

**Article history**

Received October 15, 2021

Accepted November 18, 2022

**SISTEM INFORMASI PELAYANAN EKONOMI PEMBANGUNAN PADA  
KELURAHAN LANDASAN ULIN SELATAN****Abdul Rozaq<sup>1)</sup>, Muhammad Alfiyannor<sup>1)</sup>, Wanda Hanan Ekapuri<sup>1)</sup>, Raden Kelik Hardinto<sup>2)</sup>**<sup>1</sup> Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Banjarmasin<sup>2</sup> Administrasi Bisnis, Politeknik Negeri Banjarmasinemail: [rozaq@poliban.ac.id](mailto:rozaq@poliban.ac.id), [muhammadalfiyanoralfin@gmail.com](mailto:muhammadalfiyanoralfin@gmail.com), [hanan.ekaputri@gmail.com](mailto:hanan.ekaputri@gmail.com)**Abstract**

*Community services are carried out computerized so that services can be better. The purpose of this study is to reveal problems, design and build an information system for the development of economic services in the South Landasan Ulin sub-district, Liang Anggang sub-district, Banjarbaru city, so that it can be implemented in the South Landasan Ulin sub-district to facilitate development economic services. This research uses qualitative research and uses the waterfall development method which consists of analysis, design, coding, testing, support and maintenance. This research can solve problems in the South Landasan Ulin sub-district, Liang Anggang sub-district, Banjarbaru city based on the web. This study resulted in the application of web-based development economic services in the South Landasan Ulin sub-district. This system contains a filling sheet for the preparation of a development economic letter in the South Landasan Ulin sub-district.*

**Keywords:** *application, economic development letter, service, waterfall.*

**Abstrak**

Pelayanan masyarakat dilakukan secara terkomputerisasi agar pelayanan dapat menjadi lebih baik. Adapun tujuan penelitian ini yaitu mengungkapkan permasalahan, merancang dan membangun sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan Liang Anggang Banjarbaru berbasis web, sehingga dapat di implementasikan agar mempermudah layanan ekonomi pembangunan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan menggunakan metode pengembangan waterfall yang terdiri dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, pendukung dan pemeliharaan. Penelitian dapat mengatasi permasalahan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan Liang Anggang Banjarbaru dengan menghasilkan aplikasi pelayanan ekonomi pembangunan berbasis. Sistem ini berisi lembar pengisian untuk pembuatan surat ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan.

**Kata Kunci:** aplikasi, surat ekonomi pembangunan, pelayanan, waterfall.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pelayanan merupakan tugas terpenting dalam suatu instansi pemerintah, contohnya kelurahan [1]. Dalam memperoleh suatu informasi, pelayanan terhadap masyarakat harus ditingkatkan menjadi lebih baik, sehingga pelayanan akan dilakukan secara terkomputerisasi dalam sebuah sistem informasi [2].

Kelurahan Landasan Ulin Selatan terletak di kecamatan Liang Anggang kota Banjarbaru. Penyelenggaraan pelayanan ekonomi pembangunan di kelurahan Landasan Ulin Selatan masih memberikan pelayanan secara manual, seperti memperoleh informasi mengenai pelayanan serta pengambilan blanko masih harus datang ke kelurahan.

### 1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu untuk mengungkapkan permasalahan yang ada, merancang dan membangun sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan berbasis web serta mengimplementasikannya.

### 1.3 Tinjauan Studi

Dalam penelitian ini terdapat beberapa referensi dari penelitian terdahulu, yaitu “Sistem Informasi Profil Dan Pelayanan Peminjaman Gedung Pada Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Uptd Taman Budaya Provinsi Kalimantan Selatan Berbasis Web” oleh Muhammad Hafiz Anshari dan Hini Amaliah, “Perancangan Website Profil Kantor Kecamatan Karang Bintang Kabupaten Tanah Bumbu Menggunakan Aplikasi Php Dan Mysql” oleh Amrih Minto Rahayu dan Jumaidi, dan “Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kelurahan (Sipak) Pada Kantor Kelurahan Sungai Lulut Kecamatan Banjarmasin Timur Kota Banjarmasin Berbasis Web Php Dan Mysql” oleh Muhammad Audhi Rijali, dan Muhammad Ridha Rahman [3].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Objek Penelitian

Objek penelitian di kelurahan Landasan Ulin Selatan Kota Banjarbaru adalah pada bagian pelayanan. Dimana pada kelurahan Landasan Ulin Selatan masih menggunakan pelayanan yang konvensional dengan sistem manual, sehingga sistem berbasis web mengenai pelayanan ekonomi pembangunan perlu dikembangkan [4].

### 2.2 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Sumber data yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan kelurahan Landasan Ulin Selatan yaitu data primer dan sekunder. Data primer yaitu sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jajak pendapat dari individu atau kelompok maupun hasil observasi dari suatu obyek, kejadian atau hasil pengujian (benda). Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Data sekunder yaitu sumber data penelitian yang diperoleh melalui media perantara atau secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada, atau arsip baik yang dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan secara umum. Data sekunder didapat melalui berbagai sumber yaitu literatur artikel, serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan untuk informasi dan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan tinjauan studi.

### 2.3 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini metode pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall atau metode air terjun yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan. Waterfall merupakan salah satu jenis model pengembangan aplikasi yang termasuk ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik). Metode waterfall mengutamakan pada fase berurutan atau sistematis, yaitu sesuatu yang dilakukan secara terstruktur.

### 2.4 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang sudah utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan mengidentifikasi. Dalam sistem ini menggunakan tiga analisis, yaitu analisis kelemahan sistem lama, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

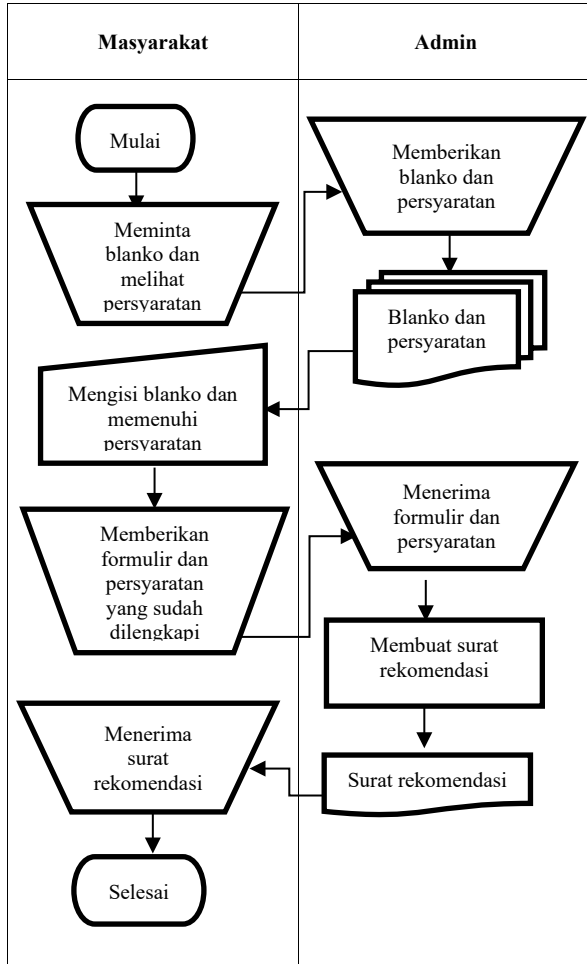
#### 2.4.1 Analisis Kelemahan Sistem

Analisis kelemahan sistem lama pada penelitian ini menggunakan flowchart dan analisis PIECES.

a. Flowchart

Flowchart merupakan bagan dengan simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses dalam suatu program. Tabel 1 berikut penggambaran flowchart dari proses sistem lama.

Tabel 1. Flowchart Sistem Lama



b. Analisis PIECES

Metode PIECES merupakan metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok permasalahan yang lebih spesifik dan mempunyai beberapa indikator penilaian, yaitu kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan.

Hasil Analisis kelemahan sistem lama pada pelayanan ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan kecamatan Liang Anggang kota Banjarbaru dapat disimpulkan sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis PIECES

Analisis PIECES	Sistem Lama	Sistem Usulan
<i>Performance</i>	Throughput: Memerlukan waktu yang lebih lama karena kasi ekobang hanya dapat melayani satu-persatu pengurusan perijinan.	Throughput: Masyarakat dapat langsung melihat persyaratan, mengisi dan mengunduh formulir.
	Respons time: Admin kelurahan menjelaskan apa saja persyaratan yang diperlukan dan harus mencari berkas-berkas formulir perizinan yang dibutuhkan secara manual sehingga memerlukan waktu yang cukup lama.	Respons time: jenis perijinan, persyaratan dan informasi layanan lainnya bisa diproses pada sistem
<i>Information</i>	Masukan (inputs): tidak ada informasi detail tentang pelayanan.	Masukan (inputs): detail informasi dan jenis pelayanan dapat dilihat pada sistem.
	Keluaran (outputs): Dalam sistem lama, laporan perizinan masih menggunakan sistem manual.	Keluaran (outputs): laporan sudah otomatis dan dapat diunduh melalui sistem.
<i>Economic</i>	Dalam jangka waktu yang panjang, dibutuhkan biaya cukup besar untuk pembelian kertas dan alat tulis	Sistem baru dapat mengurangi penggunaan biaya pengeluaran dalam jangka panjang.
<i>Control</i>	keamanan data pada sistem lama belum sepenuhnya optimal sehingga rentan disalah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.	keamanan data pada sistem yang diusulkan menjadi lebih optimal dengan adanya menu login pada administrator desa sehingga hanya admin dan lurah yang dapat mengakses dan melihat data.
<i>Efficiency</i>	Proses pencarian data memerlukan waktu yang cukup lama.	Adanya fitur search sehingga memudahkan dalam mencari histori layanan yang diinginkan.
<i>Service</i>	Proses verifikasi dan pemberian rekomendasi membutuhkan waktu yang lama karena masih menggunakan cara yang manual.	Admin kelurahan dapat memverifikasi persyaratan yang telah diupload melalui sistem. Surat rekomendasi juga terisi secara otomatis.

## 2.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi dua, yaitu kebutuhan fungsional dan nonfungsional. Berikut uraian penjelasan dari kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

### a. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang berisi proses atau layanan yang harus disediakan oleh sistem.

#### 1) Admin

- a) Melakukan login dan logout,
- b) Memverifikasi formulir dan persyaratan,
- c) Mencetak rekomendasi,
- d) Melihat data user,
- e) Melihat, mengunduh dan mencetak laporan.

#### 2) User

- a) Melakukan login dan logout,
- b) Memilih layanan,
- c) Mengisi dan mengunduh formulir permohonan,
- d) Mengupload file/dokumen syarat perizinan,
- e) Menerima notifikasi pengambilan surat rekomendasi.

### b. Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan Non Fungsional merupakan kebutuhan yang menitikberatkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan fungsional juga sering disebut sebagai batasan layanan atau fungsi yang ditawarkan sistem.

#### 1) Operasional

##### a) Developer

Perangkat keras atau *Hardware* yang dibutuhkan, yaitu laptop/komputer minimal *processor* Intel Core i3, keyboard dan mouse, sedangkan perangkat lunak atau *Software* yang dibutuhkan, yaitu *Operating System Windows 7* ke atas, XAMPP v.3.2.2, PhpMyAdmin, Visual Code Studio, dan *Browser*.

##### b) Pengguna

Perangkat keras yang dibutuhkan, yaitu laptop/komputer, keyboard, mouse, dan printer, sedangkan perangkat lunak yang dibutuhkan yaitu *operating system* dan *browser*

#### 2) Informasi

- a) Memberitahukan apabila terdapat permohonan yang baru diajukan,
- b) Digunakan untuk memberitahukan surat rekomendasi sudah selesai di buat.

#### 3) Keamanan

- a) Aplikasi dilengkapi dengan login berupa username dan password,
- b) Hak akses penuh pada aplikasi dimiliki Lurah dan admin ekonomi pembangunan kelurahan Landasan Ulin Selatan kecamatan Liang Anggang kota Banjarbaru,
- c) Terdapat verifikasi permohonan dalam sistem agar tidak terjadi bom data,

#### 4) Kinerja

- a) Waktu upload file hanya 2 menit,
- b) Berkas file maksimal 2 Mb,
- c) Format berkas yaitu PDF.

## 2.4.3 Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem merupakan analisis yang digunakan untuk menentukan apakah pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Pembangunan Pada Kelurahan Landasan Ulin Selatan Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru Berbasis Web ini layak untuk diteruskan atau dihentikan.

### a. Kelayakan Teknis

Sistem dinyatakan layak apabila teknologi yang digunakan mudah didapat, murah dan mudah digunakan. Pada sistem yang diajukan ini teknologi yang dibutuhkan sudah tersedia dan mudah didapat, seperti seperangkat komputer, printer, keyboard, mouse hingga aplikasi pendukung yang digunakan seperti xampp dan browser.

### b. Kelayakan Operasional

Sistem dinyatakan layak secara operasional jika usulan kebutuhan sistem harus benar bisa menyelesaikan masalah yang ada. Sistem yang diajukan ini dapat menghasilkan informasi mengenai persyaratan dan tata cara pembuatan surat dari pelayanan ekonomi pembangunan dan menyediakan layanan pengisian blanko perizinan untuk masyarakat serta pembuatan surat rekomendasi untuk admin.

c. Kelayakan Ekonomi

Pengembangan sistem informasi dianggap sebagai investasi yaitu pengeluaran sumber daya untuk mendapatkan manfaat dimasa yang akan datang. Tabel 3 menampilkan hasil analisis biaya dari perancangan aplikasi.

Tabel 2. Analisis Kelayakan Sistem Ekonomi

Rincian Biaya	Biaya Tahun Ke-0 (Rp.)	Biaya Tahun Ke-1 (Rp.)	Biaya Tahun Ke-2 (Rp.)
PC	3.500.000	0	0
Internet	300.000	300.000	300.000
Jasa Printing	200.000	100.000	80.000
Software	0	0	0
Kebutuhan Lain	500.000	100.000	100.000
<b>Total Biaya</b>	<b>4.400.000</b>	<b>500.000</b>	<b>480.000</b>

Tabel 3. Rincian Manfaat

Rincian Manfaat	Biaya Tahun Ke-0 (Rp.)	Biaya Tahun Ke-1 (Rp.)	Biaya Tahun Ke-2 (Rp.)
Pengurangan Biaya Operasional	-	400.000	420.000
Pengurangan Kesalahan Proses	-	200.000	200.000
Pengurangan Biaya Overhead	-	150.000	200.000
<b>Total Manfaat</b>	<b>-</b>	<b>750.000</b>	<b>820.000</b>
<b>Selisih Total Biaya dan Manfaat</b>	<b>4.400.000</b>	<b>250.000</b>	<b>340.000</b>

*Payback Period* merupakan metode yang menentukan berapa lama satu investasi akan kembali. Berikut perhitungan *Payback Period* dari Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Pembangunan Pada Kelurahan Landasan Ulin Selatan Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru :

Total biaya sistem pada tahun ke-0	=	4.400.000	
Procced pada tahun ke-1	=	250.000	-
Kelebihan biaya pada tahun ke-1	=	4.150.000	
Procced pada tahun ke-2	=	340.000	+
		4.490.000	
Hitungan Akhir	=	$\frac{4.150.000}{4.490.000}$	x 1 tahun
		= 0,92/tahun	

Gambar 1. Perhitungan *Payback Period*

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa periode pengembalian biaya untuk perancangan sistem ini akan mencapai pada waktu 1,84 tahun atau sekitar 1 tahun 2 bulan yang berarti keuntungan dari sistem dapat diambil pada tahun ke-2.

*Return On Investment* merupakan rasio uang yang diperoleh atau hilang pada suatu investasi, relatif terhadap jumlah uang yang diinvestasikan. Jumlah uang yang diperoleh atau hilang tersebut dapat disebut bunga atau laba/rugi. Berikut *return on investment* dari sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru :

Total Biaya	=	Rp. 4.400.000
Total Manfaat	=	Rp. 1.570.000
ROI	=	$\frac{Rp. 4.400.000 - Rp. 1.570.000}{Rp. 1.570.000} \times 100\%$
	=	Rp. 180%

Gambar 2. Perhitungan *Return On Investment*

Berdasarkan perhitungan menggunakan *Return On Investment*, sistem ini layak digunakan karena akan memberikan keuntungan sebesar 180% pada tahun ke-2.

d. Kelayakan Hukum

Kelayakan hukum berkaitan dengan legalitas atau kekuatan hukum, yang berarti sistem informasi tidak boleh melanggar hukum berlaku. Sistem yang akan dikembangkan secara hukum dinilai layak karena tidak melanggar lisensi diperangkat lunak (*software*) yang digunakan dan saat implementasi penulis juga memanfaatkan hosting yang dibayar menggunakan *software* yang sudah berlisensi.

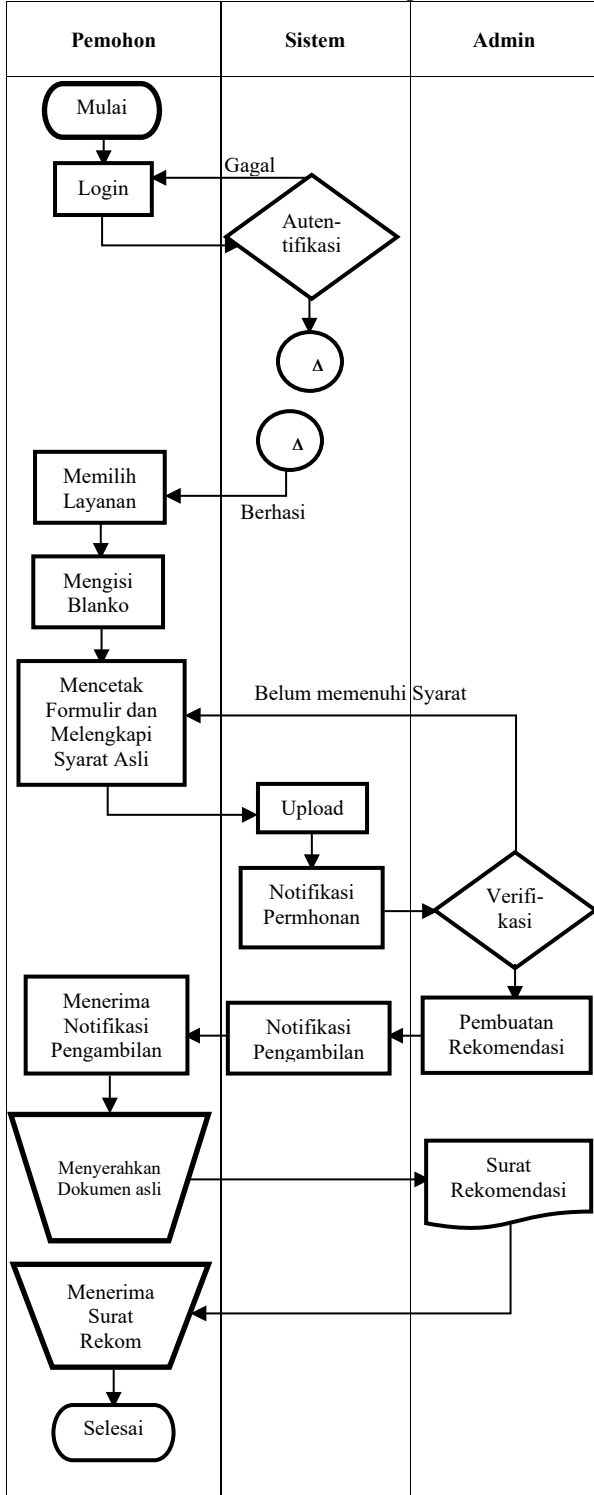
2.5 Desain Sistem

Desain sistem merupakan proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem. Desain sistem terdiri dari dua tahapan yaitu desain logis dan desain fisik.

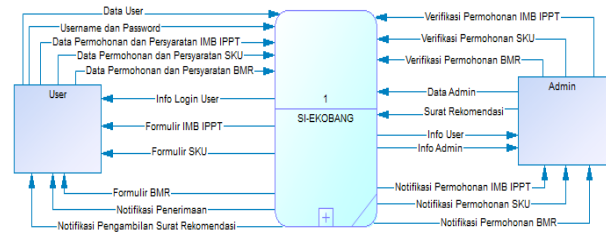
### 2.5.1 Desain Logis

Desain logis merupakan pendefinisian objek sistem dari tahapan analisis. Hasil desain logis pada sistem ini yaitu flowchart sistem yang diusulkan, data flow diagram, normalisasi, entity relationship diagrams, dan desain database.

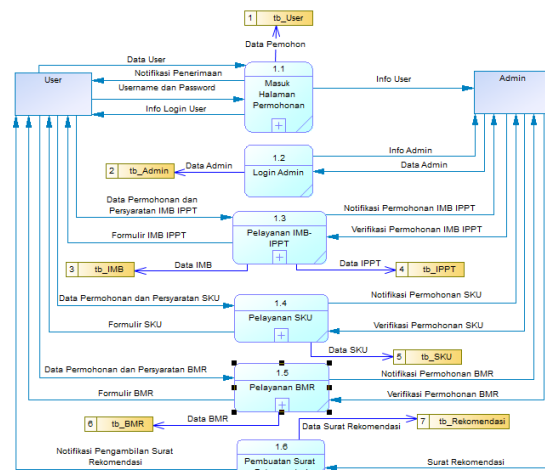
Tabel 4. Flowchart Sistem Yang Diusulkan



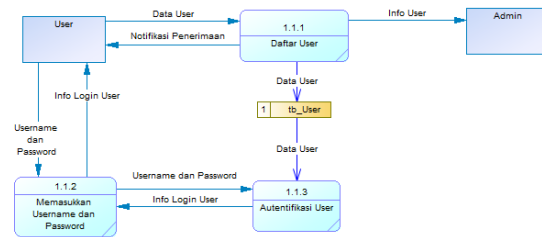
Data flow diagram (DFD) merupakan diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah sistem. Dalam penelitian ini terdiri dari konteks diagram, DFD level 0, dan DFD level 1. Berikut data flow diagram dari sistem yang diusulkan :



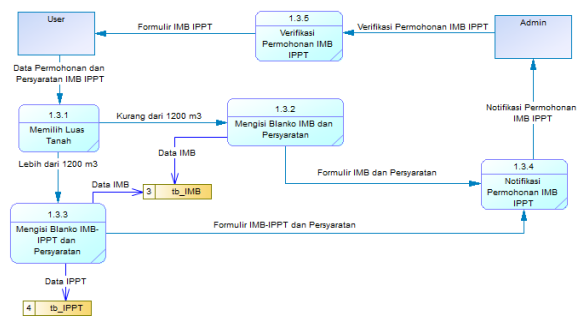
Gambar 3. Konteks Diagram



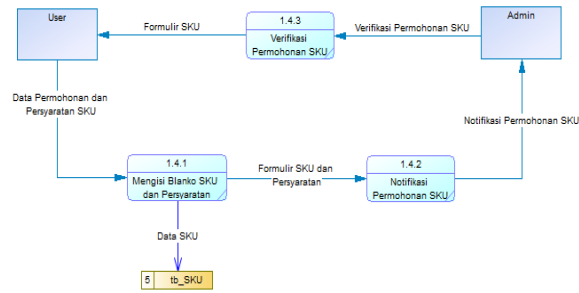
Gambar 4. DFD Level 1



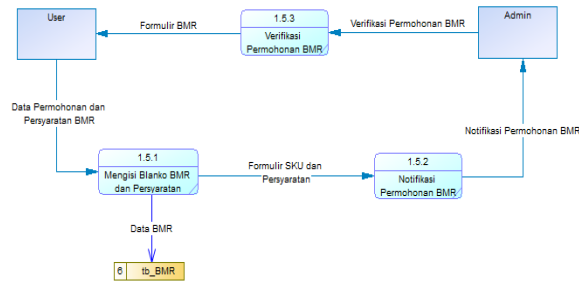
Gambar 5. DFD Level 2 Masuk Halaman Permohonan



Gambar 6. DFD Level 2 Pelayanan IMB-IPPT

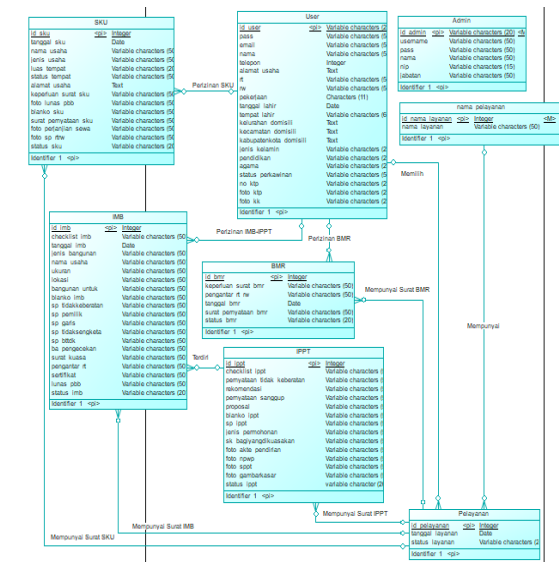


Gambar 7. DFD Level 2 Pelayan SKU

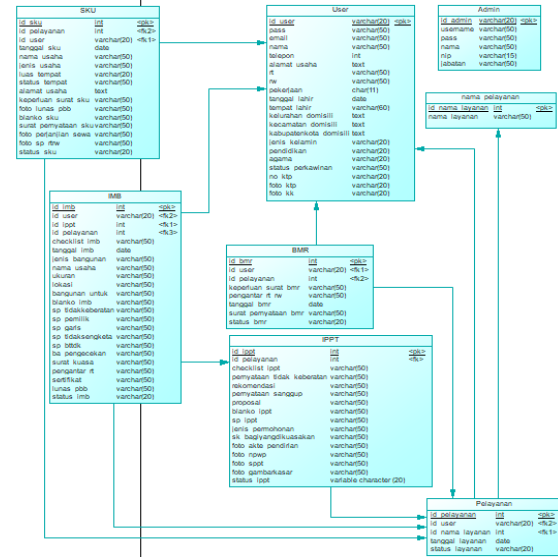


Gambar 8. DFD Level 2 Pelayan BMR

Tahapan Entity Relationship Diagrams menjelaskan hubungan antar entitas yaitu menggambarkan suatu model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. Berikut Penggambaran Conceptual Data Model (CDM) dan Physical Data Model (PDM) dari Sistem Informasi Pelayanan Ekonomi Pembangunan Pada Kelurahan Landasan Ulin Selatan Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru Berbasis Web :



Gambar 9. CDM SI Ekonomi Pembangunan



Gambar 10. PDM SI Ekonomi Pembangunan

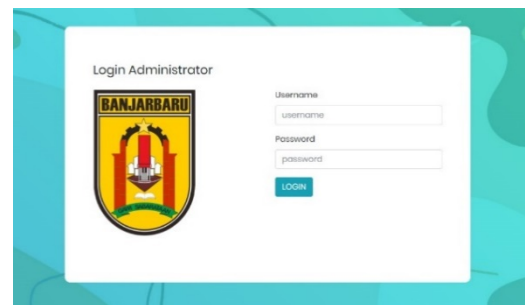
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan dari sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan pada Kelurahan Landasan Ulin Selatan Kecamatan Liang Anggang Kota Banjarbaru berbasis web.

#### 3.1 Prototype Admin

##### 3.1.1 Halaman Login Admin

Halaman login admin berisi username dan password yang diisi sesuai dengan username dan password admin.



Gambar 11. Login Admin

##### 3.1.2 Halaman Dashboard Admin

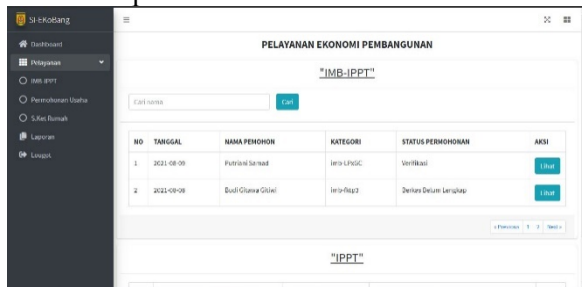
Halaman dashboard admin berisi pelayanan dari ekonomi pembangunan.



Gambar 12. Halaman Dashboard Admin

### 3.1.3 Halaman Permohonan IMB-IPPT

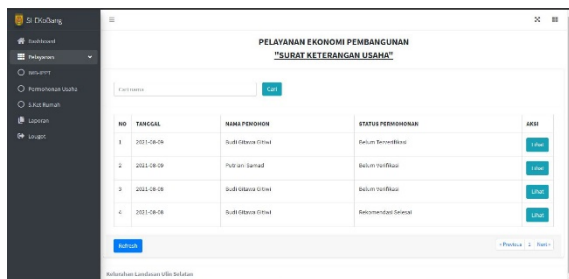
Halaman permohonan IMB-IPPT berisi data permohonan dari pelayanan IMB dan IMB-IPPT. Apabila tekan tombol lihat maka akan terlihat detail dari permohonan tersebut.



Gambar 13. Halaman Permohonan IMB-IPPT

### 3.1.4 Halaman Permohonan SKU

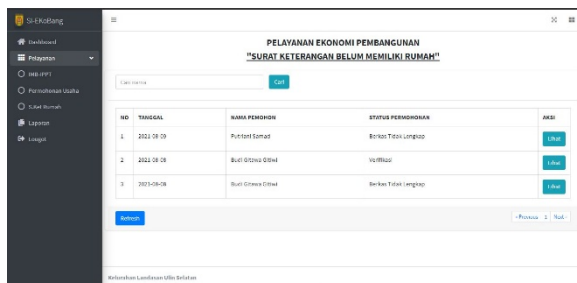
Halaman permohonan SKU berisi data permohonan dari pelayanan SKU. Apabila tekan tombol lihat maka akan terlihat detail dari permohonan tersebut.



Gambar 14. Halaman Permohonan SKU

### 3.1.5 Halaman Permohonan BMR

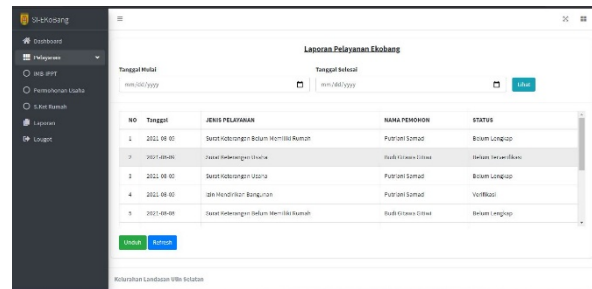
Halaman permohonan BMR ini berisi data dari permohonan BMR. Apabila tekan tombol lihat maka akan terlihat detail permohonan tersebut.



Gambar 15. Halaman Permohonan BMR

### 3.1.6 Halaman Laporan

Halaman laporan berisi permohonan semua pelayanan.



Gambar 16. Halaman Laporan

## 3.2 Prototype User

### 3.2.1 Halaman Dashboard Sebelum Login

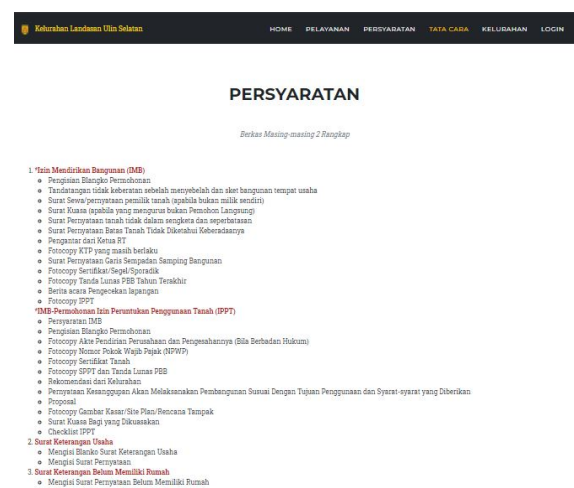
Halaman dashboard sebelum login ini berisi tombol "More" yang apabila ditekan maka akan mengarah ke pilihan pelayanan.



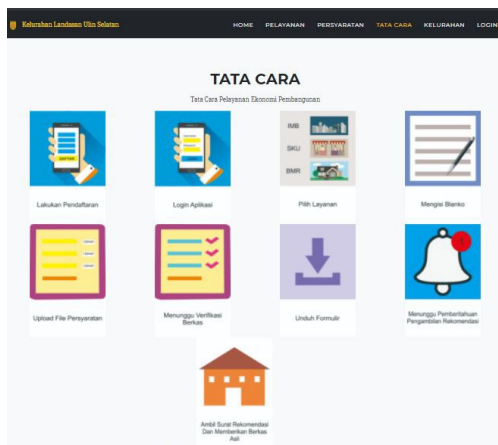
Gambar 17. Halaman Dashboard Sebelum Login



Gambar 18. Halaman Pilihan Pelayanan



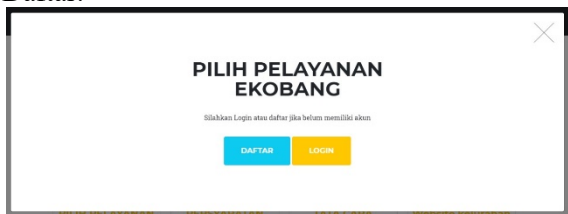
Gambar 19. Halaman Persyaratan



Gambar 20. Halaman Tata Cara

### 3.2.2 Halaman Pilih Layanan

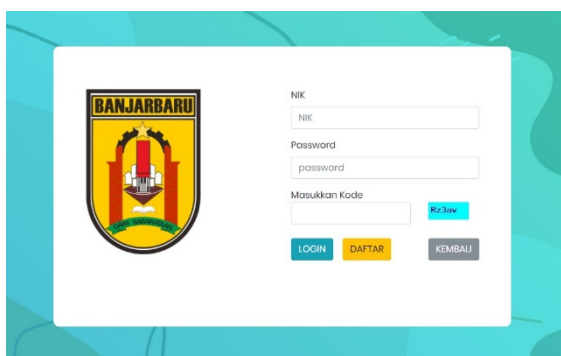
Pada halaman pilih pelayanan ini akan muncul pop up yg berisi pilihan Login atau Daftar.



Gambar 21. Halaman Popup Daftar Atau Login

### 3.2.3 Halaman Login

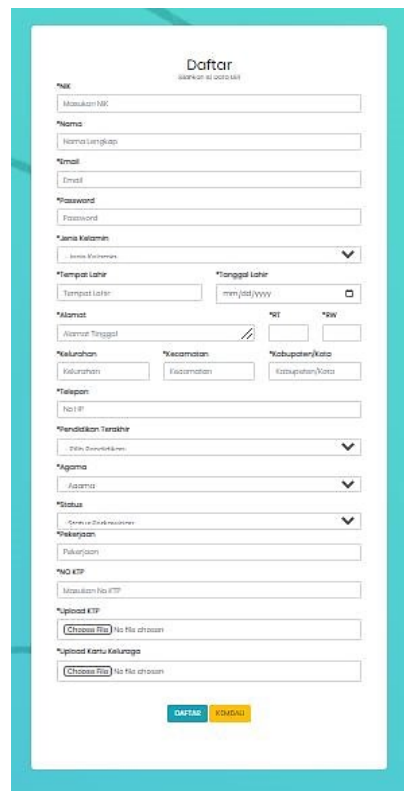
Halaman login terdiri dari NIK, Password dan Captcha. NIK dan password diisi sesuai dengan data saat mendaftar, sedangkan captcha diisi sesuai dengan kode yang tampil di layar.



Gambar 22. Login User

### 3.2.4 Halaman Daftar

Pada halaman daftar terdiri form input data dari user dan upload foto KK dan KTP.



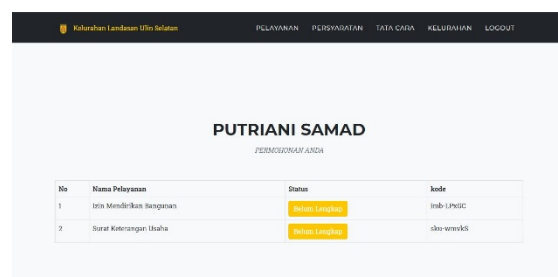
Gambar 23. Halaman Daftar

### 3.2.5 Halaman Dashboard Setelah Login

Halaman ini mempunyai dua pilihan yaitu lanjut ke pelayanan dan permohonan saya.



Gambar 24. Halaman Dashboard Setelah Login



Gambar 25. Halaman Permohonan Saya

### 3.2.6 Halaman Jenis Pelayanan

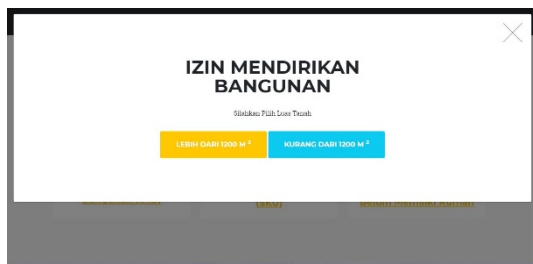
Pada halaman jenis pelayanan ini terdiri dari tiga pelayanan yaitu IMB-IPPT, SKU dan BMR.



Gambar 26. Halaman Jenis Pelayanan

### 3.2.7 Pop Up Pilihan Luas Tanah

Pop up ini berisi pilihan luas tanah lebih dari 1200 m<sup>2</sup> atau luas tanah kurang dari 1200 m<sup>2</sup>. Apabila luas tanah lebih dari 1200 m<sup>2</sup> maka akan diarahkan ke Halaman Pelayanan IPPT, sedangkan kurang dari 1200 m<sup>2</sup> diarahkan ke Halaman Pelayanan IMB.



Gambar 27. Halaman Pop Up Luas Tanah

### 3.2.8 Halaman Permohonan IMB

Halaman permohonan IMB berisi data dari permohonan IMB yang telah dibuat. Pada halaman ini terdapat tombol “Tambah Permohonan” untuk menambah permohonan, jika ingin mengunduh persyaratan, maka tekan tombol “Unduh Berkas” dan apabila hendak melengkapi persyaratan amak tekan tombol “Lengkapi Persyaratan”

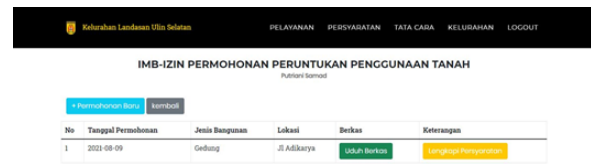


Gambar 28. Halaman Permohonan IMB

### 3.2.9 Halaman Permohonan IMB-IPPT

Halaman permohonan IMB-IPPT berisi data dari permohonan IMB-IPPT yang telah dibuat. Pada halaman ini terdapat tombol “Tambah Permohonan” untuk menambah permohonan, jika ingin mengunduh persyaratan, maka tekan tombol

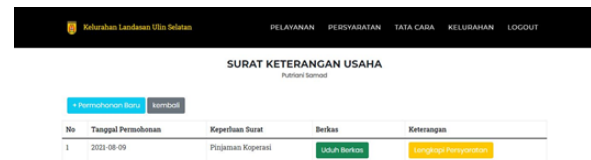
“Unduh Berkas” dan apabila hendak melengkapi persyaratan amak tekan tombol “Lengkapi Persyaratan”



Gambar 29. Halaman Permohonan IMB-IPPT

### 3.2.10 Halaman Permohonan SKU

Halaman permohonan SKU berisi data dari permohonan SKU yang telah dibuat. Pada halaman ini terdapat tombol “Tambah Permohonan” untuk menambah permohonan, jika ingin mengunduh persyaratan, maka tekan tombol “Unduh Berkas” dan apabila hendak melengkapi persyaratan amak tekan tombol “Lengkapi Persyaratan”



Gambar 30. Halaman Permohonan SKU

### 3.2.11 Halaman Permohonan BMR

Halaman permohonan BMR berisi data dari permohonan BMR yang telah dibuat. Pada halaman ini terdapat tombol “Tambah Permohonan” untuk menambah permohonan, jika ingin mengunduh persyaratan, maka tekan tombol “Unduh Berkas” dan apabila hendak melengkapi persyaratan amak tekan tombol “Lengkapi Persyaratan”



Gambar 31. Halaman Permohonan BMR

### 3.3 Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pemeliharaan terbagi menjadi dua, yaitu pemeliharaan *hardware* dan pemeliharaan *software*.

#### 1. Pemeliharaan *Hardware*

Pemeliharaan *hardware* bertujuan agar *hardware* terhindar dari karatan atau korosi yang disebabkan oleh debu serta mengurangi resiko komputer cepat rusak. Debu dapat dibersihkan menggunakan kuas atau bisa juga dengan pipa penyedot debu karena komputer yang kotor dapat menyebabkan komputer berjalan lambat. Jangka waktu yang baik untuk membersihkan komputer minimal 3 bulan sekali.

#### 2. Pemeliharaan *Software*

Pemeliharaan *software* dapat dilakukan dengan menggunakan anti virus agar *software* terhindar dari segala macam virus yang dapat membuat file menjadi *corrupt* atau terhapus dengan sendirinya. Pemeliharaan *software* dapat dilakukan juga dengan melakukan instalasi ulang pada komputer.

## 4. PENUTUP

### Kesimpulan

Sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan berbasis web yang dibangun mampu mengungkapkan permasalahan yang ada pada kelurahan Landasan Ulin Selatan kecamatan Liang Anggang kota Banjarbaru.

Penelitian menghasilkan sistem informasi pelayanan ekonomi pembangunan pada kelurahan Landasan Ulin Selatan kecamatan Liang Anggang kota Banjarbaru berbasis web menggunakan pemrograman php native, yang dapat membantu pelayanan untuk masyarakat.

### Saran

Program aplikasi sistem informasi berbasis web ini hendaknya dapat dikembangkan lagi sesuai perkembangan teknologi sistem informasi dan dapat dianalisis kembali sesuai permasalahan yang ditemukan.

Spesifikasi komputer dalam pengembangan sistem informasi sebaiknya dengan minimal spesifikasi menengah atau core i3.

## 5. REFERENSI

- [1] A. Moenir, "Manajemen pelayanan umum di Indonesia," 2008, Accessed: Nov. 18, 2022. [Online]. Available: <http://library.stik-ptik.ac.id/detail?id=6788&lokasi=lokal>.
- [2] A. KADIR, "Pengenalan sistem informasi," 2003, Accessed: Nov. 18, 2022. [Online]. Available: [http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=4215&keywords=](http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=4215&keywords=).
- [3] J. A. O'Brien, *Instruksi Informasi Manajemen 1*. Jakarta: Salemba Empat, 2005.
- [4] "arsyad Ekonomi Pembangunan. Yogyakarta - Google Scholar." [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=arsyad+Ekonomi+Pembangunan.+Yogyakarta&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=arsyad+Ekonomi+Pembangunan.+Yogyakarta&btnG=) (accessed Nov. 18, 2022).
- [5] "winarno Panduan Lengkap Berinternet. - Google Scholar." [https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as\\_sdt=0%2C5&q=winarno+Panduan+Lengkap+Berinternet.+&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=winarno+Panduan+Lengkap+Berinternet.+&btnG=) (accessed Nov. 18, 2022).
- [6] Y. Purbadian, *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [7] B. Raharjo, *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [8] Suparlan, *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Ar-Ruzz, 2000.
- [9] V. Supono, & Putratama, *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan FRAMEWORK CODEIGNITER*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- [10] T. Sutabri, *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2012.