

Rancang Bangun Sistem Informasi Distrik Masni Berbasis *Web* Menggunakan *Framework CodeIgniter 3* Web-Based Masni District Information System Design Using CodeIgniter 3 Framework

Muhammad Zamachsyari¹, Lion Ferdinand Marini², Christian Dwi Suhendra³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat

¹muhammadzamach06@gmail.com, ²l.marini@unipa.ac.id, ³c.suhendra@unipa.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 04 22, 2024

Direvisi 04 23, 2024

Disetujui 04 24, 2024

Kata Kunci:

Rancang Bangun Sistem
Informasi Distrik
Framework CodeIgniter
Aplikasi Web
MVC (Model-View-Controller)

ABSTRACT

This research discusses designing a website-based information system using the CodeIgniter Framework. The aim of this research is to optimize district information management, increase open access to information for the community, and speed up the data management process at the district level. The research methodology involves requirements analysis, system design, implementation using CodeIgniter, and system performance evaluation. A needs analysis is carried out to identify the information needed by the community, district government and other related parties. With the results of this analysis, system design was carried out by utilizing the features provided by the CodeIgniter Framework, such as model-view-controller (MVC) to separate application logic and display. CodeIgniter's advantages in database management and ease of web application development are the main focus in developing this system. The user interface is designed to be responsive and easy for users to use. Designing a website-based district information system using the CodeIgniter Framework can make a positive contribution in increasing the efficiency of district information management, providing better accessibility to the community, and supporting transparency and accountability of district governments in data and information management.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang Rancang Bangun sistem informasi berbasis *website* dengan memanfaatkan *Framework CodeIgniter*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengoptimalkan pengelolaan informasi distrik, meningkatkan keterbukaan akses informasi bagi masyarakat, dan mempercepat proses pengelolaan data di tingkat distrik. Metodologi penelitian melibatkan analisis kebutuhan, Rancang Bangun sistem, implementasi menggunakan *CodeIgniter*, dan evaluasi kinerja sistem. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat, pemerintah distrik, dan pihak terkait lainnya. Dengan hasil analisis tersebut, Rancang Bangun sistem dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Framework CodeIgniter*, seperti model-view-controller (MVC) untuk memisahkan logika aplikasi dan tampilan. Kelebihan *CodeIgniter* dalam manajemen *database* dan kemudahan pengembangan aplikasi *web* menjadi fokus utama dalam pengembangan sistem ini. Antarmuka pengguna didesain agar responsif dan mudah digunakan oleh pengguna. Rancang Bangun sistem informasi distrik berbasis *website* menggunakan *Framework CodeIgniter* ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan informasi distrik, memberikan aksesibilitas yang lebih baik kepada masyarakat, dan mendukung transparansi serta akuntabilitas pemerintah distrik dalam pengelolaan data dan informasi.

Koresponden:

Lion Ferdinand Marini

Fakultas Teknik, Universitas Papua

Jl. Gunung Salju Amban Manokwari Papua Barat Kode Pos 98314

Email: l.marini@unipa.ac.id**1. PENDAHULUAN**

Di masa perkembangan zaman yang modern saat ini perkembangan didunia teknologi sangatlah berperan penting, berpengaruh dan berdampak pada umat manusia di segala penjuru dunia dalam lini kehidupan, salah satunya adalah sistem informasi.

Sistem informasi sendiri adalah sumber atau wadah yang memberikan dan menyediakan data, kutipan teks yang dirangkai dan di bentuk sebagai informasi untuk setiap orang yang membutuhkannya, informasi tersebut bisa didapatkan melalui sebuah sistem yang dirancang untuk memberikan sebuah informasi seperti, blog, media sosial dan juga *website*.

Kehadiran *Framework CodeIgniter* sebagai alat bantu pengembangan aplikasi *web* memberikan solusi yang efektif dan efisien. *CodeIgniter* menawarkan struktur kerja yang terorganisir melalui konsep *Model-View-Controller* (MVC), memisahkan logika aplikasi dan tampilan, serta menyediakan fitur-fitur yang mendukung pengelolaan *database* dan keamanan aplikasi.

Latar belakang pengembangan sistem informasi distrik berbasis *website* menggunakan *Framework CodeIgniter* ini adalah untuk meningkatkan kualitas layanan di kantor distrik, memberikan aksesibilitas informasi yang lebih baik kepada masyarakat, dan meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data. Dengan adopsi teknologi ini, diharapkan pemerintah distrik dapat merespons kebutuhan masyarakat secara lebih cepat, menjadikan proses pengelolaan informasi lebih transparan, dan memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan yang lebih baik.

Melalui latar belakang ini, tujuan penelitian ini adalah untuk menggali potensi dan dampak positif dari pengembangan sistem informasi Distrik Masni dalam meningkatkan pengalaman dalam bidang instansi dan kemasyarakatan, efisiensi *administratif*, serta mendukung transformasi kemasyarakatan di era digital yang terus berkembang. Dengan menjembatani tradisi dengan teknologi, diharapkan solusi ini dapat membawa nilai-nilai kemasyarakatan yang lebih mendalam dan relevan dengan tantangan zaman modern pada saat ini

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu di rancang sebuah sistem informasi Distrik Masni agar dapat membantu warga Distrik Masni, maka dari itu peneliti membuat sebuah aplikasi sistem informasi yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Distrik Masni Berbasis *Website* Menggunakan *Framework CodeIgniter 3*.”**

2. METODE**2.1 Metode Perancangan Sistem**

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini menggunakan model *Rapid Application Development* (RAD). Mengacu pada alur dari metode *Rapid Application Development* (RAD) yang dijelaskan pada bab sebelumnya, terdapat beberapa tahapan. Berikut ini adalah tahapan pengembangan sistem yang dilakukan pada metode *Rapid Application Development* (RAD).

1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahapan ini, proses mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sangat dibutuhkan guna memungkinkan dalam proses perancangan sistem dan untuk mendapatkan perkiraan yang luas yang dibutuhkan fitur serta fungsionalitas utama pada sub rancangan sistem informasi Distrik Masni.

2. Membangun Prototype

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan tampilan antar muka dan sub rancangan sistem informasi Distrik Masni menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang merupakan gambaran sistem yang dibuat.

3. Evaluasi Prototype

Pada tahap ini penulis telah membangun sebuah *prototype* dan hasilnya akan di evaluasi oleh instansi terkait. Jika sudah sesuai maka dilanjutkan ke tahap pengkodean sistem, apabila belum sesuai maka *prototype* akan di ulang pada tahap awal yang berfokus pada perbaikan *prototype*.

4. Pengkodean Sistem

Pada tahap ini *prototype* yang telah dievaluasi sebelumnya akan diimplementasikan kedalam Bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan menggunakan *framework CodeIgniter 3* dan MySQL sebagai *datasenya*.

5. Pengujian Sistem

Setelah sistem dibangun, maka dilakukan proses pengujian *website* untuk menguji atau mengetahui fungsional dari aplikasi yang telah dibangun menggunakan metode *Black box*.

6. Evaluasi sistem

Pada tahap ini untuk memastikan kembali apakah perancangan sistem informasi distrik masni berbasis *website* dengan *framework CodeIgniter* pada kantor distrik masni telah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan instansi terkait, namun apabila dalam tahapan evaluasi ini terdapat komponen yang tidak sesuai dengan keinginan instansi terkait maka prosedur kembali diulang ketahap pengkodean sistem dan pengujian sistem.

7. Implementasi

Pada tahapan ini merupakan tahap akhir dari perancangan *website* sistem informasi distrik masni, Dimana *website* sudah siap untuk digunakan oleh instansi terkait.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Sistem Berjalan

Pada saat ini sistem informasi sangat diperlukan oleh sebuah instansi pemerintahan agar dapat membagikan sebuah informasi secara luas kepada masyarakat. Namun pada Distrik Masni belum ada wadah yang baik untuk menyalurkan/membagi sebuah informasi kepada masyarakat secara luas, maka dari itu dibutuhkan sebuah Sistem Informasi Distrik Berbasis *Website* yang dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Dalam pembuatan Sistem Informasi ini penulis menggunakan *Framework Codeigniter 3*. Sistem Informasi Distrik Masni ini dibuat untuk memberikan informasi berupa berita, agenda, dan pengumuman yang dapat diakses oleh masyarakat Distrik Masni.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Dari uraian sebelumnya penulis membagi uraian tersebut menjadi 2 analisis yaitu analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Rancangan sistem informasi distrik masni ini memiliki beberapa kebutuhan fungsional yang dapat diakses oleh *user* antara lain :

1. Sistem membutuhkan navbar sebagai berikut :
 - a. Beranda
 - b. Profil
 - c. Berita
 - d. Pelayanan
 - e. Potensi
 - f. Media
 - g. Kontak
2. Sistem membutuhkan *form login* agar *admin* dapat mengakses halaman *dashboard*.
3. Sistem membutuhkan halaman *dashboard* yang hanya dapat diakses oleh *admin* yang terdaftar didalam *database*. Didalam halaman *dashboard* terdapat beberapa menu yaitu :
 - a. Profil
 - b. Berita
 - c. Potensi
 - d. Identitas
 - e. Layanan
 - f. Agenda
 - g. Pengumuman
 - h. Download
 - i. Inbox
 - j. Komentar
 - k. Pengguna

3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Adapun kebutuhan non-fungsional yang berkaitan dengan dukungan penggunaan sistem, kemudahan pengaksesan sistem, dan lain-lainnya. Kebutuhan tersebut, yaitu sebagai berikut :

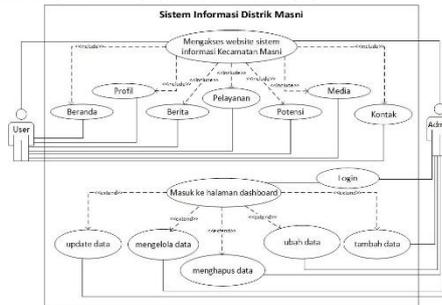
1. Dapat digunakan diberbagai versi komputer, laptop, dan *hand phone* selama terdapat aplikasi browser.
2. Dapat diakses dimana saja selama terhubung dengan internet.
3. Keamanan sistem dilengkapi dengan *password* dan *username* yang dibuat oleh *admin*.

3.3 Membangun Prototype

Sistem informasi ini dirancang menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*), yang mana prototype ini dibangun berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem informasi distrik masni, berikut ini uraian dari prototype yang dibuat.

3.3.1 Use case Diagram

Penulis menggunakan *Use case Diagram* untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem yang dibuat. Dalam hal ini penulis bermaksud untuk memberikan pemahaman tentang fungsi apa saja yang terdapat didalam sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut ini adalah gambar *use case diagram* pada rancangan sistem informasi distrik masni. Dimana *use case* yang digambarkan didalam sistem, dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem.

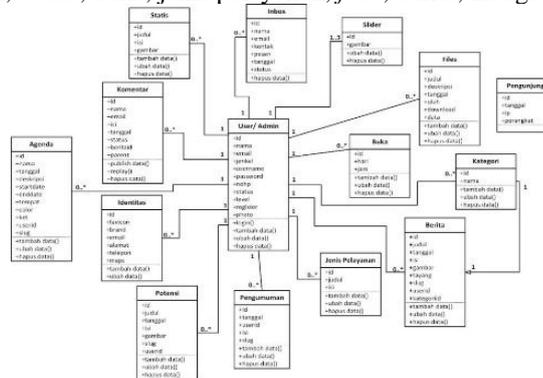


Gambar 3. 1 Use case Diagram Sistem Informasi Distrik Masni

Dari gambar 3.1 *use case diagram* diatas dapat diketahui bahwa *user* hanya dapat mengakses *website* sistem informasi distrik masni saja, sedangkan *admin* dapat mengakses halaman *login* dan dapat menambahkan data, ubah dan menghapus data melalui halaman *dashboard*.

3.3.2 Class Diagram

Class diagram digambarkan untuk mendefinisikan hubungan antara satu kelas dengan kelas lain, metode-metode yang ada dalam suatu kelas, dan juga atributnya. Gambar 4.3 merupakan diagram kelas dari sistem informasi distrik masni, dimana memiliki 15 kelas, yaitu *user*, agenda, statis, komentar, identitas, potensi, inbox, pengumuman, slider, buka, jenis pelayanan, files, berita, kategori, pengunjung.



Gambar 3. 2 Class Diagram Sistem Informasi Distrik Masni

Adapun relasi-relasi yang terdapat pada class diagram sistem informasi distrik masni, sebagai berikut :

1. Kelas *user* merupakan kelas utama, dimana setiap proses yang terdapat pada sistem informasi distrik masni memerlukan setidaknya satu data *user/admin* yang telah *login* kehalaman *dashboard* untuk mengolah keseluruhan data pada sistem informasi distrik masni.
2. Kelas kategori merupakan kelas turunan/ bagian dari kelas berita.

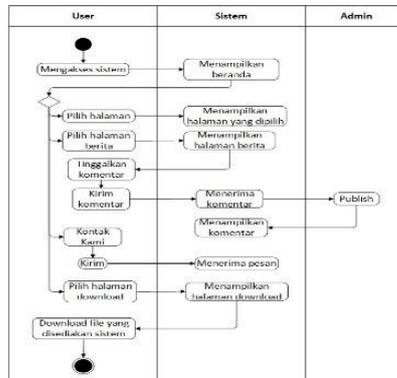
3.3.3 Activity diagram

Pada *Activity diagram* akan memperlihatkan alur aplikasi bekerja pada setiap fiturnya baik itu pada hak akses *Admin* maupun *User*.

1. *Activity diagram User*

Activity diagram user adalah sebuah diagram yang menggambarkan proses kegiatan *user* ketika mengakses sistem informasi distrik masni. Dimana *user* dapat mengakses halaman yang terdapat

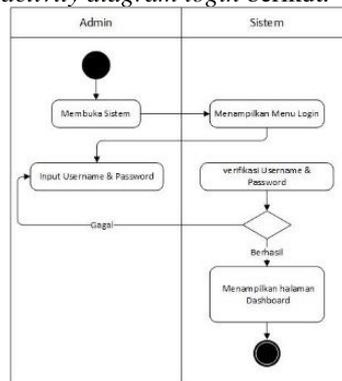
pada *website* sistem informasi distrik masni, serta dapat mengirim pesan melalui halaman kontak kami, dan *user* juga dapat mengunduh/ mendownload file yang terdapat pada halaman download. Dapat dilihat pada gambar *activity diagram user* berikut.



Gambar 3. 3 Activity Diagram User

2. Activity Diagram Login

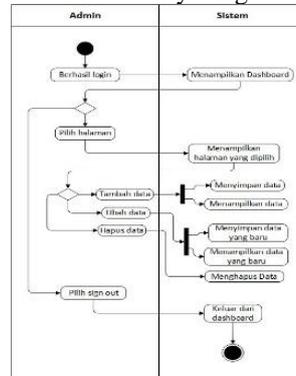
Activity diagram login adalah sebuah diagram yang menggambarkan proses *login Admin* ke dalam halaman *dashboard*, dimana *admin* perlu *login* kedalam halaman *dashboard* terlebih dahulu agar dapat mengelola data yang terdapat pada *website* sistem informasi Distrik Masni. Dapat dilihat pada Gambar 3.4 *activity diagram login* berikut.



Gambar 3. 4 Activity Diagram Login

3. Activity Diagram Admin

Activity diagram admin adalah sebuah diagram yang menggambarkan rangkaian proses aktifitas yang dilakukan oleh *admin* setelah *admin* berhasil *login* kedalam halaman *dashboard*, dimana *admin* melakukan pengelolaan data *website* sistem informasi distrik masni melalui halaman *dashboard*. Dapat dilihat pada gambar 3.5 *Activity Diagram Admin* berikut.

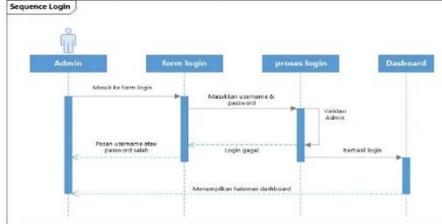


Gambar 3.5 Activity Diagram Admin

3.3.4 Sequence Diagram

Diagram *sequence* digunakan untuk menunjukkan pola keseluruhan dari aktivitas atau interaksi dari waktu ke waktu dalam kasus penggunaan sistem. Berikut ini diagram *sequence* dari sistem informasi distrik masni :

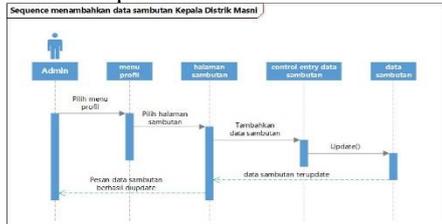
1. Diagram *sequence login*



Gambar 3.6 Diagram *sequence login*

Gambar 3.6 menggambarkan urutan proses *login* yang dapat dilakukan oleh *admin* agar dapat masuk ke halaman *dashboard*.

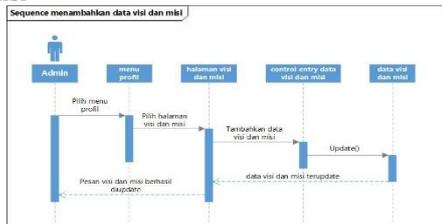
2. Diagram *sequence* menambahkan data sambutan kepala distrik



Gambar 3.7 diagram *sequence sambutan kepala distrik*

Gambar 3.7 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data sambutan yang dapat dilakukan oleh *admin* setelah *login* kedalam halaman *dashboard*.

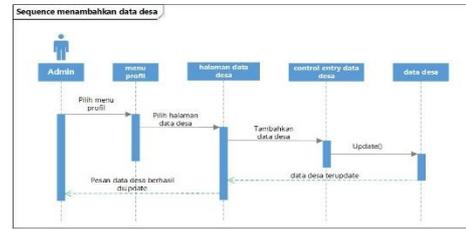
3. Diagram *sequence* menambahkan data visi & misi



Gambar 3.8 diagram *sequence visi & misi*

Gambar 3.8 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data visi & misi yang dapat dilakukan oleh *admin* setelah masuk kehalaman *dashboard*.

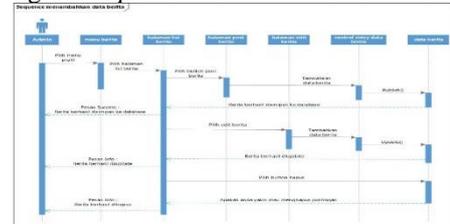
4. Diagram *sequence* menambahkan data desa



Gambar 3.9 Diagram *sequence menambahkan data desa*

Gambar 3.9 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data desa yang dapat dilakukan oleh *admin* setelah masuk kehalaman *dashboard*.

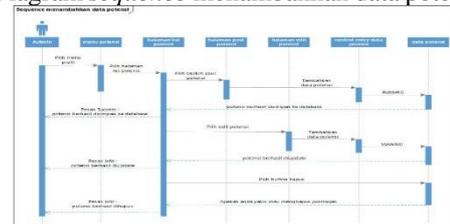
5. Diagram *sequence* menambahkan data berita



Gambar 3.10 Diagram *sequence menambahkan data berita*

Gambar 3.10 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data berita yang dapat dilakukan oleh *admin* setelah masuk kehalaman *dashboard*.

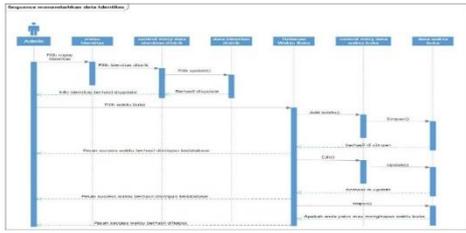
6. Diagram *sequence* menambahkan data potensi



Gambar 3. 11 Diagram *sequence menambahkan data potensi*

Gambar 3.11 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data potensi yang dapat dilakukan oleh *admin* setelah masuk kehalaman *dashboard*.

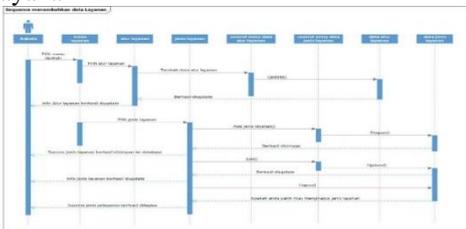
7. Diagram *sequence* menambahkan data identitas



Gambar 3.12 Diagram sequence menambahkan data identitas

Gambar 3.12 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data identitas yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

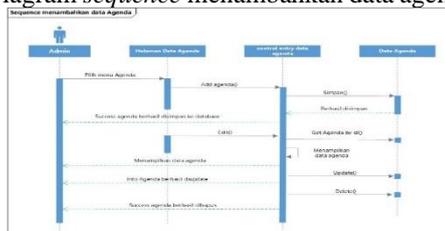
- 8. Diagram sequence menambahkan data layanan



Gambar 3.13 Diagram sequence menambahkan data layanan

Gambar 3.13 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data layanan yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

- 9. Diagram sequence menambahkan data agenda



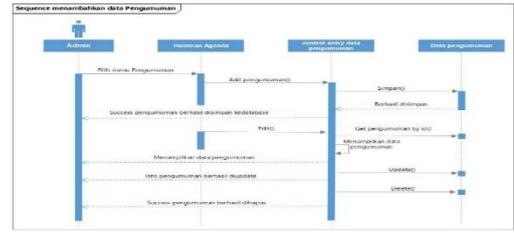
Gambar 3.14 Diagram sequence menambahkan data agenda

Gambar 3.14 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data agenda yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

- 10. Diagram sequence menambahkan data pengumuman

3.4 Evaluasi prototype

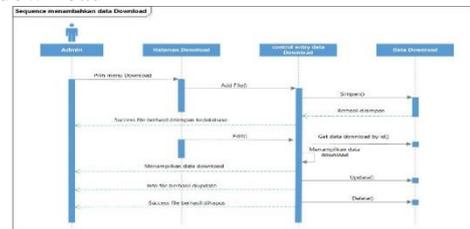
Prototype yang telah dibuat oleh penulis telah disesuaikan dengan keinginan instansi terkait dan prototype tersebut dievaluasi dengan cara dipresentasikan ke instansi terkait. Penulis menjelaskan alur dari



Gambar 3.15 Diagram sequence menambahkan data pengumuman

Gambar 3.15 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data pengumuman yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

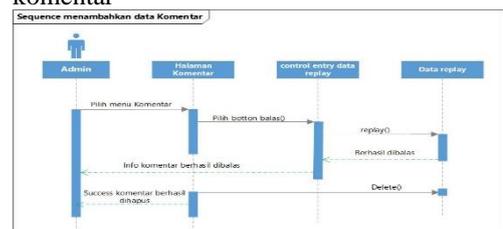
- 11. Diagram sequence menambahkan data file download



Gambar 4.16 Diagram sequence menambahkan data file download

Gambar 4.16 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data file download yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

- 12. Diagram sequence menambahkan data komentar



Gambar 3.17 Diagram sequence menambahkan data komentar

Gambar 3.17 menggambarkan tahapan dari proses penambahan data, mengubah data, dan menghapus data komentar yang dapat dilakukan oleh admin setelah masuk kehalaman dashboard.

sistem informasi dengan beberapa kondisi yang sifatnya bersyarat, seperti apabila *admin* ingin menambahkan data, mengubah dan menghapus data yang terdapat didalam sistem informasi distrik masni, *admin* perlu terlebih dahulu *login* kedalam halaman *dashboard*. Ada beberapa syarat agar *admin* dapat *login* kedalam halaman *dashboard* yaitu dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar didalam *database*. Penulis juga menjelaskan mekanisme kerja lainnya yang terdapat pada sistem informasi kepada instansi terkait. Setelah pihak instansi terkait mengamati prototype sistem informasi, tanggapan dari instansi terkait bahwa prototype telah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh instansi terkait.

3.5 Implementasi Sistem

Tahapan ini menjelaskan perancangan sistem Informasi Distrik Masni berbasis *Web* menggunakan *Framework CodeIgniter*. Berikut merupakan perancangan antar muka aplikasi Sistem Informasi Distrik Masni yang akan di tampilkan pada *Website*. tahap ini menghasilkan 3 perancangan tampilan utama dari sistem yang dibangun. diantaranya perancangan halaman *Login*, perancangan halaman *admin*, perancangan halaman Beranda, berikut adalah gambar model perancangannya :

1. Rancangan Tampilan *Login*

Form ini dirancang agar *admin* dapat masuk kedalam halaman dashboar pada Sistem Informasi Distrik yang hanya dapat diakses oleh *admin*, Rancangan *form login* dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3.18 Rancangan Tampilan Form Login

2. Rancangan Tampilan halaman *Dashboard*

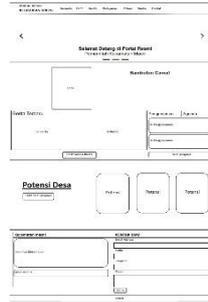
Rancangan tampilan halaman *dashboard* ini merupakan *form* pertama yang dilihat oleh *admin* ketika berhasil *login*, gambar berikut adalah rancangan dari halaman *dashboard*.

Admin Masni		Dashboard	
Dashboard	Posting Populer	SAFARI	
Profil		LAINNYA	
Berita		PENGUNJUNG BULAN LALU	
Potensi		PENGUNJUNG BULAN INI	
Identitas			
Layanan			
Agenda			
Pengumuman			
Media			
Download			
User			
Inbox	<input type="checkbox"/>		
Komentar	<input type="checkbox"/>		
Pengguna			
Log Out			
Sign Out			Footer

Gambar 3.19 Rancangan Tampilan Halaman Dashboard

3. Rancangan Tampilan Halaman Beranda

Rancangan tampilan halaman beranda ini merupakan halaman pertama yang dilihat oleh *user* ketika *user* mengakses Sistem Informasi Distrik Masni, gambar berikut adalah rancangan tampilan dari halaman beranda.

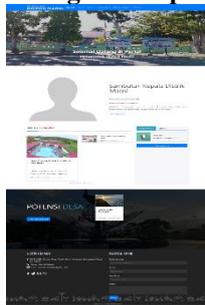


Gambar 3. 20 Rancangan Tampilan Halaman Beranda

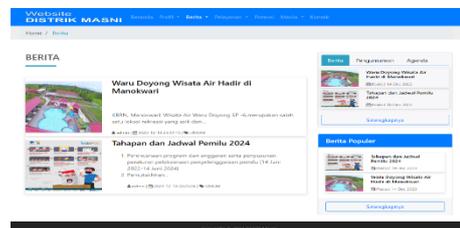
3.6 Pembuatan Sistem

Pembuatan sistem dilakukan berdasarkan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah hasil perancangan pembuatan sistem.

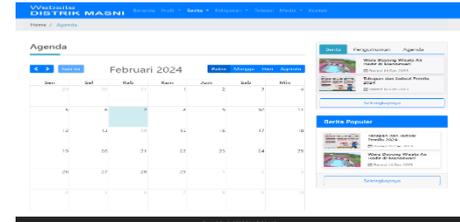
3.6.1 Hasil Rancangan Tampilan Untuk User



Gambar 3 21 Halaman Beranda



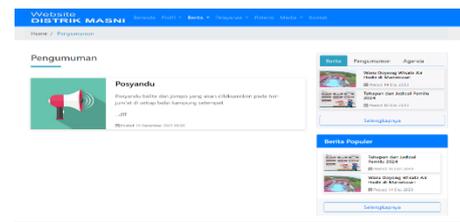
Gambar 3.25 Halaman Berita



Gambar 3.26 Halaman Agenda



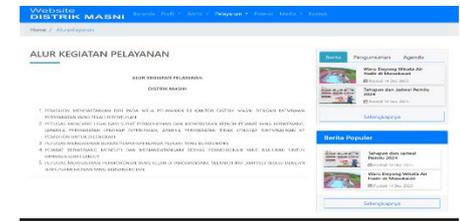
Gambar 3.22 Halaman Sambutan



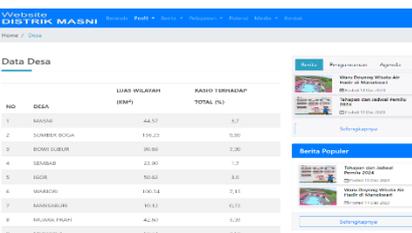
Gambar 3.27 Halaman Pengumuman



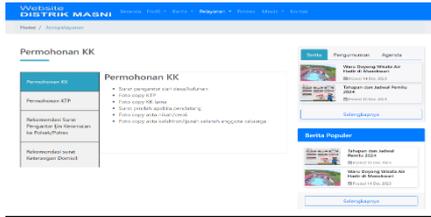
Gambar 3.23 Halaman Visi dan Misi



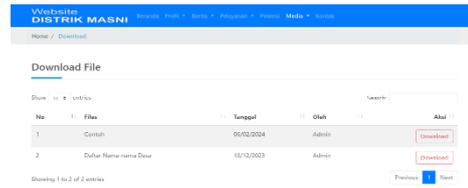
Gambar 3.28 Halaman Alur Kegiatan



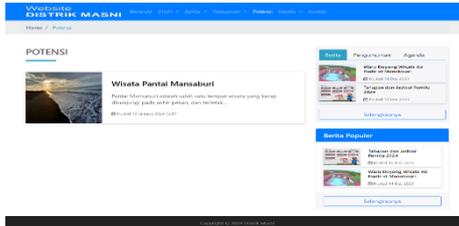
Gambar 3.24 Halaman Data Desa



Gambar 3.29 Halaman Jenis Pelayanan

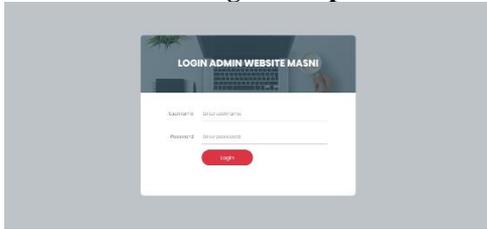


Gambar 3.31 Halaman Download

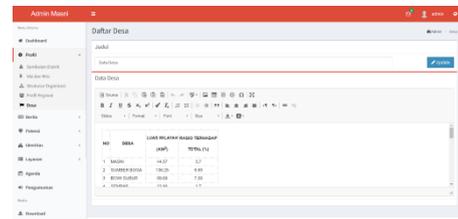


Gambar 3.30 Halaman Potensi

4.6.2 Hasil Rancangan Tampilan Untuk Admin



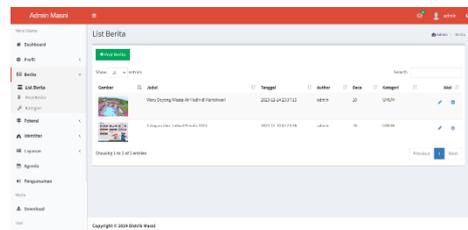
Gambar 3.32 Halaman Login



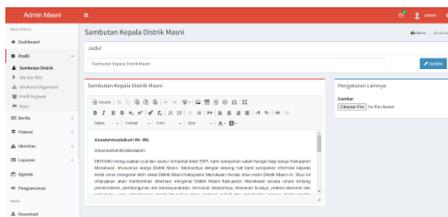
Gambar 3.36 Halaman Daftar Desa



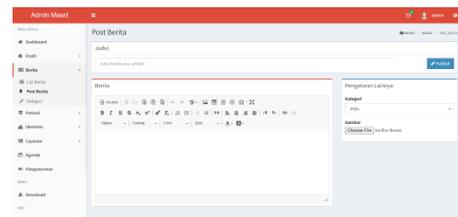
Gambar 3.33 Halaman Dashboard



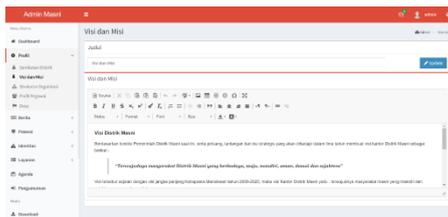
Gambar 3.37 Halaman List Berita



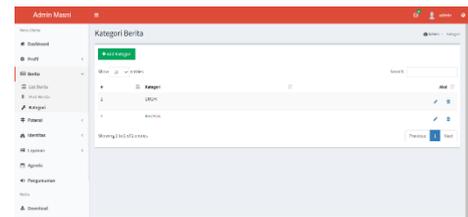
Gambar 3.34 Halaman Sambutan Kepala Distrik



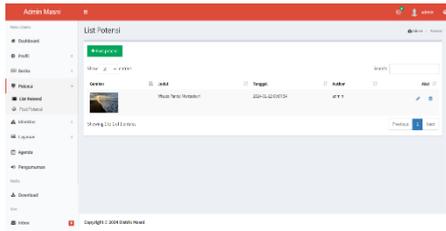
Gambar 3.38 Halaman Post Berita



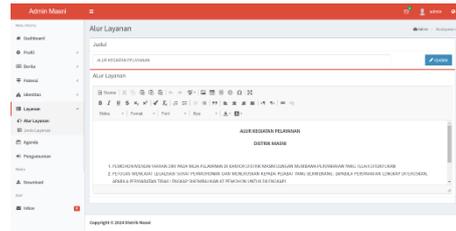
Gambar 3.35 Halaman Visi dan Misi



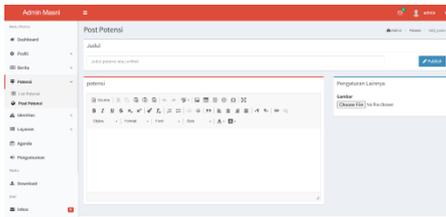
Gambar 3.39 Halaman Kategori



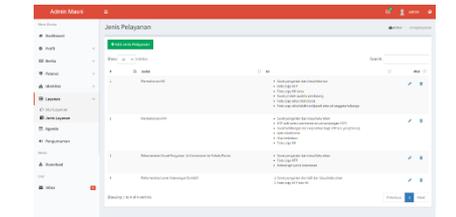
Gambar 3.40 Halaman List Potensi



Gambar 3.46 Halaman Alur Layanan



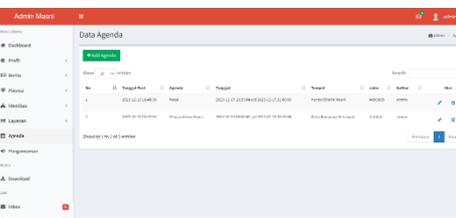
Gambar 3.41 Halaman Post Potensi



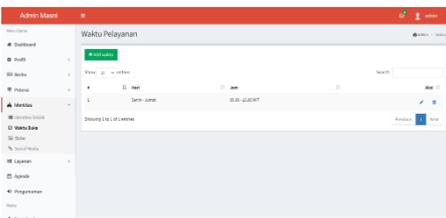
Gambar 3.47 Halaman Jenis Layanan



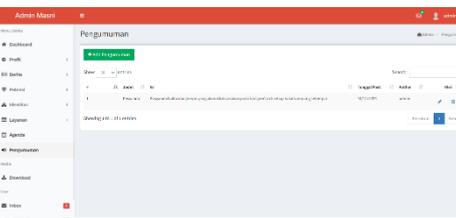
Gambar 3.42 Halaman Identitas Distrik



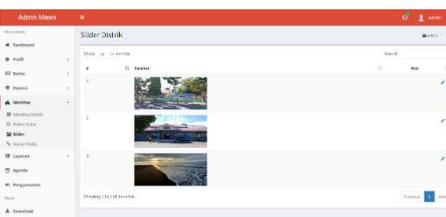
Gambar 3.48 Halaman Agenda



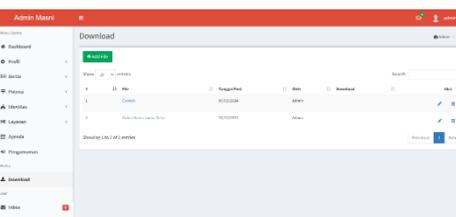
Gambar 3.43 Halaman Waktu Buka



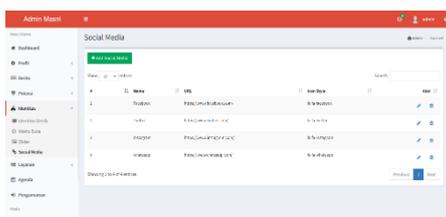
Gambar 3.49 Halaman Pengumuman



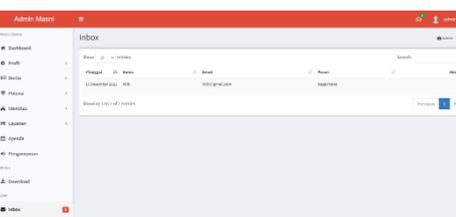
Gambar 3.44 Halaman Slider



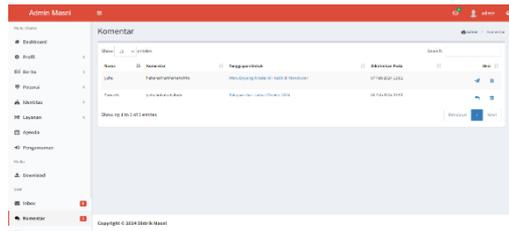
Gambar 3.50 Halaman Download



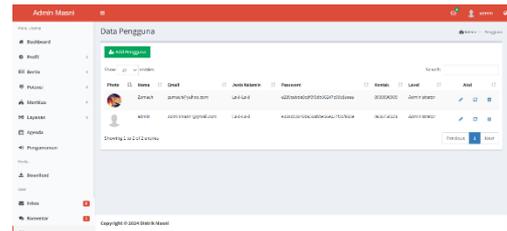
Gambar 3.45 Halaman Social media



Gambar 3.51 Halaman Inbox



Gambar 3.52 Halaman Komentar



Gambar 3.53 Halaman Data Pengguna

4. KESIMPULAN

1. Dengan memanfaatkan *Framework CodeIgniter* dan *database* penulis membuat aplikasi perancangan Sistem Informasi distrik masni berbasis *website*. bagi distrik masni manokwari papua barat
2. Sistem Informasi ini dibuat dengan tujuan agar dapat membantu Masyarakat Distrik Masni agar lebih mudah mengakses informasi yang diberikan oleh Kantor Distrik Masni.
3. Pengujian tampilan dan fungsional aplikasi menggunakan metode *blackbox*.

5. SARAN

1. Bagi penulis atau perancang Sistem Informasi ini selanjutnya untuk menambahkan beberapa fitur *form* pelayanan bagi masyarakat.
2. Dalam perancangan sistem informasi ini kiranya dapat menambahkan informasi yang akurat bagi Masyarakat Distrik Masni agar dapat mempermudah dalam melengkapi berkas yang dibutuhkan.

REFERENSI

- [1] Acep, H. (2022). *APA ITU PHP ?, PENGERTIAN, SEJARAH, DAN BAGAIMANA CARA KERJANYA*. Teknik Informatika Universitas Pasundan. <https://if.unpas.ac.id/berita/apa-itu-php-pengertian-sejarah-dan-bagaimana-cara-kerjanya/>
- [2] Aditya, P. R. (2019). *Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan*. Codepolitan. <https://www.codepolitan.com/blog/unified-modeling-language-uml/>
- [3] Ahmad, M. (2018). *Tutorial Codeigniter #01: Pengenalan Codeigniter untuk Pemula*. Petani Kode. <https://www.petanikode.com/codeigniter-pemula/>
- [4] Ahmad, M. (2021). *Tutorial Bootstrap: Pengenalan Dasar Bootstrap untuk Pemula*. Petani Kode. <https://www.petanikode.com/bootstrap-dasar/>
- [5] Amira, K. (2021). *Pengertian Sistem Informasi: Tujuan dan Komponennya*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/sistem-informasi/>
- [6] Ariata, C. (2023). *Apa Itu MySQL? Pengertian MySQL, Cara Kerja, dan Kelebihannya*. Hostinger. <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-mysql>
- [7] Dicoding, I. (2021a). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- [8] Dicoding, I. (2021b). *Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasan*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>
- [9] Iqbal, M. (2023). *Metode Pengembangan RAD (Rapid Application Development)*. Agus-Hermanto.Com. <https://agus-hermanto.com/blog/detail/metode-pengembangan-rad-rapid-application-development>
- [10] Rizki, N. A., & Amijaya, F. D. T. (2019). *Database System (Sistem Basis Data)*. 74.
- [11] Rony, S. (2021a). *Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>
- [12] Rony, S. (2021b). *Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- [13] Rony, S. (2021c). *Memahami Class Diagram Lebih Baik*. Dicoding.Com. <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>
- [14] Ruseno, N. (2019). Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP. *Jurnal Gerbang*, 9(1), 8–15. <http://jurnal.stmik.banisaleh.ac.id/index.php/JIST/article/view/61>