

DAFTAR ISI

COVER
PERNYATAAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
RIWAYAT HIDUP	v
INTISARI.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKAT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Arsip Digital	5
2.3 Pemrograman	7
2.4 Database.....	8
1. Mysql.....	8
2. Framework Codeigniter	8
2.5 Tools Perancangan Sistem	8
1. Unified Modeling Language (UML).....	8
2.6 Metode Penelitian	13
2.7 Literatur Review	15
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.1.1 Interview (Wawancara)	18
3.1.2 Obeservasi	18
3.1.3 Dokumentasi.....	18

3.1.4 Literatur	18
3.2 Metode Pengembangan Sistem	19
3.3 Analisis Sistem Berjalan	21
3.4. Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan	22
3.5 Activity Diagram	23
3.6 Activity Laporan (Surat MASuk dan Surat Keluar).....	27
3.6.1 Squence Diagram Layanan Administrasi	29
3.6.2 Sequence Diagram Surat Masuk dan Keluar.....	30
3.6.3 Class Diagram	31
3.7 Kamus Data.....	32
3.8 Rancangan Masuk (Input).....	34
3.9 Rancangan Keluar (Output).....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Perangkat Sistem	39
4.1.1 Perangkat Keras	39
4.1.2 Perangkat Lunak.....	40
4.2 Implementasi Antarmuka Admin.....	42
4.2.1 Implementasi Antarmuka Login Admin.....	42
4.2.2 Implementasi Antarmuka Dashboard Admin.....	44
4.2.3 Surat Masuk dan Surat Keluar Admin	46
4.2.4 Data Kategori Admin	47
4.2.5 Data Petugas Admin.....	47
4.2.6 Data User Admin.....	49
4.2.7 Layanan Administrasi Admin	50
4.2.8 Riwayat Unduh Admin	51
4.2.8 Riwayat Unduh Admin.....	52
4.3 Implementasi Antarmuka Petugas	53
4.3.1 Implementasi Antarmuka Menu Login petugas	54
4.3.2 Dashboard Petugas.....	54
4.3.3 Arsip Saya	55
4.3.4 Data Kategori.....	56
4.3.5 Data User	58
4.3.6 Riwayat Unduh.....	59

	iii
4.3.7 Ganti Password.....	60
4.3.8 Data Diri Petugas.....	61
4.4 Implementasi Antarmuka User/Warga	62
4.4.1 Implementasi Antarmuka Menu Login User/warga.....	63
4.4.2 Dashboard User/Warga	63
4.4.3 Layanan Administrasi.....	65
4.4.4 Ganti Password.....	66
4.4.5 Data diri User/Warga.....	67
4.5 Database.....	68
4.5.1 Tabel Admin.....	68
4.5.2 Tabel User/Warga.....	68
4.5.3 Tabel Petugas	70
4.5.4 Tabel Arsip.....	70
4.4.5 Tabel Kategori	70
4.5.3 Tabel Layanan Administrasi	71
4.5.4 Tabel Tabel Riwayat.....	71
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan system informasi di era globalisasi saat ini membuat penggunaan perangkat computer tidak dapat dihindari di hampir setiap bidang kehidupan. Salah satu tuntutan TI terbesar saat ini adalah kebutuhan akan system informasi, misalnya dalam pengelolaan arsip (Nurkholis et al, 2022).

Arsip memegang peranan penting dalam suatu instansi atau Perusahaan, arsip digunakan untuk menunjang proses administrasi atau surat menyurat Perusahaan (suryadi & zulaikhah, 2019)

Banyak cara atau metode yang dapat digunakan untuk mengelola arsip dokumen, salah satunya adalah pemanfaatan teknologi berbasis web dengan membuat system berbasis web yang memudahkan penyimpanan arsip pos (Rahadi & Retnosari, n.d.). Permasalahan yang terdapat di Desa Kubu Perahu adalah masih menggunakan system pengarsipan manual yaitu mencari berkas satu persatu sehingga memerlukan waktu yang sangat lama dan panjang. Sering kali terdapat dokumen yang tidak ditemukan karena banyaknya arsip yang ada dan disimpan dalam rentang waktu yang lama, maka dari itu penulis akan membuat pengarsipan dokumen secara digital untuk memudahkan pengguna dan penulis juga mengusulkan untuk melayani administrasi secara digital.

1.2 Ruang Lingkup

Penelitian ini dilakukan dengan studi kasus, pengambilan data dilakukan di Kantor Desa Kubu Perahu, Liwa, Lampung Barat. Data ini diambil sebelum dan sesudah pihak balai desa menggunakan website yang sudah dibuat. Faktor eksternal diluar lingkup penelitian tidak kami masukkan untuk menghindari hal-hal yang dapat mengganggu proses penelitian.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menganalisa kebutuhan system untuk mendukung pengelolaan arsip digital, seperti surat masuk, serta surat layanan administrasi dll.
2. Bagaimana pengembangan arsip digital berbasis website dapat membantu kinerja pegawai dalam mengelola dokumen-dokumen dengan baik.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah:

- Membuat system pengarsipan secara komputerisasi untuk memudahkan pengarsipan, pencarian dan pengelolaan data.
- Meminimalisir kehilangan berkas atau data yang sering terjadi saat melakukan pengarsipan dalam bentuk kertas.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, manfaat dalam penelitian ini adalah:

- Adanya hasil analisa pada penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk terus mengembangkan proses digitalisasi pada desa dan kawasan agar dapat memberikan manfaat untuk mempermudah pekerjaan pegawai, khususnya pada pengelolaan berkas.
- Adanya arsip digital dokumen dapat membantu pegawai dalam mengelola berkas-berkas yang awalnya manual menjadi digital, sehingga memudahkan dalam proses pencarian serta pengelolaan data.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain. Maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini Penulis membahas tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini penulis membahas tentang System Informasi, Arsip Digital, Pemrograman, Database, Tools Perancangan Sistem, Metode Penelitian, Literatur Review

Bab 3 Metodologi Penelitian

Dalam bab ini penulis membahas tentang Metode Pengumpulan Data,
Interview, Observasi, Dokumentasi

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

.Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Daftar Pustaka

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, mengolah, menyimpan data serta untuk mengendalikan serta melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Fadlullah et al., 2022).

Sistem informasi merupakan suatu asosiasi terdiri dari beberapa modul yang saling terintegrasi dimana menyajikan informasi dan pengelolaan data untuk disajikan sesuai dengan kebutuhan user, database, source code dan model design mewakili dari untaian suatu rancangan system informasi berguna untuk mempermudah dalam pengembangan dan maintenance (Maciej Serda et al., 2015)

2.2 Arsip Digital

Arsip digital adalah arsip yang diciptakan, digunakan, dan dipelihara sebagai bukti transaksi, aktivitas, dan fungsi Lembaga atau individu yang ditransfer dan diolah dengan system computer (Simangunsong & Informatika, 2018), penyimpanan arsip dalam bentuk digital merupakan salah satu alternative solusi dalam praktik pengelolaan arsip manual. Sistem penyimpanan arsip adalah rangkaian prosedur yang digunakan untuk menyimpan seluruh rekaman sebuah lembaga, perorangan, dan organisasi. Setiap pelaksanaan kegiatan sebuah lembaga ditulis secara lengkap dan detail. Sehingga, arsip ini bisa dijadikan sebagai sumber informasi akurat dan terpercaya. Tujuan penyimpanan arsip secara umum adalah agar mempercepat dan

- Arsip Dinamis adalah arsip yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pencipta arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu. Arsip dinamis dibagi menjadi 3 jenis yaitu arsip aktif, arsip inaktif, dan arsip vital.
- Arsip Statis adalah arsip yang tidak dipergunakan secara langsung untuk perencanaan penyelenggaraan kehidupan berbangsa pada umumnya, maupun untuk penyelenggaraan administrasi negara.

Didalam pengorganisasian arsip, hal yang harus diperhatikan adalah siapa yang menjalankan arsip dalam suatu organisasi agar dapat diketahui dengan jelas siapa penganggung jawabnya. Dengan demikian pembagian tugas dan wewenang

pengelolaan arsip dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, adanya kejelasan siapa yang mengelola dan yang bertanggung jawab dapat dipastikan

Sistem pengarsipan adalah cara pengaturan penyimpanan arsip secara logis dan sistematis dengan memakai abjad, numerik, huruf atau kombinasi huruf dan nomor sebagai identitas arsip yang terkait.

Adapun macam-macam pengarsipan sebagai berikut:

- a. Sistem abjad, system abjad adalah system penyimpanan arsip dengan menggunakan metode penyusunan menurut abjad. Umumnya dipakai untuk penyusunan terhadap nama orang, nama Perusahaan, nama tempat, nama benda dan subjek.
- b. sistem perihal (subjek), system perihal adalah system penyimpanan dan penemuan Kembali surat berpedoman pada perihal surat atau pokok isi surat, isi dokumen sering disebut perihal, pokok masalah, permasalahan, masalah surat dan subjek.
- c. Sistem nomor, system nomor adalah system penyimpanan dokumen berdasarkan kode nomor sebagai pengganti dari nama orang atau nama badan. Hampir sama dengan system abjad yang penyimpanan dokumen berdasarkan kepada nama, system nomor pun penyimpanan dokumen berdasarkan nama, hanya saja disini diganti dengan kode nomor.

- d. Sistem geografis, system geografis adalah suatu penyimpanan arsip berdasarkan pembagian wilayah atau daerah yang menjadi Alamat suatu surat. Surat disimpan dan dikemukakan kembali menurut kelompok atau tempat penyimpanan berdasarkan geografi, wilayah atau kota dari surat berasal dan tujuan surat dikirim.

Dalam pengelolaan arsip dikenal tiga azas sentralisasi, azas desentralisasi, dan azas kombinasi antara sentral dan disentral. Sentralisasi berarti penyimpanan arsip yang dipusatkan disatu unit kerja khusus yang lazim disebut sentral arsip atau pusat arsip. Dengan sentralisasi arsip maka semua surat-surat kantor yang selesai diproses akan disimpan di sentral arsip. Desentralisasi dalam pengelolaan arsip berarti semua unit kerja mengelola arsipnya masing-masing. Azas kombinasi berarti menggabungkan kedua azas sebelumnya. Azas ini diterapkan dalam rangka mengatasi kelemahan yang ada pada azas sentra dan desentra yang sering dijumpai dalam pengelolaan arsip diperkantoran. Dalam penerapan azas kombinasi, pengelolaan arsip aktif dilakukan secara sentralisasi sedangkan inaktif dilakukan secara desentralisasi.

2.3 Pemrograman

Pemrograman komputer adalah proses pembuatan program atau aplikasi yang digunakan oleh komputer atau perangkat lunak lainnya untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Dalam penelitian ini pemrograman yang digunakan adalah XAMPP dan PHP. (Santori:2007)

2.4 Database

1. MYSQL

MySQL merupakan program database yang dapat mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan dalam multi-pengguna. MySQL memiliki dua lisensi, perangkat lunak *free* dan *shareware*. MySQL adalah sistem manajemen *server* database yang dapat mengelola banyak pengguna dan dapat memproses beberapa pernyataan dari beberapa pengguna secara bersamaan (Talango, 2020).

2. Framework Codeigniter

Codeigniter adalah sebuah framework untuk web yang dibuat dalam format PHP. Format yang dibuat ini selanjutnya dapat digunakan untuk membuat sistem aplikasi web yang kompleks. Codeigniter dapat mempercepat proses pembuatan web yang kompleks, karena semua class dan modul yang dibutuhkan sudah ada dan programmer hanya tinggal menggunakannya kembali pada aplikasi web yang akan dibuat (Nilawati et al., 2019).

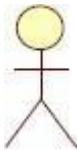
2.5 Tools Perancangan Sistem

1. Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Hendini, 2016), Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang digunakan untuk dokumentasi, spesifikasi, dan pengembangan perangkat lunak. Selain sebagai alat untuk memfasilitasi pengembangan sistem, UML menyediakan teknik untuk membuat sistem berbasis objek. Dalam UML terdapat tipe-tipe diagram UML yaitu :

- *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan yang digunakan untuk membuat perilaku sistem informasi dalam menentukan fungsionalitas mana yang tersedia dalam sistem informasi dan siapa yang berwenang untuk menggunakannya. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1 di bawah ini.

Gambar	Keterangan
<p>Use Case</p> 	<p><i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.</p>
<p>Actor</p> 	<p><i>Actor</i> atau Aktor adalah <i>Abstraction</i> dari orang atau sistem lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi actor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem.</p>
<p>Asosiasi/association</p> 	<p>Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.</p>
<p>Generalization</p>	<p>Asosiasi antara actor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan tanda panah terbuka</p>
<p>Ekstensi (extend)</p> <p>←-----</p> <p><<Extend>></p>	<p><i>Extend</i>, merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi</p>

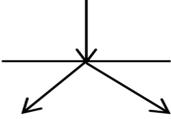
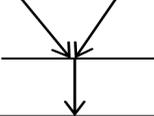
<p><i>Include</i></p> <p>-----></p> <p><<Include>></p>	<p><i>Include</i>, merupakan di dalam <i>use case</i> lain atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program</p>
---	---

Tabel 2.1 Simbol *Use Case* Diagram

- *Activity Diagram* (Diagram Aktivitas)

Activity Diagram menggambarkan *workflow* atau aktivitas dari sebuah proses, Simbol-simbol yang digunakan yaitu:

Gambar	Keterangan
<p>Status Awal</p> <p><i>Start Point</i></p> 	<p>Status awal atau <i>start point</i>, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.</p>
<p>Status Akhir End</p> <p><i>Point</i></p> 	<p>Status akhir atau <i>End Point</i>, merupakan akhir aktivitas.</p>
	<p><i>Activities</i>, menggambar kan suatu proses atau kegiatan bisnis.</p>

	<p><i>Fork</i>/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.</p>
<p>Percabangan Join</p> 	<p><i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i>, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.</p>
<p>Decision Points</p> 	<p><i>Decision points</i>, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>.</p>
<p>Swimlane</p> 	<p><i>Swimlane</i>, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.</p>

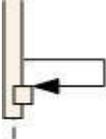
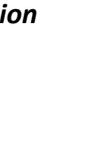
Sumber: (Setiawan & Pasha, 2020)

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

- Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Sequence Diagram* yaitu:

Gambar	Keterangan
<p>Entity Class</p> 	<p><i>Entity Class</i>, merupakan bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas berupa entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi landasan untuk menyusun basis data.</p>

<p>Boundary Class</p> 	<p><i>Boundary Class</i>, berisi kumpulan kelas yang menjadi interfaces atau interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti tampilan form <i>entry</i> dan form cetak.</p>
<p>Control class</p> 	<p><i>Control class</i>, suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas, contohnya adalah kalkulasi dan aturan bisnis yang melibatkan berbagai objek.</p>
<p>Message</p> 	<p><i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar class.</p>
<p>Recursive</p> 	<p><i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
<p>Activation</p> 	<p><i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>
<p>Lifeline</p> 	<p><i>Lifeline</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i></p>

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

- Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Diagram kelas merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class diagram* juga menunjukkan atribut- atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan *constraint* yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.

Class diagram secara khas meliputi : Kelas (*Class*), Relasi *Assosiations*, *Generalitation* dan *Aggregation*, atribut (*Attributes*), operasi (*operation/method*) dan *visibility*, tingkat akses objek eksternal kepada suatu operasi atau attribute.

SIMBOL CLASS DIAGRAM

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	<u>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor</u>
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	<u>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri</u>
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

2.6 Metode Penelitian

Metodologi yang dikembangkan untuk penelitian ini adalah metode Extreme Programming, metode ini merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang menggunakan pendekatan berorientasi objek dan memiliki beberapa tahapan yang terdiri dari perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Berikut tahapan-tahapan XP:

- Planning (Perencanaan)

Planning dibagi menjadi 2:

1. Release planning yaitu tim mengidentifikasi dan merencanakan serangkaian rilis produk.

2. Iteration Planning yaitu menentukan apa yang akan diimplementasikan dalam iterasi berikutnya

- Design (Perancangan)

Desain sederhana dan fleksibel, sering kali dengan focus pada pengujian unit.

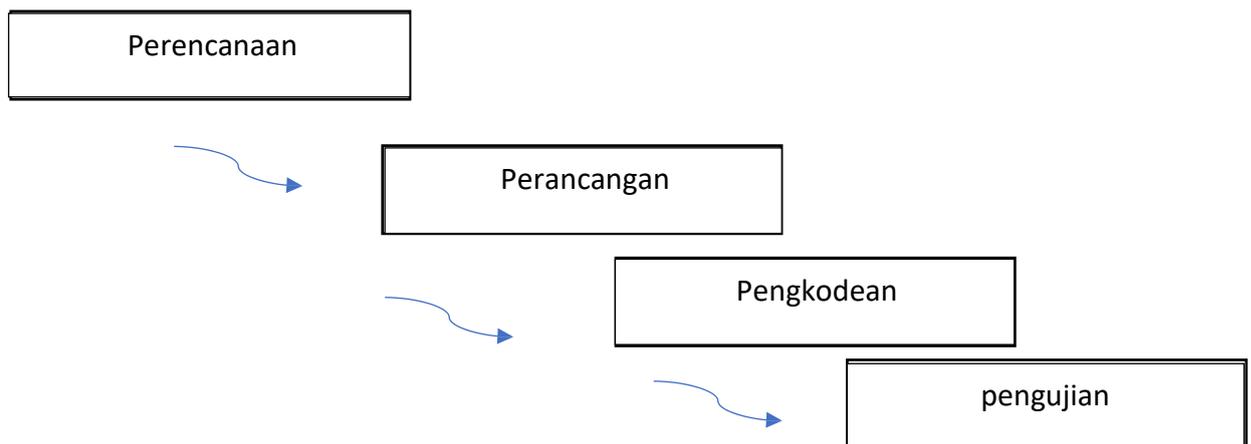
- Coding (Pengkodean)

Pengembang menulis kode dengan standar kualitas tinggi, dengan berfokus pada tes otomatis.

- Testing (pengujian)

Testing dibagi menjadi 2 tahapan:

1. Penguji integrasi yaitu memastikan berbagai bagian system bekerja bersama.
2. Pengujian penerimaan yaitu melibatkan pelanggan atau pemangku kepentingan untuk menguji kesesuaian produk.



Gambar 2.6 Tahapan Extreme Programming

2.7 Literatur Review

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa penelitian sebelumnya untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Berikut merupakan penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan tinjauan Pustaka pada penelitian ini dapat dilihat pada table 2.7.

Tabel 2.7 Literature review

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Ahmad Bahrudin, Jupriyadi, Permata, 2020	Optimasi Arsip Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate (Studi Kasus : Studio Muezzart)	Metode <i>Deflate Prototyp e</i>	Sisttm yang dibangun dapat menjadikan aplikasi penyimpanan foto yang mudah digunakan dan dalam proses pencarian data siaran bisa lebih cepat tanpa membuka satu persatu
2	Seputra et al., 2022	Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web	Metode <i>Mixture modelling</i>	Sistem informasi repository dokumen Al-daring dikembangkan dengan memanfaatkan google drive sebagai media penyimpanan dokumen
3	Andi Nurkholis,	Digitalisasi	Metode	Untuk

	Jupriyadi, Arief Budiman, Donaya Pasha, Syaiful Ahdan, Rio Andika, Zahrina Amalia, 2022	Pelayanan Administrasi Surat Pada Desa Bandarsari	<i>Prototype</i>	mempermudah pelayanan administrasi masyarakat secara digital.
4	Puja Irawan, Dimas Aulia Pudjie Prasetya dan Petrus Sokibi, 2020	Rancang Bangun Sistem Pengarsipan Surat Kedinasan berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter	Metode <i>Waterfall</i>	Pemanfaatan teknologi yang dapat memudahkan bagian Tata Usaha untuk melakukan pengolahan dan penyebaran arsip
5	Ajai Rahadi, Ahmadi, Dwi Retnosari, 2022	Sistem Informasi Digitalisasi Dokumen Berbasis Multiuser Di Kecamatan Kelompok Hulu Kabupaten Kotabaru	Metode <i>Waterfall</i>	Fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan dan rancangan
6	Dimas Rifqi Ekaryanto, Siti Ramadhani, 2021	Rancang Bangun Sistem Informasi Digitalisasi Manajemen Dokumen Pada Rumah	Metode <i>Prototype</i>	Membantu mencegah proses penyimpanan dan pengambilan dokumen yang diperlukan yang sangat lama

		Sakit Awal Bros Pekanbaru		dalam waktu yang cepat, akurat, dan detail
7	Kodrat Imam Satoso, Adian Fatctur Rochim, Yuli Christyono, Tri Handayani,Ami n Taufiq, Putut 2020	Studi Perbaikan Pengelolaan Perpustakaan Dan Sistim Pengelolaan Arsip & Dokumen Di PT Badak Ngl	Metode <i>Waterfall</i>	Untuk mempermudah pengaksesan informasi berbasis arsip dimanapun kita berada bias mengakses
8	Yudin Wahyudin, Dhian Nur Rahayu, 2020	Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review	Metode <i>System Literature Review</i> (SLR)	Semua metode yang digunakan menghasilkan hasil yang berbeda sesuai metode pengembangan system yang digunakan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data interview (wawancara), dokumentasi, tinjauan pustaka dan observasi.

3.1.1 Interview (wawancara)

Wawancara digunakan sebagai strategi atau teknik pengumpulan data ketika melakukan analisis pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang membutuhkan penyelidikan lebih lanjut atau ketika jumlah responden minimal tetapi informasi yang lebih mendalam diinginkan (Suryadi & Zulaikhah, 2019).

3.1.2 Observasi

Observasi ini dilakukan dengan melakukan pengecekan langsung ke Desa Kubu Perahu, beberapa hal yang diobservasi adalah lokasi Desa Kubu Perahu, lokasi penyimpanan arsip, sistem pembagian tahun dan pembagian bidang arsip seperti surat masuk, dan arsip data penduduk.

3.1.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dapat digunakan apabila diperlukan yaitu berupa rekaman, video dan gambar atau foto. Dokumen berupa surat-surat yang diperoleh dengan membaca kumpulan arsip yang berisi dokumen surat masuk, dan surat-surat lainnya yang berkaitan dengan Desa.

3.1.4 Literatur

Berdasarkan Study Kasus yang ada dilapangan, peneliti menemukan permasalahan yang ada di Desa Kubu Perahu yaitu tentang pengarsipan dokumen yang masih manual maka peneliti menggunakan acuan literatur yang berjudul studi. perbaikan pengelolaan perpustakaan dan sistem pengelolaan arsip & dokumen di PT Badak Ngl oleh Satoto & Rochim,(2020) dan Sistem Informasi Digitalisasi Dokumen Berbasis Multiuser Di Kecamatan Kelumpang Hulu Kabupaten Kotabaru oleh Rahadi & Retnosari, n.d.(2022).

3.2 Metode Pengembangan sistem

Pada penelitian ini tahapan metode yang digunakan adalah metode Extreme Programming atau yang dikenal dengan metode XP yaitu bentuk model pengembangan perangkat lunak yang memiliki tahapan pengembangan system menjadi lebih efisien, adaptif, dan fleksibel. Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti di Balai Desa Kubu Perahu memiliki identifikasi masalah yaitu pada proses pengarsipan arsip surat, dokumen, administrasi, serta berkas-berkas yang tidak terorganisir dengan baik. Pengelolaan Pengarsipan pada balai desa ini masih dilakukan secara manual dengan cara tulis tangan, penyimpanan berkas-berkas pun masih disimpan di dalam map, sehingga membuat berkas menjadi menumpuk, tidak teratur dan sulit ditemukan jika diperlukan. Maka untuk memecahkan masalah tersebut peneliti akan membuat system menggunakan metode Extreme Programming (XP) untuk membuat pengarsipan dokumen berbasis Web guna membantu mencegah proses penyimpanan dan pengambilan dokumen yang diperlukan yang sangat lama dan tidak terorganisir menjadi lebih cepat, mudah, dan efisien. Dari hasil penelitian, aplikasi berbasis Web ini juga dapat membantu penyebaran informasi penting yang dikeluarkan/dihimbau oleh pihak balai desa yang akan membantu serta mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait Balai Desa Kubu Perahu. Extreme Programming sendiri merupakan salah satu metodologi pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada meningkatkan kualitas, responsivitas, dan fleksibilitas pengembangan perangkat lunak. Ada beberapa tahapan dalam XP:

Adapun aktivitas pada tahapan metode XP yang dilakukan peneliti:

- **Perencanaan**

Planning pada tahapan ini peneliti melakukan langkah awal dengan melakukan beberapa kegiatan perencanaan dengan mengidentifikasi permasalahan & menganalisis kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

- **Perancangan**

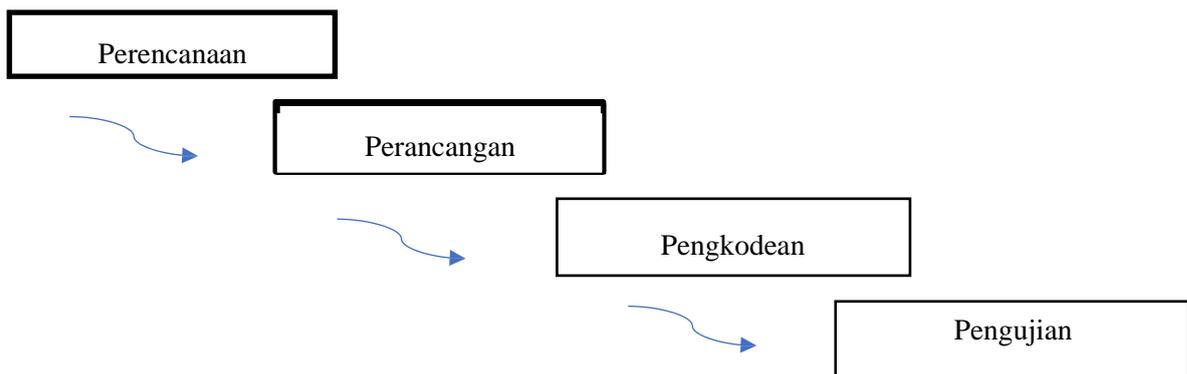
Pada tahapan ini peneliti melakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, dan peneliti juga langsung melakukan pemodelan aritektur sampai dengan pemodelan basis data, peneliti menggunakan Unified Modelling Language (UML) sedangkan pemodelan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) dan desain input-output.

- Coding

Tahapan ini merupakan kegiatan peneliti untuk melakukan langsung penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur, untuk sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak MySql.

- Pengujian

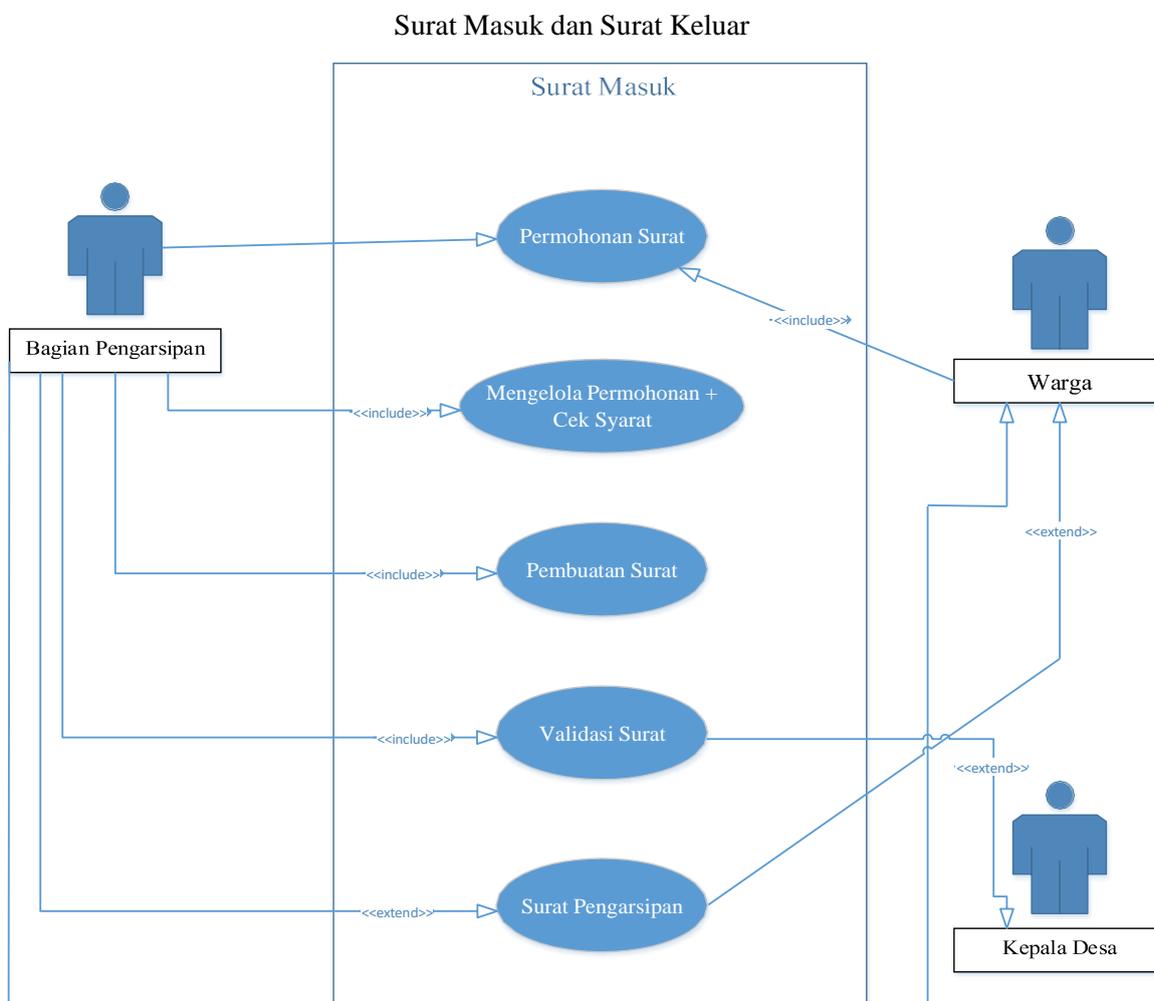
Setelah tahapan pengkodean selesai, peneliti melakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan dan mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode yang digunakan adalah Blackbox testing, dimana pengujian yang dilakukan terhadap from beberapa masukan apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsi masing-masing.



Gambar 3.1 Tahapan Perancangan XP

3.3 Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan penelitian pada desa Kubu Perahu memiliki identifikasi masalah yaitu pada alur proses pengarsipan arsip surat, dokumen, administrasi, serta berkas-berkas yang tidak terorganisir dengan baik. Pengelolaan Pengarsipan pada balai desa ini masih dilakukan secara manual dengan cara tulis tangan, dapat dilihat pada gambar 3.2:



Gambar 3.2 Use Case Diagram surat masuk

Berdasarkan gambar 3.2 use case diagram surat masuk terdapat:

- a. 1 sistem use case diagram yang mencakup seluruh kegiatan pendataan surat masuk.
- b. 3 aktor yang melakukan kegiatan, diantaranya bagian pengarsipan, warga dan kepala desa.
- c. 5 use case yang biasa dilakukan oleh bagian pengarsipan tersebut diantaranya,

permohonan surat, mengelola permohonan + cek surat, pembuatan surat validasi surat, surat pengarsipan.

3.4 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

Urutan prosedur ini berisikan urutan proses surat masuk serta pembuatan laporan.

1. Prosedur Surat Masuk

Surat masuk datang langsung dimasukkan kedalam system pendataan surat masuk lalu admin menginput data surat masuk tersebut.

2. Prosedur Pembuatan Laporan

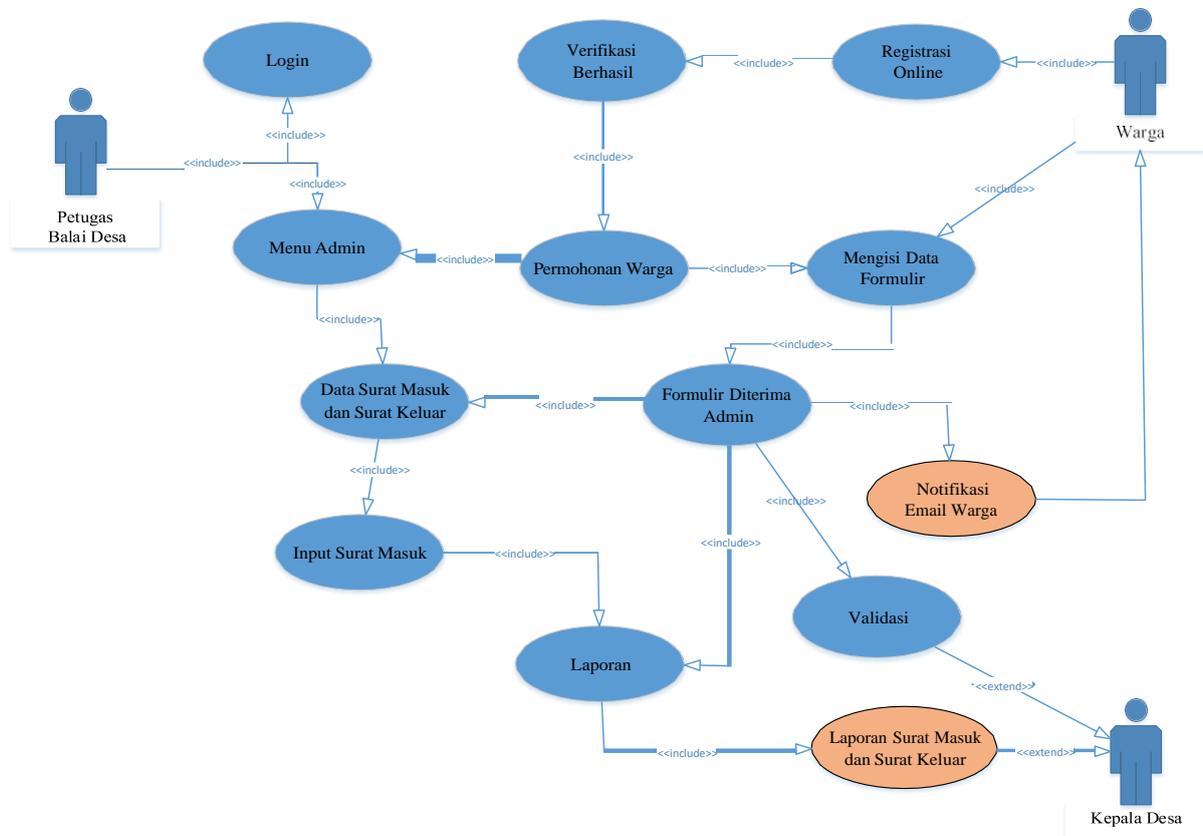
Admin cukup membuka system pendataan surat masuk dan memilih menu laporan data surat untuk melihat laporan surat masuk. Apabila admin ingin mencetak laporan surat masuk, admin cukup menekantimbol print.

3. Prosedur Layanan Administrasi

Warga cukup membuka halaman website yang sudah tersedia lalu melakukan registrasi online, setelah itu mengikuti langkah-langkah yang sudah ada dilaman website tersebut sampai selesai.

Warga hanya tinggal menunggu notifikasi dari admin untuk pemberitahuan bahwa surat telah selesai dibuat, dan warga tinggal mendownload surat tersebut dihalaman website tersebut.

a. Use Case Diagram Yang diusulkan



Gambar 3.3 Use Case yang diusulkan

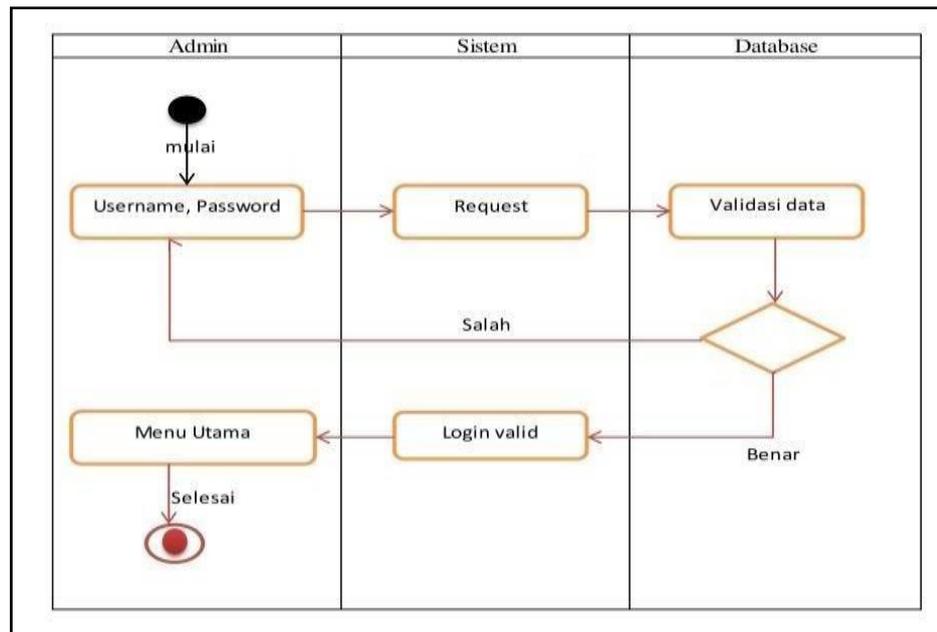
Berdasarkan gambar 3.3 Use case yang diusulkan terdapat:

- 1 sistem use case diagram yang mencakup seluruh kegiatan pendataan surat masuk dan surat keluar.
- 3 aktor yang melakukan kegiatan, diantaranya bagian petugas balai, warga dan kepala desa.
- 8 use case yang dilakukan oleh warga tersebut diantaranya, registrasi online, verifikasi berhasil, permohonan warga, mengisi data formulir, formulir diterima admin, notifikasi email warga, validasi, laporan,
- 5 use case yang dilakukan oleh petugas balai tersebut diantaranya, login, menu admin, data surat masuk dan surat keluar, input surat masuk, laporan.

3.5 Activity diagram

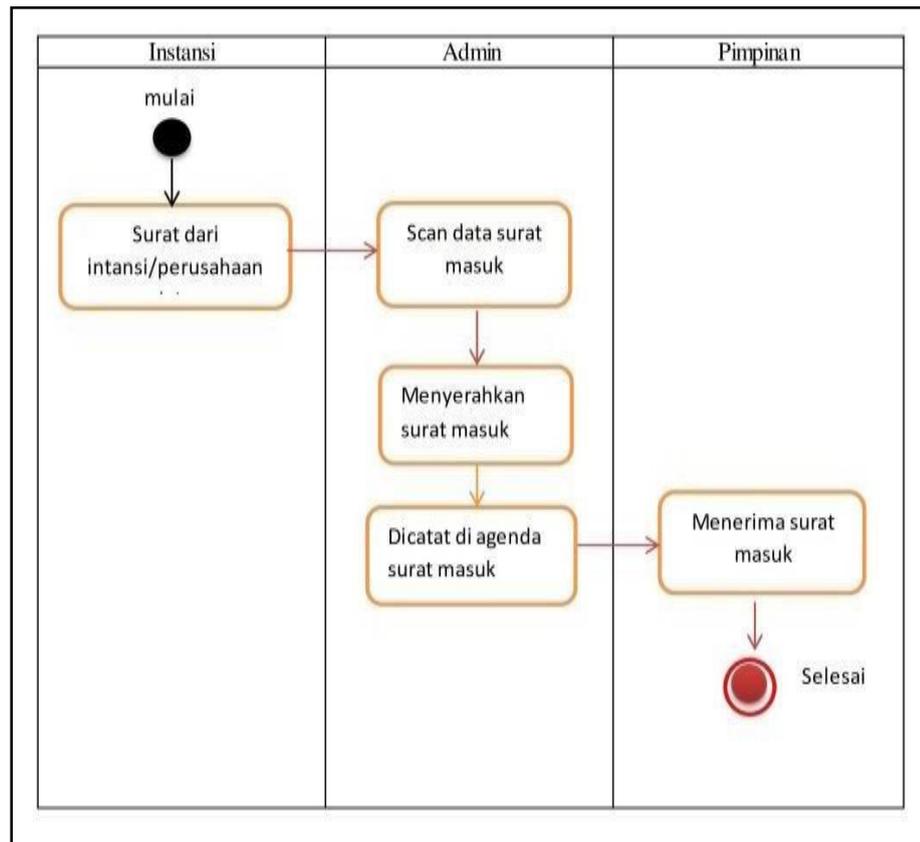
Diagram ini menjelaskan bagaimana aktifitas yang dilakukan dari para aktor yang

terlibat dalam sistem yang berjalan. Berikut activity diagramnya:



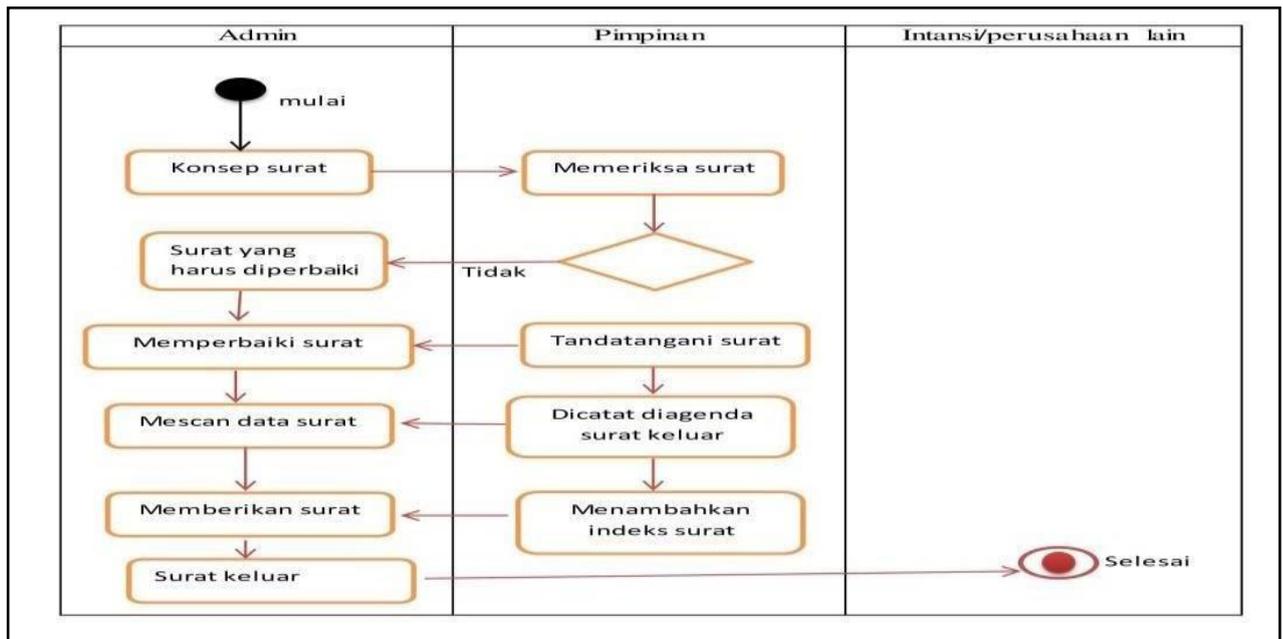
Gambar 3.4 Activity login admin

Admin melakukan *login* kemudian memasukkan *username* dan *password*. Kemudian sistem melakukan *request*, apabila *username* dan *password* yang kita masukkan salah maka akan muncul pesan konfirmasi bahwa *username* dan *password* salah. Dan apabila *username* dan *password* benar maka akan muncul form selanjutnya yaitu form menu utama.



Gambar 3.5 Activity surat masuk

Pertama surat dari instansi/perusahaan lain diterima oleh petugas arsip, kemudian oleh petugas arsip surat masuk tersebut di scan lalu diserahkan kepada Kepala Desa dan dicatat di buku agenda surat masuk dan selanjutnya diterima oleh Kepala Desa.

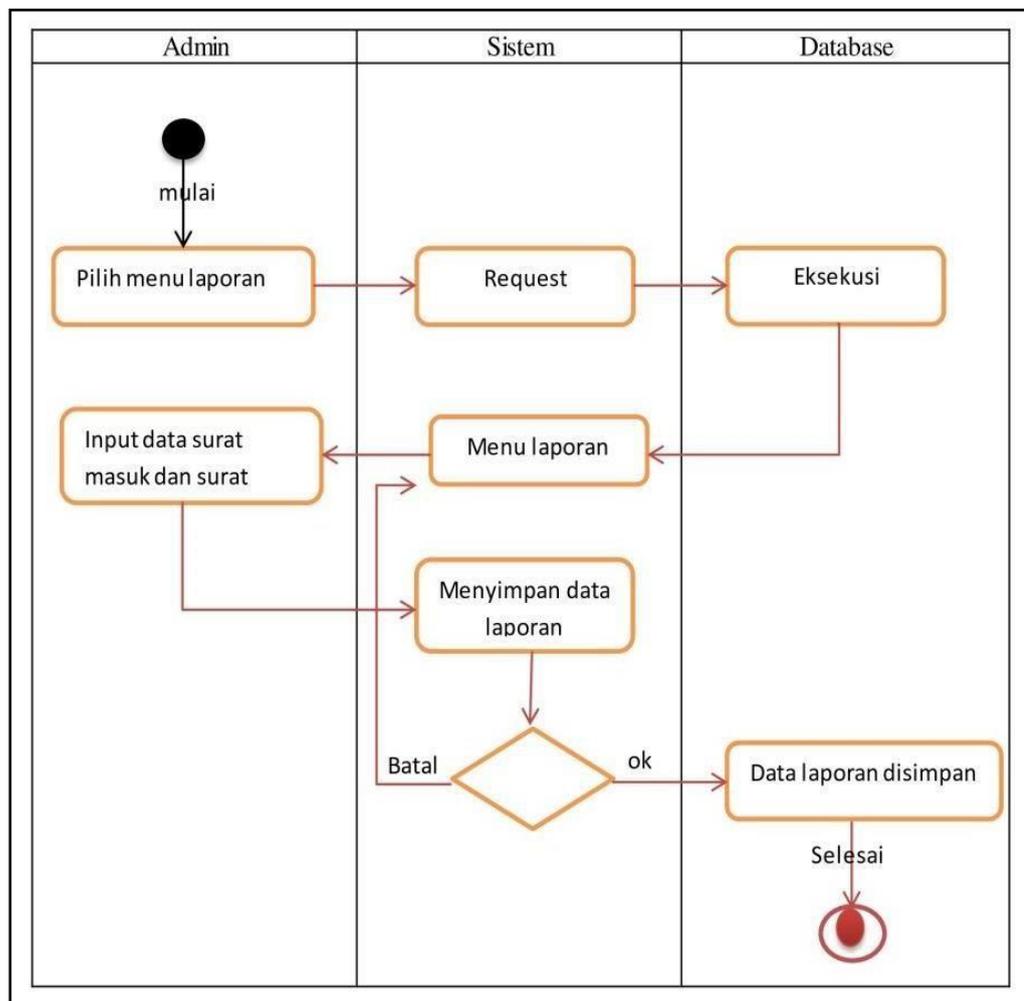


Gambar 3.6 Activity surat keluar

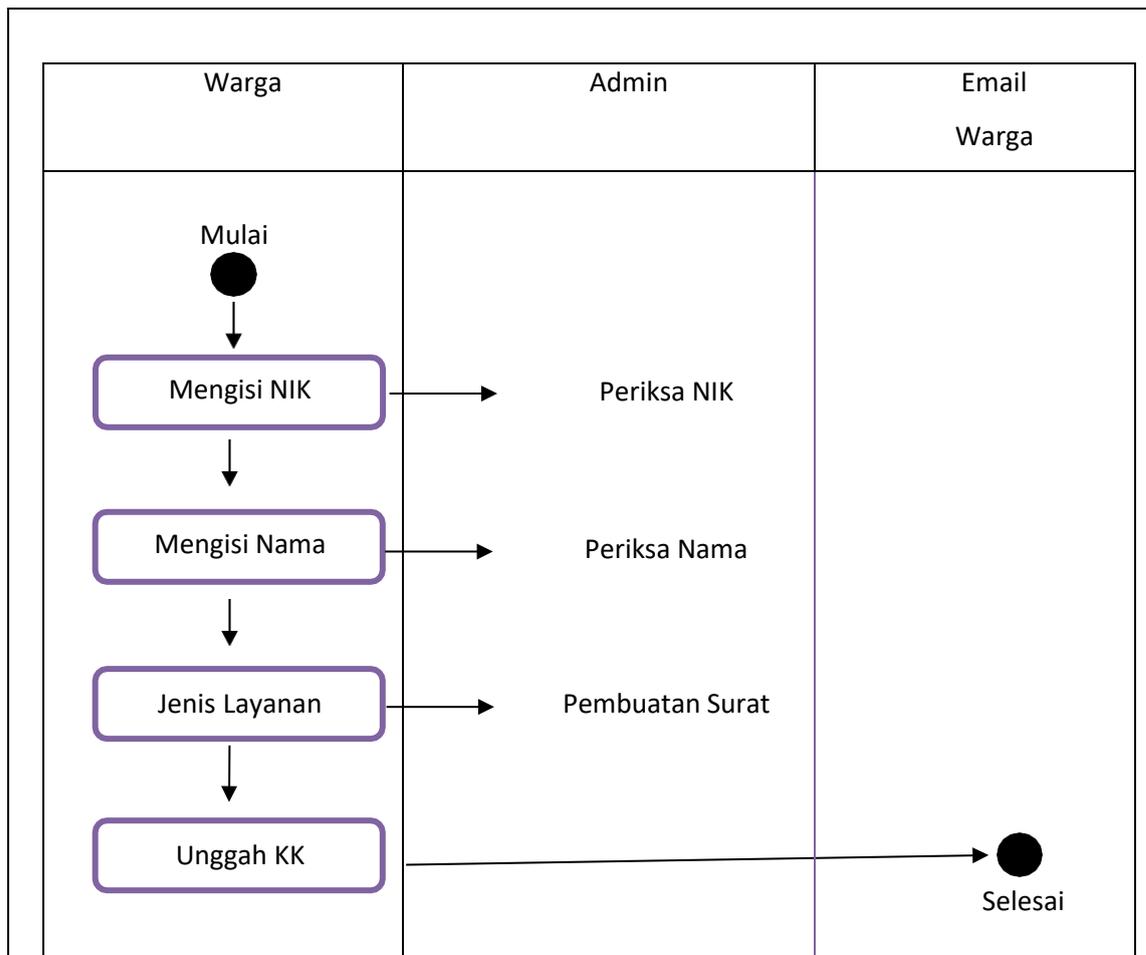
Admin membuat konsep surat kemudian diserahkan kepada Kepala Desa untuk di periksa, kemudian di cek apabila terdapat kesalahan maka konsep surat tersebut harus di perbaiki kembali, kalau benar surat tersebut akan ditandatangani oleh Kepala Desa kemudian dicatat diagenda surat keluar dan diserahkan lagi kepada petugas arsip, lalu surat tersebut di scan ditambahkan indeks surat setelah itu akan menghasilkan surat keluar.

3.6 Activity Laporan (Surat Masuk & Surat Keluar)

Admin memilih menu laporan, kemudian sistem *me-request*, setelah itu melakukan eksekusi lalu muncul menu laporan. Kemudian petugas arsip menginput data surat masuk dan data surat keluar. Setelah itu data laporan disimpan di dalam database.



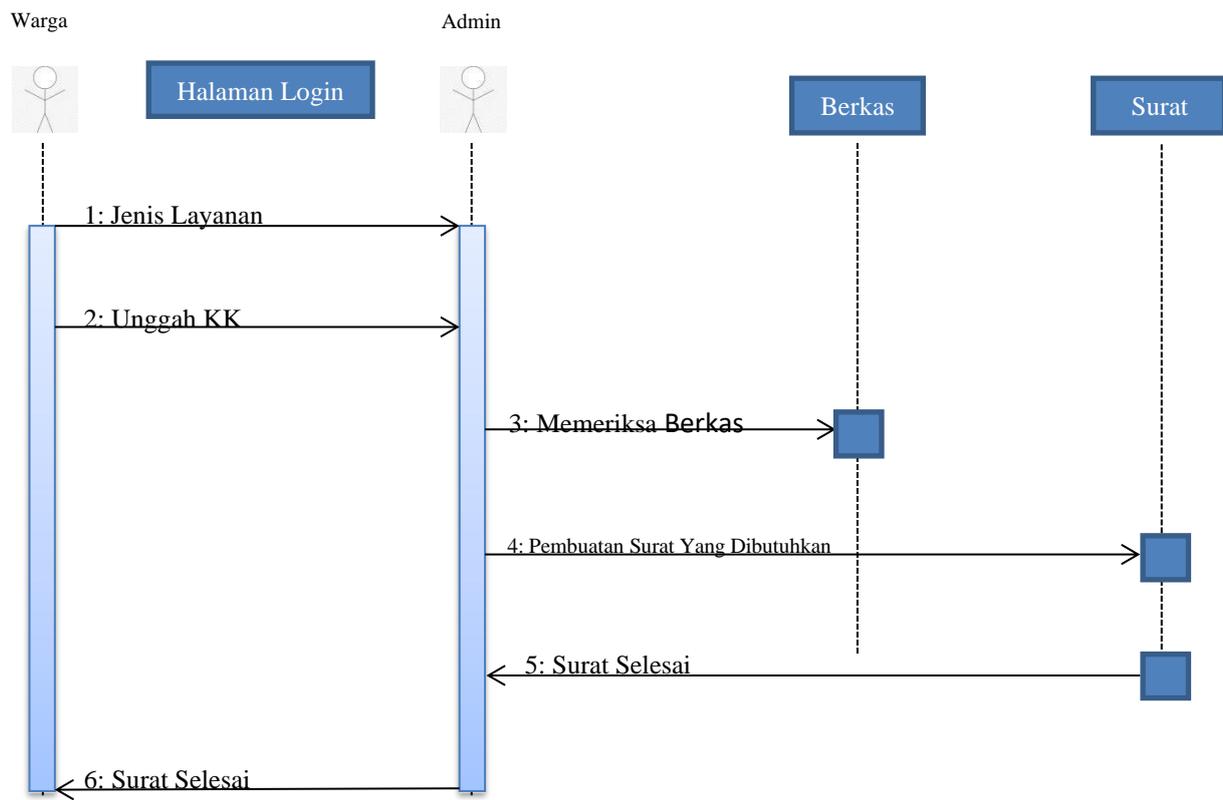
Gambar 3.7 Activity laporan



Gambar 3.8 Activity layanan administrasi

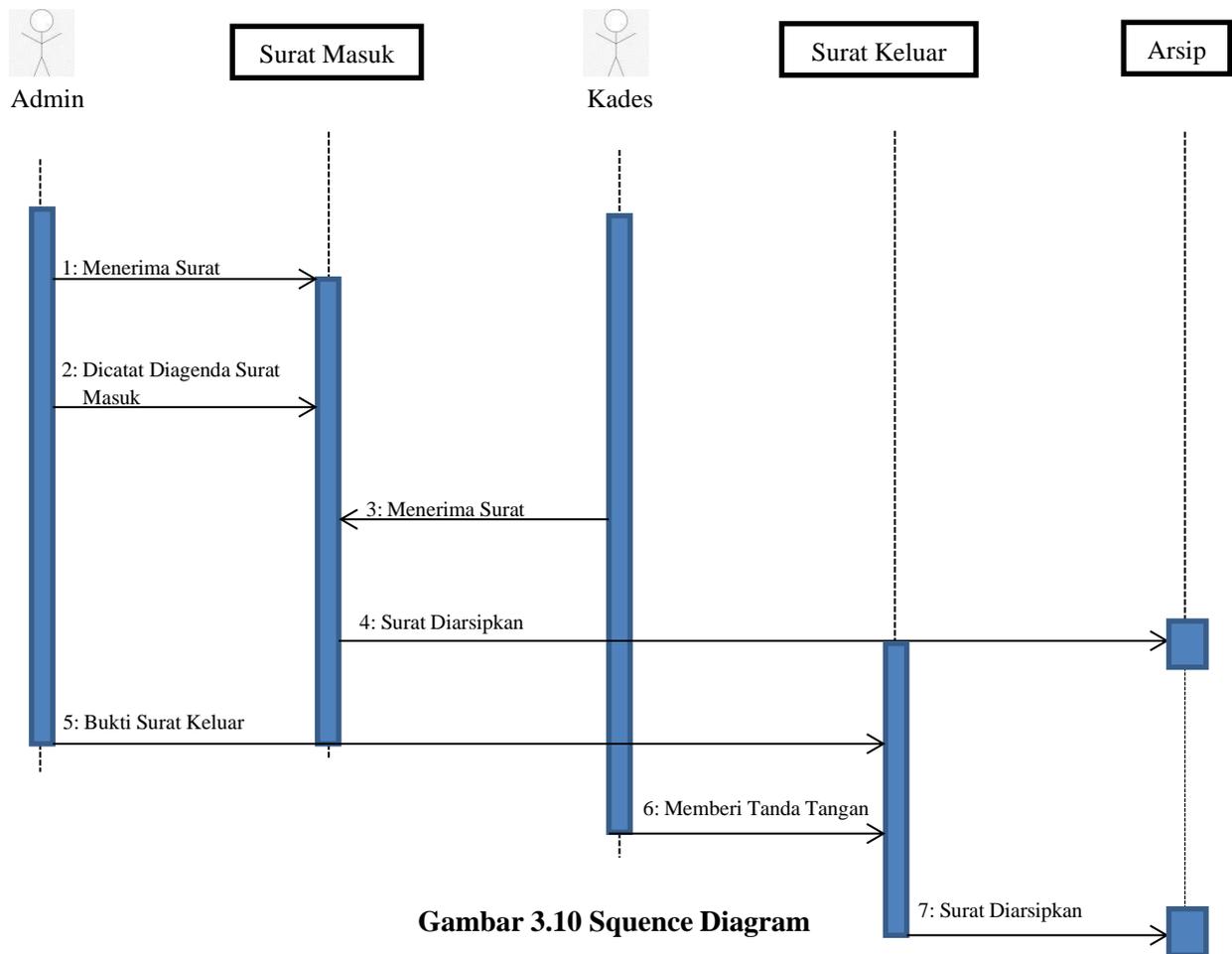
Warga ditujukan untuk mengisi NIK, kemudian Admin memeriksa/memverifikasi NIK, setelah itu warga mengisi nama, kemudian admin akan memeriksa/memverifikasi nama, kemudian warga ditujukan untuk memilih jenis layanan, setelah terkirim seluruh data yang dibutuhkan, maka admin akan memproses pembuatan surat, setelah itu warga ditujukan untuk mengunggah KK, tunggu notifikasi pemberitahuan dari admin.

3.6.1 Sequence Diagram Layanan Administrasi



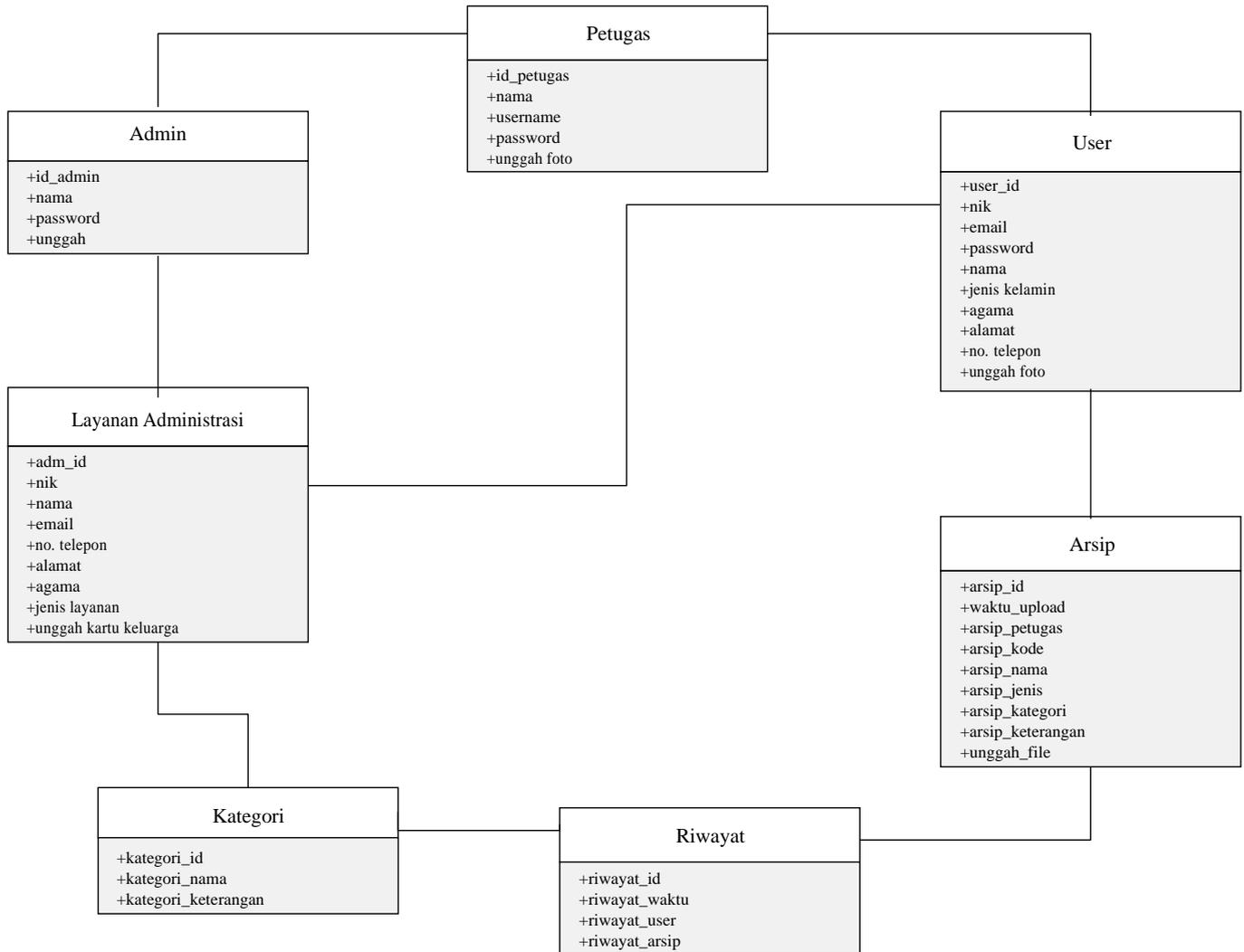
Gambar 3.9 Sequence Diagram

3.6.2 Sequence Diagram Surat Masuk dan Keluar



Gambar 3.10 Squence Diagram

3.6.3 Class Diagram



Gambar 3.11 Class Diagram

3.7 Kamus Data

Database : Project_Arsip_Digital

1. Tabel : User

Primary Key : User.ID

Field	Type	Size	Keterangan
User id	Int	-	Primary Key
Nik	Int	-	Nik Pengguna
Email	Varchar	40	Pengguna
Password	Varchar	-	Kata Sandi Pengguna
Nama	Varchar	20	Nama Panggung
Jenis Kelamin	Varchar	10	Jenis Kelamin Pengguna
Agama	Varchar	10	Agama Pengguna
Alamat	Varchar	20	Alamat Pengguna
No. Telepon	Int	-	No. Telepon Pengguna
Unggah Foto	Varchar	255	Foto Profil Pengguna

2. Tabel : Admin

Primary Key : ID.Admin

Field	Type	Size	Keterangan
Id Admin	Int	-	Primary Key
Nama	Int	20	Nama Admin
Username	Varchar	20	Admin
Password	Varchar	10	Kata Sandi Admin
Unggah Foto	Blob	255	Foto Profil Admin

3. Tabel : Petugas
Primary Key : ID.Petugas

Field	Type	Size	Keterangan
Id Petugas	Int	-	Primary Key
Nama	Int	20	Nama Petugas
Username	Varchar	20	Petugas
Password	Varchar	10	Kata Sandi Petugas
Unggah Foto	Blob	255	Foto Profil Petugas

4. Tabel : Kategori
Primary Key : Kategori.ID

Field	Type	Size	Keterangan
Kategori ID	Int	-	Primary key
Kategori Nama	Varchar	30	Kategori Surat
Kategori Keterangan	Varchar	30	Keterangan Surat

5. Tabel : Arsip
Primary Key : Arsip.ID

Field	Type	Size	Keterangan
Arsip Id	Int	-	Primary key
Waktu Upload	Date	-	Waktu Upload
Arsip Petugas	Int	-	Nama Arsip Petugas
Arsip Kode	Int	-	Kode Arsip
Arsip Nama	Varchar	20	Nama Arsip
Arsip Jenis	Varvhar	20	Jenis Arsip
Arsip Kategori	Int	-	Kategori Arsip
Arsip Keterangan	Text	50	Keterangan Arsip
Unggah Foto	Varchar	255	Upload Berkas

6. Tabel Layanan : Administrasi
Primary Key : Adm.ID

Field	Type	Size	Keterangan
Adm.ID	Int	-	Primary key
Nik	Int	-	Nik Pengguna
Nama	Varchar	50	Nama Pengguna
Email	Varchar	50	Email Pengguna
No. Telepon	Int	-	No Telepon Pengguna
Alamat	Varchar	30	Alamat Pengguna
Agama	Varchar	15	Agama Pengguna
Jenis Layanan	Varchar	20	Pilihan Jenis Layanan
Unggahan Kartu Keluarga	Varchar	255	Berkas Persyaratan

7. Tabel : Riwayat
Primary Key : Riwayat.ID

Field	Type	Size	Keterangan
Riwayat ID	Int	-	Primary key
Riwayat Waktu	Date	-	Waktu & Tanggal
Riwayat User	Varchar	30	Riwayat User
Riwayat Arsip	Varchar	20	Riwayat Yang Diarsipkan

3.8 Rancangan Masuk (input)

Rancangan masukan merupakan rancangan secara konsep yang diajukan acuan dalam implementasi program, sehingga menjadi sebuah interface untuk melakukan penyimpanan data kedalam database. Rancangan input dari sistem ini adalah sebagai berikut:

- a. Desain ini digunakan untuk login warga sebelum masuk ke dalam Desain pengisian data.

**SISTEM INFORMASI
ARSIP DIGITAL DESA KUBU PERAHU**

LOGIN WARGA

Email

Password

LOGIN

[Belum punya akun](#) [Daftar disini](#)

Kembali

Gambar 3.12 user login warga

- b. Desain ini digunakan untuk login admin sebelum masuk ke dalam Desain pengisian data

**SISTEM INFORMASI
ARISP DIGITAL DESA KUBU PERAHU**

Silahkan login untuk mengakses arsip.

LOGIN ADMIN/PETUGAS

Username

Password

Hak Akses

LOGIN

Gambar 3.13 login admin

c. Desain Tampilan depan

Arsip Digital

Sistem Informasi Arsip Digital

Balai Desa Kubu Perahu

Gambar 3.14 tampilan depan

d. Desain Daftar pengguna

Daftar Pengguna Baru

Sistem Informasi Arsip Digital Balai Desa Kubu Perahu

Nama

Email

NIK

Password

Agama

Jenis Kelamin

Alamat

Foto

Choose Foto

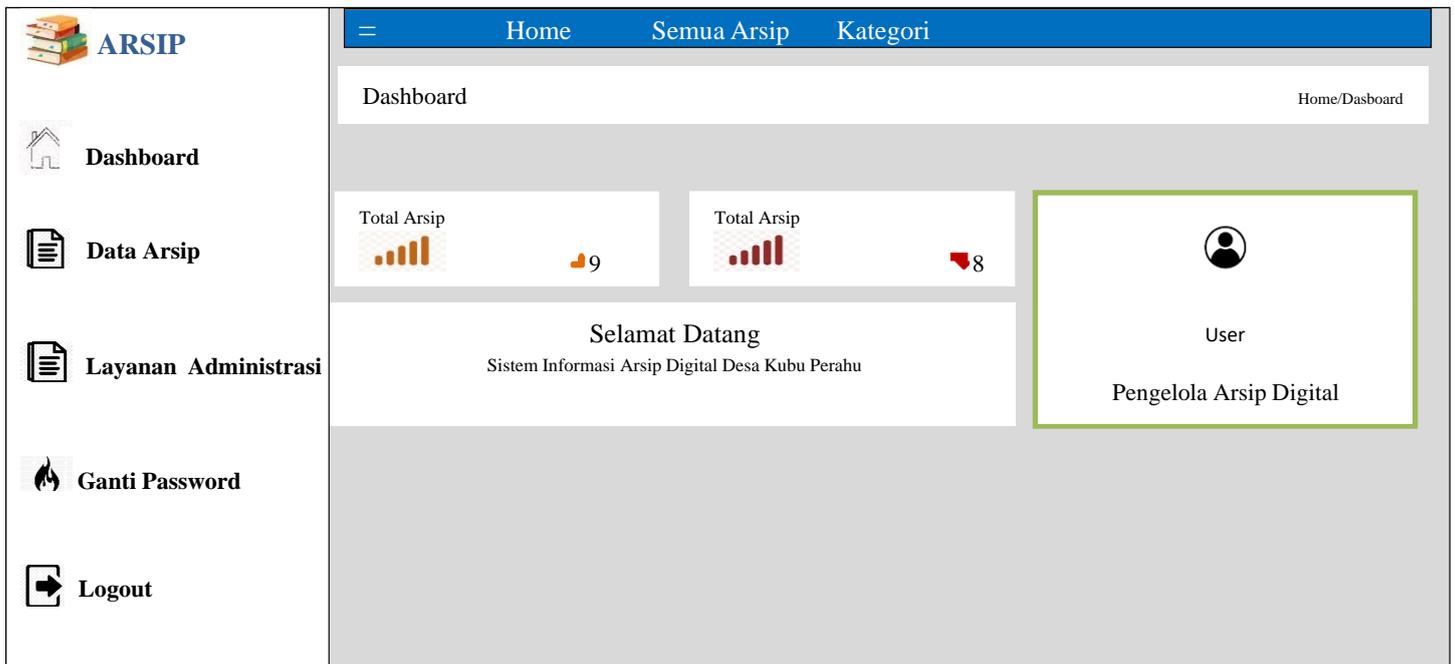
No File Choose

Kembali

Simpan

Gambar 3.15 daftar pengguna baru

- **Desain tampilan menu**



Gambar 3.16 tampilan menu

3.9 Rancangan Keluar (Output)

Output dari sebuah sistem merupakan hal yang penting bagi pemakai dalam menentukan dipakai atau tidaknya sistem tersebut. Rancangan output disesuaikan dengan kebutuhan inDesainasi sehingga keluaran inDesainasi sesuai dengan yang diharapkan. Rancangan output dapat dilihat dari beberapa gambar di bawah ini :

- Desain data diri pengguna

ARSIP

Home Semua Arsip Kategori

Dashboard Home/Dashboard

Dashboard

Data Arsip

Layanan Administrasi

Ganti Password

Logout

User

Pengelola Arsip Digital
Desa Kubu Perahu

Data diri Pengguna

Nama
Dinda

Email
Dindasakai@gmail.com

Nik
1804041906010002

Agama
Islam

Jenis Kelamin
Perempuan

Alamat
Darnajaya

Ganti Foto Profile

Choose File No File Choose

Kosongkan Jika Tidak Ingin Mengubah Foto

Simpan

Gambar 3.17 data diri pengguna

ARSIP Ganti Password

Home Semua Arsip Kategori

Ganti Password Home/Dashboard

Dashboard

Data Arsip

Layanan Administrasi

Ganti Password

Logout

Ganti Password

Masukkan Password Baru

Masukkan Passowrd Baru

Simpan

Gambar 3.18 ganti password

- Desain layanan Administrasi

The screenshot displays a web application interface for 'ARSIP' (Digital Archive Management) in Kubu Perahu village. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right.

Sidebar Menu:

- ARSIP
- Dashboard
- Data Arsip
- Layanan Administrasi
- Ganti Password
- Logout

Main Content Area:

Home Semua Arsip Kategori

Layanan Administrasi desa Kubu Perahu

User Profile:

- User:
- Role: Pengelola Arsip Digital Desa Kubu Perahu

Form Fields:

- Nama: Dinda
- Email: Dindasakai@gmail.com
- Nik: 1804041906010002
- Agama: Islam
- Jenis Kelamin: Perempuan
- Alamat: Darnajaya
- Jenis Pengajuan Layanan Administrasi: Surat Pengantar Pembuatan KTP

Unggah Kartu Keluarga:

No File Choose

Lampirkan dengan format PDF

Gambar 3.19 layanan administrasi

- Desain profil user

ARSIP

Dashboard

Arsip Saya

Data Katagori

Data User

Riwayat Unduh

Ganti Password

Logout

Sistem Informasi Arsip digital

Profil Home/Dashboard

Data Anda Berhasil Diperbaharui !

Data Diri

Nama _____

Bejo

Username _____

Petugas 1

FOTO

Choose File No File Choose

Kosongkan Jika Tidak Ingin Mengubah Foto

Simpan

Gambar 3.20 Profil

- Desain data arsip

ARSIP

Dashboard

Arsip Saya

Data Katagori

Data User

Riwayat Unduh

Ganti Password

Logout

Sistem Informasi Arsip digital

Data Arsip Home/Dashboard

Data Arsip Saya

Upload Arsip

Show entries Search

No	Waktu Upload	Arsip	Katagori	Petugas	Keterangan	Opsi
1	16:02:44 10-10-2019	KODE:asd Nama:asdasd 2x Jenis: pdf	Surat Keputusan	Bejo	Surat Keluar	
2	15:09:59 10-10-2019	KODE:ARSIP-MN-0002 Nama:asdasd 2x Jenis: png	Surat Izin Pelaksanaan	Bejo	Surat Masuk	

Showing 1 to 2 entries Previous Next

Gambar 3.21 Data Arsip Saya

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

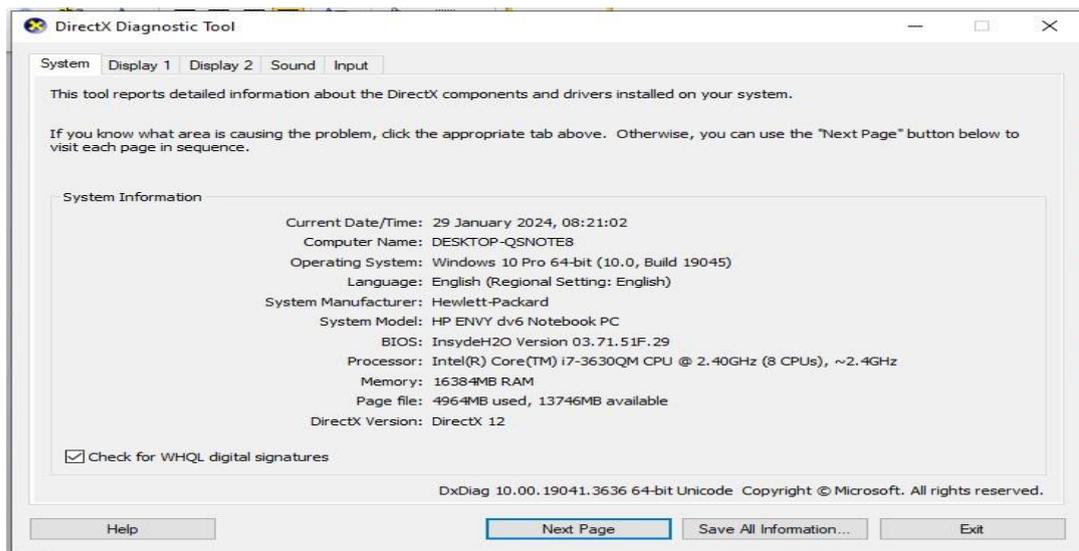
4.1 Perangkat Sistem

Implementasi system pada penelitian ini ditujukan untuk membuat sistem pengarsipan dokumen berbasis digital untuk mendukung smart governance berbasis web, dengan menggunakan beberapa perangkat pendukung yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras.

4.1.1 Perangkat Keras

Perangkat keras terdiri dari personal computer atau laptop, handphone dan perangkat pendukung lainnya. Perangkat keras nantinya digunakan untuk menguji berjalannya aplikasi, maka akan digunakan 1 perangkat PC atau laptop, dan HP untuk membuka aplikasi menggunakan WEB browser. Berikut adalah gambar perangkat keras yang digunakan.

Diatas merupakan contoh perangkat keras yang digunakan untuk digunakan penelitian ini. Keterangan perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut.



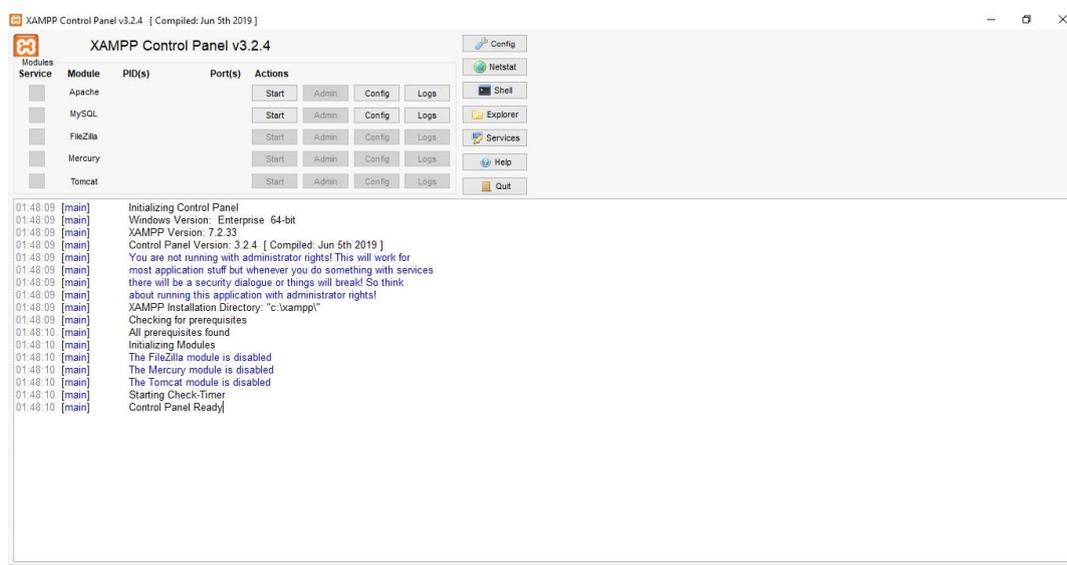
Gambar 4. 1 Implementasi perangkat keras

4.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam implementasi penelitian terdiri dari aplikasi dan sistem operasi yang berhubungan dengan pengujian seperti XAMPP, Framework Code Igniter dan Google Chrome.

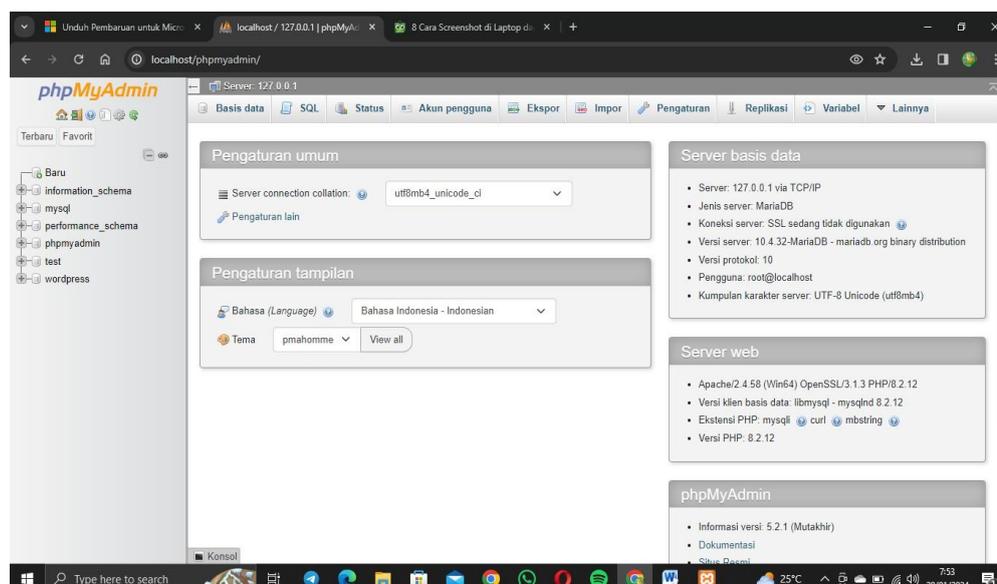
- XAMPP dan PHP

Aplikasi ini digunakan untuk mengaktifkan Apache dan MySQL yang nantinya digunakan untuk menjalankan localhost PhpMyAdmin untuk menampilkan database yang dibuat untuk penelitian dan membuat folder berisi program yang telah dibuat untuk ditampilkan di Google Chrome. Di bawah ini adalah contoh aplikasi XAMPP yang digunakan:



Gambar 4. 2 XAMPP Control Panel versi 3.2.4

Setelah Apache dan Mysql distart maka akan menampilkan database dan *localhost* seperti gambar dibawah ini.

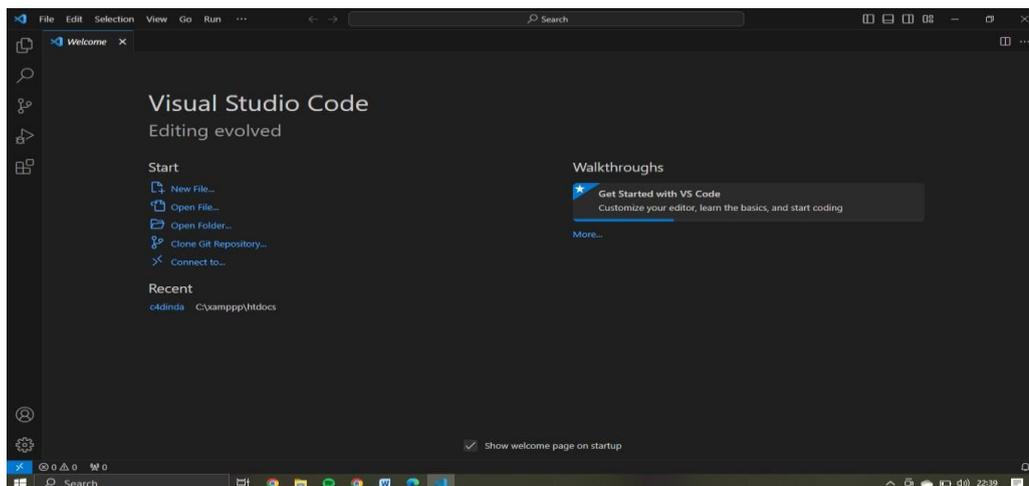


Gambar 4.3 LocalhostPhpMyAdmin

Dan pada penelitian ini peneliti menggunakan PHP mengikuti XAMPP versi v3.3.30.

- **Google Chrome**
Pada aplikasi ini digunakan untuk menampilkan hasil akhir aplikasi yang telah dibuat untuk menghubungkan hosting sehingga aplikasi bisa ditampilkan secara online.
- **Framework Codeigniter**
Framework codeigniter yang digunakan oleh peneliti adalah codeigniter 3. Codeigniter digunakan untuk memudahkan peneliti membuat aplikasi dengan kerangka yang telah disediakan oleh codeigniter itu sendiri seperti controller untuk mengatur view, model, mengaktifkan library, mengirim inputan kedalam aplikasi dan mengirim parameter. Selanjutnya ada model yang digunakan untuk memanggil database yang telah dibuat dilocalhost,. Selanjutnya ada view yang digunakan untuk membuat tampilan aplikasi yang peneliti buat.
- **Visual Studio Code**
Aplikasi ini digunakan untuk text editor html pada penelitian pembuatan aplikasi system pengarsipan digital dokumen untuk

mendukung smart governance berbasis WEB. Di bawah ini adalah gambar visual studio code.



Gambar 4.4 Visual Studio Code

4.2 Implementasi Antarmuka Admin

Implementasi antar muka admin adalah pembuatan halaman menu yang dapat diakses oleh admin.

4.2.1 Implementasi Antarmuka Login Admin

Halaman login admin merupakan proses login yang dilakukan oleh admin saat pertama kali ingin masuk kedalam sistem. Proses ini dilakukan untuk mengetahui hak akses sebagai admin untuk mengelola data dan informasi yang terdapat pada website aplikasi pengarsipan. Pada gambar di bawah ini adalah tampilan *login* sebelum masuk ke dalam menu admin, adapun untuk masuk harus mengisi *email* dan *password* setelah itu menekan tombol *login* admin dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

SISTEM INFORMASI
ARSIP DIGITAL DESA KUBU PERAHU

Silahkan login untuk mengakses arsip.

ANDA HARUS LOGIN UNTUK MENGAKSES DASHBOARD

LOGIN ADMIN / PENGURUS

Username

Password

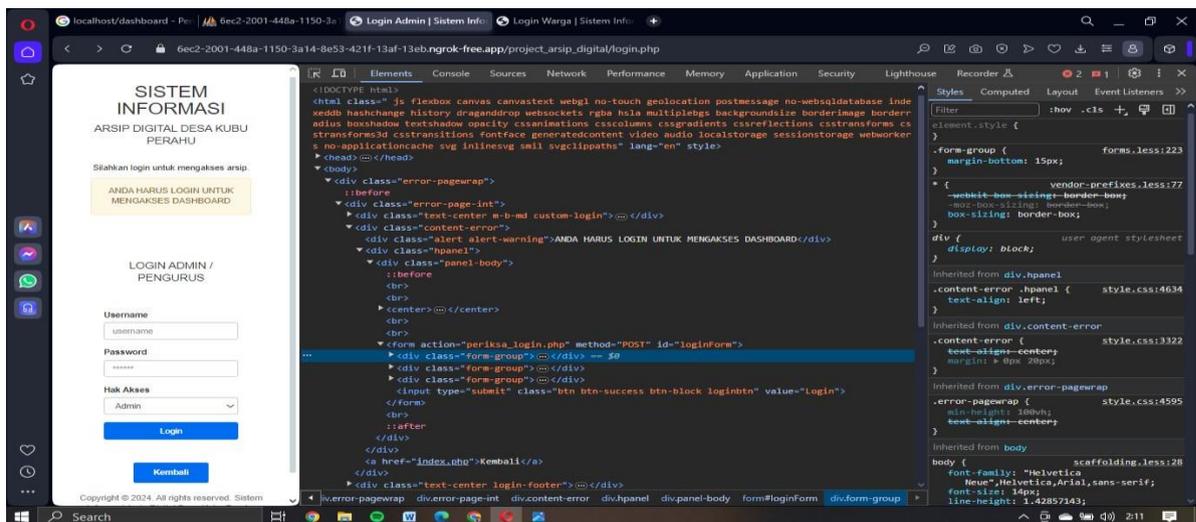
Hak Akses
 Admin
 Admin
 Petugas

Kembali

Copyright © 2024. All rights reserved. Sistem Informasi Arsip Digital Desa Kubu Perahu

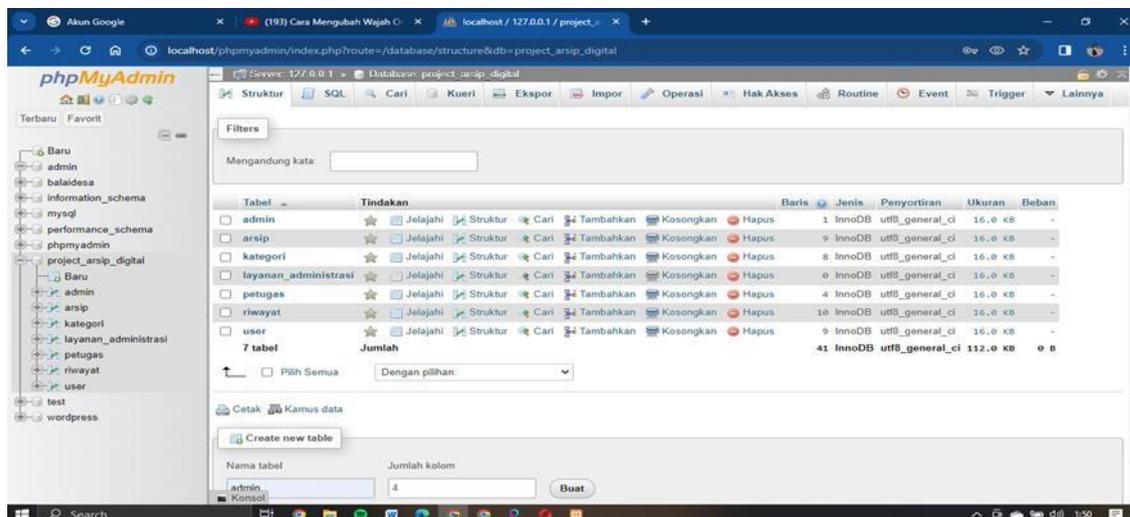
Gambar 4. 5 Implementasi Antarmuka Login Admin

Pembuatan halaman login peneliti menggunakan framework codeigniter, dimana login ini nantinya dapat membedakan antara admin, warga dan petugas. Untuk membedakan antara admin, petugas, dan warga peneliti membedakan dengan cara membuat role id yang dimana pengguna hanya tinggal mengklik kolom hak akses, maka akan muncul pilihan akses untuk admin, warga, dan petugas. Di bawah ini adalah *source code* antarmuka login admin.



Gambar 4. 6 Source Code Antarmuka Login

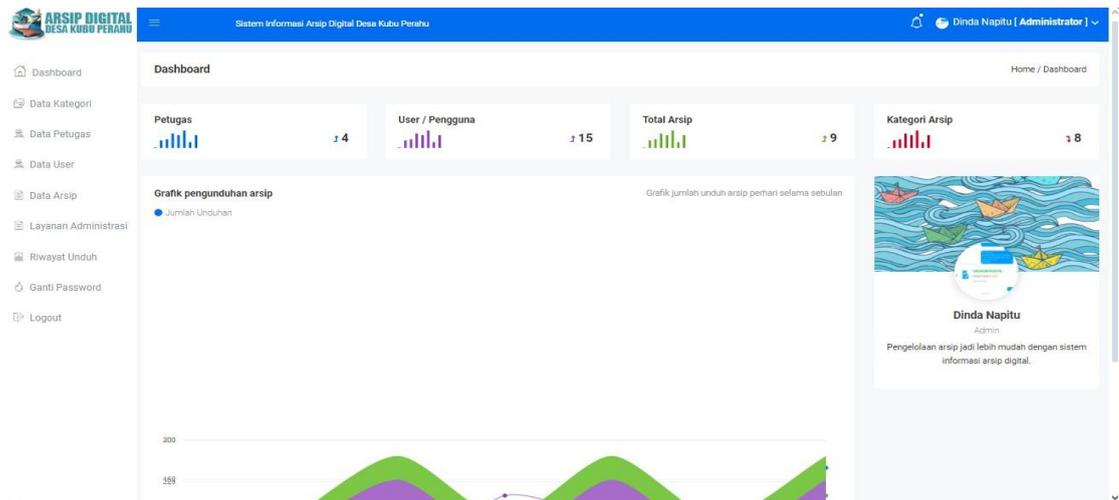
Untuk pembuatan akun peneliti mendesain database dengan MySQL.



Gambar 4.7 Database akun admin

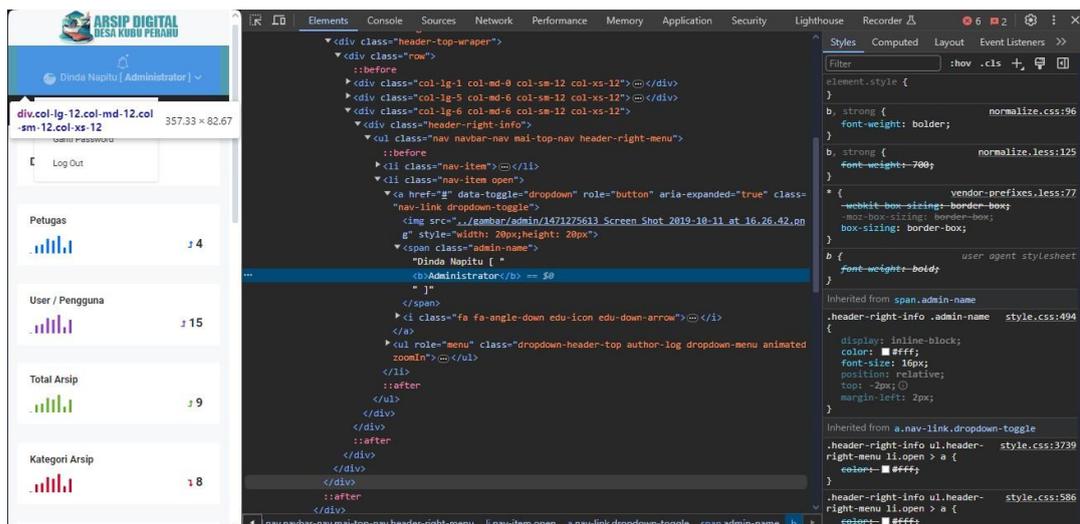
4.2.2 Implementasi Antarmuka Dashboard Admin

Halaman dashboard admin merupakan menu utama admin yang berfungsi untuk mengelola menu atau tampilan lainnya yang terdapat didalam system. Tampilan utama akan tampil setelah admin login. Adapun di dalam menu admin terdapat beberapa data menu seperti data kategori, data petugas, data user, data arsip, layanan administrasi, riwayat unduh, ganti password, logout. Berikut adalah gambar menu *dashboard* dibawah ini:



Gambar 4. 8 Implementasi Antarmuka Dashboard Admin

Dibawah ini adalah *source code* pembuatan antarmuka dashboard admin.



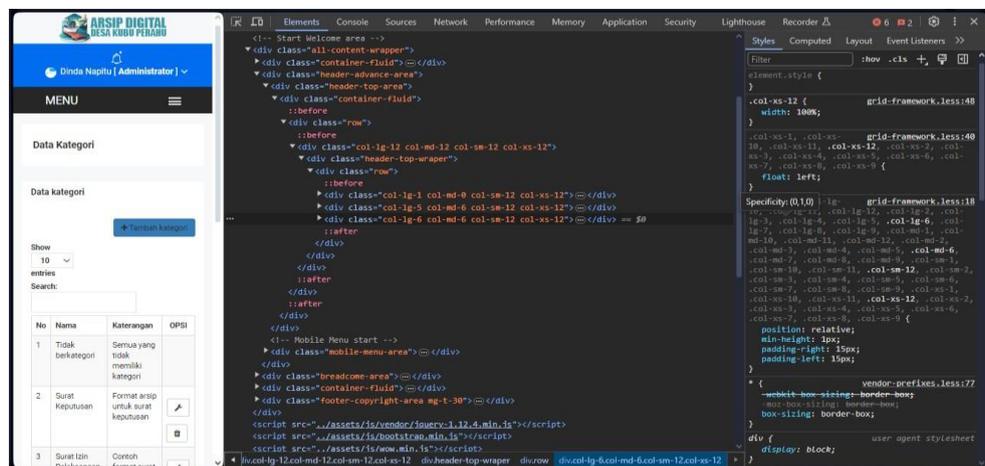
Gambar 4. 9 Source Code Dashbord Admin

4.2.3 Surat Masuk dan Surat Keluar Admin

Halaman ini menampilkan seluruh data surat masuk dan surat keluar yang sudah diarsipkan. Pada halaman ini terdapat *button* tambah surat masuk dan surat keluar, hapus surat masuk dan surat keluar, dan cetak download/cetak surat. Berikut adalah gambar menu surat masuk admin di bawah ini:

No	Nama	Keterangan	OPSI
1	Tidak berkategori	Semua yang tidak memiliki kategori	
2	Surat Keputusan	Format arsip untuk surat keputusan	[icon]
3	Surat Izin Pelaksanaan	Contoh format surat izin pelaksanaan pekerjaan	[icon]
4	Surat Perintah Kerja Proyek jalan	Contoh format surat perintah untuk pekerjaan proyek jalan	[icon]
5	Surat Perintah Kerja Proyek Jembatan	Contoh format untuk surat perintah kerja proyek jembatan	[icon]
6	Surat Kesehatan Pegawai	Surat kesehatan untuk pegawai	[icon]
7	Surat Lampiran Skripsi	Surat contoh lampiran untuk skripsi	[icon]
8	Curriculum Vitae	Contoh format surat curriculum vitae untuk kenaikan jabatan	[icon]

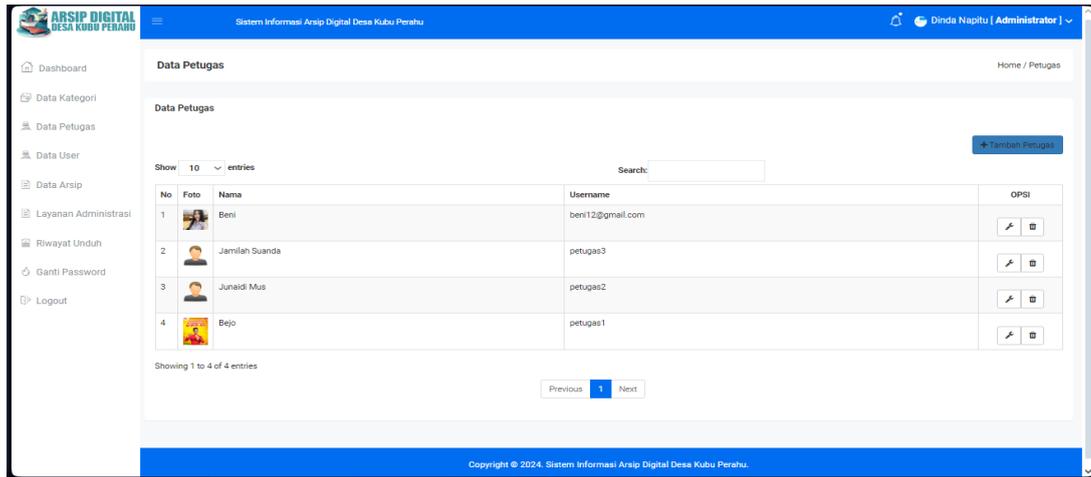
Gambar 4. 12 Implementasi Antarmuka Data Kategori Admin



Gambar 4. 13 Source Code Antarmuka Data Kategori

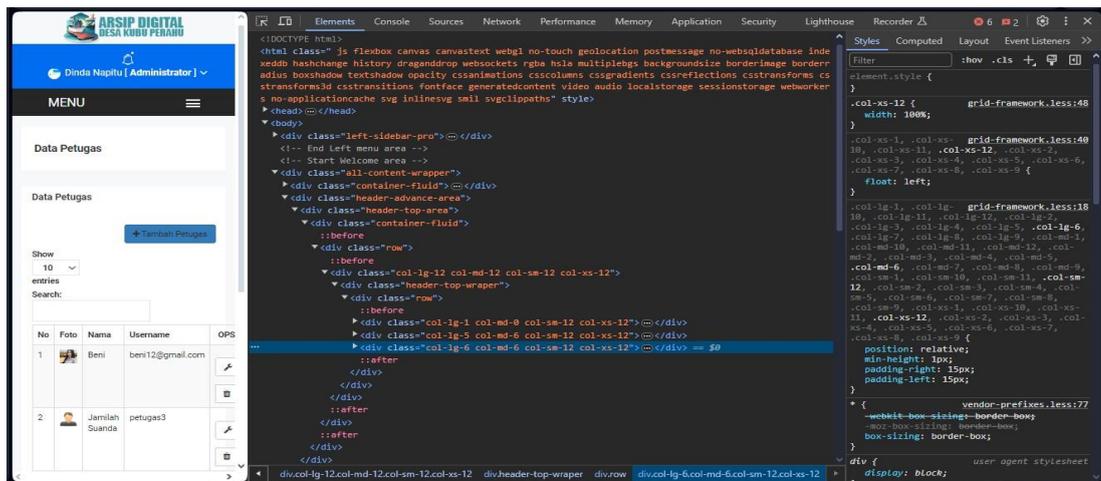
4.2.5 Data Petugas Admin

Halaman ini menampilkan data petugas yang menjalankan atau mengurus website balai desa. Pada halaman ini terdapat *button* tambah petugas, data diri petugas, hapus data petugas. Berikut ini adalah gambar menu data petugas admin di bawah ini:



Gambar 4. 14 Implementasi Antarmuka Data Petugas

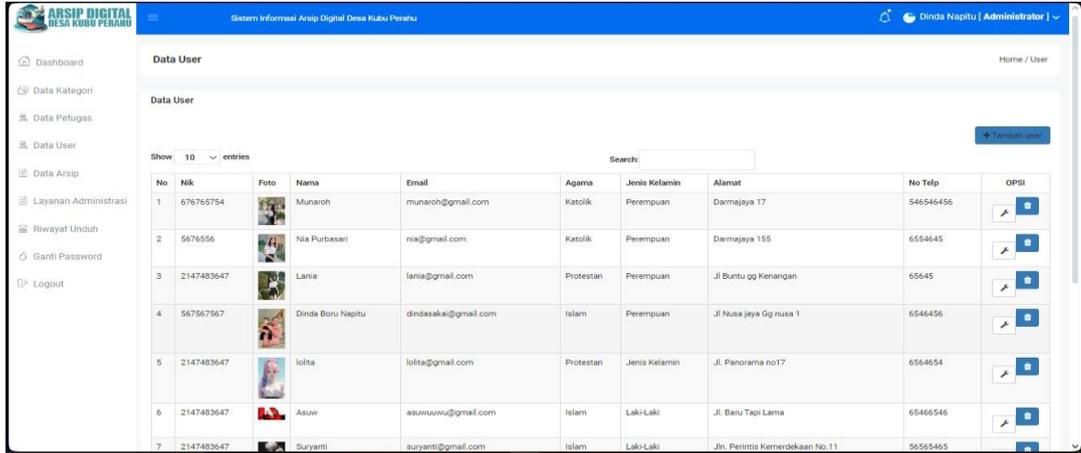
Di bawah ini adalah source code pembuatan antarmuka data petugas admin:



Gambar 4. 15 Source Code Antarmuka data petugas

4.2.6 Data User admin

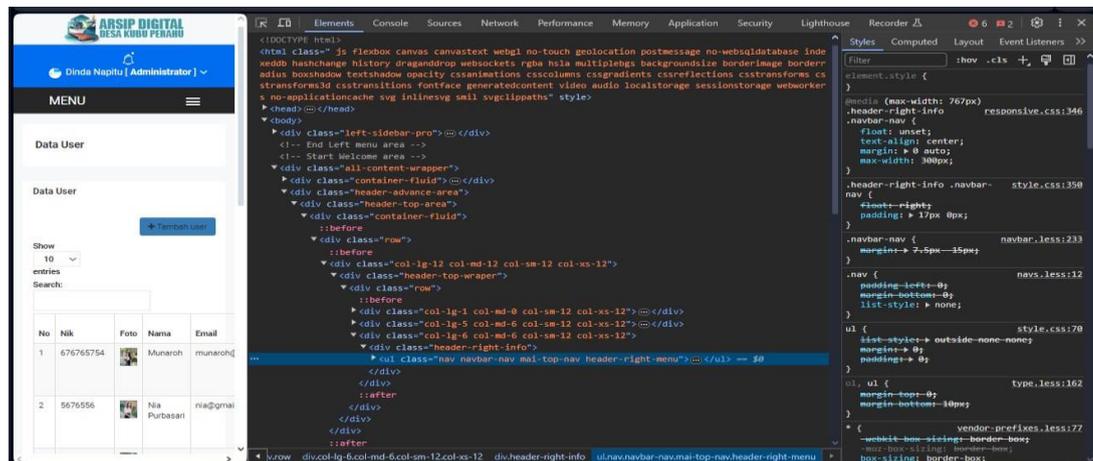
Pada halaman ini menampilkan data user/pengguna yang telah melakukan registrasi online. Pada halaman ini terdapat *button* tambah user/pengguna, data diri user/pengguna, hapus user/pengguna. Berikut ini adalah gambar menu data user admin:



No	Nik	Foto	Nama	Email	Agama	Jenis Kelamin	Alamat	No Telp	OPSI
1	676765754		Munaroh	munaroh@gmail.com	Katolik	Perempuan	Darmajaya 17	546546456	 
2	5676556		Nia Purbasari	nia@gmail.com	Katolik	Perempuan	Darmajaya 155	6554645	 
3	2147483647		Lania	lania@gmail.com	Protestan	Perempuan	Jl Buntu gg Kenangan	65645	 
4	567567567		Dinda Boru Napitu	dindasaka@gmail.com	Islam	Perempuan	Jl Nusa jaya Gg nusa 1	6546456	 
5	2147483647		Iolita	iolita@gmail.com	Protestan	Jenis Kelamin	Jl. Panorama no17	6564654	 
6	2147483647		Asuw	asuwuwu@gmail.com	Islam	Laki-Laki	Jl. Baru Tapi Lama	65466546	 
7	2147483647		Suryanti	suryanti@gmail.com	Islam	Laki-Laki	Jln. Perintis Kemerdekaan No.11	56565465	 

Gambar 4. 16 Implementasi Antarmuka data pengguna

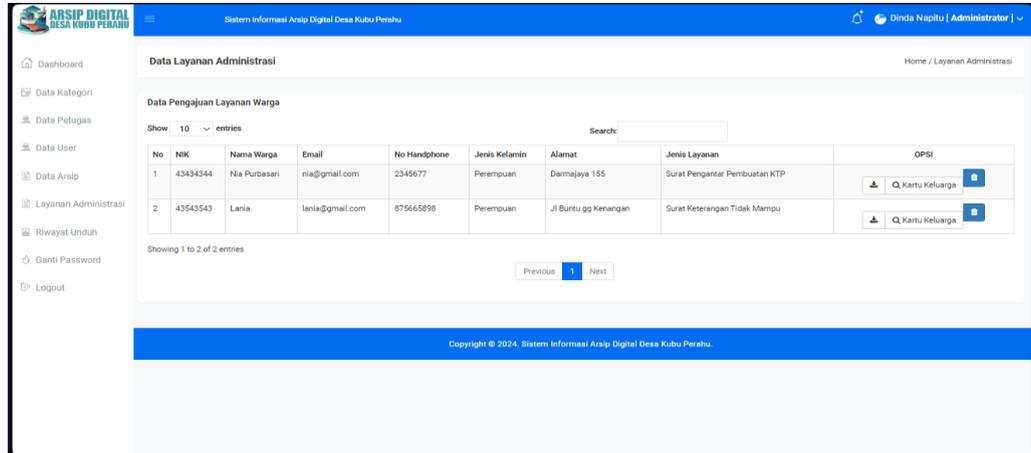
Beriku adalah gambar *source code* antarmuka data user admin:



Gambar 4.17 *source code* antarmuka data pengguna

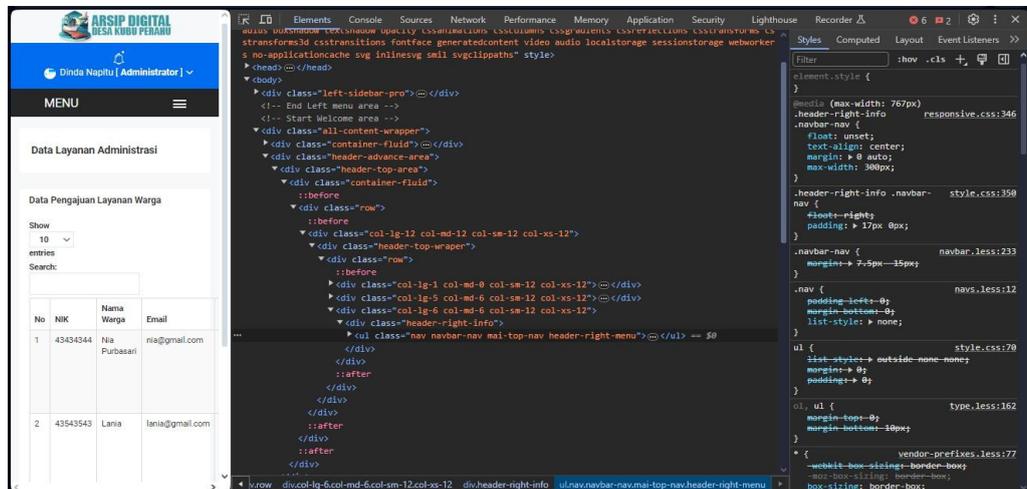
4.2.7 Layanan Administrasi Admin

Halaman ini menampilkan laporan data pengajuan surat dari warga, seperti surat pengajuan surat pengantar. Pada halaman ini terdapat *button* download/cetak, data kartu keluarga, hapus data. Berikut ini adalah gambar menu layanan administrasi admin.



Gambar 4.18 Implementasi Antarmuka data layanan administrasi

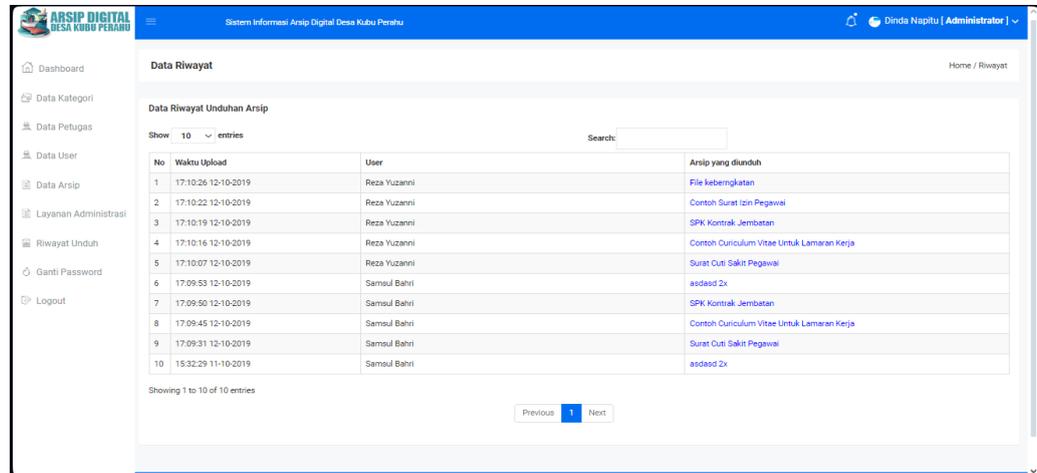
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka layanan administrasi admin:



Gambar 4.19 source code antarmuka layanan administrasi

4.2.8 Riwayat Unduh Admin

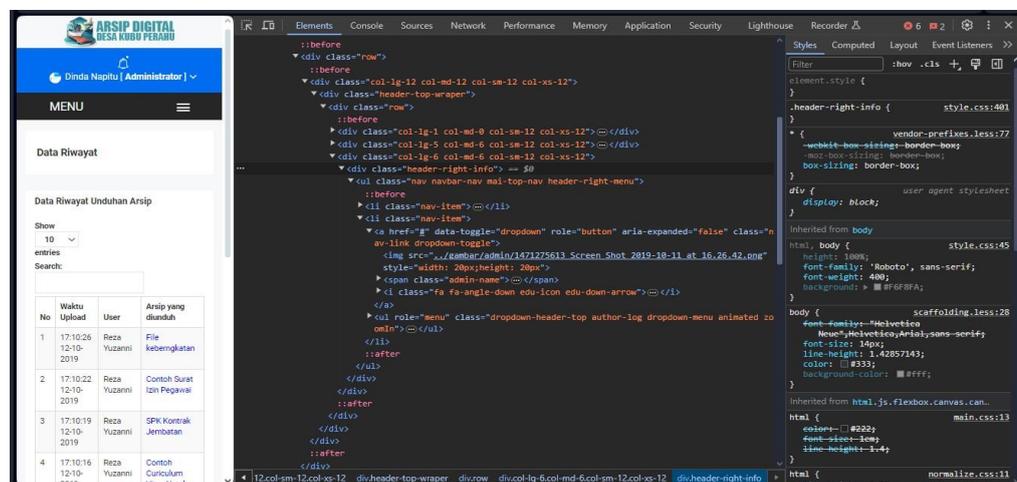
Halaman ini menampilkan data riwayat unduhan arsip yang tersimpan. Pada halaman ini tidak terdapat *button*, admin hanya tinggal mengklik file yang ingin dilihat sesuai dengan data pengguna/user yang telah tersimpan. Berikut ini adalah gambar menu riwayat unduh admin:



No	Waktu Upload	User	Arsip yang diunduh
1	17:10:26 12-10-2019	Reza Yuzanni	File Kebergkatan
2	17:10:22 12-10-2019	Reza Yuzanni	Contoh Surat Izin Pegawai
3	17:10:19 12-10-2019	Reza Yuzanni	SPK Kontrak Jembatan
4	17:10:16 12-10-2019	Reza Yuzanni	Contoh Curriculum Vitae Untuk Lamaran Kerja
5	17:10:07 12-10-2019	Reza Yuzanni	Surat Out Sakit Pegawai
6	17:09:53 12-10-2019	Samsul Bahri	asdesd 2x
7	17:09:50 12-10-2019	Samsul Bahri	SPK Kontrak Jembatan
8	17:09:45 12-10-2019	Samsul Bahri	Contoh Curriculum Vitae Untuk Lamaran Kerja
9	17:09:31 12-10-2019	Samsul Bahri	Surat Out Sakit Pegawai
10	15:32:29 11-10-2019	Samsul Bahri	asdesd 2x

Gambar 4. 20 Implementasi Antarmuka riwayat unduh

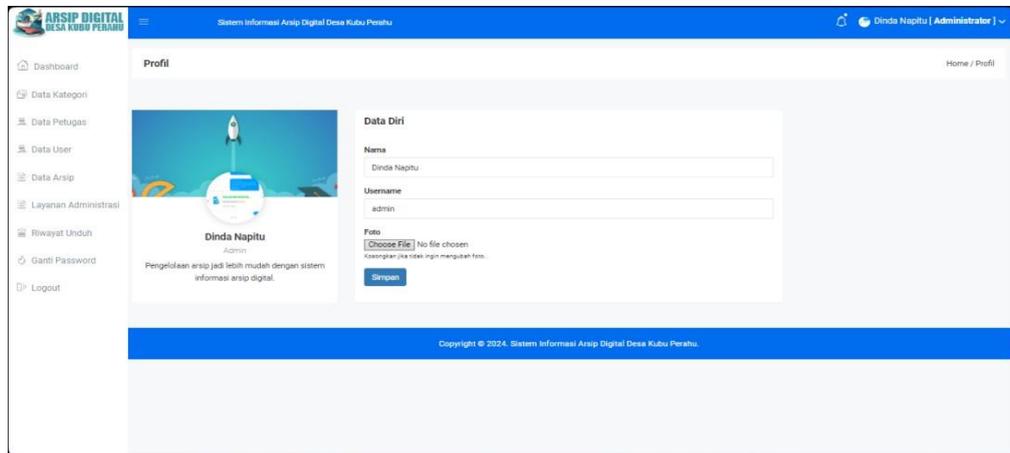
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka riwayat unduh admin:



Gambar 4.21 *source code* antarmuka riwayat unduh

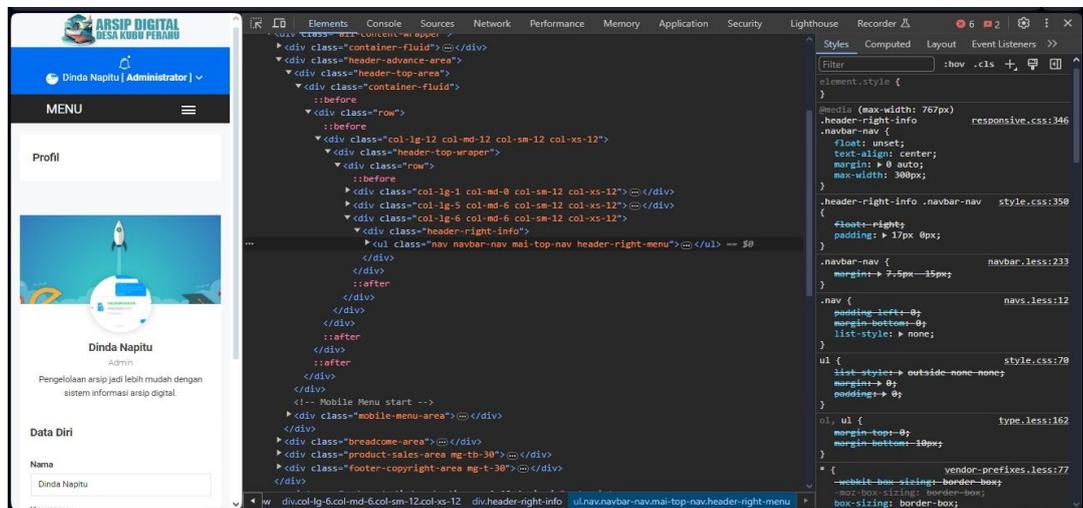
4.2.9 Data Diri Admin

Halaman ini menampilkan data diri admin/petugas yang menjalankan website. Pada halaman ini terdapat *button* upload foto dan simpan. Berikut adalah gambar menu data diri admin:



Gambar 4. 22 Implementasi Antarmuka data diri admin

Berikut adalah gambar *source code* antarmuka data diri admin.



Gambar 4.23 source code antarmuka data diri admin

4.3 Implementasi Antarmuka Petugas

Implementasi antar muka admin adalah pembuatan halaman menu yang dapat diakses oleh petugas.

4.3.1 Implementasi Antarmuka Menu Login petugas

Pada halaman *login* kepala desa merupakan proses *login* yang hanya bisa dilakukan oleh petugas saat ingin masuk kedalam system/website. Halaman menu ini sama halnya dengan server admin yang hanya bisa diakses oleh admin. Pada gambar dibawah ini adalah tampilan login sebelum masuk kedalam website, adapun untuk masuk harus mengisi *email* dan *password* setelah itu menekan tombol *login*. Berikut adalah gambar menu login petugas:

SISTEM INFORMASI
ARSIP DIGITAL DESA KUBU PERAHU

Silahkan login untuk mengakses arsip.

ANDA HARUS LOGIN UNTUK MENGAKSES DASHBOARD

LOGIN ADMIN / PENGURUS

Username
username

Password

Hak Akses
Admin
Admin
Petugas

Kembali

Copyright © 2024. All rights reserved. Sistem Informasi Arsip Digital Desa Kubu Perahu

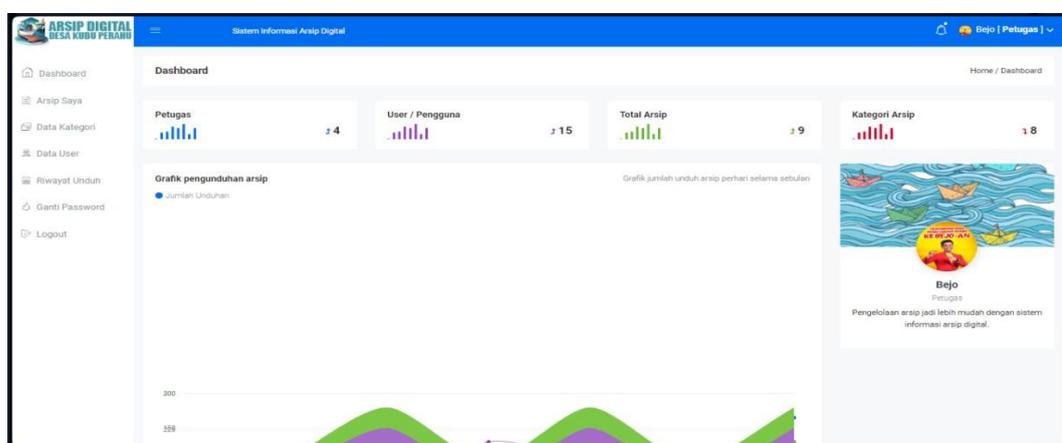
Gambar 4.24 implementasi antarmuka login petugas

Pembuatan halaman login peneliti menggunakan framework codeigniter, dimana login ini nantinya dapat membedakan antara admin, warga dan petugas. Untuk membedakan antara admin, petugas, dan warga peneliti membedakan dengan cara membuat role id yang dimana pengguna hanya tinggal mengklik

kolom hak akses, maka akan muncul pilihan akses untuk admin, warga, dan petugas. Di bawah ini adalah *source code* antarmuka login petugas.

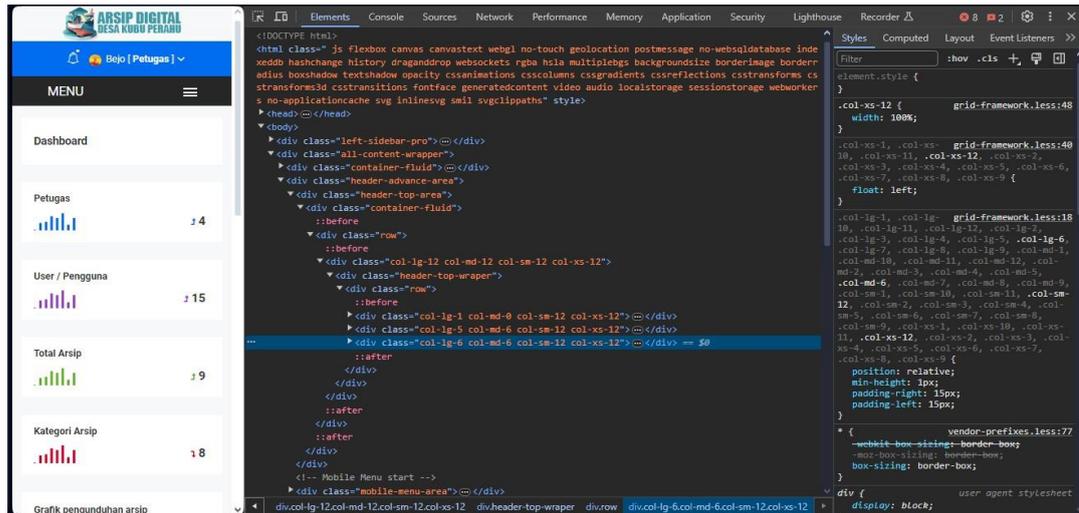
4.3.2 Dashboard Petugas

Halaman dashboard petugas merupakan menu utama petugas yang berfungsi untuk mengelola menu atau tampilan lainnya yang terdapat didalam system. Tampilan utama akan tampil setelah petugas login. Adapun di dalam menu petugas terdapat beberapa data menu seperti arsip saya, data kategori, data user, riwayat unduh, ganti password, logout. Berikut adalah gambar menu *dashboard* dibawah ini:



Gambar 4.24 implemmentasi antarmuka dashboard petugas

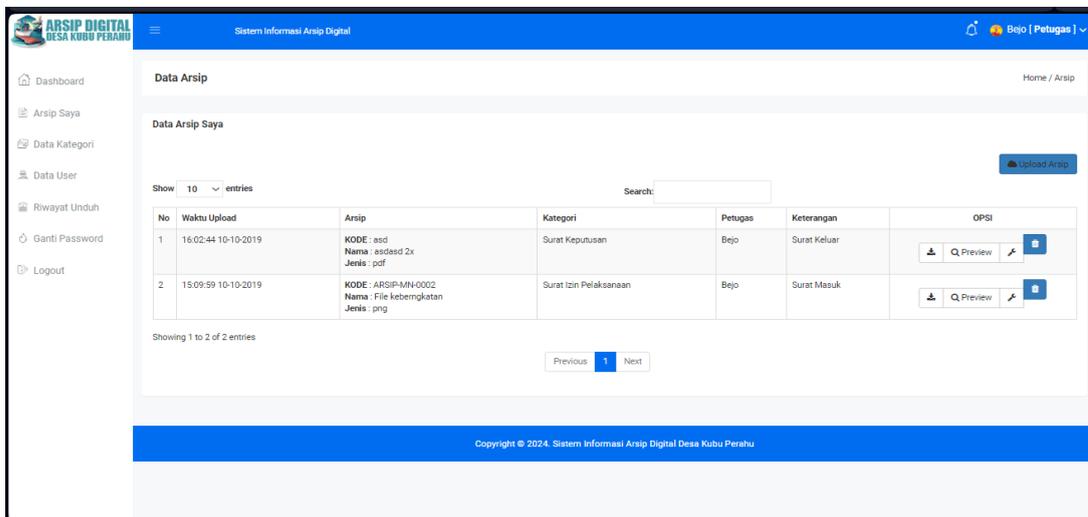
Berikut adalah gambar source code antarmuka dashboard petugas:



Gambar 4.25 *source code* antarmuka dashboard petugas

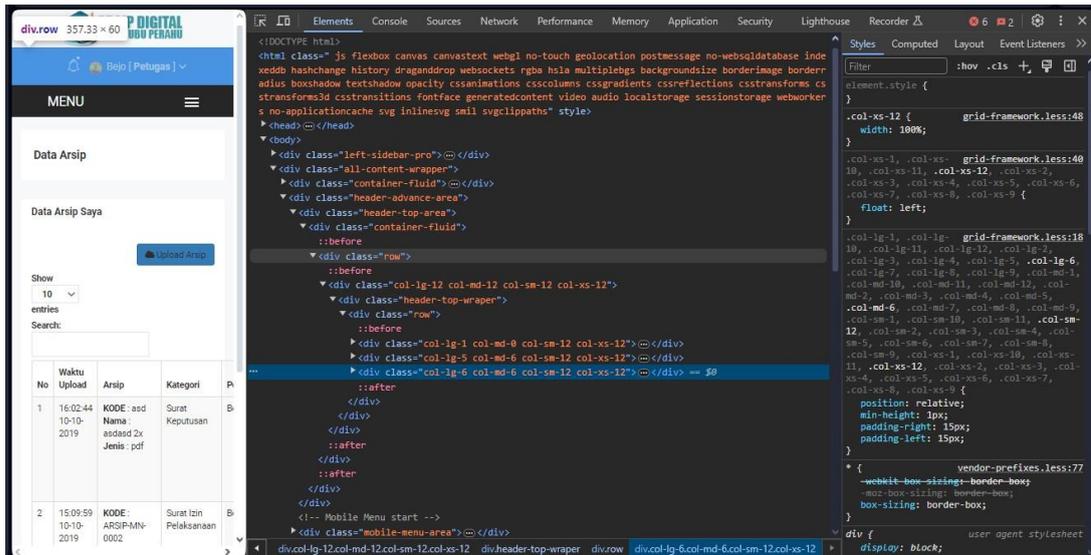
4.3.3 Arsip Saya

Halaman ini menampilkan seluruh data surat masuk dan surat keluar yang sudah diarsipkan. Pada halaman ini terdapat *button* upload arsip, download arsip, preview arsip, hapus arsip. Berikut ini adalah gambar menu arsip saya:



Gambar 4.26 implementasi antarmuka data arsip petugas

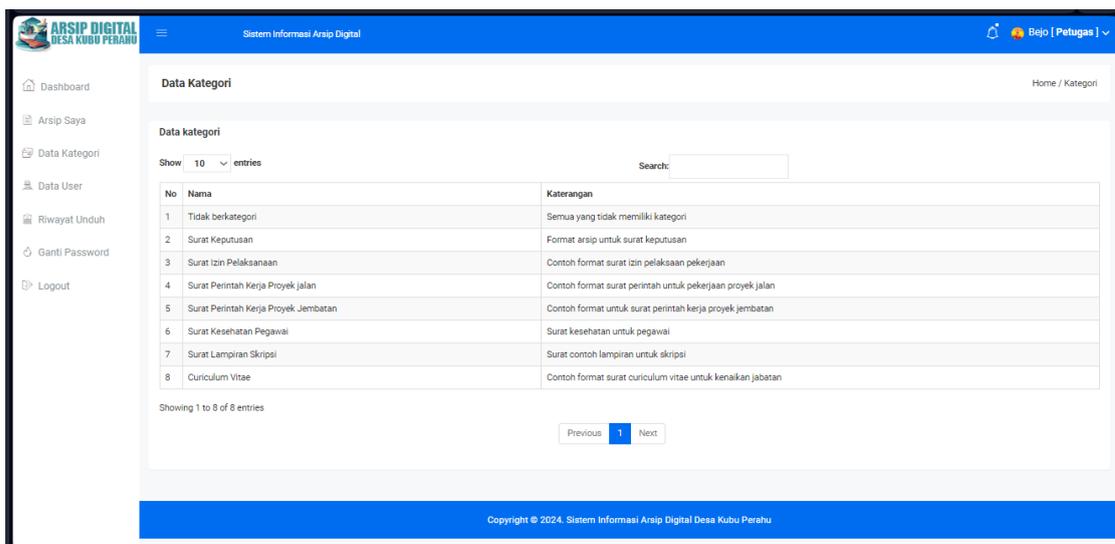
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka arsip saya:



Gambar 4.27 source code antarmuka arsip

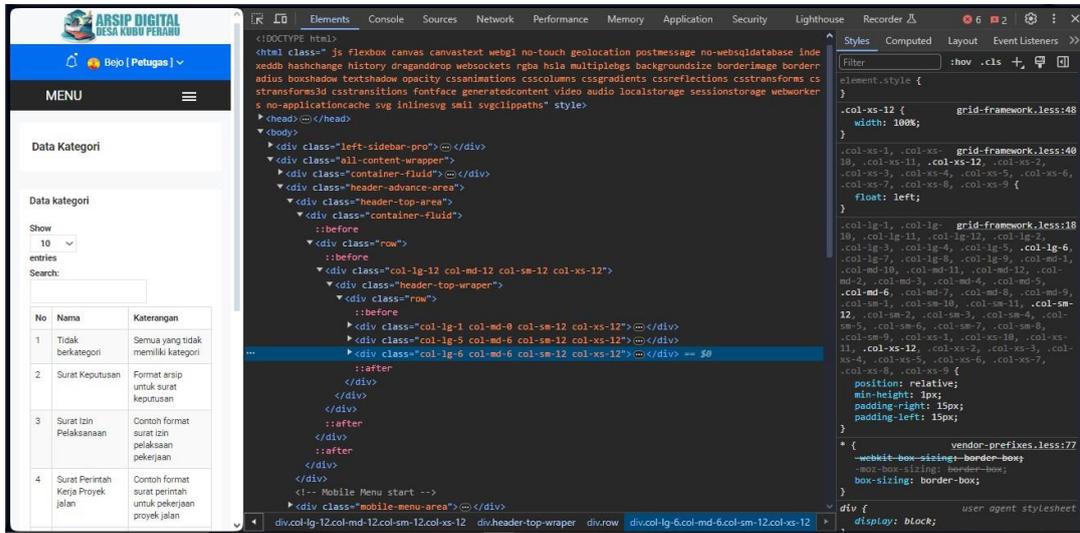
4.3.4 Data Kategori

Halaman ini menampilkan kejelasan pada penulisan untuk dokumen yang akan di unggah sehingga dapat mempermudah petugas mengunggah berkas kedalam website dan petugas bisa melakukan pencarian berkas secara relevan dengan kebutuhan yang ada. Berikut adalah gambar kategori saya:



Gambar 4.28 implementasi antarmuka data kategori petugas

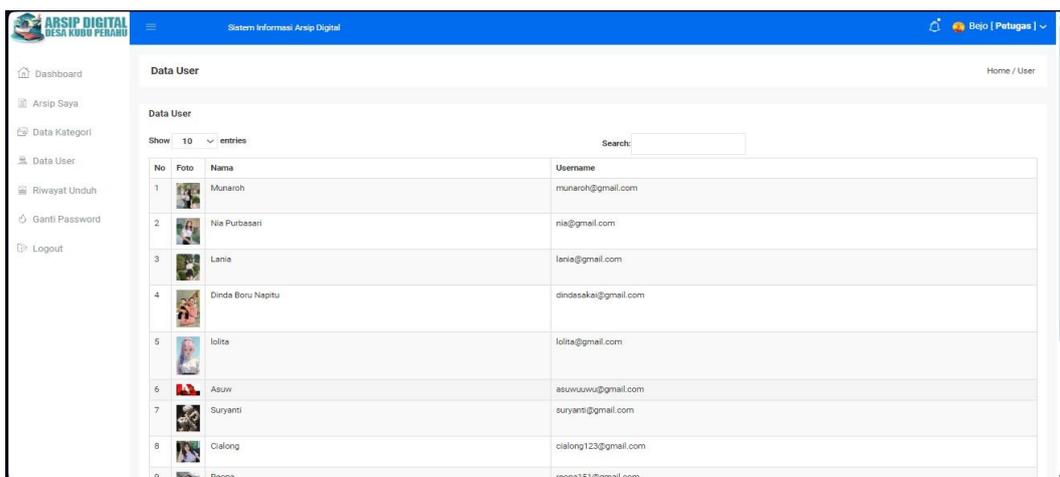
Berikut adalah gambar *source* code data kategori:



Gambar 4.29 *source* code anatarmuka data kategori

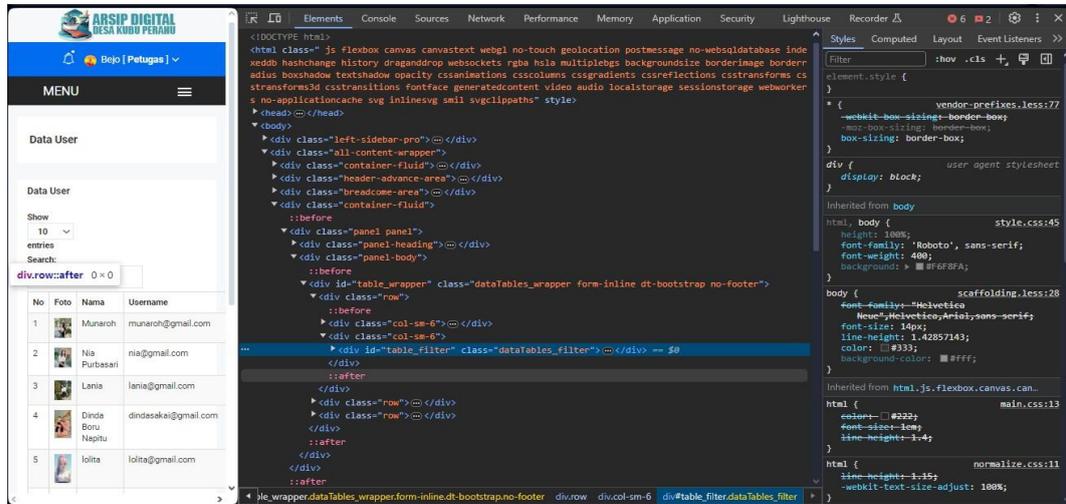
4.3.5 Data User

Halaman ini menampilkan data user warga yang telah melakukan registrasi/pendaftaran secara online. Pada halaman ini tidak terdapat *button* hanya terdapat tabel yang berisikan nama dan email dari user yang terdaftar. Berikut adalah gambar tampilan menu data user:



Gambar 4.30 implementasi anatarmuka data user

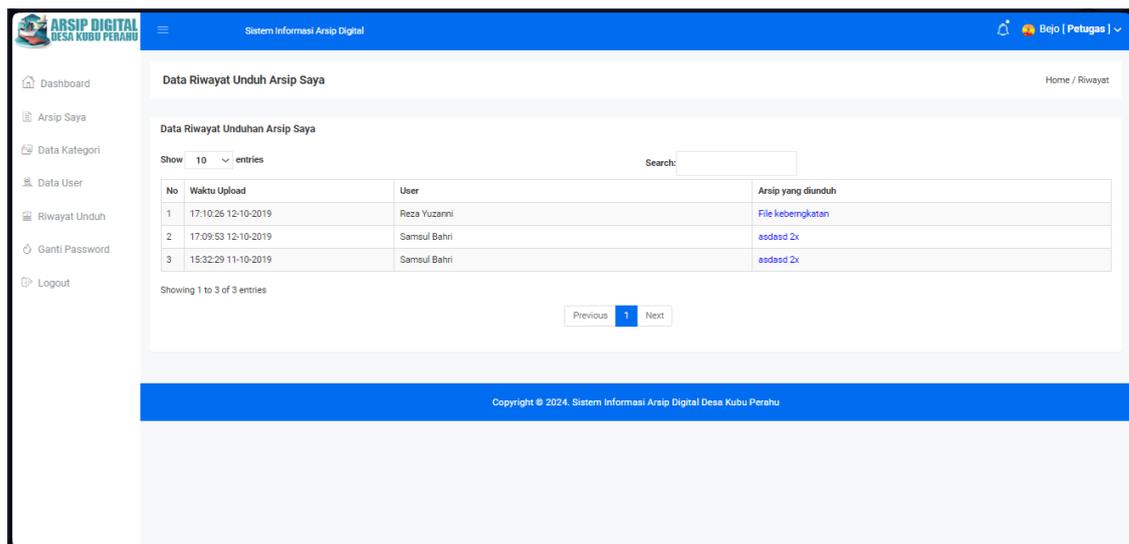
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka data user:



Gambar 4.31 *source code* antarmuka data user

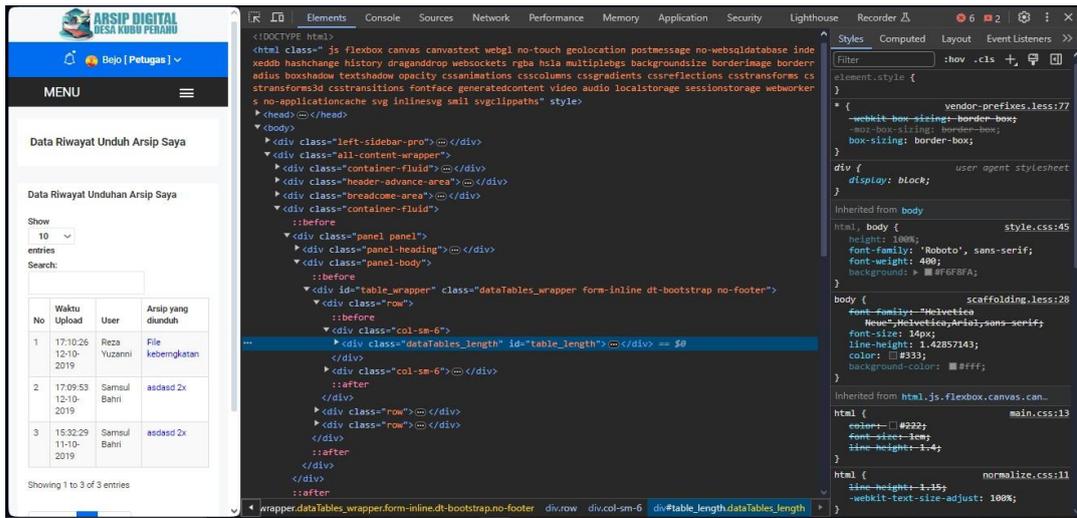
4.3.6 Riwayat Unduh

Halaman ini menampilkan data riwayat unduhan arsip yang tersimpan. Pada halaman ini tidak terdapat *button*, admin hanya tinggal mengklik file yang ingin dilihat sesuai dengan data pengguna/user yang telah tersimpan. Berikut ini adalah gambar menu riwayat unduh admin:



Gambar 4.32 implementasi antarmuka riwayat unduh petugas

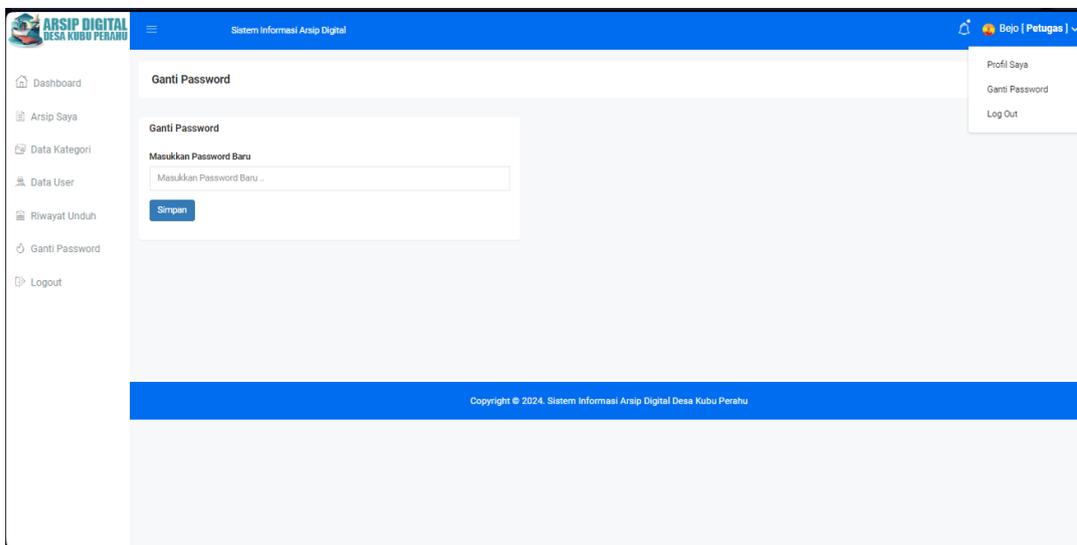
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka riwayat unduh:



Gambar 4.33 *source code* antarmuka riwayat unduh

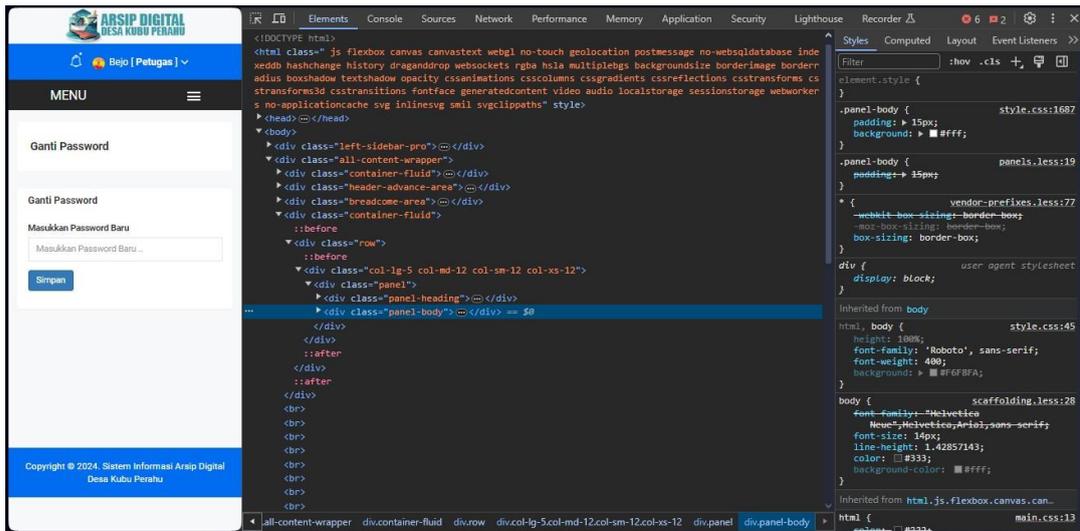
4.3.7 Ganti Password

Halaman ini menampilkan menu untuk mengganti password petugas. Pada halaman ini terdapat *button* simpan password. Berikut ini adalah gambar tampilan menu ganti password:



Gambar 4.34 implementasi antarmuka ganti password petugas

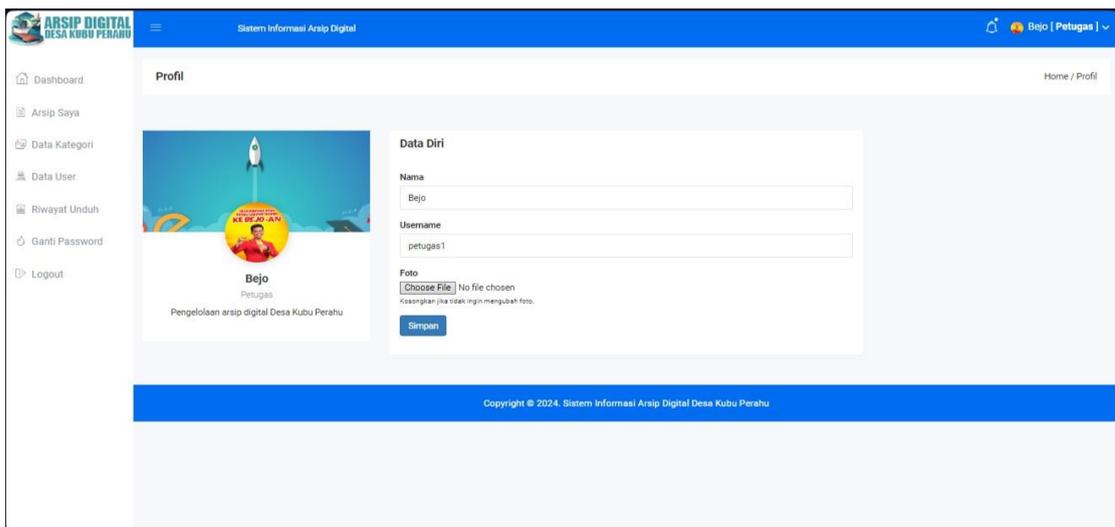
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka ganti password:



Gambar 4.35 *source code* antarmuka ganti password petugas

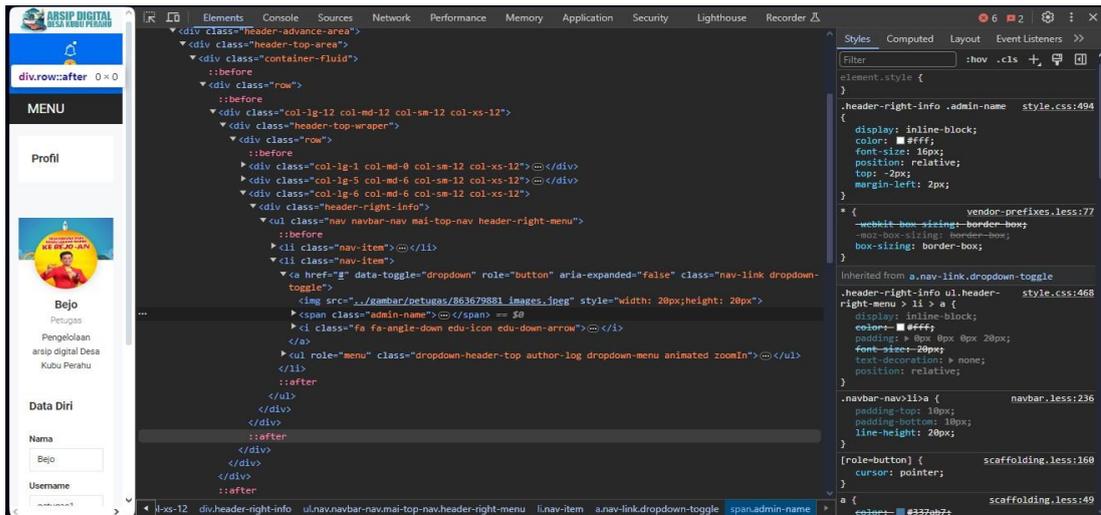
4.3.8 Data diri Petugas

Halaman ini menampilkan menu data diri dari petugas yang mengurus/menjalankan website tersebut. Pada halaman ini terdapat *button* choose file foto dan simpan. Berikut ini adalah tampilan menu ganti password:



Gambar 4.36 implementasi antarmuka data diri petugas

Berikut ini adalah gambar *source code* antarmuka data diri petugas:



Gambar 4.37 *source code* antarmuka data diri petugas

4.4 Implementasi Antarmuka User/Warga

Implementasi antar muka admin adalah pembuatan halaman menu yang dapat diakses oleh admin

4.4.1 Implementasi Antarmuka Menu Login User/warga

Pada halaman *login* user/warga merupakan proses *login* yang hanya bisa dilakukan oleh user saat ingin masuk kedalam system/website, tetapi sebelum itu user/warga harus melakukan registrasi online terlebih dahulu untuk membuat akun. Halaman menu ini sama halnya dengan server admin dan petugas yang hanya bisa diakses oleh admin dan petugas. Pada gambar dibawah ini adalah tampilan login sebelum masuk kedalam website dan tampilan registrasi online, adapun untuk masuk harus mengisi *email* dan *password* setelah itu menekan tombol *login* . Berikut adalah gambar menu login user/warga:

SISTEM INFORMASI
ARSIP DIGITAL DESA KUBU PERAHU
LOGIN PENGGUNA
ANDA TELAH BERHASIL LOGOUT

Email

Password

[Login](#)

[Belum Punya Akun ?](#) [Daftar Disini](#)

[Kembali](#)

Copyright © 2024. All rights reserved. Pengarsipan Digital Desa Kubu Perahu

Gambar 4.38 implemmentasi antarmuka login pengguna

Pembuatan halaman login peneliti menggunakan framework codeigniter, dimana login ini nantinya dapat membedakan antara admin, warga dan petugas. Untuk membedakan antara admin, petugas, dan warga peneliti membedakan dengan cara membuat role id yang dimana pengguna hanya tinggal mengklik kolom hak akses, maka akan muncul pilihan akses untuk admin, warga, dan petugas. Di bawah ini adalah source code antarmuka login user/warga. Di bawah ini adalah *source code* antarmuka login user/warga:

```

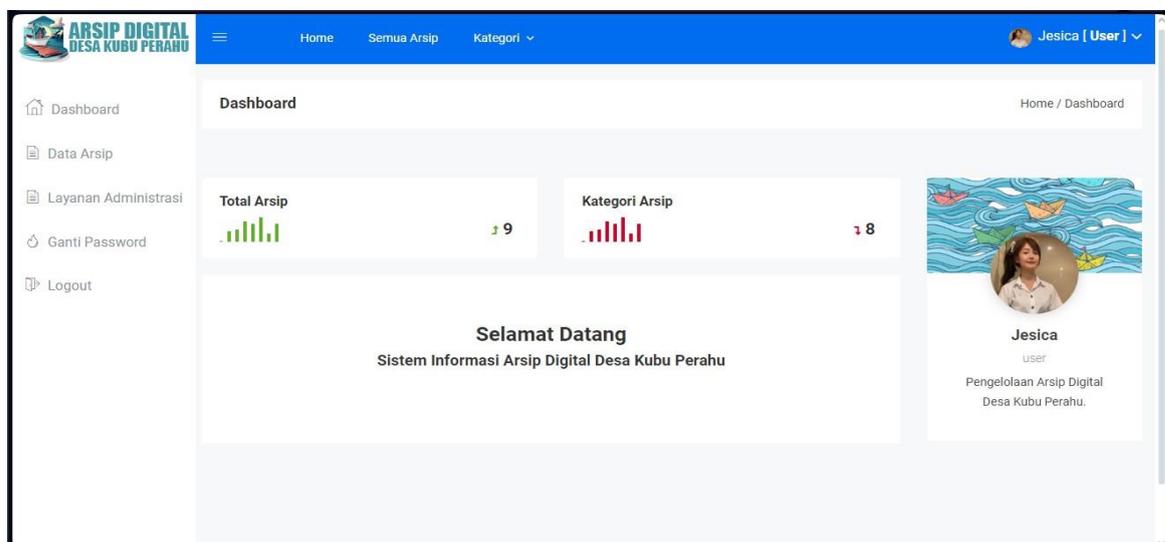
1 <!doctype html>
2 <html class="no-js" lang="en">
3
4 <head>
5   <meta charset="utf-8">
6   <meta http-equiv="x-ua-compatible" content="ie=edge">
7   <title>Login Warga | Sistem Informasi Arsip Digital Desa Kubu Perahu</title>
8   <meta name="description" content="">
9   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
10  <link rel="shortcut icon" type="image/x-icon" href="img/favicon.ico">
11  <link href="https://fonts.googleapis.com/css?family=Play:400,700" rel="stylesheet">
12  <link rel="stylesheet" href="assets/css/font-awesome.min.css">
13  <link rel="stylesheet" href="assets/css/owl.carousel.css">
14  <link rel="stylesheet" href="assets/css/owl.theme.css">
15  <link rel="stylesheet" href="assets/css/owl.transitions.css">
16  <link rel="stylesheet" href="assets/css/animate.css">
17  <link rel="stylesheet" href="assets/css/normalize.css">
18  <link rel="stylesheet" href="assets/css/main.css">
19  <link rel="stylesheet" href="assets/css/morrisjs/morris.css">
20  <link rel="stylesheet" href="assets/css/scrollbar/jquery.mCustomScrollbar.min.css">
21  <link rel="stylesheet" href="assets/css/metisMenu/metisMenu.min.css">
22  <link rel="stylesheet" href="assets/css/metisMenu/metisMenu-vertical.css">
23  <link rel="stylesheet" href="assets/css/calendar/fullcalendar.min.css">
24  <link rel="stylesheet" href="assets/css/calendar/fullcalendar.print.min.css">
25  <link rel="stylesheet" href="assets/css/form/all-type-forms.css">
26  <link rel="stylesheet" href="assets/style.css">
27  <link rel="stylesheet" href="assets/css/bootstrap.min.css">
28  <link rel="stylesheet" href="assets/css/responsive.css">
29
30  <script src="assets/js/vendor/modernizr-2.8.3.min.js"></script>
31

```

Gambar 4.39 source code antarmuka login user pengguna

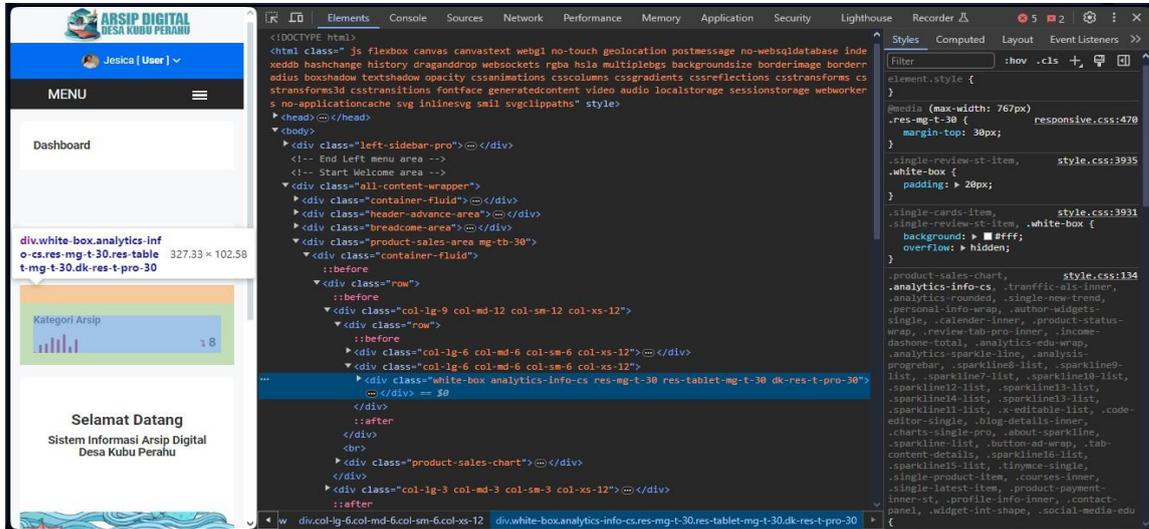
4.4.2 Dashboard User/Warga

Halaman dashboard user/warga merupakan menu utama yang berfungsi untuk mengelola menu atau tampilan lainnya yang terdapat didalam system. Tampilan utama akan tampil setelah pengguna melakukan login. Adapun di dalam menu tersebut terdapat beberapa data menu seperti data arsip, layanan administrasi, ganti password, dan logout. Berikut adalah gambar menu *dashboard* user/warga dibawah ini:



Gambar 4.40 implemmentasi antarmuka dashboard user

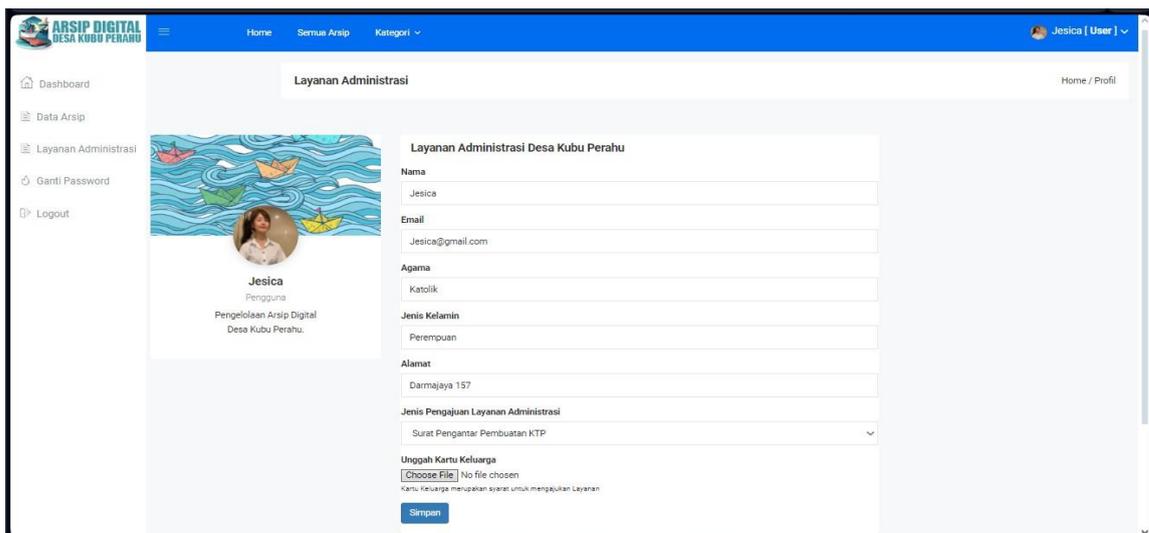
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka *dashboard* user/warga:



Gambar 4.41 *source code* antarmuka *dashboard* user pengguna

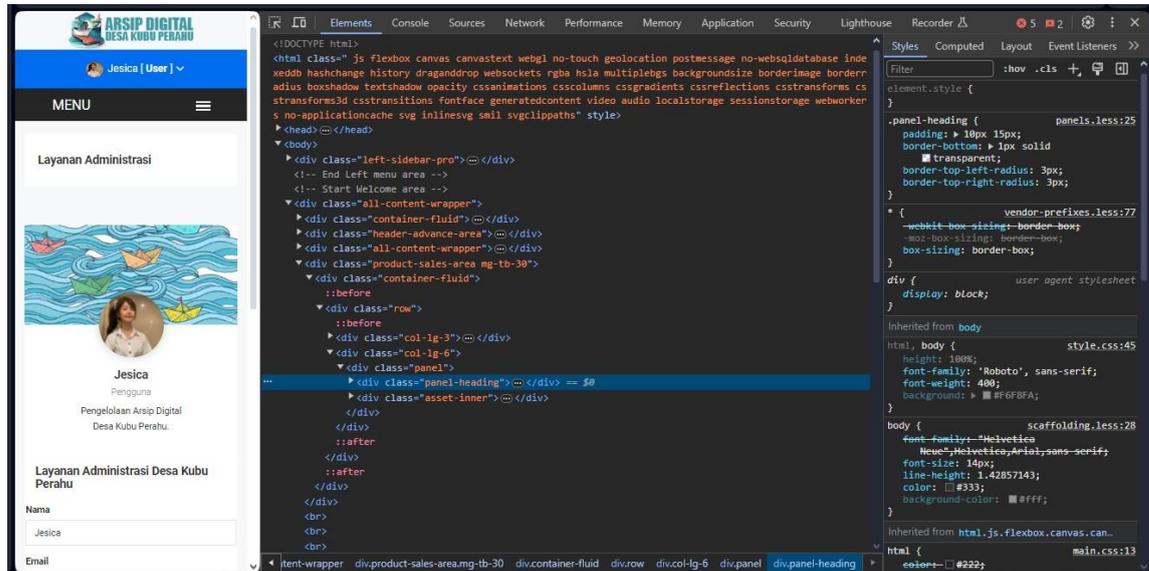
4.4.3 Layanan Administrasi

Halaman ini menampilkan menu. Pada halaman ini terdapat *button* simpan password. Berikut ini adalah gambar tampilan menu layanan administrasi:



Gambar 4.42 antarmuka layanan administrasi user

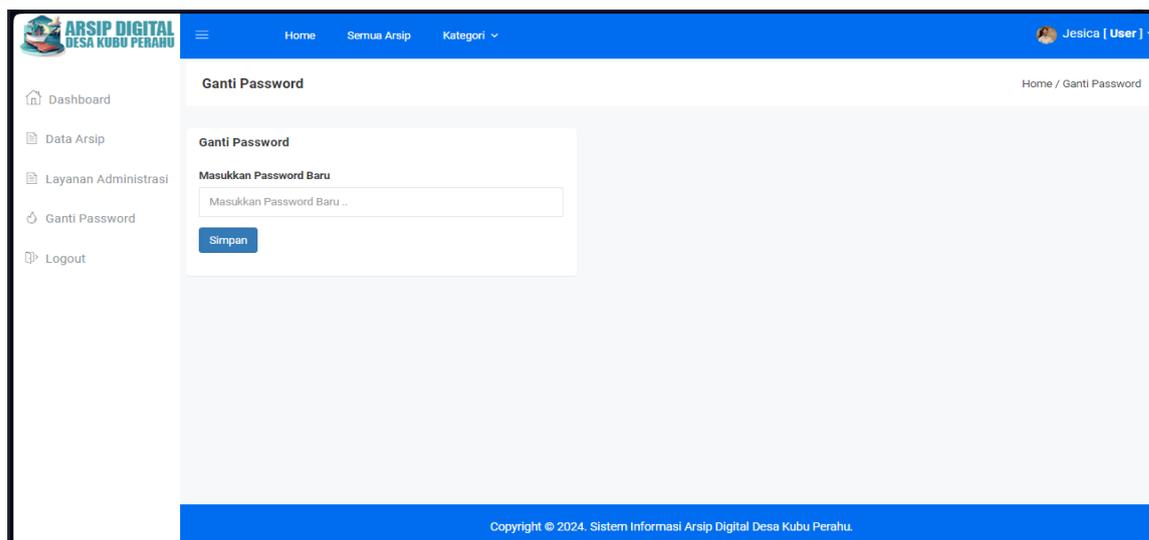
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka layanan administrasi:



Gambar 4.43 *source code* antarmuka layanan administrasi

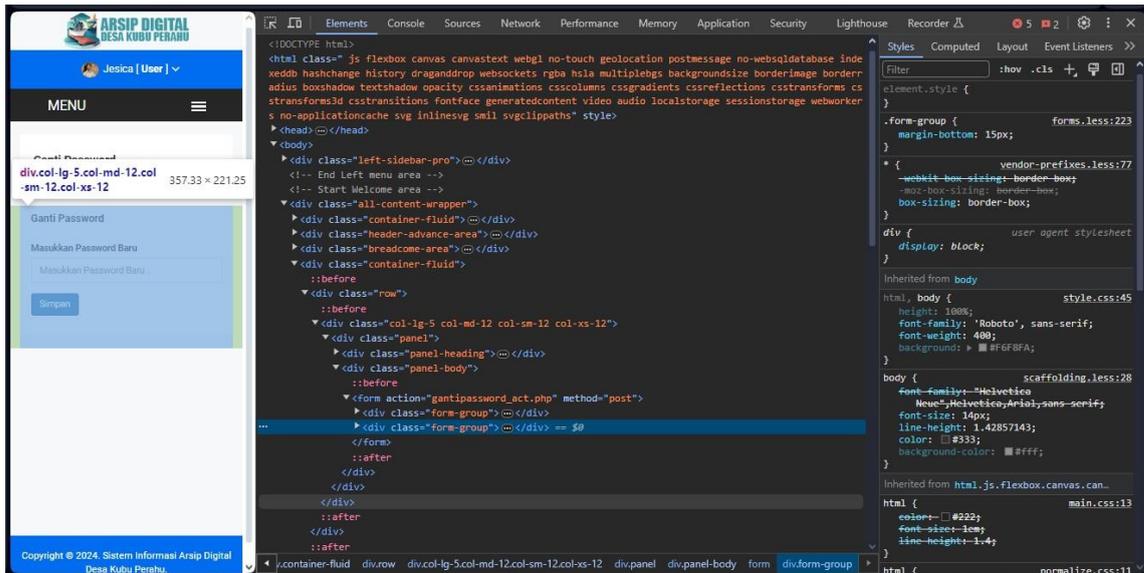
4.4.4 Ganti Password

Halaman ini menampilkan menu untuk mengganti password pengguna. Pada halaman ini terdapat *button* simpan password. Berikut ini adalah gambar tampilan menu ganti password:



Gambar 4.44 antarmuka ganti password user

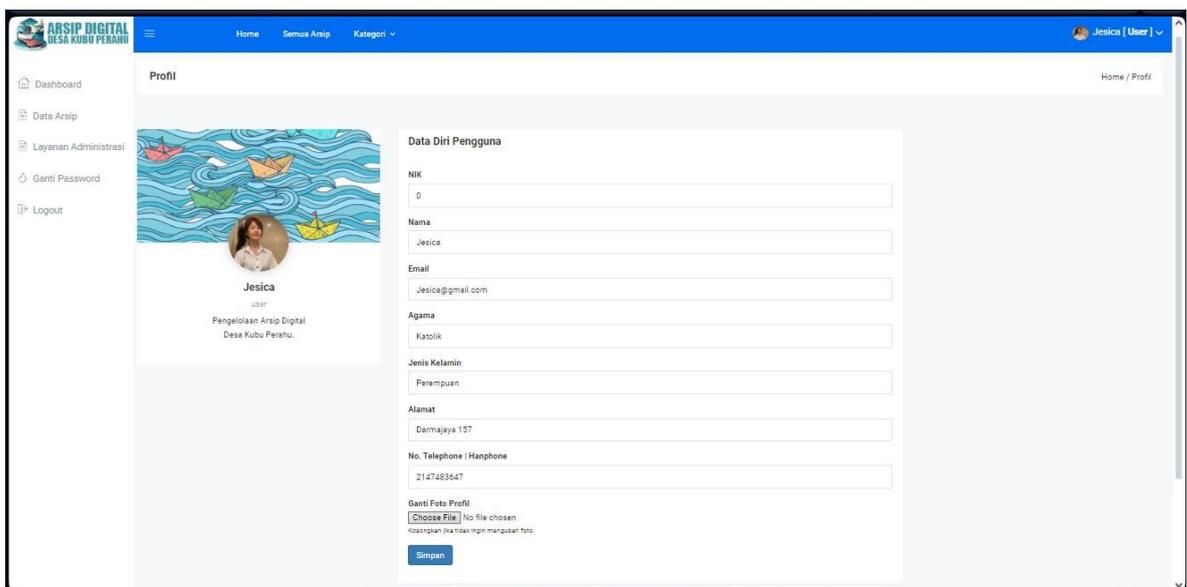
Berikut adalah gambar *source code* antarmuka ganti password:



Gambar 4.45 source code antarmuka ganti password

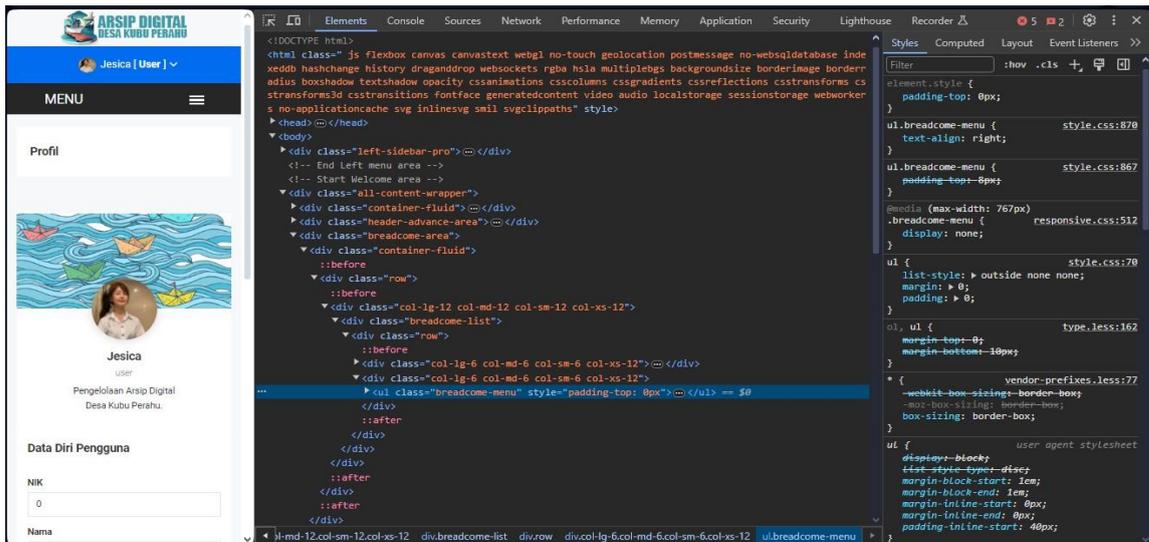
4.4.5 Data diri User/Warga

Halaman ini menampilkan menu data diri dari user/warga yang mengurus/menjalankan website tersebut. Pada halaman ini terdapat *button choose file* foto dan simpan. Berikut ini adalah tampilan menu ganti password:



Gambar 4.46 implementasi antarmuka data diri user

Berikut ini adalah gambar *source code* antarmuka data diri user:



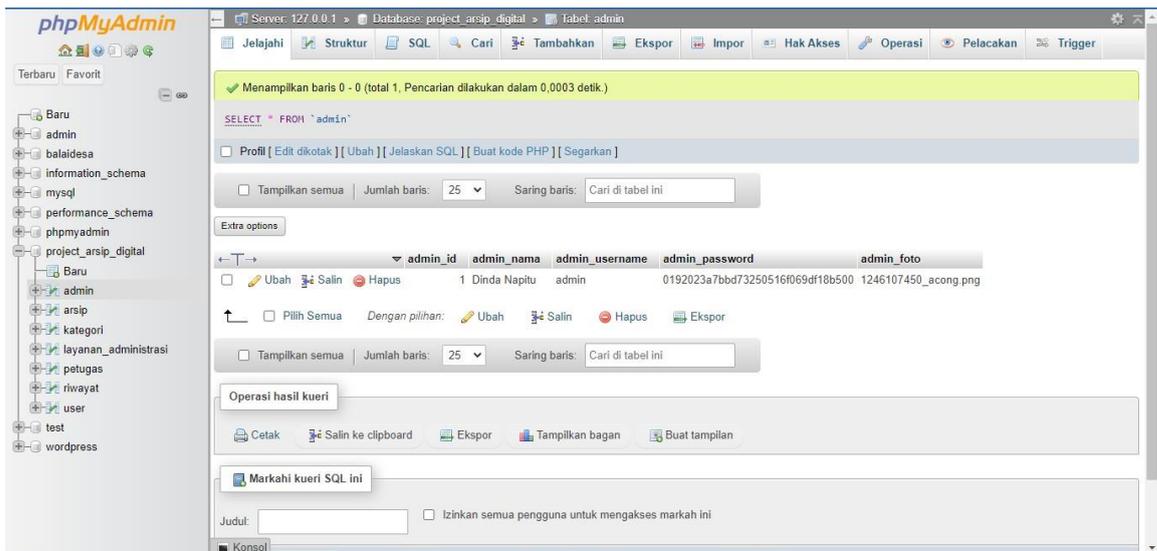
Gambar 4.47 *source code* antarmuka data diri user

4.5 Database

Pembuatan database ini berfungsi untuk menyimpan, menghapus, dan pembaruan data yang akan diinput atau dimasukkan ke dalam website. Penulis membuat data base dengan nama Project_Arsip_Digital, pembuatan database menggunakan MySQL dan XAMPP untuk menjalankan localhost PhpMyAdmin. Terdapat 7 struktur tabel database tabel admin, tabel user, tabel petugas, tabel arsip, tabel kategori, tabel layanan_administrasi, tabel riwayat.

4.5.1 Tabel Admin

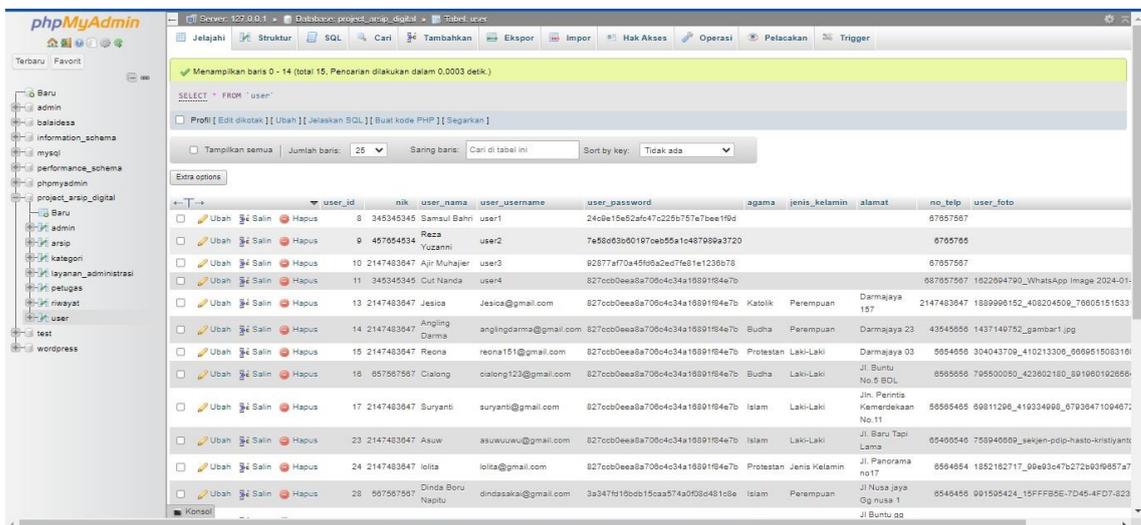
Tabel admin ini merupakan tabel yang berfungsi untuk menyimpan data dan bagian integral dari sebuah system manajemen pengguna dalam sebuah keamanan wesbsite yang dijalankan, adapun isi field tabel dari tabel admin yaitu `admin_id`, `admin_nama`, `admin_username`, `admin_password`, `admin_foto`.



Gambar 4.48 tbl admin

4.5.2 Tabel User

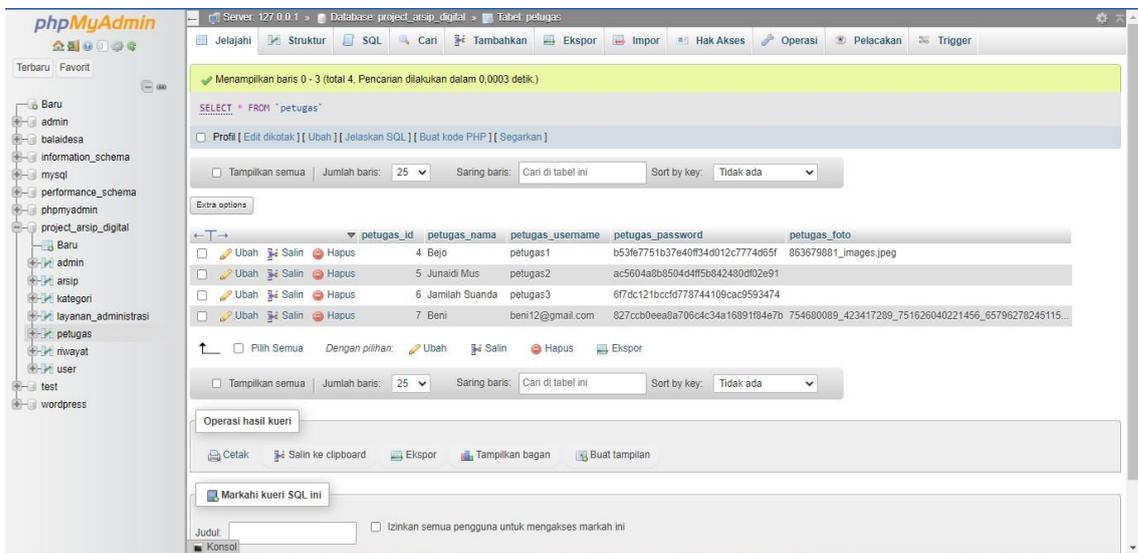
Table user ini memiliki peran yang penting dalam manajemen pengguna dan sebagai alat penyimpanan informasi terkait pengguna untuk melakukan pengajuan layanan administrasi secara digital.



Gambar 4.49 tbl user

4.5.3 Tabel Petugas

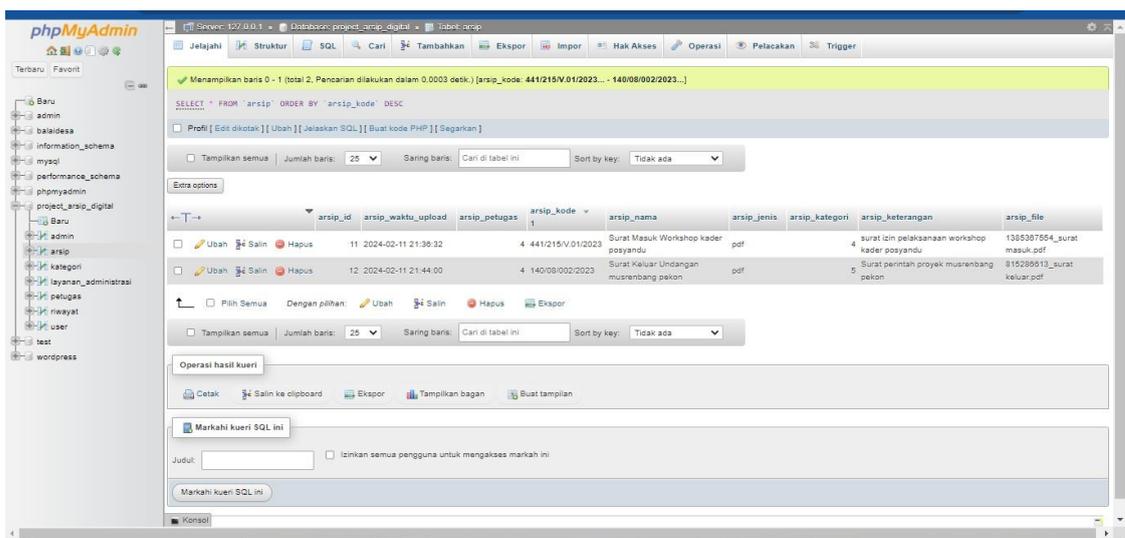
Table petugas dalam sebuah website memiliki peran penting dalam manajemen anggota atau petugas yang bertanggung jawab atas operasi, pengelolaan, atau interaksi dengan pengguna.



Gambar 4.50 tbl petugas

4.5.4 Tabel Arsip

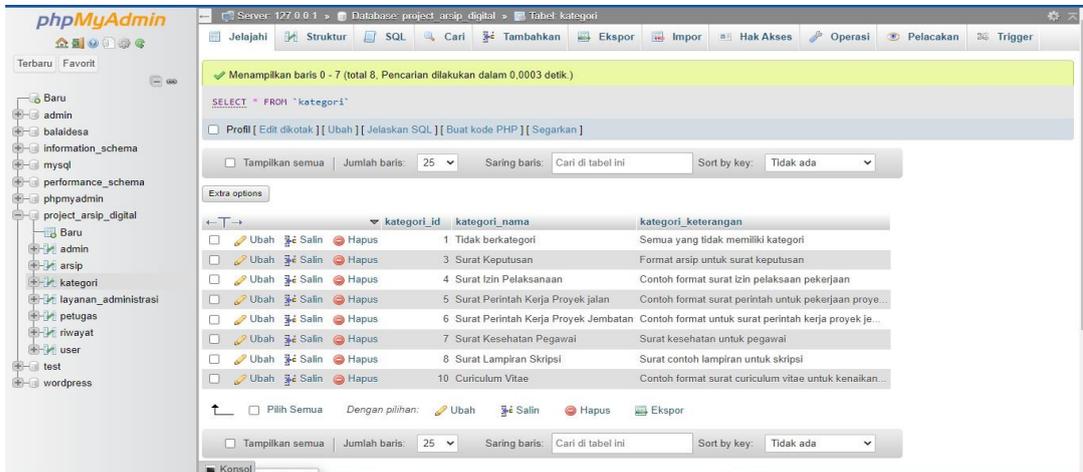
Table arsip adalah bagian penting didalam website yang dimana table arsip sebagai alat penyimpanan, mengelola dan memberikan akses yang mudah kepada petugas saat pencarian berkas lebih terorganisir & efisien.



Gambar 4.51 tbl arsip

4.5.5 Tabel Kategori

Tabel kategori dapat membantu dalam memasukan berkas kedalam website dan mempermudah petugas untuk melakukan pencarian berkas secara relevan dengan kebutuhan yang ada.

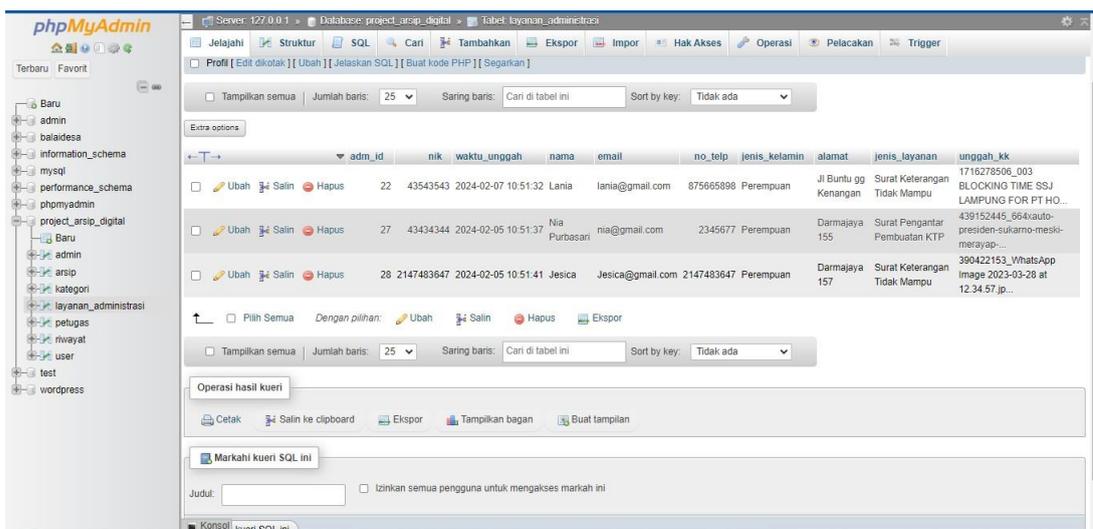


kategori_id	kategori_nama	kategori_keterangan
1	Tidak berkategori	Semua yang tidak memiliki kategori
3	Surat Keputusan	Format arsip untuk surat keputusan
4	Surat Izin Pelaksanaan	Contoh format surat izin pelaksanaan pekerjaan
5	Surat Perintah Kerja Proyek jalan	Contoh format surat perintah untuk pekerjaan proye...
6	Surat Perintah Kerja Proyek Jembatan	Contoh format untuk surat perintah kerja proyek je...
7	Surat Kesehatan Pegawai	Surat kesehatan untuk pegawai
8	Surat Lampiran Skripsi	Surat contoh lampiran untuk skripsi
10	Curiculum Vitae	Contoh format surat curriculum vitae untuk kenaikan...

Gambar 4.52 tbl kategori

4.5.6 Tabel Layanan_administrasi

Tabel layanan administrasi merupakan layanan informasi kepada pengguna untuk melakukan layanan administrasi, dan untuk memudahkan pengguna melakukan layanan secara digital.

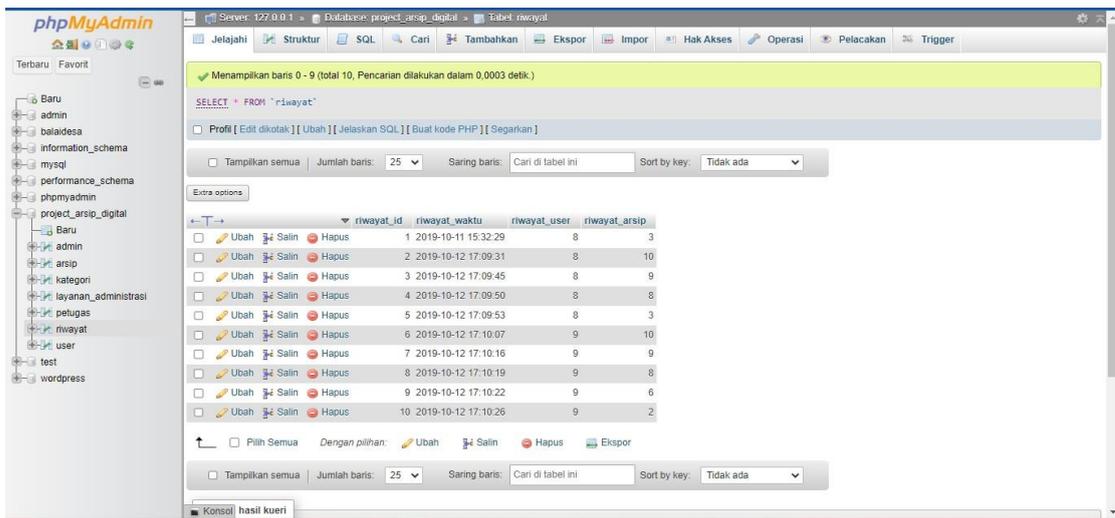


adm_id	nik	waktu_unggah	nama	email	no_telp	jenis_kelamin	alamat	jenis_layanan	unggah_kk
22	43543543	2024-02-07 10:51:32	Lania	lania@gmail.com	875665898	Perempuan	Ji Buntu gg Kenangan	Surat Keterangan Tidak Mampu	1716278506_003 BLOCKING TIME SSJ LAMPUNG FOR PT HO...
27	43434344	2024-02-05 10:51:37	Nia Purbasari	nia@gmail.com	2345677	Perempuan	Darmajaya 155	Surat Pengantar Pembuatan KTP	439152445_664auto-presiden-sukarno-meski-merayap...
28	2147483647	2024-02-05 10:51:41	Jesica	Jesica@gmail.com	2147483647	Perempuan	Darmajaya 157	Surat Keterangan Tidak Mampu	390422153_WhatsApp Image 2023-03-28 at 12.34.57.jp...

Gambar 4.53 tbl layanan administrasi

4.5.7 Tabel Riwayat

Table riwayat merupakan entitas database yang menyimpan jejak atau catatan aktivitas yang dilakukan, dan sebagai alat keamanan didalam website tersebut.



The screenshot shows the phpMyAdmin interface for the 'project_arsip_digital' database. The 'riwayat' table is selected, and its structure and data are displayed. The table has four columns: 'riwayat_id', 'riwayat_waktu', 'riwayat_user', and 'riwayat_arsip'. The data is as follows:

riwayat_id	riwayat_waktu	riwayat_user	riwayat_arsip
1	2019-10-11 15:32:29	8	3
2	2019-10-12 17:09:31	8	10
3	2019-10-12 17:09:45	8	9
4	2019-10-12 17:09:50	8	8
5	2019-10-12 17:09:53	8	3
6	2019-10-12 17:10:07	9	10
7	2019-10-12 17:10:16	9	9
8	2019-10-12 17:10:19	9	8
9	2019-10-12 17:10:22	9	6
10	2019-10-12 17:10:26	9	2

Gambar 4.54 tbl riwayat

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian Rancangan Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Digital Pada Desa Kubu Perahu Guna Mendukung Smart Governance Berbasis Website (Studi Kasus Desa Kubu Perahu) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dengan dibuatnya Rancangan Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Digital Pada Desa Kubu Perahu Guna Mendukung Smart Governance Berbasis Website, maka sistem dapat mempermudah penginputan data pengarsipan serta dapat memberikan manfaat untuk mempermudah pekerjaan pegawai khususnya dalam pengelolaan berkas dan juga mempermudah warga setempat untuk melakukan layanan administrasi secara digital.
2. Pada pembuatan sistem ini dapat memudahkan dalam proses pengarsipan surat masuk, surat keluar dan layanan administrasi, Sistem ini juga dirancang untuk melakukan pencarian berkas secara efisien dan relevan.

5.2. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil pembahasan yang telah diuraikan maka ada saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dari Rancangan Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Digital Pada Desa Kubu Perahu Guna Mendukung Smart Governance Berbasis Website:

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dengan teknologi dan metode – metode yang lebih baik untuk meningkatkan kinerja dan proses digitalisasi dalam penelitian.
2. Menyarankan kepada Balai Desa Kubu Perahu untuk segera melakukan kegiatan Literasi Pembelajaran terhadap layanan administrasi secara digital kepada warga, agar lebih memudahkan warga untuk memahami cara penggunaan layanan administrasi digital. Mengingat bahwa masih ada banyak warga yang tertinggal dalam mengetahui kecanggihan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bahrudin, A., Permata, P., & Jupriyadi, J. (2020), "Optimasi Penyimpanan Dokumen Foto Menggunakan Algoritma Kompresi Deflate" (Studi Kasus: Studio Muezzart). *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(2), 14-18. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i2.582>
- [2] Fadllullah, A., Mulyadi, M., Rochaniati, R., & Nabil, F. M. (2022)., "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Kearsipan Surat Menyurat Berbasis Framework Codeigniter untuk KPH-KTT"., *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1121–1136. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.1939> Maciej Serda, Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R.,
- [3] Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, ... ح. ف اطمى (2015)., "Analisi Pengelolaan Arsip Inaktif Terhadap Temu Kembali Arsip Dipusat Arsip (Record Center) Politeknik Negri Semarang." *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 4(3), 211–220. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/9741> Nilawati, F. E., Rizal, M., Rachmawanto, E. H., Setiadi, D. R. I. M., & Sari, C. A. (2019).
- [4] Nurkholis, A., Budiman, A., Pasha, D., Ahdan, S., Andika, R., & Amalia, Z. 2022). DIGITALISASI PELAYANAN ADMINISTRASI SURAT PADA DESA BANDARSARI. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), 21–28. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- [5] Parti Astuti, Y., & Rosi Subhiyakto, E. (n.d.), "Pengembangan Sistem Informasi Dengan Metode Waterfall Untuk Pengarsipan Data Wajib Pajak Development of Information System Using Waterfall Method For Archiving Taxpayers Data (Vol. 16, Issue 2).
- [6] D. Yuliawati, A. Andriyadi, N. Nursiyanto. (2022). "Pengujian Sistem Informasi E-Monitoring Pengelolaan Pembangunan Desa Dengan Menggunakan Metode Blackbox Testing" *TEKNIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa* 16 (2), 303–310-303–310.
- [7] CLARISSA, DEA and Saleh, Susanti (2022) SISTEM INFORMASI KESEHATAN PADA KLINIK TELUK SEHAT MEDIKA. Skripsi thesis, INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA.
- [8] Yunus, Halimah, Indonesia. Vol 15, No 2 (2015): *Jurnal Informatika - Articles SALVING DISTRIBUTION INFORMATION SYSTEM ON PT. ANUGERAH ARGON MEDICA.*
- [9] Halimah, Halimah, IBI Darmajaya, Indonesia, [Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa Vol. 16 No. 1 \(2022\): Teknika Januari - Juni 2022 - Articles Optimasi Algoritma Genetika dalam Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Seminar dan Sidang Skripsi Mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis \(IIB\) Darmajaya.](#)

- [10] Halimah, Halimah, IBI Darmajaya, Indonesia, [Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa Vol. 16 No. 1 \(2022\): Teknika Januari - Juni 2022](#) - Articles Sistem Informasi E-Dokumen Untuk Monitoring Pada PT Atosim Lampung Pelayaran Berbasis Web.
- [11] Halimah, Halimah, A., Andriyadi , D., Yuliawati , E., Lismainy., Vol. 14 No. 2, 2023, *WEBSITE BASED PARKING MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM CASE STUDY OF THE DARMAJAYA INSTITUTE OF INFORMATICS AND BUSINESS.*
- [12] Halimah, Halimah, IBI Darmajaya, Indonesia, [Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa Vol. 15 No. 2 \(2021\): Teknika Juli - Desember 2021](#) - Articles Sistem Informasi Layanan Pada Klinik Dokter Rosdiana Berbasis Web
- [13] Halimah, Halimah, IBI Darmajaya, Indonesia, [Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa Vol. 14 No. 1 \(2020\): Teknika Januari - Juni 2020](#) - Articles Penerapan Algoritma Naïve Bayes untuk Memprediksi Penyakit Malaria pada Puskesmas Hanura
- [14] Aswati, S., Mulyani, N., Siagian, Y. & Syah, A.Z., 2015, Peranan Sistem Informasi Dalam Perguruan Tinggi, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(27), 79–86.
- [15] Fahdiansyah, R. & Anas, A.S., 2017, Teknologi Informasi Sebagai Penunjang Perkembangan Sistem Informasi Akutansi, *Simposium Nasional Teknologi (SNTT)*, 5. Terapan.