporan kegiatan yang bisa dilihat atau dikelola, sehingga memperkuat transparansi. Sementara itu, menu Pemasaran menampilkan produk unggulan desa yang membantu dalam promosi dan penjualan produk secara online. Tampilan halaman awal dapat dilihat pada gambar 3. 24.



Gambar 3. 22 Rancangan Halaman Awal

5. Rancangan Halaman Masyarakat

A. Rancangan Halaman Profil

Pada Halaman Profil, masyarakat dapat melihat informasi tentang Desa Tanjung Tebat seperti Sejarah desa, wilayah desa, dan data masyarakat. Selain itu masyarakat juga dapat menginput data masyarakat yang baru untuk dikelola oleh admin. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 3. 24.



Gambar 3. 23 Rancangan Halaman Profil

1. Rancangan Halaman Sejarah Desa



Gambar 3. 24 Rancangan Halaman Sejarah Desa

2. Rancangan Halaman Wilayah Desa



Gambar 3. 25 Rancangan Halaman Wilayah Desa

3. Rancangan Halaman Data Desa



Gambar 3. 26 Rancangan Halaman Data Desa

4. Rancangan Halaman Edit Data Diri

Halaman ini digunakan untuk masyarakat mengedit data baru yang akan di kelola lagi oleh admin. Masyarakat dapat mengisi nik, nama, jenis kelamin, tempat

lahir, tanggal lahir, pendidikan, pekerjaan, dusun dan status perkawinan. Tampilan input data masyarakat dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3. 27 Rancangan Halaman Input Data Masyarakat

B. Rancangan Halaman Informasi

Pada Halaman Informasi, masyarakat dapat melihat informasi tentang yang ada di Desa Tanjung Tebat seperti fasilitas, kegiatan, dan berita. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3. 28 Rancangan Halaman Informasi

1. Rancangan Halaman Kegiatan Desa



Gambar 3. 29 Rancangan Halaman Kegiatan Desa



Gambar 3. 30 Rancangan Halaman Berita Desa

2. Rancangan Halaman Fasilitas Desa



Gambar 3. 31 Rancangan Halaman Fasilitas Desa

C. Rancangan Halaman Rekap Kegiatan

Pada halaman rekap kegiatan ini masyarakat dapat melihat semua kegiatan apa saja yang telah dilakukan di Desa Tanjung Tebat ini. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3. 32 Rancangan Halaman Rekap Kegiatan

D. Rancangan Halaman Pemasaran

Pada halaman pemasaran, masyarakat dapat melihat informasi tentang produk yang dipasarkan di Desa Tanjung Tebat. Halaman ini menampilkan beberapa ikon seperti produk dan lokasi produk. masyarakat dapat melihat produk dan lokasi produk yang dipasarkan di desa tanjung tebat lahat . Tampilan halaman pemasaran dapat dilihat pada gambar 3.33 dan 3.34.



Gambar 3. 33 Rancangan Halaman Pemasaran



Gambar 3. 34 Rancangan Halaman Produk



Gambar 3. 35 Rancangan Halaman Deskripsi Produk

E. Rancangan Halaman Lokasi Produk



Gambar 3. 36 Rancangan Halaman Lokasi Produk

6. Rancangan Halaman Admin

A. Rancangan Halaman Kelola Data Masyarakat

Halaman ini digunakan untuk mengelola dan memperbarui data penduduk desa. Admin dapat mengedit jumlah penduduk secara keseluruhan, laki-laki, dan

perempuan, serta mengganti informasi dan grafik penduduk agar informasi tetap terbaru. Tampilan kelola data masyarakat dapat dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3. 37 Rancangan Halaman Data Masyarakat

Gambar 3. 37 Rancangan Halaman Kelola Data Masyarakat

B. Rancangan Halaman Kelola Informasi

1. Rancangan Halaman Kelola Fasilitas Desa

Pada Halaman ini admin dapat mengelola informasi fasilitas desa di tanjung tebat lahat. Admin mengisi form seperti nama fasilitas, deskripsi fasilitas, lokasi fasilitas dan foto fasilitas. Tampilan kelola informasi dapat dilihat pada gambar 3.38.

No	Foto	Nama Fasilitas	Deskripsi	Lokasi	Aksi
1		MASJID TAQWA		http://www.masjidtaqwa.com/	Detail Edit Hapus
2		Lapangan Uluwatu		http://www.uluwatu.com/	Detail Edit Hapus

Gambar 3. 38 Rancangan Halaman Kelola Fasilitas Desa

2. Rancangan Halaman Kelola Kegiatan Desa

Halaman ini dirancang untuk admin mengelola informasi kegiatan yang akan dilakukan di desa tanjung tebat. Admin mengisi form kegiatan desa yaitu judul kegiatan, waktu kegiatan, tanggal kegiatan, lokasi kegiatan. Tampilan Kelola kegiatan desa dapat dilihat pada gambar 3.39.

**Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat
Kab. Lahat**

Kegiatan Desa

Form Kegiatan Desa

Judul Kegiatan:

Waktu:

Deskripsi Kegiatan:

Foto:

Tanggal:

Lokasi:

No	Nama Kegiatan	Tanggal	Lokasi	Validasi	Aksi
1	Poyandu	27 Okt 2025		Valid	Edit Hapus
2	Laporan UMRM	28 Okt 2025		Valid	Edit Hapus

Gambar 3. 39 Rancangan Halaman Kelola Kegiatan Desa

3. Rancangan Halaman Kelola Berita Desa

Halaman ini digunakan oleh admin sebagai pusat untuk mengelola berita di Desa Tanjung Tebat. Di halaman ini, admin dapat menambahkan dan memperbarui berita yang akan diterbitkan kepada masyarakat, mulai dari judul, deskripsi isi berita, tanggal waktu diterbitkan, lokasi berita tersebut serta foto dokumentasi berita. Terdapat form yang disediakan agar proses membuat berita menjadi lebih rapi dan mudah. Tampilan halaman kelola berita desa bisa dilihat pada gambar 3.40.

Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat Kab. Lahat

Berita Desa

Form Berita Desa

Judul Berita:

Deskripsi Berita:

Tanggal:

Lokasi:

Foto:

No	Foto	Nama Kegiatan	Deskripsi	Tanggal	Lokasi	Aksi
1.		Gasing Royang	Adanya kegiatan Gasing Royang yang dilaksanakan oleh masyarakat Desa Tanjung Tebat pada tanggal 10/04/2020.	10/04/2020	Lapangan	Edit Hapus
2.		Kegiatan PKK		21/04/2020	Balai Desa	Edit Hapus

Gambar 3. 40 Rancangan Halaman Kelola Berita Desa

C. Rancangan Halaman Kelola Rekap Kegiatan

Halaman ini digunakan untuk mencatat dan mengelola tentang kegiatan yang terjadi di Desa Tanjung Tebat. Dengan halaman ini, admin bisa memasukkan informasi seperti judul laporan, penjelasan kegiatan, lokasi, tanggal pelaksanaan, serta dokumen pendukungnya. Fungsi halaman ini adalah agar setiap kegiatan tercatat dengan rapi, sehingga administrasi desa menjadi lebih terorganisir, data kegiatan mudah dicari, dan proses pelaporan bisa dilakukan dengan lebih baik. Tampilan halaman kelola rekap kegiatan dapat dilihat pada gambar 3.41.

Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat Kab. Lahat

Laporan

Form Laporan

Jumlah Laporan: Lokasi:

Deskripsi Laporan: Tanggal:

Foto: Status:

No	Foto	Nama Kegiatan	Deskripsi	Tanggal	Lokasi	Status	Aksi
1		Propaganda		27 Okt 2025		Sudah	Detail Edit Hapus
2		Laporan UMKM		20 Okt 2025		Sudah	Detail Edit Hapus
3		Laporan Bulanan		1 Nov 2025		Belum	Detail Edit Hapus

Gambar 3. 41 Rancangan Halaman Kelola Rekap Kegiatan

D. Rancangan Halaman Pemasaran

Tampilan halaman Kelola produk dapat dilihat pada gambar 3.43.

Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat Kab. Lahat

Produk Unggulan

Filter Kategori Produk:

No	Foto	Produk	Detail Produk	Kontak	Lokasi & Pengajar	Status	Aksi
		Telur Asin	Telur bakar gurih, diproses tradisional 15 hari Rp 5.000	08121456789 -- --	Desain 1 Adrian Wira	Belum	Detail Edit Hapus
		Kopi Robusta	Kopi robusta asli petani lokal, sangrai medium, Rp 35.000	08121456789 08121456789 --	Desain 1 Adrian Wira	Belum	Detail Edit Hapus
		Gemah Keras Olahan	Produk olahan karet dari perkebunan rakyat, Rp 250.000	08121456789 -- --	Desain 1 Adrian Wira	Belum	Detail Edit Hapus

Gambar 3. 42 Rancangan Halaman Kelola Produk

The screenshot shows a web application interface for 'Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat Kab. Lahat'. On the left is a dark green sidebar with a home icon and the text 'Admin'. The sidebar menu includes: 'PROFIL', 'INFORMASI', 'REKAP KEGIATAN', 'PEMASARAN' (highlighted), 'Produk', 'Lokasi Produk', 'Input Produk', and 'Logout'. The main content area is titled 'Tambah Produk' and contains the following form fields:

- No Id Produk:** Text input field.
- Nama Produk:** Text input field.
- Kategori:** Dropdown menu with 'Pilih' as the current selection.
- Harga:** Text input field.
- Stok:** Text input field.
- Deskripsi:** Large text area for product description.
- Nama Penjual:** Text input field.
- No WhatsApp:** Text input field.
- Instagram:** Text input field.
- Facebook:** Text input field.
- Alamat Penjual:** Text input field.
- Foto:** File upload section with a 'Choose File' button and a 'No file chosen' status.
- Status:** Dropdown menu with 'Pilih' as the current selection.

At the bottom right of the form are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).

Gambar 3. 43 Rancangan Halaman Input Produk

7. Rancangan Halaman Kepala Desa

A. Rancangan Halaman Informasi

Halaman rancangan informasi digunakan untuk Kepala Desa dalam mengelola, memantau, dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kegiatan serta administrasi desa. Pada halaman ini, Kepala Desa dapat mengakses berbagai menu informasi yang tersedia. Rancangan halaman ini bertujuan untuk mempermudah Kepala Desa dalam melakukan pemantauan, pemeriksaan, dan pengelolaan informasi desa melalui satu sistem.

1. Rancangan Halaman Validasi Kegiatan

Halaman Validasi Kegiatan merupakan bagian dari sistem yang digunakan oleh Kepala Desa untuk melakukan pemeriksaan terhadap data kegiatan desa yang telah dimasukkan ke dalam sistem. Pada halaman ini, Kepala Desa dapat melihat daftar kegiatan beserta informasi seperti nama kegiatan, tanggal pelaksanaan, lokasi, dan status validasi. Kepala Desa dapat memilih data kegiatan untuk melihat detail informasi sebelum melakukan pemeriksaan. Setelah data dinyatakan sesuai, Kepala Desa dapat melakukan validasi sehingga status kegiatan berubah menjadi valid. Halaman ini

membantu memastikan bahwa data kegiatan yang tersimpan dalam sistem telah diperiksa dan sesuai sebelum digunakan sebagai informasi atau laporan desa.



Gambar 3. 44 Rancangan Halaman Validitas Kegiatan



Gambar 3. 45 Rancangan Halaman Detail Kegiatan Desa

3. Rancangan Halaman Berita Desa

Halaman Berita Kegiatan digunakan untuk menampilkan informasi atau berita mengenai kegiatan yang dilakukan oleh desa. Pada halaman ini, Kepala Desa dapat melihat daftar berita yang telah dibuat dan dipublikasikan. Setiap berita menampilkan

informasi seperti judul berita, penulis, status publikasi, dan tanggal pembuatan. Kepala Desa juga dapat memilih tombol Detail untuk melihat isi berita secara lebih lengkap. Halaman ini membantu penyampaian informasi mengenai kegiatan desa agar dapat terdokumentasi dan dipantau dengan lebih terstruktur.



Gambar 3. 46 Rancangan Halaman Berita Desa



Gambar 3. 47 Rancangan Halaman Detail Berita Desa

B. Rancangan Halaman Rekap Kegiatan

Halaman Rekap Kegiatan merupakan bagian dari sistem yang digunakan oleh Kepala Desa untuk melihat dan memantau laporan kegiatan desa yang telah tersimpan. Pada halaman ini, Kepala Desa dapat melihat daftar laporan yang ditampilkan dalam bentuk tabel, yang berisi informasi seperti judul laporan, jenis laporan, status, dan tanggal pembuatan. Kepala Desa dapat memilih tombol Detail untuk melihat informasi laporan secara lebih lengkap. Status pada setiap laporan digunakan untuk menunjukkan proses pemeriksaan, seperti valid apabila laporan telah diperiksa dan dinyatakan sesuai atau menunggu apabila laporan masih dalam proses pemeriksaan.

judul Laporan	jenis Laporan	Status	Created At	Aksi
Pyyyindu	Kegiatan	valid	22.06.2025	Detail
Laporan Program UNWOM	Pembangunan	valid	09 May 2024	Detail
Laporan Bulanan Desa	Administrasi	menunggu	09 May 2024	Detail

Gambar 3. 48 Rancangan Halaman Rekap Kegiatan


Kepala Desa


**Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat
Kab. Lahat**

PROFIL ▾
INFORMASI ▾
Fasilitas Desa
Kegiatan Desa
Validasi Kegiatan
Berita Desa
REKAP
KEGIATAN
PEMASARAN ▾
Logout

Detail Rekap Kegiatan

Judul Pusyandu	Lokasi -
Tanggal -	Jenis Laporan Kegiatan
Isi Laporan -	Foto -
Status valid	

Gambar 3. 49 Rancangan Halaman Detail Berita Desa

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Sistem Informasi *Dashboard* Desa Terintegrasi yang berbasis *web* dibuat untuk sarana digital yang mampu membantu pemerintah desa mengelola sejumlah besar data dan informasi dengan cara yang efektif, mudah diakses, dan terpusat. Beberapa fitur utama sistem ini mendukung operasi pemerintahan desa. Salah satu fitur yang tersedia adalah pengelolaan profil desa, yang berisi informasi tentang sejarah desa, visi dan misi, struktur organisasi, dan potensi yang dimilikinya. Fitur ini dirancang untuk memberikan informasi yang lengkap dan akurat kepada masyarakat dan orang lain yang ingin mengetahui kondisi Desa Tanjung Tebat.

Sistem dilengkapi dengan fitur untuk memasarkan produk unggulan desa untuk mendukung perekonomian masyarakat. Dengan fitur ini, pengelola dan administrator dapat menampilkan berbagai produk unggulan yang dibuat oleh masyarakat dan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di desa. Nama, deskripsi, harga, foto, dan informasi kontak penjual semua ditampilkan.

4.2 Pembahasan

Sistem Informasi *Dashboard* Desa Terintegrasi Berbasis *Web* ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, responsif, dan mudah dipahami sehingga dapat digunakan oleh seluruh pengguna, baik administrator, perangkat desa, pelaku UMKM, maupun masyarakat umum. Tata letak setiap halaman dibuat secara terstruktur dengan navigasi yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fitur yang tersedia.

Perancangan antarmuka mengutamakan aspek kemudahan penggunaan (*user experience/UX*) melalui penyajian menu yang mudah dikenali dan dioperasikan. Selain itu, penggunaan ikon dan label pada setiap menu membantu pengguna memahami

fungsi dari masing-masing fitur secara lebih cepat dan intuitif. Dengan desain yang informatif dan ramah pengguna, sistem diharapkan mampu memberikan kenyamanan dalam proses pengelolaan maupun penyampaian informasi desa.

Adapun tampilan antarmuka dari sistem yang telah dibangun dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

4.2.1 Halaman *Dashboard*

Halaman *dashboard* adalah halaman utama yang ditampilkan setelah pengguna memasuki website. Berikut tampilan halaman *dashboard* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 1 Tampilan Halaman *Dashboard*

Halaman ini menampilkan berbagai informasi penting yang berkaitan dengan kondisi dan perkembangan desa secara terstruktur, seperti berita desa yang telah dipublikasikan, produk unggulan desa yang menjadi potensi ekonomi masyarakat, fasilitas desa yang tersedia untuk mendukung kebutuhan warga, serta informasi mengenai kegiatan yang sedang berlangsung di desa. Melalui penyajian informasi tersebut, pengguna dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai perkembangan desa, memantau berbagai informasi terbaru yang tersedia, serta melihat perkembangan data secara cepat dan mudah dipahami.

4.2.2 Masyarakat

1. Tampilan Halaman Daftar

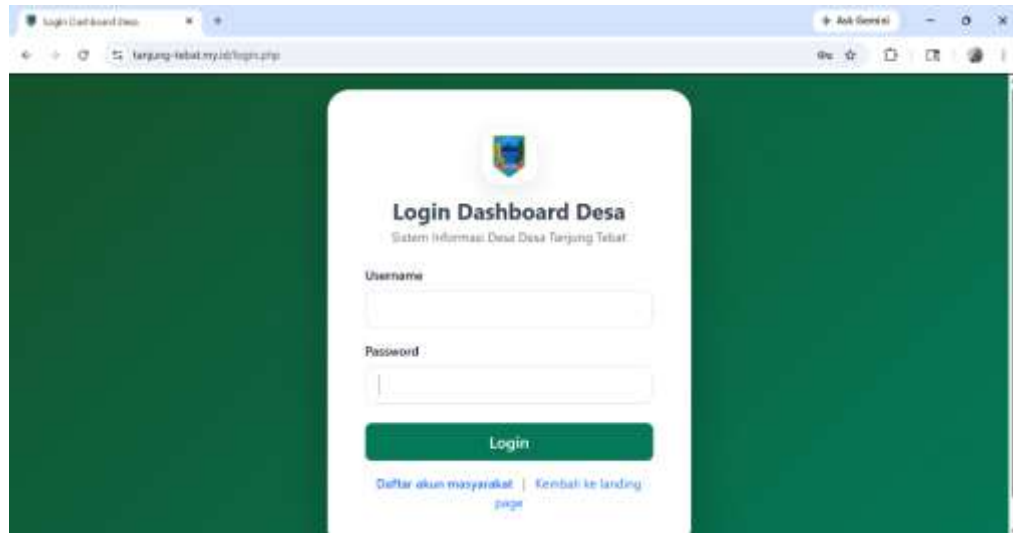
Halaman Daftar merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan proses pendaftaran akun sebelum dapat masuk ke dalam sistem. Melalui halaman ini, pengguna diminta mengisi data yang diperlukan, seperti *nik*, *username* dan *password*. halaman ini juga membantu meningkatkan keamanan sistem karena hanya pengguna yang telah memiliki akun yang dapat mengakses fitur-fitur tertentu sesuai dengan hak akses yang diberikan. Berikut tampilan halaman daftar dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Daftar

2. Tampilan Halaman *Login*

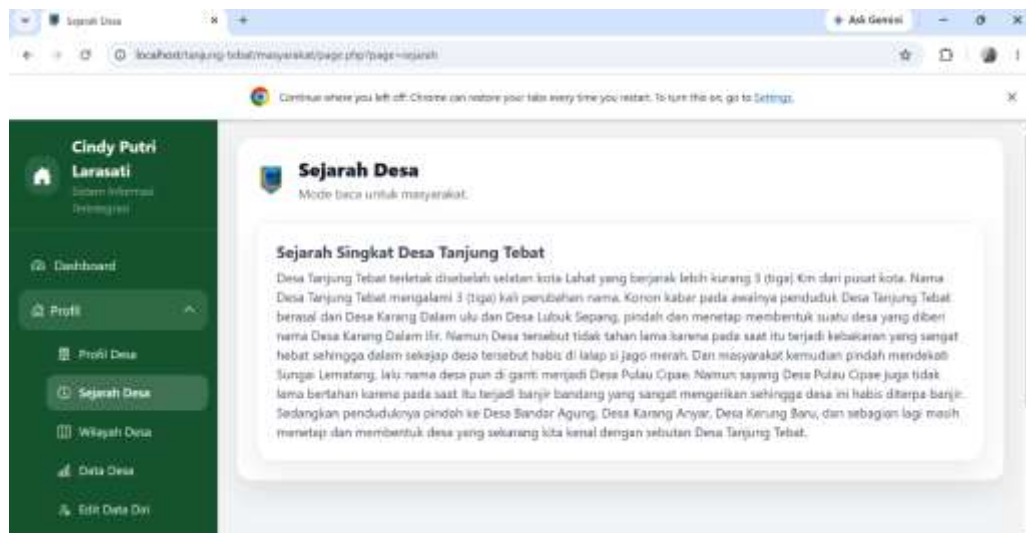
Halaman *Login* merupakan halaman yang digunakan oleh masyarakat yang telah memiliki akun untuk masuk ke dalam sistem. Halaman ini dapat diakses setelah masyarakat berhasil melakukan proses pendaftaran pada halaman daftar. Melalui halaman *login*, masyarakat diminta untuk memasukkan *username* dan *password* yang telah didaftarkan sebelumnya sebagai proses autentikasi sebelum memperoleh akses ke sistem. Berikut tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Login

3. Tampilan Halaman Profil

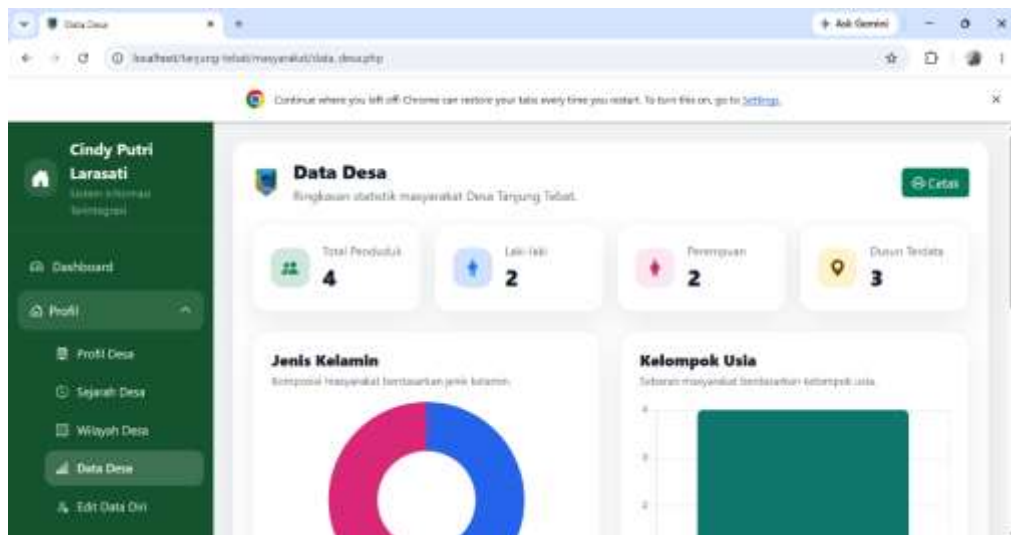
Halaman profil merupakan halaman yang berisi informasi umum dan identitas desa secara lengkap. Halaman profil menampilkan beberapa menu yaitu profil desa, sejarah desa, wilayah desa dan edit data diri. Berikut tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Profil

a. Tampilan Halaman Data Desa

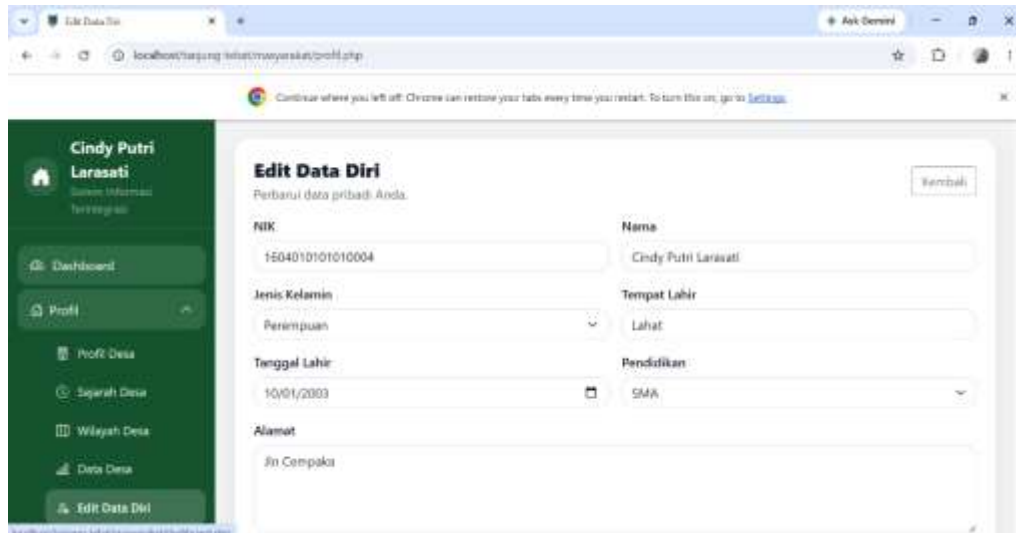
Halaman Data Desa pada Sistem Informasi Desa Tanjung merupakan halaman yang menyediakan informasi mengenai data kependudukan masyarakat Desa Tanjung Tebat yang dapat diakses oleh masyarakat. Halaman ini bertujuan untuk memberikan informasi umum mengenai kondisi dan jumlah penduduk desa. Pada halaman ini, masyarakat dapat melihat informasi seperti total penduduk, jumlah laki-laki, jumlah perempuan, dusun yang terdata serta data kependudukan lainnya yang bersifat umum. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk angka, atau grafik sehingga lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Berikut tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Input Data Masyarakat

b. Tampilan Halaman Edit Data Diri

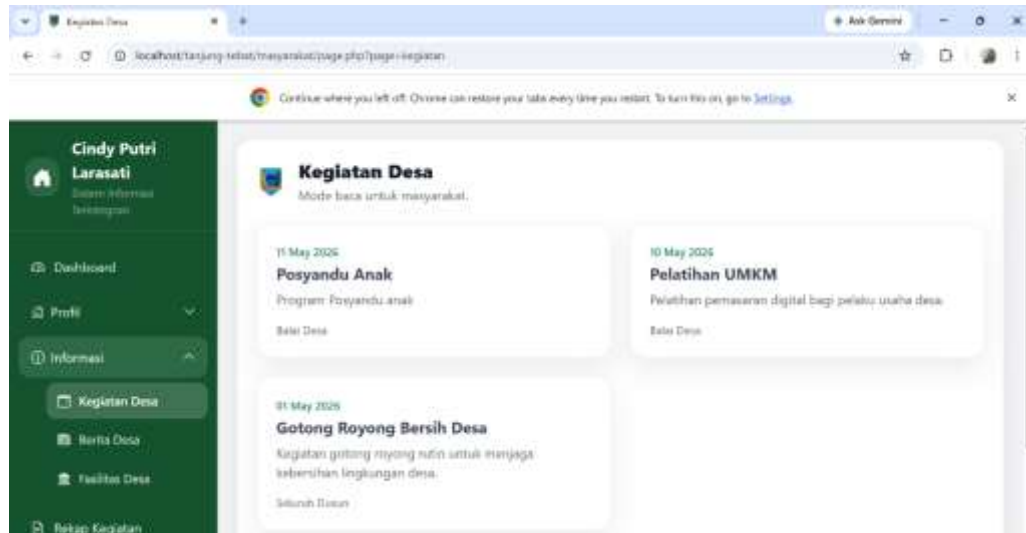
Halaman Edit Data Diri merupakan halaman yang digunakan oleh masyarakat untuk memperbarui informasi data pribadi yang tersimpan pada Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat. Halaman ini menyediakan formulir yang berisi identitas masyarakat, antara lain NIK, Nama, Jenis Kelamin, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Pendidikan, Alamat, Dusun, dan Pekerjaan. Pengguna dapat mengisi maupun memperbarui data pada setiap kolom yang tersedia.



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Edit Data Diri

4. Tampilan Halaman Informasi.

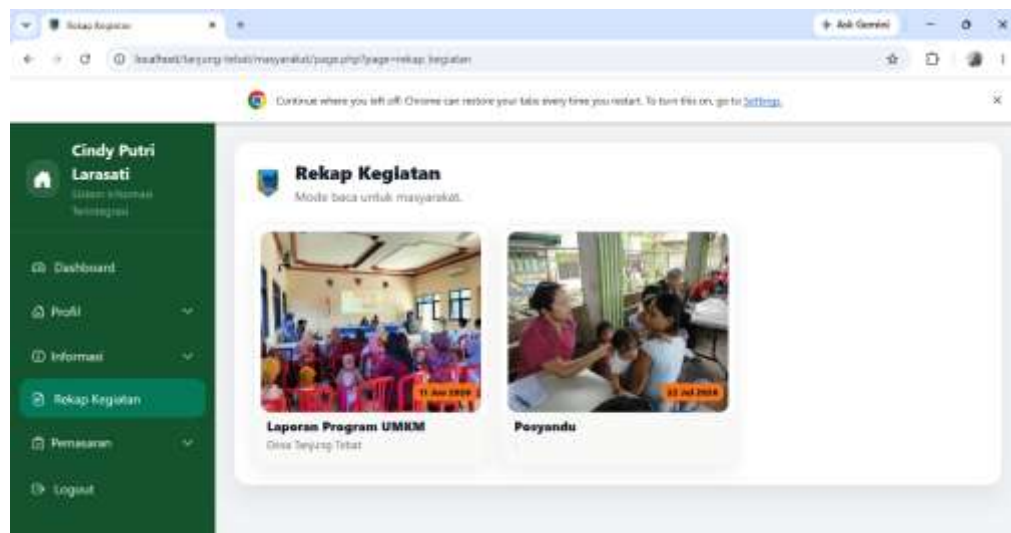
Halaman Informasi ini dirancang untuk memberikan akses yang mudah terhadap informasi penting yang berkaitan dengan fasilitas desa, kegiatan desa, dan berita desa sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi. Pada halaman ini, informasi disajikan secara terstruktur melalui beberapa submenu yang tersedia, yaitu Fasilitas Desa, Kegiatan Desa, dan Berita Desa. Setiap submenu menampilkan informasi sesuai dengan kategori masing-masing sehingga masyarakat dapat menemukan informasi yang dibutuhkan dengan lebih mudah.



Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Informasi

5. Tampilan Halaman Rekap Kegiatan

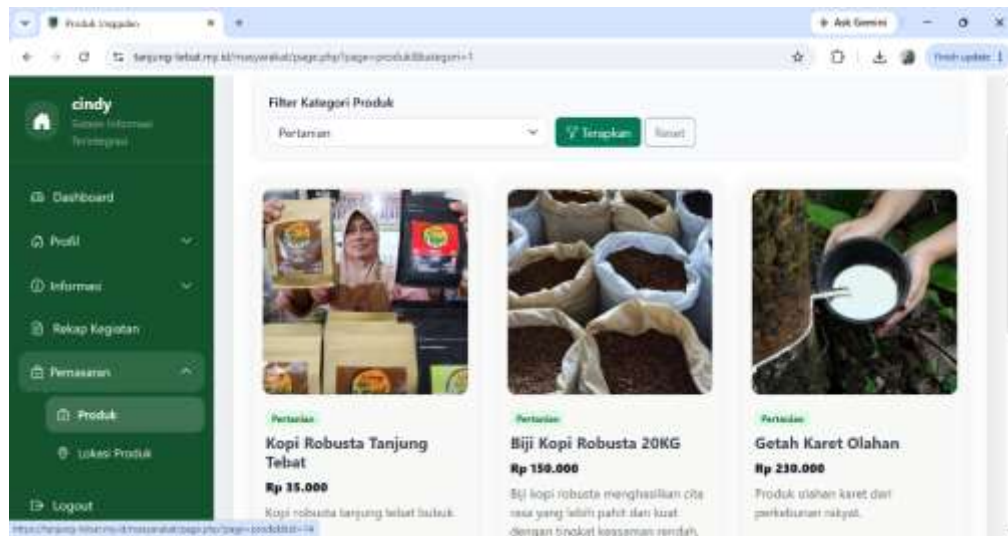
Halaman Rekap Kegiatan merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan dokumentasi dan laporan berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan. Pada halaman ini, ditampilkan informasi penting mengenai kegiatan, seperti judul kegiatan, kategori kegiatan, tanggal pelaksanaan, serta deskripsi singkat mengenai kegiatan yang dilaksanakan.



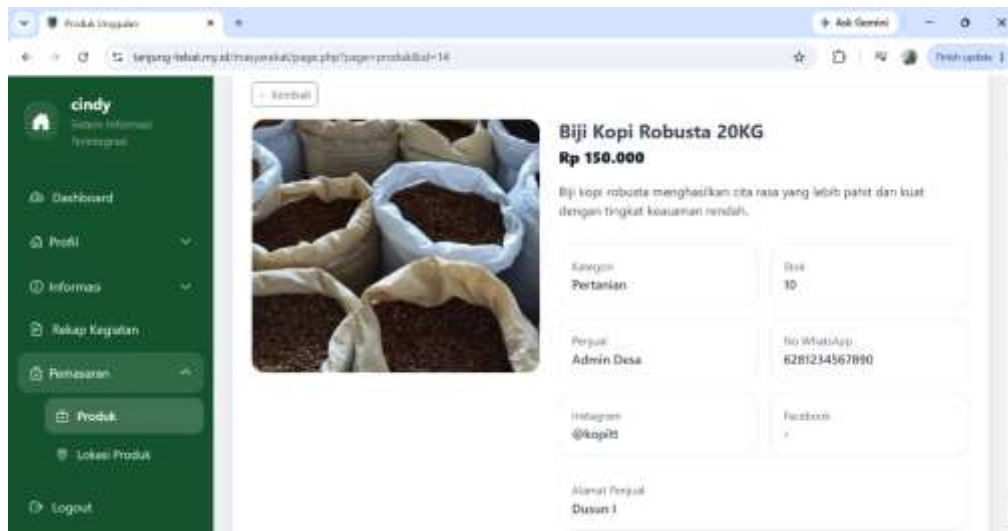
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Rekap Kegiatan

6. Tampilan Halaman Pemasaran

Halaman Pemasaran merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan dan mempromosikan produk unggulan yang dimiliki oleh Desa Tanjung Tebat. Pada halaman ini, informasi produk disajikan secara terstruktur melalui submenu Produk Unggulan, Lokasi Produk dan Input Produk. Berikut tampilan halaman pemasaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Pemasaran

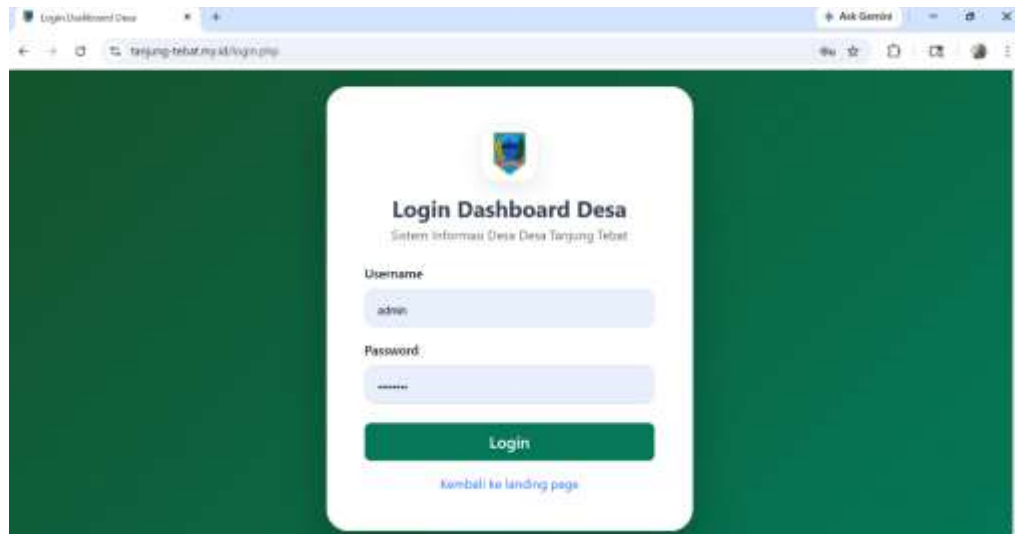


Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Detail Produk

4.2.3 Admin

1. Tampilan Halaman *Login* Admin

Tampilan halaman menu *login* admin pada sistem informasi *dashboard* desa pada desa tanjung tebat lahat dapat diakses menggunakan username dan password. Berikut tampilan halaman *login* admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman *Login* Admin

2. Tampilan Halaman *Dashboard*

Tampilan *dashboard* ini adalah tampilan yang akan ditampilkan setelah admin berhasil login dan masuk kedalam sistem. Halaman ini memiliki beberapa menu yaitu profile, informasi, rekap kegiatan dan pemasaran. Berikut tampilan halaman *dashboard* admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman *Dashboard*

3. Tampilan Halaman Profil

Halaman profil merupakan halaman yang berisi informasi umum dan identitas desa secara lengkap. Halaman profil menampilkan beberapa menu, yaitu sejarah desa, wilayah desa, dan data masyarakat. Halaman ini digunakan oleh admin untuk mengelola dan memperbarui informasi profil desa yang ditampilkan kepada masyarakat. Admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus data sesuai dengan kebutuhan sehingga informasi yang ditampilkan pada halaman profil selalu sesuai dengan kondisi dan data terbaru Desa Tanjung Tebat. Berikut tampilan halaman profil admin dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 13 Tampilan Halman Profil

4. Tampilan Halaman Input Data Masyarakat

Halaman Input Data Masyarakat berfungsi sebagai sarana pengelolaan data kependudukan yang memungkinkan admin memasukkan informasi masyarakat secara lengkap dan terstruktur sesuai dengan kebutuhan sistem. Pada halaman ini tersedia sebuah formulir yang terdiri dari beberapa field data, antara lain NIK, Nama, Jenis Kelamin, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Pendidikan, Alamat, serta data pendukung lainnya yang berkaitan dengan identitas masyarakat. Setiap field harus diisi sesuai dengan data yang sebenarnya agar informasi yang tersimpan dalam sistem tetap akurat dan valid. Berikut tampilan halaman input data masyarakat dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The screenshot displays the 'Admin Desa' web application interface. On the left, a green sidebar contains the 'Admin Desa' header and a menu with options: Dashboard, Profil, Sejarah Desa, Wilayah Desa, Data Masyarakat, Input Data Masyarakat, Informasi, and Rekap Kegiatan. The main content area shows the 'Input Data Masyarakat' form with the following fields: NIK, Nama, Jenis Kelamin (dropdown), Tempat Lahir, Tanggal Lahir (mm/dd/yyyy), Pendidikan (dropdown), Alamat (text area), Dusun, Pekerjaan, and Status Perkawinan.

Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Input Data Masyarakat

5. Tampilan Halaman Informasi

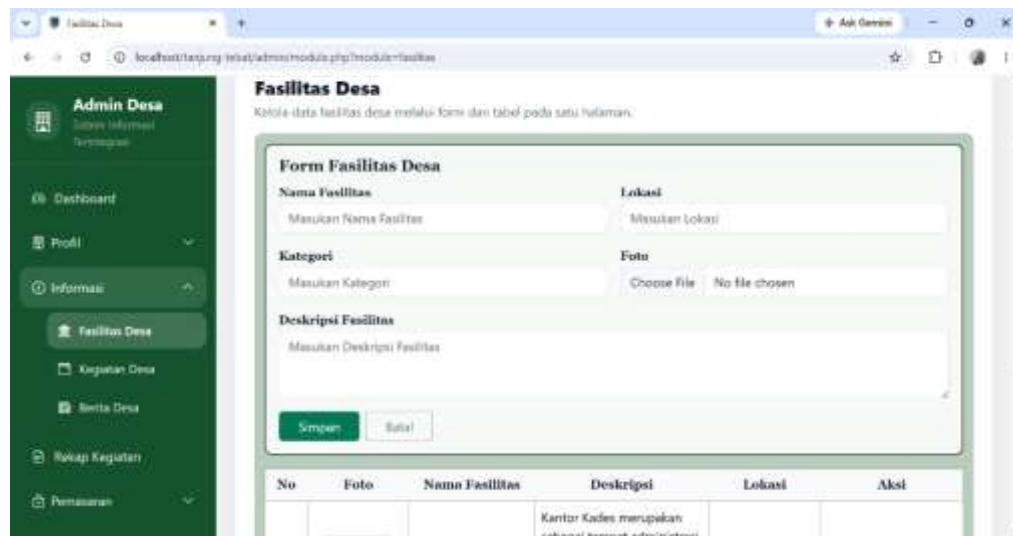
Menu Informasi merupakan salah satu menu utama pada Sistem Informasi Desa Tanjung Tebat yang berfungsi sebagai sarana pengelolaan dan penyebaran informasi desa kepada masyarakat. Pada menu Informasi terdapat beberapa submenu, yaitu Fasilitas Desa, Kegiatan Desa, dan Berita Desa. Berikut tampilan halaman informasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Informasi

6. Tampilan Halaman Fasilitas Desa

Halaman Fasilitas Desa halaman yang digunakan oleh admin untuk mengelola data fasilitas yang tersedia. Untuk menambahkan data fasilitas desa, adminis terlebih dahulu membuka menu Informasi kemudian memilih submenu Fasilitas Desa. setelah halaman terbuka, sistem akan menampilkan formulir pengisian data fasilitas. Admin kemudian mengisi nama fasilitas, lokasi fasilitas, kategori fasilitas, mengunggah foto fasilitas, serta memasukkan deskripsi fasilitas sesuai dengan data yang akan ditambahkan. Setelah seluruh data terisi dengan lengkap dan benar, admin menekan tombol simpan.



No	Foto	Nama Fasilitas	Deskripsi	Lokasi	Aksi
			Kantor Kades merupakan		

Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Fasilitas Desa

7. Tampilan Halaman Rekap Kegiatan

Halaman Rekap Kegiatan merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk menambahkan dan mengelola data laporan kegiatan yang telah dilaksanakan di Desa Tanjung Tebat. Untuk menambahkan dan mengelola data laporan kegiatan yang telah dilakukan di Desa Tanjung Tebat, admin harus membuka menu Rekap Kegiatan. Setelah menu terbuka, sistem akan menampilkan form laporan yang dapat digunakan untuk memasukkan data kegiatan. Selanjutnya, administrator mengisi Judul laporan dengan nama kegiatan yang telah dilakukan, lokasi kegiatan, dan deskripsi laporan yang berisi informasi atau ringkasan tentang kegiatan tersebut. Setelah itu, pengendali

memilih tanggal kegiatan dan mengunggah foto untuk menyimpan catatan kegiatan. Setelah data diisi dengan lengkap dan benar, pengelola menekan tombol "simpan" untuk menyimpan data ke dalam sistem.

Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Rekap Kegiatan

8. Tampilan Halaman Input Produk

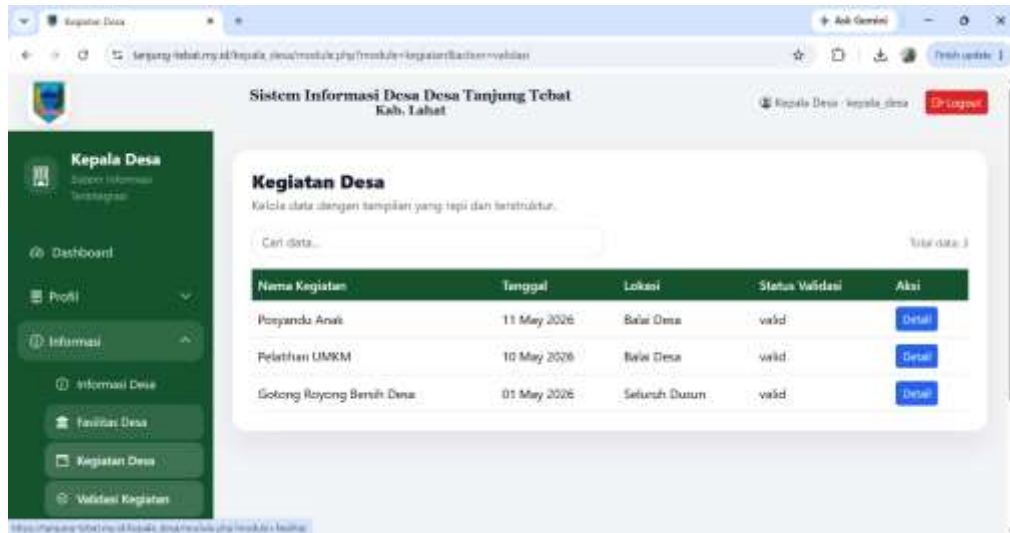
Halaman input produk ntuk menambahkan data Produk Unggulan, admin terlebih dahulu membuka menu Pemasaran kemudian memilih submenu input produk . Setelah halaman terbuka, sistem akan menampilkan formulir penginputan data produk. Admin kemudian mengisi nama produk, harga produk, deskripsi produk, serta informasi lain yang diperlukan sesuai dengan data produk yang akan dipublikasikan. Selanjutnya, admin mengunggah foto produk sebagai media pendukung agar produk dapat ditampilkan dengan lebih menarik. Setelah seluruh data terisi dengan lengkap dan benar, administrator menekan tombol Simpan untuk menyimpan data ke dalam sistem. Sistem kemudian akan memproses dan menyimpan data produk ke basis data sehingga produk dapat ditampilkan pada halaman pemasaran website desa.

Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Input Produk

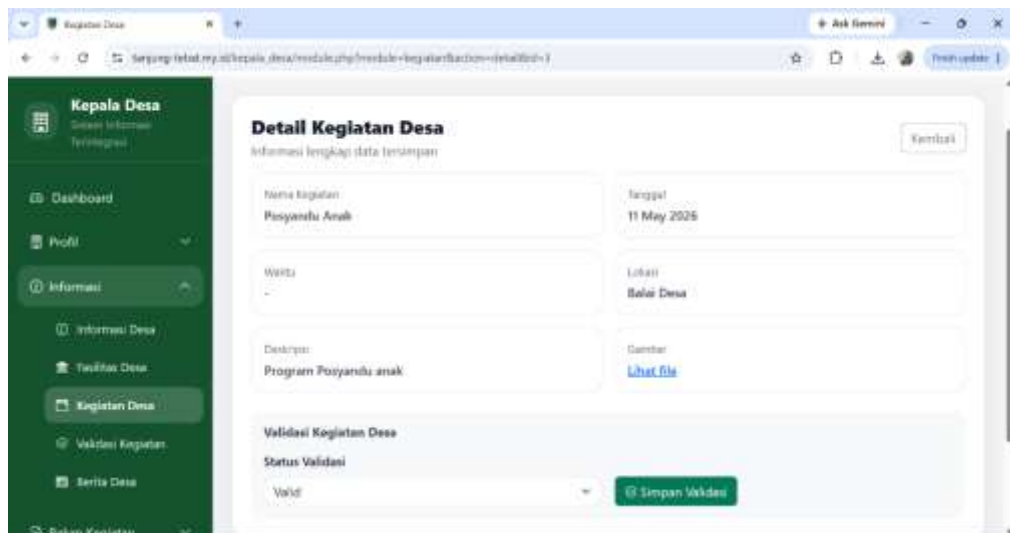
4.2.4 Kepala Desa

1. Tampilan Halaman Validasi Kegiatan

Halaman validasi kegiatan digunakan kepala desa untuk mengawasi dan menampilkan informasi tentang kegiatan yang direncanakan oleh pemerintah desa. Daftar validasi kegiatan yang disimpan dalam sistem dapat diakses oleh kepala desa. Data kegiatan ditampilkan dalam bentuk tabel, dengan nama kegiatan, tanggal pelaksanaan, lokasi, dan status validasi. Setiap tabel memiliki tombol Detail yang memungkinkan melihat informasi lebih lanjut tentang kegiatan. Status validasi pada halaman tersebut menunjukkan bahwa data kegiatan telah diperiksa dan dinyatakan valid. Halaman ini membantu proses pengelolaan, pemeriksaan, dan pemantauan data kegiatan desa dan membuat penyimpanan data kegiatan lebih mudah dan sistematis. . Berikut tampilan halaman validasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Validasi Kegiatan

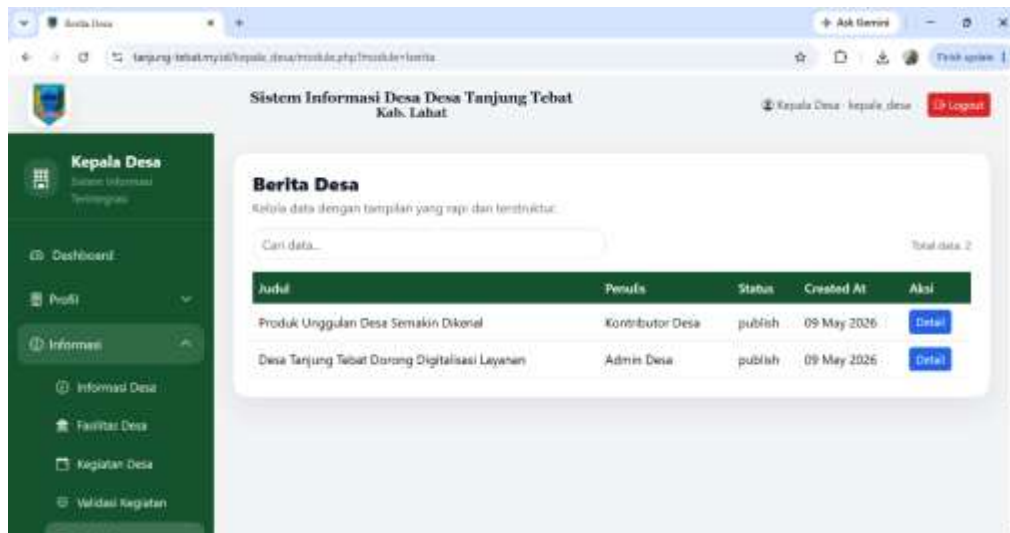


Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Detail Validasi Kegiatan

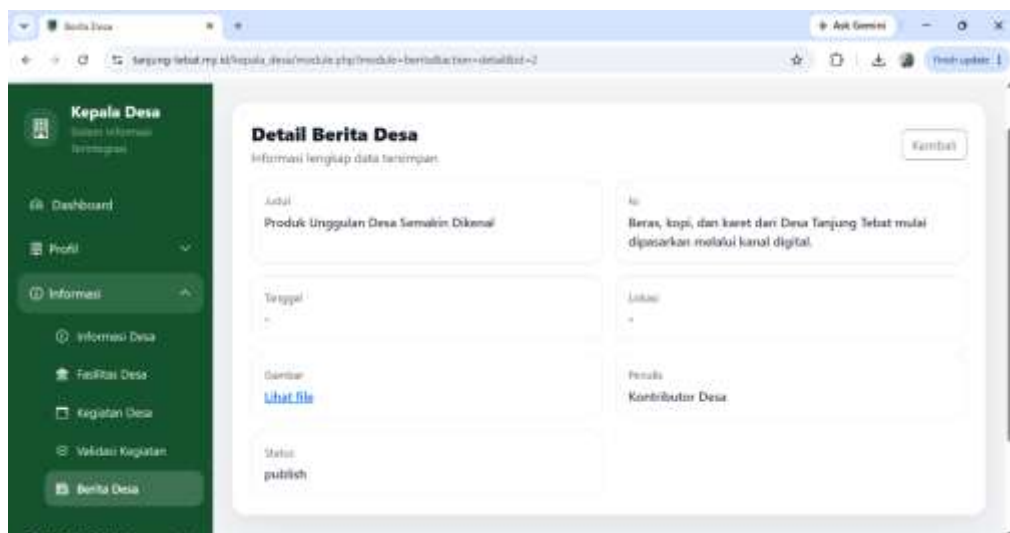
2. Tampilan Halaman Berita Desa

Halaman Berita Desa berfungsi untuk mengelola serta menampilkan informasi berita yang telah dipublikasikan oleh pihak desa. Kepala Desa dapat melihat daftar berita yang tersimpan dalam sistem dengan cara yang terstruktur. Setiap berita ditampilkan dalam tabel yang mencakup judul berita, penulis, status publikasi, dan tanggal pembuatan berita. tombol detail pada setiap data digunakan untuk melihat

informasi berita secara lebih mendetail. Berikut tampilan halaman berita desa dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Berita Desa



Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Detail Berita Desa

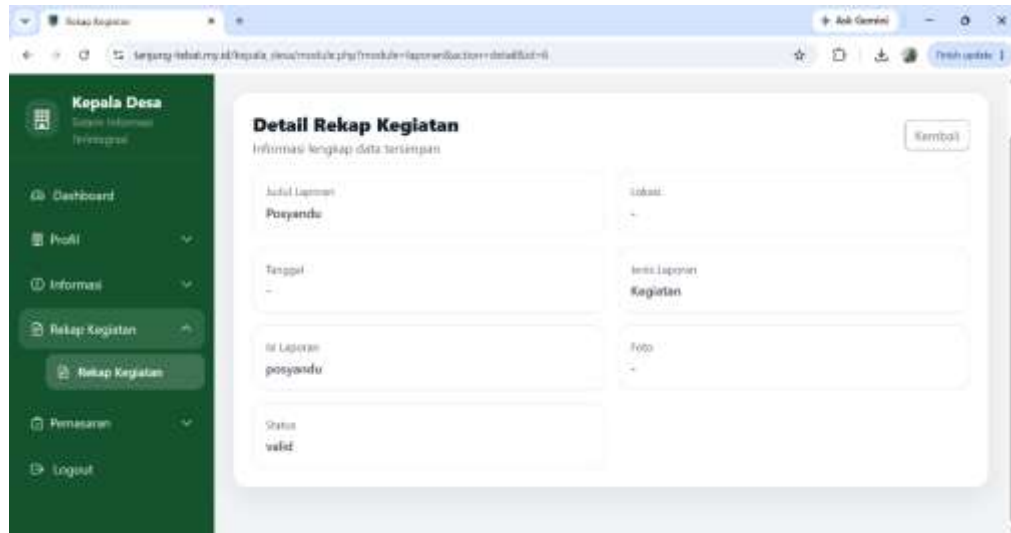
3. Tampilan Halaman Rekap Kegiatan

Halaman Rekap Kegiatan berfungsi untuk mengelola serta menampilkan data laporan yang berkaitan dengan kegiatan desa. Kepala Desa dapat mengakses daftar laporan yang telah tersimpan dalam sistem. Setiap laporan ditampilkan dalam tabel

yang mencakup judul laporan, jenis laporan, status, dan tanggal pembuatan. Sistem juga menyediakan fitur detail untuk melihat informasi laporan secara lebih mendetail. Status laporan digunakan untuk menunjukkan kondisi proses pemeriksaan data, di mana laporan yang berstatus valid menunjukkan bahwa data telah diperiksa dan dinyatakan sesuai, sedangkan status menunggu menunjukkan bahwa laporan masih dalam proses pemeriksaan atau validasi. Berikut tampilan halaman rekap kegiatan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Judul Laporan	Jenis Laporan	Status	Created At	Aksi
Posyandu	Kegiatan	valid	22 Jul 2026	Detail
Laporan Program UMKM	Pembangunan	valid	09 May 2026	Detail
Laporan Bulanan Desa	Administrasi	menunggu	09 May 2026	Detail

Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Rekap Kegiatan



Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Detail Rekap Kegiatan

4.3 Pengujian Blackbox Testing

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang difokuskan pada pengujian fungsi program tanpa memperhatikan struktur internal atau cara kerjanya.

Metode ini tidak memerlukan pengetahuan khusus tentang kode aplikasi, struktur internal, atau kemampuan pemrograman. Uji kasus dirancang berdasarkan spesifikasi dan persyaratan sistem, yaitu apa yang seharusnya dilakukan oleh aplikasi. Proses ini menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain, untuk membuat uji kasus.

Pengujian ini dapat mencakup aspek fungsional maupun non-fungsional, meskipun lebih sering diterapkan pada pengujian fungsional. Penguji memilih input yang valid dan tidak valid untuk menentukan output yang sesuai. Metode ini tidak memanfaatkan informasi tentang struktur internal sistem yang diuji. Teknik ini dapat diterapkan pada berbagai tingkat pengujian perangkat lunak, seperti unit, integrasi, fungsional, sistem, dan penerimaan. Blackbox testing sering digunakan pada tahap pengujian yang lebih tinggi, tetapi juga umum diterapkan pada pengujian unit. Berikut ini merupakan tabel pengujian blackbox.

Tabel 4.1 Tabel Pengujian Sistem Menu Masyarakat

No	Hal Yang Diuji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Akses Halaman Daftar	Menampilkan halaman daftar yang terdiri dari nik, username, dan password untuk masyarakat yang belum memiliki akun agar dapat mengakses website.	Valid
2.	<i>Login-Berhasil</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i> benar dan berhasil login	Valid
3.	<i>Login-Gagal</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i> salah dan gagal	valid
4.	Akses <i>Dashboard</i>	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu	Valid
5.	Akses Profil	Menampilkan halaman informasi profil desa yang berisikan menu sejarah desa, wilayah desa, data masyarakat, input data masyarakat, edit data masyarakat	Valid
6.	Akses Input Data Masyarakat	Menampilkan form input data masyarakat dan ketika form sudah terisi lalu tekan tombol kirim maka data masyarakat akan dikelola admin dan ditampilkan pada menu data masyarakat	Valid
7.	Akses Edit Data Diri	Menampilkan form edit data diri dan Ketika form sudah terisi lalu tekan kirim maka data baru masyarakat akan dikelola admin	Valid

		dan data baru dapat di ditampilkan pada menu masyarakat	
8.	Akses Informasi	Menampilakn halaman informasi desa yang berisikan menu fasilitas desa, kegiatan desa, dan berita desa	Valid
9.	Akses Rekap Kegiatan	Menampilkan halaman rekap kegiatan dimana pada halaman ini terdapat informasi kegiatan desa yang sudah dilaksanakan	Valid
10.	Akses Pemasaran	Menampilkan halaman informasi pemasaran desa yang berisikan menu produk, lokasi produk dan input produk	Valid
11.	Akses Input Produk	Menampilkan form input produk dan ketika form sudah terisi lalu tekan tombol kirim maka infomasi produk akan dikelola admin dan ditampilkan pada menu produk	Valid
12.	<i>Logout</i>	Mengakhiri sesi aktif pengguna, dan mengarahkan kembali ke halaman login.	Valid

Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Sistem Menu Admin

No	Hal Yang Diuji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Uji
1.	Login-Berhasil	<i>Username</i> dan <i>Password</i> benar dan berhasil login	Valid
2.	Login-Gagal	<i>Username</i> dan <i>Password</i> salah dan gagal	Valid
3.	Akses Dashboard	Menampilkan semua akses pengelolaan berdasarkan menu	Valid
4.	Akses Profil	Menampilkan halaman informasi profil desa yang berisikan menu sejarah desa, wilayah desa, data masyarakat, input data masyarakat.	Valid
5.	Akses Input Data Masyarakat	Menampilkan form tambah data masyarakat dan ketika form sudah terisi lalu tekan tombol simpan maka data masyarakat akan dikelola admin dan ditampilkan pada menu data masyarakat	Valid
6.	Akses Informasi	Menampilkan menu informasi yang berisi fasilitas desa, kegiatan desa, dan berita desa. Informasi tersebut dikelola melalui form, setelah form terisi kemudian data yang telah dimasukkan akan ditampilkan pada menu informasi di dashboard masyarakat sehingga dapat diakses.	Valid
7.	Akses Rekap Kegiatan	Menampilkan form rekap kegiatan , setelah form terisi lalu tekan tombol	Valid

		simpan dan kemudian data kegiatan yang telah dimasukkan akan ditampilkan pada dashboard masyarakat sehingga dapat diakses.	
8.	Akses Pemasaran	Menampilkan menu pemasaran yang berisi produk unggulan, lokasi produk, dan input produk yang dikelola melalui form, setelah form terisi kemudian data produk yang telah dimasukkan akan ditampilkan pada menu pemasaran di dashboard masyarakat sehingga dapat diakses.	Valid
9.	Logout	Mengakhiri sesi aktif pengguna, dan mengarahkan kembali ke halaman login.	Valid

4.3.1 Kesimpulan *Blackbox*

Berdasarkan pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang ada maka dapat disimpulkan bahwa jika input dan penyimpanan dilakukan dengan benar, maka sistem akan memproses input dan menampilkan output yang benar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam penelitian skripsi yang berjudul Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat, Peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi dashboard desa berbasis website secara lengkap dan dapat membantu mengelola dan menyajikan informasi desa lebih cepat dan terintegrasi.
2. Dengan Sistem Informasi Dashboard Desa ini dapat membantu mengembangkan pemasaran produk unggulan desa melalui website.
3. Hasil dari sistem informasi dashboard masyarakat dapat mempromosikan produk unggulan secara luas sehingga dapat meningkatkan potensi desa.
4. Fitur informasi desa yang meliputi profil desa, fasilitas desa, berita desa, dan kegiatan desa mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi secara cepat dan dapat diakses kapan saja.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat peneliti, peneliti ingin memberikan beberapa yang nantinya dapat membantu proses pengembangan dari Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat guna memperoleh hasil yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi Desa Tanjung Tebat. Berikut saran yang peneliti ajukan:

1. Metode yang digunakan perlu dikembangkan dengan metode yang lain untuk kemajuan Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat.
2. Sistem dapat dilengkapi dengan fitur notifikasi kepada masyarakat mengenai berita terbaru, kegiatan desa, maupun pengumuman penting sehingga informasi dapat diterima secara lebih cepat.
3. Perlu dilakukan evaluasi rutin terhadap sistem untuk memastikan fungsi dan 88 penyesuaian dengan kebutuhan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Ramadani. (2025). Sistem Informasi Cuti Kepegawaian pada Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Batu Bara. *Modem : Jurnal Informatika dan Sains Teknologi.*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.62951/modem.v3i1.350>
- Anggraeni, I. (2020). *SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA CUTOMER DI CV.INOVINDO BANDUNG.*
- Anley Yudatya, Akiriningsih, T., & Suharto. (2023). POTENSI DESA WISATA LONING SEBAGAI DESA WISATA UNGGULAN DI KABUPATEN PURWOREJO. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v4i1.714>
- Aslamiyah, S., Rohimah, L., & Amelia, S. (2021). *ANALISIS PERANCANGAN SISTEM PEMBIAYAAN MULTI GUNA PADA PERUSAHAAN FINANCE.*
- Cahyono, D. E., & Jayanti, A. (2022). *IMPLEMENTASI APLIKASI KASIR BERBASIS WEB PADA TOKO GHAFYA FRUITS SHOP. 10(1).*
- Fadhilah, A. M., Zulfayanti, S. R., Mulyadi, R. K., Helmayanti, H., Putri, C. A., Dinata, F. R. I., Putri, S., Sari, D. R., Febrianti, S., Nurazizah, S., Wulandari, N. S., Natasya, C., Hadi, M. N., Khairalla, M., Alamin, A. N., Zalukhu, A. S., & Gulo, N. S. (2022). *PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA MELALUI PROGRAM KKN TERINTEGRASI DI DESA MARGALAKSANA.*
- Hasibuan, A. A., Sijabat, R. R. M., & Guntur, S. (2025). *Perancangan Sistem Pengelolaan Absensi Mahasiswa Magang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provsu Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Scrum. 1.*
- Hermawan, L. C., Mubarak, Moh. R., Mairudin, H., Mahdiyan, A., & Yulianti, Y. (2020). Pengujian Black Box pada Aplikasi Verifikasi Data Nasabah dengan

- Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 3(3), 119. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v3i3.5331>
- Hutahaean, E. G., Pratiwi, O. S., & Afriyani, R. (2022). *PENERAPAN METODE FORWARD CHAINING DALAM SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT ASMA MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL*.
- Ira Sandika, Syarifa Aini, Yona Kristin Simbolon, & Sri Hadiningrum. (2024a). Analisis Sistem Pemerintah Desa Di Indonesia. *Terang : Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik dan Hukum*, 1(1), 212–223. <https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.89>
- Ira Sandika, Syarifa Aini, Yona Kristin Simbolon, & Sri Hadiningrum. (2024b). Analisis Sistem Pemerintah Desa Di Indonesia. *Terang : Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik dan Hukum*, 1(1), 212–223. <https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.89>
- Januarita, D., & Prabowo, W. A. (2020). Software Requirement Specification Sistem Informasi Manajemen Rumah Makan Berdasarkan ISO/IEC/IEEE 29148-2018. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 9(2), 215–221. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v9i2.872>
- Karimah Tauhid. (2023). 2.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2021). *PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG*.
- Mahdiania, D., & Lubis, I. A. (2022). *PENDAFTARAN WASIT BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL PADA KANTOR DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KOTA MEDAN*. 3.
- Meila Puspa Piura, Tasya Adelia, Abdul Aziz Maulana, Rafika Sari, Mgs. Prima Putra Darma, & Endah Dewi Purnamasari. (2023). Analisis Potensi Unggulan Desa Pada

- Sektor Pertanian Yang Ada Di Desa Lubuk Enau Kecamatan Lembak. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 7(2), 115–121. <https://doi.org/10.36982/jam.v7i2.3239>
- Mintarsih, M. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(1), 33–35. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.727>
- Oktapiani, R., Prayudi, D., Triyana, E., Pangestu, I., Kartikasari, R., & Nurfauziah, R. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web di SMP Pasundan Rancaekek. *Swabumi*, 11(1), 85–92. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v11i1.15085>
- Rustam, A. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY BERBASIS WEB PADA GUDANG DI PT. SPIN WARRIORS*. 4(1).
- Sari, I. P., Siska, S. T., & Budiman, A. (2021). *Perancangan Aplikasi Pelayanan Gangguan Tv Kabel Berbasis Web Dan Sms Gateway*. 1.
- Sri Putri Balqis, Tegar Ardiansyah, & Ahmad Taufik Al Afkari Siahaan. (2024). Perancangan Sistem Penerimaan Siswa Baru SMK Swasta Yapim Biru-Biru Berbasis Web. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(3), 28–36. <https://doi.org/10.61132/merkurius.v2i3.103>
- Suhairi Suhairi, Dian Irmawani, Mira Nur Aisah, Sonia Purba, & Amalia Munajah Nasution. (2023). PERAN MANAJEMEN PEMASARAN GLOBAL DALAM MENINGKATKAN KEPUASAN KONSUMEN. *Jurnal of Management and Social Sciences*, 1(1), 42–51. <https://doi.org/10.59031/jmsc.v1i1.72>
- Suheri. (2023). Penggunaan Framework Codeigniter Dalam Pembuatan Web Profil Program Studi Teknik Elektro Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 3(3), 227–234. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v3i3.98>

- Sutriani, N. A., & Siahaan, K. (2021). *Sistem Informasi Desa Berbasis Web Pada Desa Sungai Benuh Kecamatan Sadu*. 6(4).
- Syaqila, S., Hasibuan, M. S., & Hamzah, A. (2024). *UML dan ERD Proses Sistem Informasi Korespondensi Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara*. 2(1).
- Trisnawati, L., & Setiawan, D. (2022). *SISTEM MONITORING KEGIATAN KEMAHASISWAAN MENGGUNAKAN METODE AGILE DEVELOPMENT*.
- Wijaya, R. F., & Wahyuni, S. (2024). *Desain Aplikasi Cinta Mangrove Berbasis Mobile Di Desa Kota Pari Dengan Metode Waterfall*.
- Wijayanti, T., Nugraha, F., & Utomo, A. P. (2022). Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 3(1), 56–65.
<https://doi.org/10.51519/journalcisa.v3i1.141>
- Yasin, V. (2023). *Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Makanan Cepat Saji Berbasis Web Studi Kasus Kedai Cheese.Box*. 4.
- Yusup, A., Prayoga, H., Sari, N., & Urubah, D. M. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Piutang Berbasis Website pada PT. Wira Sarana Karawang*. 1(1).
- Zebua, D. P. F., Gea, N. E., & Mendrofa, R. N. (2022). *CV. BINTANG KERAMIK GUNUNGSITOLI*. 10(4).

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 :Daftar Riwayat Hidup

a. Data Pribadi

Nama : Cindy Putri Larasati
Tempat / Tanggal Lahir : Pajar Bulan / 01 Oktober 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Golongan Darah : A
Status : Belum Menikah
Alamat : Jl. Aryodillah I, Kec Ilir I, Kota Palembang
No WA : 081274077895
Email : cindyputri880@gmail.com



b. Data Pendidikan

SD Negri 25 Muara Enim
SMP Negri 4 Muara Enim
SMA Negri 2 Lahat
Universitas Indo Global Mandiri

c. Data Keluarga

Nama Orang Tua

Ayah : Sulaiman S.pd
Ibu : Helanah
Alamat Orang Tua : Jl. Cempaka Kota Baru, Lahat Sumatra Selatan

Lampiran 2 : Lampiran Jadwal Kegiatan

A. Pelaksana

1. Nama : Cindy Putri Larasati

2. NPM : 2021210135

B. Pembimbing

1. Pembimbing I : Prof. Darius Antoni, S. Kom., MM., Ph.D

2. Pembimbing II : Dr. Agustina Heryati, S.Kom., M.M

No	Kegiatan	Waktu Pelaksana									
		Oktober		November				Juli			
		4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengajuan Judul										
2	ACC Judul										
3	Pengambilan Data Awal										
4	Penyusunan Proposal										
5	Bimbingan Proposal										
6	Pengumpulan Proposal										

Lampiran 3 : Kartu Bimbingan

Peraturan Bimbingan Skripsi

- Kartu Bimbingan harus diisi identitas mahasiswa bimbingan Skripsi dengan jelas dan benar;
- Kartu Bimbingan harus disertai foto terbaru mahasiswa bimbingan Skripsi;
- Kartu Bimbingan harus diberi tanda tangan Ketua Prodi dan cap Fakultas UGM sebagai tanda sah;
- Kartu Bimbingan ini harus dipakai Pembimbing Skripsi setiap kali melaksanakan bimbingan, minimal 6x pada PraSkripsi dan 12x untuk masing-masing dosen;
- Kartu Bimbingan ini tidak boleh rusak atau hilang;
- Jika Kartu Bimbingan hilang, mahasiswa bimbingan Skripsi akan dikenakan biaya penggantian Kartu Bimbingan baru sebesar Rp 50.000,00.

Palenbang, November 2025
Ketua Prodi
HARUS KAH & MAM

Dharmayanti S.Kom., M.T.I.



UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
Fakultas Ilmu Komputer dan Sains

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi
Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan
Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebut Lahot.

Nama : Chely Putri Leresati
NPM : 2021210135
Program Studi : Sistem Informasi
Alamat : Jalan Atmadikah No. 2185 RT 4 RW 10 He Tamar I
Palenbang
Telp / HP : 081274077895



Pembimbing Skripsi

- Darius Antoni, S.Kom., MM., Ph. D
- Agustina Haryati, S.Kom., M.M

Pembimbing 1 : Darius Antoni, S.Kom., MM., Ph. D

No	Tanggal Bimbingan	Pernyataan	Paraf
1.	3-11-2025	ACC Judul	
2.	7-11-2025	Revisi latar belakang	
3.	11-11-2025	ACC Bab 1	
4.	11-11-2025	Revisi Bab 2	
5.	15-11-2025	Indikator bab 2	
6.	18-11-2025	Revisi latar belakang	
7.	18-11-2025	ACC Bab 2	
8.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
9.	18-11-2025	ACC Bab 2	
10.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
11.	18-11-2025	ACC Bab 2	
12.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
13.	18-11-2025	ACC Bab 2	
14.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
15.	18-11-2025	ACC Bab 2	
16.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
17.	18-11-2025	ACC Bab 2	
18.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
19.	18-11-2025	ACC Bab 2	
20.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
21.	18-11-2025	ACC Bab 2	
22.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
23.	18-11-2025	ACC Bab 2	
24.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
25.	18-11-2025	ACC Bab 2	
26.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
27.	18-11-2025	ACC Bab 2	
28.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
29.	18-11-2025	ACC Bab 2	
30.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
31.	18-11-2025	ACC Bab 2	
32.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
33.	18-11-2025	ACC Bab 2	
34.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
35.	18-11-2025	ACC Bab 2	
36.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
37.	18-11-2025	ACC Bab 2	
38.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
39.	18-11-2025	ACC Bab 2	
40.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
41.	18-11-2025	ACC Bab 2	
42.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
43.	18-11-2025	ACC Bab 2	
44.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
45.	18-11-2025	ACC Bab 2	
46.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
47.	18-11-2025	ACC Bab 2	
48.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
49.	18-11-2025	ACC Bab 2	
50.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
51.	18-11-2025	ACC Bab 2	
52.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
53.	18-11-2025	ACC Bab 2	
54.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
55.	18-11-2025	ACC Bab 2	
56.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
57.	18-11-2025	ACC Bab 2	
58.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
59.	18-11-2025	ACC Bab 2	
60.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
61.	18-11-2025	ACC Bab 2	
62.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
63.	18-11-2025	ACC Bab 2	
64.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
65.	18-11-2025	ACC Bab 2	
66.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
67.	18-11-2025	ACC Bab 2	
68.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
69.	18-11-2025	ACC Bab 2	
70.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
71.	18-11-2025	ACC Bab 2	
72.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
73.	18-11-2025	ACC Bab 2	
74.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
75.	18-11-2025	ACC Bab 2	
76.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
77.	18-11-2025	ACC Bab 2	
78.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
79.	18-11-2025	ACC Bab 2	
80.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
81.	18-11-2025	ACC Bab 2	
82.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
83.	18-11-2025	ACC Bab 2	
84.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
85.	18-11-2025	ACC Bab 2	
86.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
87.	18-11-2025	ACC Bab 2	
88.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
89.	18-11-2025	ACC Bab 2	
90.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
91.	18-11-2025	ACC Bab 2	
92.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
93.	18-11-2025	ACC Bab 2	
94.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
95.	18-11-2025	ACC Bab 2	
96.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
97.	18-11-2025	ACC Bab 2	
98.	18-11-2025	Revisi Bab 2	
99.	18-11-2025	ACC Bab 2	
100.	18-11-2025	Revisi Bab 2	

Pembimbing 2 : Agustina Haryati, S.Kom., M.M

No	Tanggal Bimbingan	Pernyataan	Paraf
1.	4-11-2025	ACC Judul	
2.	7-11-2025	Revisi latar belakang	
3.	11-11-2025	ACC Bab 1	
4.	11-11-2025	Revisi Bab 2	
5.	15-11-2025	ACC Bab 2	
6.	18-11-2025	ACC Bab 3	
7.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
8.	18-11-2025	ACC Bab 3	
9.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
10.	18-11-2025	ACC Bab 3	
11.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
12.	18-11-2025	ACC Bab 3	
13.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
14.	18-11-2025	ACC Bab 3	
15.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
16.	18-11-2025	ACC Bab 3	
17.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
18.	18-11-2025	ACC Bab 3	
19.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
20.	18-11-2025	ACC Bab 3	
21.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
22.	18-11-2025	ACC Bab 3	
23.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
24.	18-11-2025	ACC Bab 3	
25.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
26.	18-11-2025	ACC Bab 3	
27.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
28.	18-11-2025	ACC Bab 3	
29.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
30.	18-11-2025	ACC Bab 3	
31.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
32.	18-11-2025	ACC Bab 3	
33.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
34.	18-11-2025	ACC Bab 3	
35.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
36.	18-11-2025	ACC Bab 3	
37.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
38.	18-11-2025	ACC Bab 3	
39.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
40.	18-11-2025	ACC Bab 3	
41.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
42.	18-11-2025	ACC Bab 3	
43.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
44.	18-11-2025	ACC Bab 3	
45.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
46.	18-11-2025	ACC Bab 3	
47.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
48.	18-11-2025	ACC Bab 3	
49.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
50.	18-11-2025	ACC Bab 3	
51.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
52.	18-11-2025	ACC Bab 3	
53.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
54.	18-11-2025	ACC Bab 3	
55.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
56.	18-11-2025	ACC Bab 3	
57.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
58.	18-11-2025	ACC Bab 3	
59.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
60.	18-11-2025	ACC Bab 3	
61.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
62.	18-11-2025	ACC Bab 3	
63.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
64.	18-11-2025	ACC Bab 3	
65.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
66.	18-11-2025	ACC Bab 3	
67.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
68.	18-11-2025	ACC Bab 3	
69.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
70.	18-11-2025	ACC Bab 3	
71.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
72.	18-11-2025	ACC Bab 3	
73.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
74.	18-11-2025	ACC Bab 3	
75.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
76.	18-11-2025	ACC Bab 3	
77.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
78.	18-11-2025	ACC Bab 3	
79.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
80.	18-11-2025	ACC Bab 3	
81.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
82.	18-11-2025	ACC Bab 3	
83.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
84.	18-11-2025	ACC Bab 3	
85.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
86.	18-11-2025	ACC Bab 3	
87.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
88.	18-11-2025	ACC Bab 3	
89.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
90.	18-11-2025	ACC Bab 3	
91.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
92.	18-11-2025	ACC Bab 3	
93.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
94.	18-11-2025	ACC Bab 3	
95.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
96.	18-11-2025	ACC Bab 3	
97.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
98.	18-11-2025	ACC Bab 3	
99.	18-11-2025	Revisi Bab 3	
100.	18-11-2025	ACC Bab 3	

Lampiran 4 : Surat Permohonan Penelitian



UNIVERSITAS : IGIM

Website : www.igim.ac.id

E-mail : info@igim.ac.id

FORMULIR PERMOHONAN SURAT SURVEI PENELITIAN SKRIPSI

Nama : Cindy Putri Larasati
NPM : 2021210135
Program Studi : Sistem Informasi
TTL : Pajar Bulan, 01 Oktober 2003
Alamat : Jl. Arodiilah No. 2185 Rt 4 Rw 20 Ilir Timur I
No HP : 081274077895
Tempat Penelitian : Balai Desa Tanjung Tebat Lahat Sumatera Selatan
Alamat Penelitian : Dusun 1 Desa Tanjung Tebat Kec. Lahat Selatan Kab. Lahat
Judul Penelitian : Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat.
Tanggal Penelitian : 24 November 2025

Mengetahui
Pembimbing Akademik,


Abdul Kholik, S.Kom., M.Cs.
NIK : 2021010303

Palembang, 18 November 2025
Mahasiswa,


Cindy Putri Larasati
NPM : 2021210135

Menyetujui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Dhanayanti S.Kom., M.T.I
NIK : 2002020016

Lampiran 5 : Balasan Surat Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LAHAT
DESA TANJUNG TEBAT
KECAMATAN LAHAT SELATAN
Jln. Desa Tanjung Tebat Dusun I Kecamatan Lahat Selatan

Nomor : 140/245/TTB/XI/2025 Tanjung Tebat, 25 November 2025
Lampiran : -
Hal : Surat Balasan Izin Penelitian Skripsi

**Kepada Yth. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains
di Tempat**

Dengan hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **ZALFI EKA ARIANI**
Jabatan : Kepala Desa

Menanggapi surat permohonan izin penelitian yang diajukan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri atas nama:

Nama : Cindy Putri Larasati
NIM : 2021210135
Judul Penelitian : Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web untuk pengelolaan informasi Desa dan pemasaran unggulan di Desa Tanjung Tebat Lahat

Dengan ini kami menyatakan bahwa:

1. Kami tidak keberatan dan memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian di Desa Tanjung Tebat Lahat sesuai dengan judul yang diajukan.
2. Izin penelitian ini diberikan semata-mata untuk kepentingan akademik dan tidak boleh digunakan untuk tujuan lain yang bertentangan dengan hukum dan norma yang berlaku.
3. Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama 2 bulan terhitung sejak tanggal surat ini dikeluarkan.
4. Mahasiswa yang melakukan penelitian harus menghormati adat istiadat dan budaya masyarakat setempat serta menjaga kerukunan dan ketertiban umum.
5. Mahasiswa yang melakukan penelitian harus melaporkan hasil penelitiannya kepada kami sebagai bahan masukan dan evaluasi.

Demikian surat balasan izin penelitian ini kami buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Desa Tanjung Tebat



ZALFI EKA ARIANI

 Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 : Surat Pernyataan Tidak Plagiat

	PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (SI) FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN SAINS UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :	
Nama	: Cindy Putri Larasati
NPM	: 2021210135
Program Studi	: Sistem Informasi
Jejang Studi	: Strata-1
Judul Laporan	: Sistem Informasi Dashboard Desa Terintegrasi Berbasis Web Untuk Pengelolaan Informasi Desa Dan Pemasaran Unggulan Di Desa Tanjung Tebat Lahat
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya milik orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain tentang pokok bahasan ini, kecuali yang secara tertulis diacu atau dijadikan panduan dalam naskah ini atau pengembangan dari pokok bahasan yang ada dan disebutkan dalam daftar pustaka.	
Palembang, 04 September 2026 Penulis  Cindy Putri Larasati NPM. 2021210135	

Lampiran 7 : Dokumentasi Kegiatan Testing

