

APLIKASI PELAYANAN DIGITAL DAN PENGELOLAAN ASET KELURAHAN PADA KANTOR KELURAHAN PEKAPURAN RAYA BERBASIS WEB

Muhammad Alfiannor¹, Andie², Muhammad Ramdhani Raharjo³

¹Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 18630219

²Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 1107048503

³Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Jl. Adhyaksa No.2, Kayutangi, Kota Banjarmasin, 1116048901
Email : alvi.nor71@gmail.com

ABSTRAK

Sistem layanan mandiri dapat dijadikan solusi untuk memberikan layanan prima kepada masyarakat sekaligus memberikan edukasi penerapan teknologi informasi kepada masyarakat. Sistem layanan mandiri dapat digambarkan sebagai alat yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat dalam mengurus pembuatan sebuah pelayanan Aplikasi layanan mandiri harus didesain agar dapat digunakan dengan mudah oleh masyarakat yang memiliki latar belakang pendidikan berbeda. Sebagai alat identifikasi data kependudukan digunakan Nomor Induk Kependudukan (NIK) yang tertera pada Kartu Tanda Penduduk (KTP) Setelah data kependudukan teridentifikasi oleh sistem. Untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu pada model *waterfall*. Model ini salah satu model pengembangan *software*, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat meloncat ketahap berikutnya. Dengan adanya Aplikasi Sistem Pelayanan ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat untuk mengakses sebuah pelayanan yang lengkap, menarik dan juga informatif. Selain itu aplikasi ini dapat memberikan kontribusi yang lebih baik untuk pembangunan di Kelurahan Pekapuran Raya.

Kata Kunci : *Aset, Kelurahan, MySql, Pelayanan, PHP, Waterfall*

ABSTRACT

A self-service system can be used as a solution to provide excellent service to the public while providing education on the application of information technology to the public. A self-service system can be described as a tool that can be utilized by the community in managing the creation of a service. Self-service applications must be designed so that they can be used easily by people who have different educational backgrounds. As a means of identifying population data, the National Identity Number (NIK) is used which is printed on the National Identity Card (KTP). After the population data is identified by the system. For the software system development method refers to the waterfall model. This model is a software development model, each stage must be sequential, and cannot jump to the next stage. With this Service System Application, it is hoped that it will make it easier for the public to access a complete, interesting and informative service. In addition, this application can make a better contribution to development in the Pekapuran Raya Village.

Keywords : *asset, ward, Mysql, Service, PHP, Waterfall*

DAFTAR PUSTAKA

A. Tentrani, A. (2018). Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatik "JISTI". SISTEM INFORMASI ARSIP DIGITAL BERBASIS WEB, 29-34.

Ahmad. (2021, Oktober 11). Pengertian Sistem Informasi. Retrieved from YUKSINAU:
<https://www.yuksinau.id/pengertian-sistem-informasi/>

Andie. (2019). SISTEM INFORMASI DAN

ADMINISTRASI RT (SIPAKRT) BERBASIS WEB. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 140-146.

Ashad, F. (2017). KUALITAS PELAYANAN PUBLIK DALAM PENGURUSAN SURAT PENGANTAR DOKUMEN ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN PADA KANTOR KELURAHAN NUNU KECAMATAN TATANGA KOTA PALU . e Jurnal Katalogis, 11.

Ashad, F. (2019). KUALITAS PELAYANAN PUBLIK DALAM PENGURUSAN SURAT PENGANTAR DOKUMEN ADMINISTRASI

KEPENDUDUKAN PADA KANTOR KELURAHAN NUNU KECAMATAN TATANGA KOTA PALU. *Jurnal Katalogis*, 78-89.

Bayuaji, A. (2015). In *Pengusaha UKM Butuh Aplikasi Teknologi AR*.

Depdikbud. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Durianto. (2003). *Invasi Pasar Dengan Iklan Yang Efektif*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.

Fatihah. (2016). *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Profil Sekolah SMK Muhammadiyah 2 Muntilan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*.

Ilahi, R. (2017). *Sistem Informasi Promosi Kampus Bina Darma Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. SENTIKOM.

Jaiz, M. (2014). In *Dasar-Dasar Periklanan*.

Kartini, T. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada SMK Bhakti Anindya Tangerang*.

Lengkong, O. (2018). *Media Informasi Brosur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat Menggunakan Augmented Reality Dalam Bentuk Video*.

Mahendra, I. B. (2016, April). *Implementasi Augmented Reality (AR) Menggunakan UNITY 3d dan Vuforia SDK*. 9(1). Retrieved September 3, 2020

Migran, P., & Kishino, F. (1994). *Taxonomy Of Mixed Reality Visual Displays*.

Muhammad Rais Wathani, M. R. (2022). *PENERAPAN APLIKASI PELAYANAN ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN BERBASIS WEB*. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 13.

Nugroho, I. (2011). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru*.

Praselia, R. (2018). *Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis AUGmented Reality Pada Perangkat Android*. *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*.

Ratnawati. (2016). *Pengembangan Aplikasi Profil Sekolah Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Informasi Profil Sekolah Di SMA Negeri 1 Wonogiri*.

Ritonga, P. (2015, 05 03). *Pengertian Bahasa Pemrograman PHP menurut Para Ahli & Pakar*. Retrieved from <https://bangpahmi.com/>:

<https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar/>

Rosa, A., & Salahuddin M. (2011). *Modul Pembelajaran Rekaya Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung.

Safaat H, N. (2014). In *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.

Satzinger, J. W. (2011). *System Analysis And Design In A Changing World*. Bookbarn Internasional.

selamatpagi.id. (2020, Juni 11). *UML (Unified Modeling Language)*. Retrieved from [selamatpagi.id](https://www.selamatpagi.id/):

<https://www.selamatpagi.id/pengertian-uml/#!>

Setiawan, I. (2019). *Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan dan Media Promosi Gedung Baru UNISKA Banjarmasin Berbasis Android*.

Setiawan, R. (2021, Agustus 4). *Flowchart Adalah: Fungsi, Jenis, Simbol, dan Contohnya*. Retrieved from [dicoding](https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/): <https://www.dicoding.com/blog/flowchart-adalah/>

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Alfabeta.

Syafnidawaty. (2020, April 25). *DATABASE*. Retrieved from Universitas Raharja: [https://raharja.ac.id/2020/04/25/database/#:~:text=Jogiyanto%20\(2005\),perangkat%20lunak%20tertentu%20untuk%20memanipulasinya](https://raharja.ac.id/2020/04/25/database/#:~:text=Jogiyanto%20(2005),perangkat%20lunak%20tertentu%20untuk%20memanipulasinya).

Tahyudin, I., & Saputra, D. I. (2015). *Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Inovasi Promosi Objek Wisata Di Kabupaten Purbalingga dan ketertiban, melakukan upaya perlindungan masyarakat, administrasi kependudukan, dan penataan pengelolaan wilayah Rukun Tetanggadan Rukun Warga*.

Dalam jurnal (Ashad, *KUALITAS PELAYANAN PUBLIK DALAM PENGURUSAN SURAT PENGANTAR*