

Perancangan Program Pengajuan Pemasangan Wifi Publik Kota Depok Berbasis Web

Apriyanto¹, Enok Tuti Alawiah², Mochamad Bayu Ramadhan Mubaraq³

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika

¹apriyanto.apo@bsi.ac.id, ²enok.etw@bsi.ac.id, ³mbayurm@gmail.com

Abstract

Wireless Fidelity (Wifi) is a form of development of wireless connection technology using radio waves. The use of Wifi is now very common, we can find everywhere, be it publik spaces such as parks to private spaces such as homes and offices. One of the advantages of using a Wifi network is that a single Hotspot (Wifi) point can be used by several different devices. Because of this practicality, many people now use Wifi for their daily activities such as reading news, opening social media, to work and education needs. However, it was found that there are still many people who have not been able to enjoy this Wifi facility because every installation of a Hotspot (Wifi) point requires a cost that is not cheap and every month requires a subscription fee. For this, the design of the Depok city publik Wifi application program was made with the aim of making it easier for the publik to apply for Wifi installation because it can be done online as well as with other purposes, namely so that the community, especially the city of Depok, can find out about information related to locations where Wifi is already available. The research method used is the waterfall method with the SDLC development model. Data collection was carried out by interview, survey and observation. Analysis tools use Entity Relationship Diagram and Logical Record Structure (LRS). It is hoped that with this application, the community, especially Depok residents, can easily get free Wifi services, including for places such as parks, community halls, posyandu, places of worship, Rukun Warga offices, and others by installing free Wifi in areas.

Keywords: *Wifi; Design; Waterfall, ERD; LRS*

Abstrak

Wireless Fidelity (Wifi) merupakan salah satu bentuk perkembangan dari teknologi koneksi tanpa kabel dengan menggunakan gelombang radio. Penggunaan Wifi sekarang ini sudah sangat lazim kita jumpai dimana-mana baik itu ruang publik seperti taman sampai ruang privat seperti rumah dan kantor. Salah satu keunggulan menggunakan jaringan Wifi adalah satu titik Hotspot (Wifi) bisa digunakan oleh beberapa perangkat device berbeda. Karena kepraktisan inilah banyak dari masyarakat sekarang yang menggunakan Wifi untuk berkegiatan sehari-hari seperti membaca berita, membuka social media, sampai keperluan pekerjaan dan pendidikan. Namun didapati bahwa masih banyak masyarakat yang belum bisa menikmati fasilitas Wifi ini dikarenakan setiap pemasangan titik Hotspot (Wifi) diperlukan biaya yang tidak murah dan setiap bulannya memerlukan biaya berlangganan. Untuk hal tersebut, perancangan program pengajuan Wifi publik Kota Depok dibuat dengan tujuan agar mempermudah masyarakat dalam mengajukan pemasangan Wifi karena bisa dilakukan secara online serta dengan tujuan lainnya yaitu agar masyarakat khususnya kota Depok dapat mengetahui mengenai informasi terkait lokasi yang sudah tersedia Wifi. Metode penelitian yang digunakan dengan metode waterfall dengan model pengembangan SDLC. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, survey dan observasi. Alat Bantu analisis menggunakan Entity Relationship Diagram dan Logical Record Structure (LRS). Diharapkan dengan adanya aplikasi ini masyarakat khususnya warga Depok dapat dengan mudah mendapatkan pelayanan Wifi gratis antara lain untuk tempat-tempat seperti taman, balai warga, posyandu, tempat ibadah, kantor Rukun Warga, dan lain-lainnya dengan cara pemasangan Wifi gratis pada area-area tersebut.

Kata Kunci: *Wifi; Perancangan; Waterfall; ERD; LRS*

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat hal ini tentu saja sejalan dengan kebutuhan akses internet yang tinggi di kalangan masyarakat, baik untuk bertukar informasi, membuka sosial media, mencari artikel, mengirim tugas bahkan untuk keperluan pekerjaan dan bisnis. Keadaan ini membuat pihak pemerintahan maupun swasta berlomba-lomba untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat baik yang sifatnya berorientasi *profit* maupun *non-profit*. Untuk memberikan kemudahan dalam mengakses informasi bagi warganya, Pemerintah Kota Depok melalui Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) berupaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) secara optimal dengan mengimplementasikan *e-Government* salah satunya dengan cara pemasangan titik *Hotspot (Wifi)* gratis di beberapa wilayah yang ada di Kota Depok. Dampak positif dari *e-Government* adalah memperluas partisipasi publik dimana masyarakat dimungkinkan untuk terlibat aktif dalam pengambilan keputusan/kebijakan oleh pemerintah. (Dewi et al., 2020). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik sehingga dapat dipastikan bahwa program tersebut selaras dengan tujuan Pemerintahan yang baik (*good governance*) dengan terselenggaranya pelayanan publik yang baik melalui implementasi *e-Government*, serta mengoptimalkan peran masyarakat dalam implementasi *e-Government* dalam upaya peningkatan pelayanan publik. Pemasangan *Wifi* publik gratis ini akan terfokus pada lokasi-lokasi publik seperti taman, balai warga, posyandu, komunitas, tempat ibadah, gedung serbaguna dan sebagainya. Dengan pemanfaatan teknologi ini individu dapat mengakses jaringan internet melalui gadget yang mereka miliki di lokasi-lokasi dimana hotspot disediakan. Sebagai salah satu Kota penyangga Ibu Kota Jakarta, Kota Depok merupakan wilayah yang sangat strategis dalam pengembangan jaringan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Selain itu, banyaknya perguruan tinggi serta berbagai komunitas yang bergerak di bidang IT, telah membuat Kota Depok menjadi kota yang memiliki jumlah penduduk dengan tingkat penggunaan internet tertinggi se-Jabodetabek. Namun dengan meningkatnya penggunaan *Wifi* publik di Kota Depok, masih terdapat beberapa kendala dimana masyarakat kesulitan untuk mengajukan pemasangan layanan *Wifi* publik serta informasi untuk mengetahui lokasi mana saja yang sudah tersedia *Wifi* publik, hal ini tentu saja dikarenakan kurangnya informasi yang didapat oleh masyarakat. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya maka tujuan penulisan ini adalah untuk membangun sebuah program *website* pengajuan pemasangan *Wifi* publik secara *online* hal ini bertujuan agar meningkatkan efektivitas dan efisiensi kinerja dari penerapan *e-Government* di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Depok, serta mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi yang berkaitan dengan pengajuan pemasangan layanan *Wifi* Publik di Kota Depok.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* dikutip dari jurnal (Tabrani & Eni, 2017), menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) model *waterfall* terbagi menjadi lima tahapan yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan sistem dan *software* adalah proses menentukan sistem secara total dan menentukan data yang akan dipakai untuk *website* berita ini.

2. Desain Sistem (*System Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian Sistem (*System Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Perawatan (*Maintance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Kesalahan terjadi karna adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap perawatan/pemeliharaan ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.2. Pustaka Rujukan

2.2.1. Konsep Dasar *Web*

Menurut Nurmalasari Anna di jurnal (Nurmalasari et al., 2019) mengatakan bahwa, "Situs *website* awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hiperlink* yang memudahkan *surfer* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)". *Website* adalah sumber dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain, yang ada di dalam WWW (*World Wide Web*) di Internet. Halaman *web* adalah dokumen yang dituliskan dengan format HTML atau kepanjangan dari (*Hyper Text Markup Language*), yang bisa diakses kapanpun melalui HTTP. HTTP adalah protokol yang dapat menyampaikan informasi melalui *server website* untuk ditampilkan kepada pemakai melalui *web browser*. *Website* juga dapat dikategorikan menjadi dua yaitu *website* statis dan *website* dinamis. (Trimarsiah & Arafat, 2017).

Menurut Hidayatullah dan Kawistara di jurnal (Ayu & Permatasari, 2018) Internet atau didefinisi sebagai dua komputer atau mungkin lebih yang memiliki konektivitas yang membentuk jaringan komputer sampai jutaan komputer di seluruh dunia secara global, yang saling berinteraksi dan bertukar informasi. Dengan ilmu pengetahuan internet ialah perpustakaan besar yang mempunyai jutaan hingga miliaran informasi yang dapat berupa *graphich*, *text*, *audio*, dan animasi berbentuk media elektronik. Untuk segi komunikasi, internet merupakan sarana yang efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh. *Web Browser* adalah *software* yang digunakan untuk mengambil, menampilkan dan menyebarkan informasi atau data di dalam internet. Menurut Yudhanto dan Helmi di dalam (*Web Programing*, 2017) *Web server* merupakan *software* yang berfungsi untuk menerima permintaan yang dikirimkan melalui *browser*, kemudian memberikan tanggapan permintaan dengan bentuk halaman situs *web* atau lebih

umumnya di dalam dokumen HTML. Pada sisi perangkat lunak atau *software*, kegunaan *web server* ialah sebagai pusat untuk memproses permintaan yang diterima dari *browser*. *World Wide Web (WWW)* merupakan kumpulan *web server* di seluruh dunia yang dapat menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan secara massal (*Web Programming*, 2017). Sedangkan Menurut Kustiyahningsih dan Devie Rosa Anamisa dalam Fridayanthie & Mahdiati di jurnal (Anhar, 2017) menyebutkan bahwa informasi WWW ini disimpan pada *web server* untuk dapat diakses dari jaringan *browser* terlebih dahulu, seperti *Internet Explorer* atau *Mozilla Firefox*”.

2.2.2. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah instruksi standar untuk memerintah komputer mulai dari aturan sintak dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer yang digunakan dalam menulis program (Rosidah,., 2018). Untuk rancang bangun yang dibuat ini ada beberapa bahasa pemrograman yang dipakai dan sekaligus framework dan library-nya seperti PHP, dan Javascript. *Hypertext Preprocessor* atau kepanjangan dari PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman *open source* yang cocok atau dikhususkan untuk pengembangan aplikasi *web* dan dapat dimasukkan pada sebuah *script* HTML.PHP merupakan bahasa *scripting server – side*, dimana memproses datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada *client* yang melakukan permintaan (Firman et al., 2016). Menurut *survey* yang lakukan oleh Sitepoint.com pada Desember 2013 dalam popularitas *framework* PHP, Laravel menduduki urutan teratas.(Ruli Erinton, Ridha Muldina Negara, 2017). Menurut Henderson dalam (Pahlevi et al., 2018) CSS kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman *web*. Seperti warna, *layout*, dan *font*. Dengan memakai CSS, seorang programmer dapat membuat halaman *web* yang beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Menurut Henderson (Pahlevi et al., 2018) HTML (*Hyper Text Mark Up Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman *web*. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen *online*. *Statement* dasar dari HTML disebut tags. Sebuah tag diterjemahkan di dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditunjuk untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama tag. Menurut Henderson (Pahlevi et al., 2018) *JavaScript* pertama kali dikembangkan pada pertengahan dekade 90’an. Meskipun mempunyai nama yang hampir sama, *JavaScript* berbeda dengan Bahasa Java. Untuk penulisannya, *JavaScript* dapat dimasukkan ke dalam dokumen HTML ataupun di jadikan dokumen terpisah yang kemudian di import untuk dokumen yang ingin dituju.. Menurut Spurlock dalam (Pahlevi et al., 2018) menyatakan bahwa Bootstrap adalah sebuah *framework* untuk CSS dan berupa produk *open source* yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Menurut Beighley dalam (Pahlevi et al., 2018) menjelaskan JQuery adalah *open source add-on* pustaka *JavaScript* yang menekankan pada interaksi antara *JavaScript* dan HTML. *JQuery* adalah *script JavaScript* yang ditulis dan tinggal menambahkan satu atau beberapa baris *script* untuk memanggil *JQuery*.

2.2.3. Basis Data

Menurut (Hariyanto, 2019) Basis data adalah sekumpulan informasi yang diatur dalam cara tertentu hingga sebuah program komputer dapat dengan cepat memilih data yang diinginkan. Basisdata dapat diibaratkan sebagai sistem pengarsipan elektronik. Basis data tradisional terdiri dari *field*, *record*, dan *file*. *Field* adalah item tertentu dari informasi; *record* adalah sekumpulan *field*; dan *file* adalah kumpulan *record*. Dalam basis data *hypertext*, setiap obyek, apakah itu merupakan *teks*, gambar atau film, dapat dihubungkan dengan obyek lainnya. Untuk mengakses

informasi dari basisdata, diperlukan *data base management system* (DBMS). DBMS adalah kumpulan program yang memungkinkan pengguna memasukan, mengatur, atau memilih data dari basis data.

2.2.4. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam (Jurnal Petir, 2018) Model air terjun (*waterfall*) adalah Model *sekuensial linier* (*sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* memberikan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara tersusun dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

2.2.5. Struktur Navigasi

Dalam pembuatan *website*, bagian yang harus diperhatikan sebelum merancang tampilan halaman *web* adalah pembuatan struktur navigasi. Ada empat struktur dasar yang digunakan, yaitu linear, hierarkis, *nonlinear*, dan komposit menurut Binanto (Yuni Eka Achyani, 2018).

2.2.6. ERD (*Entity Relationship Diagram*) Dan LRS (*Logical Record Structure*)

Menurut Simarmata di dalam (Tias Mahdiati, 2016) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah perangkat pemodelan data utama dan bisa membantu mengorganisasi data dalam proyek ke dalam entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Proses memungkinkan analisis menghasilkan struktur basis data dapat disimpan dan diambil dengan mudah. Menurut Simarmata dan paryudi di dalam (Tias Mahdiati, 2016) *Logical Record Structured* (LRS) adalah gambaran dari susunan *record* pada tabel-tabel yang tersusun dengan hasil relasi pada himpunan entitas.

2.2.7. Black Box Testing

Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang *valid* (Cholifah et al., 2018)

3. METODOLOGI

Metodologi penelitian yang digunakan dengan menggunakan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Dengan menggunakan model *waterfall* yang terbagi menjadi lima tahapan yang dimulai dari tahapan analisis kebutuhan dan diakhiri dengan tahapan perawatan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan studi pustaka. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab pada pihak-pihak terkait pemasangan *Wifi* dan tata caranya. Observasi dilakukan dengan terjun langsung ke area penelitian dan melakukan pengamatan secara langsung tentang cara pengajuan pemasangan *Wifi* publik. Untuk Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi melalui buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan dengan makalah penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Tahap analisa kebutuhan pada perancangan program pengajuan pemasangan *Wifi* publik pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Depok dilakukan dengan mengidentifikasi apa saja yang perlu dilakukan oleh sistem. Dalam tahap ini para pengguna sistem memiliki akses yang berbeda sesuai dengan kebutuhan mereka dan dibagi menjadi:

1. Admin

Dalam sistem ini admin memiliki beberapa hal yang dapat dilakukan seperti:

- a. Mengelola data pengajuan yang didapat dari masyarakat dan diseleksi apakah layak untuk dilakukan pemasangan atau tidak.
- b. Mengelola data lokasi pemasangan untuk di tampilkan pada halaman depan *website* seperti edit lokasi
- c. Mengolah data tempat, dimana admin dapat menambahkan, atau mengedit sesuai dengan kebutuhan sistem.
- d. Admin dapat menambahkan data admin baru, dan edit admin.
- e. Mengelola data pengguna *user*, yaitu admin dapat melihat data *user*.

2. User dengan login akun

Dalam sistem ini *user* dengan login akun memiliki beberapa hal yang dapat dilakukan seperti:

- a. Membuat pengajuan pemasangan *Wifi* publik.
- b. Mengelola profil.
- c. Lupa *password*.
- d. Bisa melihat lokasi yang sudah terpasang *Wifi* publik.
- e. Melihat status pengajuan diterima, pending ataupun ditolak.
- f. Cetak bukti berita di setuju oleh *website*.

3. User tanpa login akun

Dalam sistem ini user tanpa login akun memiliki beberapa hal yang dapat dilakukan seperti:

- a. Dapat melihat lokasi yang sudah terpasang *Wifi* publik.
- b. Bisa membuat akun melalui daftar akun.
- c. Melihat profile *website* berita dan *manual book*.

4.2. Rancangan Dokumen

A. Rancangan Dokumen Masukan (*Input*)

Rancangan ini bertujuan untuk mengetahui informasi yang akan diolah, sehingga hasil keluarannya (*output*) yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan, Adapun dokumen sebagai berikut:

1. Nama Dokumen: Data *user*

- Fungsi : Untuk penyimpanan data user pengajuan yang sudah mendaftar
Sumber : *User*
Tujuan : Admin
Media : Komputer
Frekuensi : Saat *user* sudah daftar akun
Bentuk : *web page*

2. Nama Dokumen: Data pengajuan pemasangan *Wifi*

- Fungsi : Sebagai Data pengajuan dari masyarakat
Sumber : *User*
Tujuan : Admin
Media : Komputer
Frekuensi : Ketika user mengajukan pemasangan *Wifi*

Bentuk : *Web page*

3. Nama Dokumen: Data lokasi pemasangan

Fungsi : Informasi lokasi pemasangan agar diketahui oleh masyarakat

Sumber : Admin

Tujuan : *User*

Media : Komputer

Frekuensi : Ketika dilokasi sudah terpasang *Wifi*

Bentuk : *Web page*

B. Rancangan Dokumen Keluaran (*Output*)

Adapun rancangan dokumen keluaran yang dibuat yaitu:

1. Nama Dokumen: Laporan data *user* pengajuan

Fungsi : Untuk mengetahui data *user* pengajuan

Sumber : Admin

Tujuan : Admin

Media : *File*

Frekuensi : Ketika data diperlukan oleh admin

Bentuk : pdf

2. Nama Dokumen: Detail status pengajuan

Fungsi : Sebagai bukti status pengajuan pemasangan

Sumber : Admin

Tujuan : *User*

Media : Komputer

Frekuensi : Ketika data pengajuan ditolak atau setuju oleh admin

Bentuk : Email

3. Nama Dokumen: Laporan seluruh status pemasangan *Wifi*

Fungsi : Sebagai bukti data pemasangan *Wifi*

Sumber : Admin

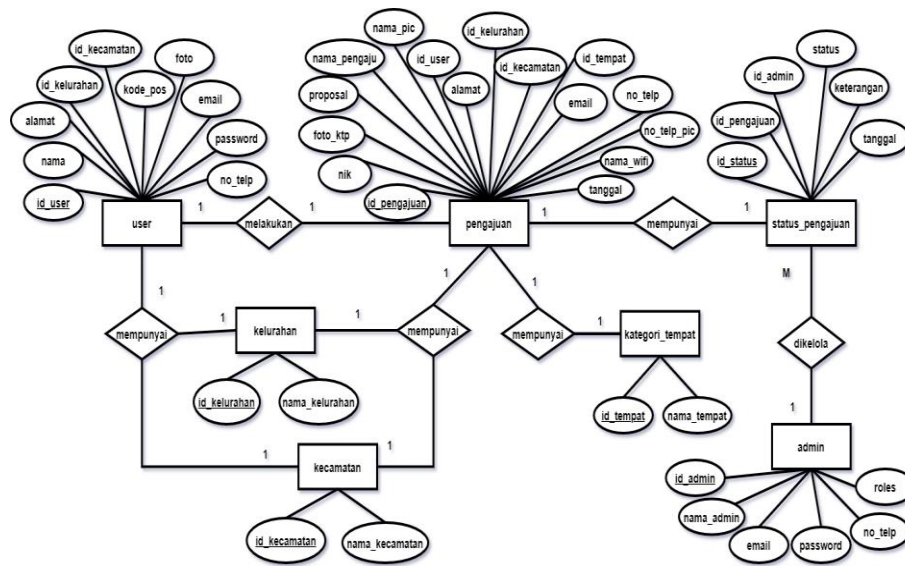
Tujuan : Admin

Media : Komputer

Frekuensi : Ketika data diperlukan oleh Admin

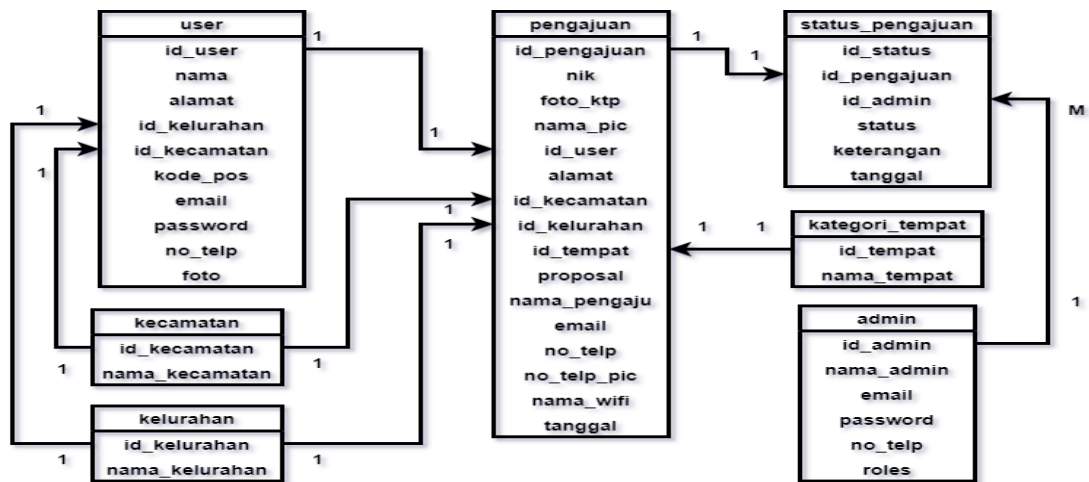
Bentuk : pdf

4.3. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 1. Entity Relationship Diagram

4.4. Logical Record Structure (LRS)

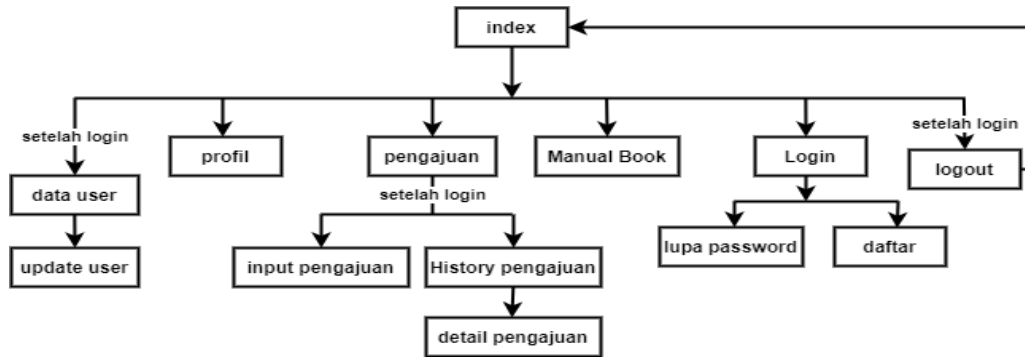


Gambar 2. Logical Relationship Diagram

4.5. Spesifikasi Program

A. Struktur Navigasi User

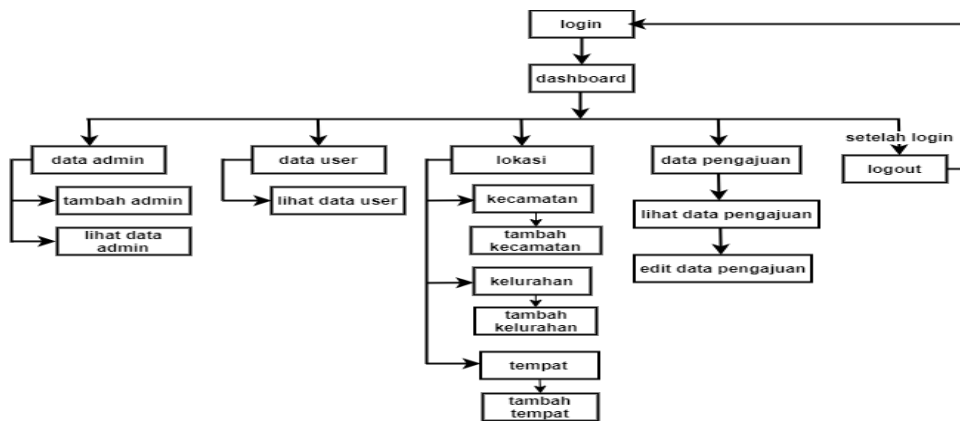
Pada struktur navigasi alur *user* ini menggunakan struktur navigasi *composite* seperti dibawah ini:



Gambar 3. Struktur Navigasi User

B. Struktur Navigasi Admin

Pada struktur navigasi alur admin ini menggunakan struktur navigasi *composite* seperti dibawah:



Gambar 4. Struktur Navigasi Admin

4.8. Implementasi

A. Halaman Home

Halaman ini dapat diakses oleh *user* yang sudah login dan tanpa login, pada halaman ini terdapat informasi berupa “tahapan pemasangan Wifi depok bersahabat” dan “informasi lokasi dikota Depok yang sudah terpasang Wifi publik”.



Gambar 5. Halaman Home

B. Halaman *Profile*

Berisikan informasi terkait *profile website* pengajuan pemasangan *Wifi* publik Kota Depok.



Gambar 6. Halaman *Profile*

C. Halaman *Manual Book*

Pada halaman ini berisikan informasi cara penggunaan atau aktivasi *Wifi* Depok bersahabat.



Gambar 7. Halaman *manual book*

D. Halaman *Daftar Akun*

Untuk *user* yang ingin mengajukan pemasangan tapi belum punya akun, dapat membuat akun terlebih dahulu pada halaman daftar akun.

Gambar 8. Halaman *Daftar Akun*

E. Halaman Pengajuan

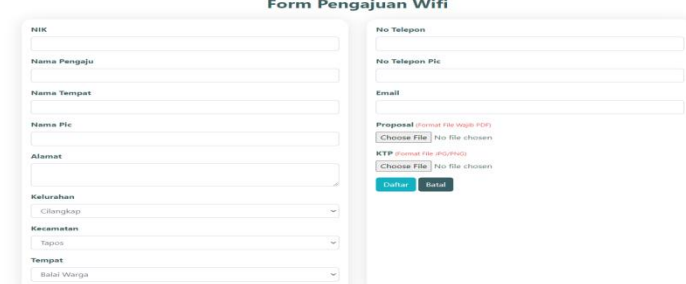
Untuk *user* yang ingin mengajukan pemasangan *Wifi* dapat mengisi *form* pengajuan disana juga dijelaskan mengenai persyaratan pemasangan.

Persyaratan Pengajuan Pemasangan Wifi

1. Pengaju wajib KTP Depok
2. Mengetahui Peraturan Kelurahan
3. Penanggung jawab dilokasi / pic
4. Ketersediaan listrik dilokasi
5. Untuk penentuan nom rumah tinggal tunggal/ka diperbukan
6. Beredia dapat dipergunakan untuk kepentingan umum
7. Bertanggung jawab atas tersedianya wifi dilokasi

***Gratis, Tidak dipungut biaya apapun!**

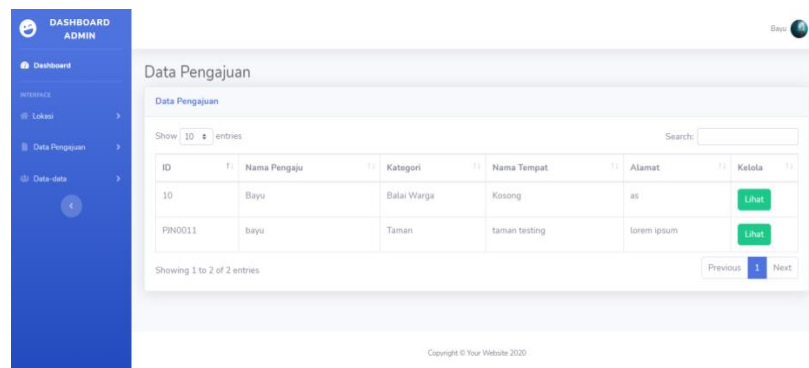
Form Pengajuan Wifi



Gambar 9. Halaman Pengajuan

F. Halaman Data Pengajuan

Pada halaman data pengajuan admin dapat melihat detail pengajuan yang sudah diinput oleh *user* pengajuan.

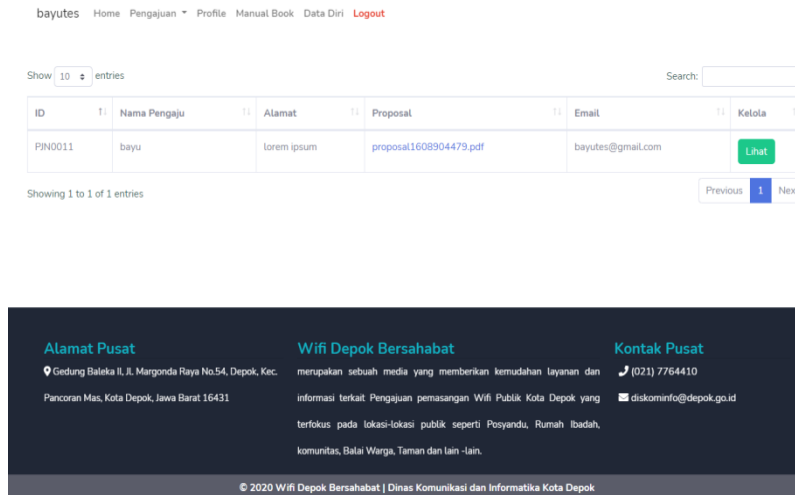


ID	Nama Pengaju	Kategori	Nama Tempat	Alamat	Kelola
10	Bayu	Balai Warga	Kosong	as	Lihat
PIN0011	bayu	Taman	taman testing	lorem ipsum	Lihat

Gambar 10. Halaman Data Pengajuan

I. Halaman Data Pengajuan / *History* Pengajuan

Bagi *user* yang telah mengajukan pemasangan dapat melihat data pengajuan pada halaman ini serta dapat melihat status pengajuan apakah diterima atau ditolak.



Gambar 11. Halaman Data Pengajuan / *History* Pengajuan

5. KESIMPULAN

Aplikasi Pengajuan Pemasangan *Wifi* Publik Kota Depok ini dapat membantu masyarakat untuk mengajukan permohonan pemasangan *Wifi* Publik di Kota Depok secara *online*. Khusus untuk Pemerintah Kota Depok aplikasi ini merupakan salah satu bentuk penerapan *e-Government* yang ada di Kota Depok dalam rangka meningkatkan kualitas pelayanan publik. *Design website* dibuat sederhana mungkin agar mudah dipahami oleh masyarakat luas serta penerapan *web* yang responsif agar dapat digunakan pada ponsel pintar.

Untuk pengembangan lebih lanjut, aplikasi ini dapat ditambahkan fungsi-fungsi yang lain yang terkait dengan pelayanan kepada masyarakat yang dapat dilakukan secara *online*, dan juga aplikasi ini dapat ditambahkan fungsi halaman informasi mengenai berita seputar pelayanan yang lain yang ada di Kota Depok.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhar., 2017. *internet menurut Anhar* (2017). 8–22. https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/217776/File_10-BAB-II-Landasan-Teori.pdf
- Ayu, F., & Permatasari, N., 2018. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (Pkl) Pada Devisi Humas Pt. Pegadaian. *Intra-Tech*, 2(2), 12–26.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, Y., & Sagita, S. M., 2018. Pengujian *Black Box Testing* pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *STRING* (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi), 3(2), 206. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3048>
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J., 2017. Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Dewi, M. P., Gofur, A., & Hendarto, D., 2020. Sosialisasi dan Pendampingan Penggunaan *Online Single Submission* pada Pelaku Usaha Kecil dan Menengah di Kota Depok. *Jurnal Komunitas*, 3(1), 34–39.
- Firman, A., Wowor, H. F., Najoran, X., Teknik, J., Fakultas, E., & Unsrat, T., 2016. Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. 5(2).
- Hariyanto, B., 2019. Sistem Manajemen Basis Data, Informatika. October.

- <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11412.86409>
- Hidayat, T., & Muttaqin, M., 2018. Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran dan Pembayaran Wisuda *Online* menggunakan *Black Box Testing* dengan Metode *Equivalence Partitioning* dan *Boundary Value Analysis*. *Jurnal Teknik Informatika UNIS JUTIS*, 6(1), 2252–5351.
- Jurnal Petir., 2018. Perancangan Aplikasi Penjualan Dengan Metode Waterfall Pada Koperasi Karyawan Rsud Pasar Rebo. *Petir*, 11(1), 9–24. <https://doi.org/10.33322/petir.v11i1.3>
- Nurmalasari, Anna, & Arissusandi, R., 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Laporan Laba Rugi Berbasis *Web*. *Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2), 6–14.
- Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M., 2018. Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode *Object Oriented* di PT . Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. 5(1).
- Rosidah., 2018. Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Ruli Erinton, Ridha Muldina Negara, D. D. S., 2017. Analisis Performasi Framework Codeigniter Dan Laravel Menggunakan Web Server Apache. *EProceedings of Engineering*, 4(3), 3565–3572. <https://doi.org/10.1016/j.jcfm.2006.05.004>
- Tabrani, M., & Eni, P., 2017. Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Inventori Pt. Pangan Sehat Sejahtera. *Jurnal Inkofar*, 1(2), 30–40.
- Tias Mahdiati, E. W. F., 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal khatulistiwa informatika*, IV(2), 41.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan *Website* Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 1–10. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v19i1.366>
- Web Programing, W., 2017. Membangun Sebuah *Website* Dari Nol Hingga Tingkat Menengah. Universitas Bina Sarana Informatika.
- Yuni Eka Achyani, E. A., 2018. Sistem Informasi Pendapatan Jasa Pada Koperasi PDAM Tirta Patriot Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI (JTK)*, 4(1), 1–8.