

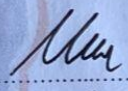
HALAMAN PENGESAHAN
APLIKASI PELAYANAN PUBLIK DI KANTOR KELURAHAN
MENGGUNAKAN TEKNOLOGI WEB

KHUSNUL QATIMAH ABSTRI
NIM. 220280099

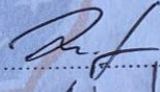
Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
25 Maret 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

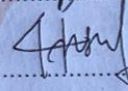
Marlina, S.Kom., M.Kom. (Ketua)

(.....)

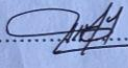
Mughaffir Yunus, S.T., M.T. (Sekretaris)

(.....)

Hasnawati, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

(.....)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom. (Anggota)

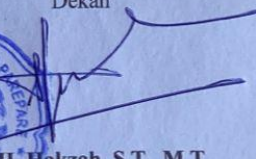
(.....)

Mengetahui,

Ketua Program Studi


Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680

Dekan


Dr. H. Hakzah, S.T., M.T.
NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **KHUSNUL QATIMAH ABSTRI**
NIM : **220 280 099**
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi : Aplikasi Pelayanan Publik Di Kantor Kelurahan
Menggunakan Teknologi Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya oranglain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 9 April 2025

Yang Menyatakan



Khusnul Qatimah Abstri

NIM. 220280099

PRAKATA



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan rasa syukur yang mendalam, saya mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan proposal penelitian ini dengan judul **"Aplikasi Pelayanan Publik Di Kelurahan Menggunakan Teknologi Web"**.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan kontribusi terhadap penyusunan skripsi ini baik berupa dukungan moril maupun materil sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis salah satunya yaitu nikmat kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada orang tua, Ayahanda tercinta dan Ibunda tersayang yang mendoakan dan memberikan dukungan penuh dan selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam menyusun skripsi. Juga kepada adik tercinta yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis
3. Bapak Prof. Dr. H. Jamaluddin Ahmad, S.Sos., M.Si, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Parepare

4. Bapak Dr. H. Hakza, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
5. Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Prodi Teknik Informatika sekaligus pembimbing I yang juga banyak memberikan inspirasi dan motivasi kepada penulis.
6. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika.
7. Bapak Mughaffir Yunus, ST., MT. Selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, petunjuk, serta saran yang sangat berharga dalam penyusunan proposal skripsi ini.
8. Bapak penguji I dan Ibu selaku penguji II yang telah banyak memberikan masukan dan ilmu yang sangat berguna bagi penulis.
9. Segenap Dosen dan Staf Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat dalam penyusunan skripsi selesai.
10. Teman-teman seperjuangan khususnya kelas F Informatika angkatan 20.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Pinrang, 30 Januari 2025
Penulis

Khusnul Qatimah Abstri
NIM. 220280099

ABSTRAK

KHUSNUL QATIMAH ABSTRI “Aplikasi Pelayanan Publik Di Kantor Kelurahan Menggunakan Teknologi Web” (dibimbing oleh Ibu Marlina, S.Kom., M.Kom. dan Bapak Mughaffir Yunus, S.T., M.T.).

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pemerintah, sebagai penyelenggara pelayanan publik, dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan efisiensi dan kualitas layanan. Kantor kelurahan, sebagai unit pemerintahan yang terdekat dengan masyarakat, memiliki peran penting dalam memberikan layanan administrasi dan informasi yang cepat, tepat, dan transparan. Meskipun demikian, masih banyak kantor kelurahan yang menghadapi tantangan dalam mengelola administrasi dan pelayanan publik dengan efektif. Namun, pada kenyataannya, banyak kantor kelurahan yang masih menggunakan sistem manual dalam pengelolaan administrasi dan pelayanan publik. Hal ini menyebabkan beberapa permasalahan, yaitu: Proses pelayanan yang lambat dimana penggunaan sistem manual seringkali menyebabkan antrian panjang dan waktu tunggu yang lama bagi masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah solusi berbasis teknologi informasi yang mampu mengotomatisasi proses pelayanan publik di kantor kelurahan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, pada pengujian white box berdasarkan perhitungan grafik matrix dan pada pengujian black box semua fitur yang di uji menunjukkan fungsional yang baik. Hasil dari penelitian ini berfokus proses administrasi yang biasanya memakan waktu lama dan bergantung pada sistem manual dapat digantikan dengan sistem yang lebih otomatis dan mudah diakses. Aplikasi berbasis web memungkinkan masyarakat untuk mengakses layanan tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi, meningkatkan kualitas pelayanan yang diberikan oleh pihak kelurahan. Selain itu, sistem ini juga dapat mengurangi kemungkinan kesalahan yang sering terjadi pada proses administrasi manual.

Kata kunci : Pelayanan Publik, Efisiensi Layanan, Kantor Kelurahan, *Web*.

ABSTRACT

KHUSNUL QATIMAH ABSTRI “Public Service Applications in Village Offices Using Web Technology” (supervised by Mrs. Marlina, S.Kom., M.Kom. and Mr. Mughaffir Yunus, S.T., M.T.).

In today's digital era, information and communication technology has become an integral part of various aspects of people's lives. The government, as the organizer of public services, is required to adapt to technological developments in order to improve the efficiency and quality of services. Village offices, as the government units closest to the community, have an important *role* in providing fast, accurate, and transparent administration and information services. However, many village offices still face challenges in managing administration and public services effectively. However, in reality, many village offices still use manual systems in managing administration and public services. This causes several problems, namely: Slow service process where the use of manual systems often causes long queues and long waiting times for the community. To overcome these problems, an information technology-based solution is needed that is able to automate the public service process in village offices. The research method used is a qualitative method, in white box testing based on matrix graph calculations and in black box testing all tested features show good functionality. The results of this study focus on the administrative process which usually takes a long time and depends on manual systems can be replaced with a more automatic and easily accessible system. Web-based applications allow the public to access services without being limited by time and location, improving the quality of service provided by the village. In addition, this system can also reduce the possibility of errors that often occur in manual administration processes.

Keywords: Public Service, Service Efficiency, Village Office, Web.

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori	5
1. Pelayanan Publik	5
2. Sistem Informasi	7
3. Sistem Informasi Pelayanan Publik	9

4. <i>HTML</i>	9
5. <i>CSS</i>	11
6. <i>PHP</i>	12
7. <i>Javascript</i>	13
8. <i>MySQL</i>	15
9. <i>PhpMyAdmin</i>	16
10. UML (<i>Uniefied Modelling Language</i>)	16
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Pikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Alat dan Bahan Penelitian	24
1. Perangkat keras	24
2. Perangkat lunak	24
D. Rancangan Sistem	25
1. Sistem yang berjalan	25
2. Sistem yang diusulkan	26
E. Teknik Pengumpulan Data	27
1. Wawancara	27

2. Observasi	27
3. Dokumentasi	27
BAB IV HASIL PEMBAHASAN	28
A. Analisis Aliran Data	28
1. <i>Use Case Diagram</i>	28
2. <i>Activity Diagram</i>	29
3. <i>Sequence Diagram</i>	44
4. <i>Entity-Relationship Diagram</i>	52
B. Detail Sistem	54
1. Login	54
2. Menu Data <i>Users</i>	55
3. Menu Data Warga	56
4. Menu Data Surat	57
5. Menu Data Master	58
6. Profile	59
C. Pengujian Sistem	60
1. <i>Black Box Testing</i>	60
2. <i>White Box Testing</i>	74
BAB V PENUTUP	116
A. Kesimpulan	116

B. Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	120

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 <i>Symbol Use case Diagram</i>	17
Tabel 2.2 <i>Symbol Class Diagram</i>	18
Tabel 2.3 <i>Symbol Sequence Diagram</i>	19
Tabel 2.4 <i>Symbol State Chart Diagram</i>	19
Tabel 2.5 <i>Symbol Activity Diagram</i>	20
Tabel 4.1 <i>Use case Scenario</i>	29
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box</i> Login	60
Tabel 4.3 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Data <i>Users</i>	61
Tabel 4.4 Pengujian <i>Black Box</i> Tambah Data <i>Users</i>	61
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black Box</i> Hapus Data <i>Users</i>	62
Tabel 4.6 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Data Warga	63
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i> Tambah Data Warga	63
Tabel 4.8 Pengujian <i>Black Box</i> Edit Data Warga	64
Tabel 4.9 Pengujian <i>Black Box</i> Hapus Data Warga	65
Tabel 4.10 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Data Surat	65
Tabel 4.11 Pengujian <i>Black Box</i> Tambah Data Surat	66
Tabel 4.12 Pengujian <i>Black Box</i> Unduh Data Surat	67
Tabel 4.13 Pengujian <i>Black Box</i> Hapus Data Surat	67
Tabel 4.14 Pengujian <i>Black Box</i> Menu Data Master	68
Tabel 4.15 Pengujian <i>Black Box</i> Tambah Data Kode	69
Tabel 4.16 Pengujian <i>Black Box</i> Edit Data Kode	69

Tabel 4.17 Pengujian <i>Black Box</i> Hapus Data Kode	70
Tabel 4.18 Pengujian <i>Black Box</i> Tambah Data Perihal	71
Tabel 4.19 Pengujian <i>Black Box</i> Edit Data Perihal	71
Tabel 4.20 Pengujian <i>Black Box</i> Hapus Data Perihal	72
Tabel 4.21 Pengujian <i>Black Box</i> Profile	73
Tabel 4.22 Pengujian <i>Black Box</i> Edit Profile	73
Tabel 4.23 Grafik Matris Login	75
Tabel 4.24 Grafik Matris Menu Data <i>Users</i>	77
Tabel 4.25 Grafik Matris Tambah Data <i>Users</i>	79
Tabel 4.26 Grafik Matris Hapus Data <i>Users</i>	81
Tabel 4.27 Grafik Matriks Menu Data Warga	83
Tabel 4.28 Grafik Matris Tambah Data Warga	85
Tabel 4.29 Grafik Matris Edit Data Warga	87
Tabel 4.30 Grafik Matris Hapus Data Warga	89
Tabel 4.31 Grafik Matris Menu Data Surat	91
Tabel 4.32 Grafik Matris Tambah Data Surat	93
Tabel 4.33 Grafik Matris Unduh Data Surat	95
Tabel 4.34 Grafik Matris Hapus Data Surat	97
Tabel 4.35 Grafik Matris Menu Data Master	99
Tabel 4.36 Grafik Matris Tambah Data Kode	101
Tabel 4.37 Grafik Matris Edit Data Kode	103
Tabel 4.38 Grafik Matris Hapus Data Kode	105
Tabel 4.39 Grafik Matris Tambah Data Perihal	107

Tabel 4.40 Grafik Matris Edit Data Perihal	109
Tabel 4.41 Grafik Matris Hapus Data Perihal	111
Tabel 4.42 Grafik Matris Profile	113
Tabel 4.43 Grafik Matris Edit Data Profile	115

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Hypertext Markup Language</i>	9
Gambar 2.2 <i>Hypertext Preprocessor</i>	12
Gambar 2.3 <i>Javascript</i>	13
Gambar 2.4 <i>MySQL</i>	15
Gambar 3 1 Sistem yang berjalan	25
Gambar 3.2 Sistem yang diusulkan	26
Gambar 4.1 <i>Use case</i>	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Login	30
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman Data Users	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Users	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Users	32
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Warga	33
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Warga	33
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Warga	34
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Warga	35
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Surat	36
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Surat	36
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Unduh Data Surat	37
Gambar 4 13 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Surat	38
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Menu Data Master	38
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kode	39

Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kode	40
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Kode	40
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Perihal	41
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Perihal	42
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Perihal	42
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Profile	43
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Edit Profile	44
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Login	45
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Menu Data Users	45
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Users	45
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Users	46
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Data Warga	46
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Warga	46
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Warga	47
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Warga	47
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Data Surat	47
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Surat	48
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Unduh Data Surat	48
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Surat	48
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Data Master	49
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Kode	49
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Kode	49
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kode	50

Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Perihal	50
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Perihal	50
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Perihal	51
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Profile	51
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Edit Profile	51
Gambar 4.44 <i>Entity-Relationship Diagram</i> Kelurahan	52
Gambar 4.45 Halaman Login	54
Gambar 4.46 Menu Data <i>Users</i>	55
Gambar 4.47 Menu Data Warga	56
Gambar 4.48 Menu Data Surat	57
Gambar 4.49 Menu Data Master	58
Gambar 4.50 Profile	59
Gambar 4.51 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Login	74
Gambar 4.52 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Menu Data <i>Users</i>	76
Gambar 4.53 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Tambah Data <i>Users</i>	78
Gambar 4.54 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Hapus Data <i>Users</i>	80
Gambar 4.55 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Menu Data Warga	82
Gambar 4.56 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Tambah Data Warga	84
Gambar 4.57 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Edit Data Warga	86
Gambar 4.58 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Hapus Data Warga	88
Gambar 4.59 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Menu Data Surat	90
Gambar 4.60 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Tambah Data Surat	92
Gambar 4.61 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Unduh Data Surat	94

Gambar 4.62 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Hapus Data Surat	96
Gambar 4.63 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Menu Data Master	98
Gambar 4.64 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Tambah Data Kode	100
Gambar 4.65 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Edit Data Kode	102
Gambar 4.66 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Hapus Data Kode	104
Gambar 4.67 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Tambah Data Perihal	106
Gambar 4.68 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Edit Data Perihal	108
Gambar 4.69 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Hapus Data Perihal	110
Gambar 4.70 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Menu Profile	112
Gambar 4.71 <i>Flowchart dan Flowgraph</i> Edit Profile	114