

Membangun Website Desa Balayan Kecamatan Kisam Tinggi Sebagai Media Komunikasi Digital Menggunakan Php dan MySQL

Sinti Valovi^{1*}, Pujiyanto², M. Nang Al Kodri³

¹Informatika/Teknik Dan Komputer

(Universitas Baturaja)

^{1*}sintivalovi@gmail.com

²Informatika/Teknik Dan Komputer

(Universitas Baturaja)

²pujiyanto.mail@gmail.com

³Informatika/Teknik Dan Komputer

(Universitas Baturaja)

³Kodri.ubr@unbara.ac.id

Abstrak– Kemajuan teknologi informasi mendorong pemerintah desa untuk beradaptasi dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif kepada masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk membangun Website Desa Balayan Kecamatan Kisam Tinggi sebagai media komunikasi digital berbasis PHP dan MySQL. Website ini dirancang untuk menyediakan informasi desa, berita terkini, serta layanan digital bagi masyarakat. Dengan adanya website ini, diharapkan transparansi dan keterlibatan warga dalam pembangunan desa dapat meningkat. Metode yang digunakan dalam pengembangan website ini adalah metode waterfall, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website ini dapat membantu pemerintah desa dalam mengelola dan menyebarkan informasi dengan lebih efisien. Selain itu, fitur interaktif seperti forum diskusi dan pengumuman online memungkinkan warga desa untuk berpartisipasi aktif dalam komunikasi dengan pemerintah desa. Implementasi sistem berbasis web ini juga mempermudah akses informasi secara real-time tanpa batasan geografis. Dengan demikian, website ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas layanan informasi dan komunikasi di Desa Balayan.

Kata Kunci: Website Desa, Komunikasi Digital, PHP dan MySQL

Abstract– The advancement of information technology encourages village governments to adapt in delivering information more effectively to the community. This study aims to develop the Balayan Village Website in Kisam Tinggi District as a digital communication medium using PHP and MySQL. This website is designed to provide village information, the latest news, and digital services for the community. The presence of this website is expected to enhance transparency and citizen engagement in village development. The development method used is the waterfall method, which includes requirement analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The results show that this website helps the village government manage and disseminate information more efficiently. Additionally, interactive features such as discussion forums and online announcements enable villagers to actively participate in communication with the village government. The implementation of this web-based system also facilitates real-time access to information without geographical limitations. Thus, this website is expected to be an innovative solution to improve the quality of information and communication services in Balayan Village.

Keywords: Village Website, Digital Communication, PHP and MySQL

I. PENDAHULUAN

Internet adalah menjadi bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangannya yang pesat di sepanjang tahun menjadikan internet sebagai sumber informasi utama bagi banyak orang. Dengan jumlah pengguna yang semakin meningkat, internet menyediakan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi secara cepat dan efisien. Salah satu bentuk media yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan informasi melalui internet adalah website. Website dapat menyajikan berbagai jenis konten secara real-time dan dapat diakses oleh pengunjung dari

berbagai penjuru dunia. Keberadaan website tidak hanya penting untuk kepentingan individu atau perusahaan, tetapi juga memiliki dampak besar dalam mempermudah penyampaian informasi di berbagai sektor, termasuk pemerintahan dan pengelolaan desa.

Desa Balayan, yang terletak di Kecamatan Kisam Tinggi, memiliki luas 2400 meter persegi dan terdiri dari beberapa Rukun Warga (RW), dengan jumlah penduduk mencapai 627 jiwa. Desa ini berbatasan dengan Desa Air Baru di sebelah timur, Desa Berasang di sebelah barat, Sungai Saka Muaradua Kisam di sebelah selatan, dan Ogan 2 di sebelah utara. Seperti desa pada

umumnya, salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah keterbatasan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Tanpa media yang efektif, akses masyarakat terhadap data penduduk, informasi layanan, maupun kegiatan desa seringkali terhambat.

Website desa tidak hanya memberikan manfaat bagi masyarakat dalam mengakses informasi, tetapi juga mempermudah perangkat desa dalam mengelola dan mendistribusikan informasi. Sebagai contoh, informasi tentang struktur organisasi desa, visi dan misi desa, serta kegiatan masyarakat dapat dengan mudah diperbarui dan disampaikan kepada masyarakat. Tidak hanya itu, website juga dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan transparansi dalam pemerintahan desa. Masyarakat dapat dengan mudah memeriksa laporan kegiatan, alokasi anggaran, dan program-program yang sedang dijalankan oleh pemerintah desa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Website

Website merupakan sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan internet. Dengan adanya website, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan berbagai sumber yang tersedia di internet [1].

Website adalah sekumpulan halaman yang menampilkan konten atau sesuatu yang bisa diakses atau dibuka apabila kita mengakses internet. Sebutan website mempunyai halaman awal, yaitu halaman yang pertama kali tampil apabila kita membuka alamat pada internet, halaman pertama kerap disebut homepage [2].

Website merupakan sekumpulan halaman yang menampilkan informasi apa saja yang diinginkan oleh pemiliknya dengan harapan bisa diakses oleh siapa saja yang terkoneksi di internet dan menghubungi alamat website tersebut [3]. Secara umum, website dapat dibedakan menjadi dua jenis berdasarkan cara penyajian kontennya, yaitu website statis dan website dinamis:

1. Website Statis

Website statis adalah jenis website yang kontennya bersifat tetap dan jarang berubah.

Informasi atau isi dari website statis hanya bisa diubah secara manual oleh pengembang melalui pengeditan langsung pada kode sumber (HTML/CSS). Website jenis ini cocok digunakan untuk halaman profil, portofolio, atau informasi perusahaan yang tidak membutuhkan pembaruan rutin. Website statis lebih cepat diakses karena tidak membutuhkan proses pengolahan data dari server secara kompleks.

2. Website Dinamis

Website dinamis adalah website yang isi kontennya dapat berubah-ubah secara otomatis sesuai dengan data atau interaksi pengguna. Website jenis ini biasanya terhubung dengan basis data (database) dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman server-side seperti PHP, Python, atau ASP.NET. Contoh dari website dinamis adalah situs e-commerce, media sosial, blog, dan portal berita. Website dinamis memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi seperti mengisi formulir, memberikan komentar, atau melakukan transaksi. Jenis website itu sendiri ada bermacam-macam, mulai dari portal, online yang diakses menggunakan aplikasi sebagai berikut:

1. Web Browser

Web browser digunakan untuk menampilkan hasil website yang telah dibuat. Web browser yang paling sering digunakan, di antaranya Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, Opera, dan Safari [4].

2. Web Server

Server web atau peladen web dapat merujuk baik pada perangkat keras ataupun perangkat lunak yang menyediakan layanan akses kepada pengguna melalui protokol komunikasi HTTP atau HTTPS atas berkas-berkas yang terdapat pada suatu situs web dalam layanan ke pengguna dengan menggunakan aplikasi tertentu seperti peramban web [5].

3. Web Hosting

Hosting merupakan tempat penyimpanan data website di mana didalamnya meliputi kapasitas penyimpanan, bandwidth yang merupakan sebuah kapasitas yang digunakan untuk mengukur jumlah pengunjung website serta database. Hosting juga memiliki arti layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan

data atau tempat menjalankan aplikasi di tempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet. Ada beberapa jenis layanan hosting yaitu shared hosting, VPS atau Virtual Private Server, dedicated server, colocation server [6].

- a) Shared Hosting adalah menggunakan server hosting bersama-sama dengan pengguna lain. Satu server dipergunakan oleh lebih dari satu nama domain. Artinya dalam satu server tersebut terdapat beberapa akun yang dibedakan antara akun satu dan lainnya dengan username dan password [7].
- b) VPS, Virtual Private Server, atau juga dikenal sebagai Virtual Dedicated Server merupakan proses virtualisasi dari lingkungan software sistem operasi yang dipergunakan oleh server. Karena lingkungan ini merupakan lingkungan virtual, hal tersebut memungkinkan untuk menginstal sistem operasi yang dapat berjalan di atas sistem operasi lain [8].
- c) Dedicated Server adalah penggunaan server yang dikhususkan untuk aplikasi yang lebih besar dan tidak bisa dioperasikan dalam shared hosting atau virtual dedicated server. Dalam hal ini, penyedia server ditanggung oleh perusahaan hosting yang biasanya bekerja sama dengan vendor.
- d) Colocation Server adalah layanan penyewaan tempat untuk meletakkan server yang dipergunakan untuk hosting. Server disediakan oleh pelanggan yang biasanya bekerja sama dengan vendor [9].

4. Internet

Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protokol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut. Semua komputer terhubung di internet melakukan pertukaran informasi melalui protokol yang sama yaitu dengan TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) (Shahab, 2000). Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia [10].

B. Perangkat Lunak

Perangkat lunak (*software*) adalah kumpulan instruksi atau program yang dirancang untuk menjalankan tugas-tugas tertentu pada sebuah komputer atau perangkat digital lainnya. Tidak seperti perangkat keras (*hardware*) yang bisa disentuh secara fisik, perangkat lunak bersifat digital dan hanya dapat dilihat dalam bentuk tampilan atau hasil kerja di layar. Fungsi utama dari perangkat lunak adalah untuk mengatur, mengendalikan, dan mengkoordinasikan perangkat keras sehingga bisa bekerja sesuai dengan keinginan pengguna [11].

1. HTML (*Hyper Text Markup Language*)

HTML (HyperText Markup Language) adalah suatu bahasa markup standar yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman web. HTML disusun dalam bentuk file teks biasa yang ditulis dengan menggunakan elemen-elemen (*tag*) tertentu untuk menentukan struktur dan tampilan isi dokumen ketika ditampilkan melalui web browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dan lainnya.

Berbeda dengan bahasa pemrograman seperti JavaScript atau Python, HTML bukanlah bahasa pemrograman, melainkan sebuah bahasa markup. Hal ini karena HTML tidak memiliki logika pemrograman seperti pengulangan (*loop*), pengkondisian (*if-else*), atau fungsi. HTML hanya bertugas memberikan struktur dan tanda (*markup*) pada teks agar dapat diinterpretasikan dengan baik oleh browser. HTML bersifat *declarative*, bukan *procedural*—ia hanya mendeskripsikan tampilan, bukan tindakan atau proses eksekusi.

HTML merupakan metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertext* dalam suatu dokumen berbasis teks, di mana fungsi utamanya adalah untuk memberikan penandaan (*mark-up*) pada isi dokumen agar dapat dikenali dan diatur tampilannya oleh browser [12].

2. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada Web. PHP adalah tool untuk pembuatan halaman web dinamis. Pada awalnya *PHP* merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs Personal). *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada

tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Saat ini *PHP* adalah singkatan dari PHP:Hypertext Preprocessor, sebuah kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor [13].

3. MySQL

MySQL merupakan salah satu perangkat lunak sistem manajemen basis data (*database management system*) atau DBMS yang menggunakan perintah standart SQL (*Structured Query Language*) dimana *MySQL* mampu untuk melakukan banyak eksekusi perintah query dalam satu permintaan, baik itu menerima dan mengirimkan data [14].

4. CodeIgniter (CI)

CodeIgniter adalah aplikasi open source berupa *framework* dengan model MVC (*Model, view, controller*) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan pengembang membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuat lebih awal [15].

5. XAMPP

XAMPP merupakan paket *PHP* berbasis open source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas Open Source. Dalam menggunakan *XAMPP* sudah disediakan berbagai kebutuhan sehingga tidak perlu melakukan penginstalan program lainnya. Beberapa paket yang sudah disediakan adalah *Phpmyadmin*, *Filezilla*, *PHP*, *MySql*, dan *Apache*. *XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap, gampang digunakan programmer *PHP* pemula karena yang perlu anda gunakan hanyalah “menjalankan” salah-satu module bernama *Apache* yang dapat memproses *PHP*. *XAMPP* adalah singkatan dari : X, dibaca “*cross*” yang berisi *cross platform*, yang biasa digunakan dalam berbagai sistem operasi komputer. *Apache*, *web server* yang digunakan. *MySQL*, database yang digunakan. *PHP*, mendukung untuk pemrograman website menggunakan *PHP*. Perl,

mendukung untuk pemrograman website menggunakan Perl [16].

6. Database

Database merupakan media penyimpanan data yang dibuat secara sistematis dan terstruktur. Dalam pengelolaannya, database memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan database manajemen system (DBMS). DBMS merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses database secara praktis dan efisien [17].

7. Sublime Text

Sublime text 3 merupakan aplikasi text editor untuk menulis kode. Banyak sejumlah bahasa program yang ada pada aplikasi ini. Diantaranya *PHP*, *CSS*, *C*, *C++*, *HTML*, *ASP*, *Java*, dan sebagainya. Tentu saja, software ini bisa lebih memudahkan pekerjaan pengguna saat membuat sebuah program [18].

8. Software Development Life Cycle

SDLC adalah suatu kerangka yang menggambarkan beberapa kegiatan yang dilakukan melalui beberapa tahap dalam pembuatan sebuah *software*. Metode pengembangan sistem dengan metode RAD (Rapid Application Development) adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi [19].

C. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian

berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait penelitian yang dilakukan penulis.

1). Terbentuknya website Desa Karanggeneng telah memberikan akses informasi yang lebih luas bagi masyarakat lokal maupun luar desa. Website ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan, terutama dalam promosi dan transparansi kegiatan desa. Perangkat desa juga diharapkan menjaga dan memanfaatkan website tersebut secara optimal [20].

2). Pengembangan website Desa Labuaja berhasil meningkatkan akses informasi mengenai potensi desa, termasuk destinasi wisata dan produk lokal. Website ini berfungsi sebagai media komunikasi dan promosi yang efektif, meskipun masih memiliki kekurangan seperti keterbatasan bandwidth dan fitur. Dengan optimalisasi lebih lanjut, website ini diharapkan dapat terus mendukung pengembangan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat desa melalui promosi wisata yang berkelanjutan [21].

3). Website Desa Buaran berhasil dibuat dengan alamat www.desa-buaran.online sebagai media informasi yang mudah diakses oleh masyarakat luas. Website ini menyediakan fitur berita, profil desa, dan formulir aduan online untuk mendukung transparansi dan komunikasi. Partisipasi aktif perangkat desa dan Karang Taruna sangat diharapkan untuk terus mengembangkan dan memperbarui konten website agar relevan dan bermanfaat bagi masyarakat [22].

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembuatan website Desa Balayan menggunakan Php dan Mysql dengan data-data yang berkaitan dengan profil, sejarah, visi dan misi, fasilitas, wisata dan status Desa Balayan.

B. Teknik pengumpulan data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data untuk memperoleh

informasi yang akurat. Adapun Teknik yang dilakukan yaitu:

1. Wawancara

Interview adalah pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pengelola sarana dan prasarana Desa Balayan.

2. Referensi

Referensi dilakukan dengan pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari, dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan proposal skripsi ini.

3. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul proposal skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

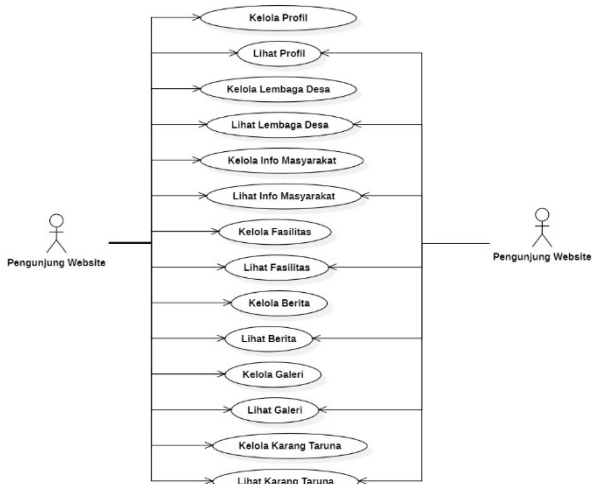
C. Analisis dan perancangan

1. Analisis

Penulis mengadakan analisis terhadap data-data yang di dapat dari desa balayan sebagai bahan pembuatan website ini.

2. Use case Diagram

Use case adalah teknik yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pengembangan website desa Balayan, use case menggambarkan bagaimana admin dan pengunjung berinteraksi dengan sistem untuk mengelola dan melihat data seperti profil desa, lembaga desa, fasilitas, berita, galeri, dan Karang Taruna. Dibawah ini merupakan usecase diagram website desa balayan :



Gambar 3.1 Use case Diagram

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan penelitian kegiatan analisis dan rekayasa sistem yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka hasil yang diperoleh adalah Website Desa Balaian Kecamatan Kisam Tinggi Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan sebagai media komunikasi digital berbasis website menggunakan framework PHP dan MySQL.

Hasil akhir dari pembuatan website ini dapat membantu Desa Balaian dalam menyediakan informasi dan komunikasi digital bagi masyarakat. Website ini dirancang untuk menampilkan berbagai informasi terkait desa, seperti berita, agenda kegiatan, informasi pelayanan, serta forum komunikasi warga.

1. Halaman Home

Halaman home merupakan halaman utama dari website Desa Balaian. Pada saat pertama kali pengunjung mengakses website, mereka akan disajikan halaman utama yang berisi informasi terkini mengenai desa, termasuk berita dan agenda kegiatan. Halaman ini juga menyediakan navigasi untuk menuju ke halaman lain dalam website.



Gambar 4.1 Halaman Home

2. Halaman Profil Desa

Halaman ini berisi informasi tentang sejarah, visi, misi, dan struktur pemerintahan Desa Balaian. Pengunjung dapat mengetahui lebih lanjut mengenai latar belakang dan tujuan pembangunan desa.



Gambar 4.2 Halaman Profil

3. Halaman Lembaga Desa

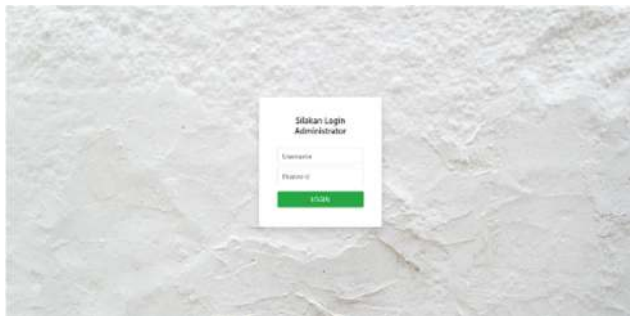
Menyediakan informasi mengenai lembaga-lembaga yang ada di Desa Balaian, seperti Badan Permusyawaratan Desa (BPD), dan organisasi lain yang berperan dalam pembangunan desa.



Gambar 4.3 Halaman Lembaga Desa

4. Halaman login

Merupakan halaman yang menampilkan menu untuk login ke halaman admin. Adapun halaman login adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Halaman Login

5. Halaman Home Admin

Merupakan halaman yang menampilkan menu admin saat pengguna berhasil login kedalam sistem.



Gambar 4.5 Halaman Home Admin

B. Pembahasan

Untuk dapat membuat website dengan dukungan database, dapat menggunakan program yang saat ini cukup populer yaitu *Hypertext Preprocessor* (PHP). Sedangkan *database* yang dapat digunakan adalah *MySQL*. *Xampp* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat *web server* di dalam komputer.

1. Hasil Pengujian Black-box Testing

Pengujian black-box merupakan pengujian untuk melihat dan melakukan pengecekan apakah website desa balayan yang telah dibuat sudah berfungsi sesuai yang diharapkan. tabel 4.1 menunjukkan hasil dari pengujian black-box yang telah dilakukan.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black-Box

No.	Kasus Uji	Hasil yg Diharapkan	Hasil yg Didapat	Status
1.	Tombol Beranda	Masuk ke halaman awal Beranda	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman beranda	Valid

2.	Tombol Profil	Masuk ke halaman profil	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman profil desa	Valid
3.	Tombol Lembaga Desa	Masuk ke halaman lembaga desa	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi lembaga desa yang ada di desa balaian	Valid
4.	Tombol Info Masyarakat	Masuk ke halaman info masyarakat	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman info masyarakat	Valid
5.	Tombol Fasilitas	Masuk ke halaman Fasilitas	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman Fasilitas	Valid
6.	Tombol Galeri	Masuk ke halaman data galeri	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman data galeri	Valid
7.	Tombol Karang Taruna	Masuk ke halaman data karang taruna	Setelah diklik pengunjung website dapat melihat isi dari halaman data karang taruna	Valid

Dari hasil pengujian blackbox pada tabel 4.1 bahwa semua fitur dan menu pada website desa balayan ini berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan.

2. Hasil Pengujian User Acceptance Test(UAT)

Pengujian User Acceptance Test (UAT) dilakukan kepada 32 responden, yang terdiri dari 6 orang perangkat desa dan 26 masyarakat umum di Desa Balayan. Uji ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan penggunaan sistem website yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan 10 pertanyaan yang disusun berdasarkan aspek usability dan user experience [23].

Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner Dan Data Responden

No	PERTANYAAN	5	4	3	2	1
		SM	CM	M	CS	SS
1	Apakah website desa balayan ini mudah untuk di akses?	24	5	3	0	0
2	Seberapa mudah anda menemukan informasi	12	16	4	0	0

	yang anda butuhkan di website desa balayan?					
3	Apakah menu navigasi pada website desa balayan ini mudah di pahami?	13	8	11	0	0
4	Apakah jenis huruf (font) yang digunakan pada website desa balayan ini mudah dibaca?	14	5	13	0	0
5	Apakah website Desa Balayan dapat diakses dengan baik melalui perangkat seluler (HP)?	20	4	8	0	0
6	Apakah warna pada website desa balayan ini cukup nyaman di lihat?	12	13	7	0	0
7	Apakah anda pernah mengalami kesulitan saat membuka website desa balayan?	20	8	4	0	0
8	Apakah website desa balayan memudahkan Anda untuk mendapatkan informasi terkini tentang desa ?	16	9	7	0	0
9	Apakah berita atau pengumuman desa pada website desa balayan ini mudah di pahami?	18	4	10	0	0
10	Seberapa puas anda dengan tampilan dan kemudahan penggunaan website desa balayan ini?	19	7	6	0	0

Perhitungan skor observasi pada pengujian UAT dilakukan berdasarkan skala likert sebagai berikut:

Tabel 4.3 Tabel keterangan

Kode	Keterangan	Bobot
SM	Sangat Mudah	5
CM	Cukup Mudah	4
M	Mudah	3
CS	Cukup Sulit	2
SS	Sangat Sulit	1

Tabel 4.4Tabel Indikator Kategori

Nilai P	Kategori
0% - 20%	Sangat Buruk
20,01% - 40%	Buruk
40,01% - 60%	Cukup
60,01% - 80%	Baik
80,01% - 100%	Sangat Baik

Saat menentukan skor total responden, Skor interpretasi sistem responden diperoleh dari

nilai yang dihasilkan dengan menerapkan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

- a) Pertanyaan 1
 $(24 \times 5) + (5 \times 4) + (3 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 149$
 $Persentase = \frac{149}{160} \times 100\% = 93,125\%$
- b) Pertanyaan 2
 $(12 \times 5) + (16 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 136$
 $Persentase = \frac{136}{160} \times 100\% = 85\%$
- c) Pertanyaan 3
 $(13 \times 5) + (8 \times 4) + (11 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 130$
 $Persentase = \frac{130}{160} \times 100\% = 81,25\%$
- d) Pertanyaan 4
 $(14 \times 5) + (5 \times 4) + (13 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 129$
 $Persentase = \frac{129}{160} \times 100\% = 80,625\%$
- e) Pertanyaan 5
 $(20 \times 5) + (4 \times 4) + (8 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 140$
 $Persentase = \frac{140}{160} \times 100\% = 87,5\%$
- f) Pertanyaan 6
 $(12 \times 5) + (13 \times 4) + (7 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 133$
 $Persentase = \frac{133}{160} \times 100\% = 83,125\%$
- g) Pertanyaan 7
 $(20 \times 5) + (8 \times 4) + (4 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 144$
 $Persentase = \frac{144}{160} \times 100\% = 90\%$
- h) Pertanyaan 8
 $(16 \times 5) + (9 \times 4) + (7 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 137$
 $Persentase = \frac{137}{160} \times 100\% = 85,6\%$
- i) Pertanyaan 9
 $(18 \times 5) + (4 \times 4) + (10 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 136$
 $Persentase = \frac{136}{160} \times 100\% = 85\%$
- j) Pertanyaan 10
 $(19 \times 5) + (7 \times 4) + (6 \times 3) + (0 \times 2) + (0 \times 1) = 141$
 $Persentase = \frac{141}{160} \times 100\% = 88,125\%$

Hasil dari User Acceptance Test (UAT) Beserta dengan indikator untuk masing-masing pertanyaan ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.5 hasil akhir pengolahan data kuesioner.

Pertanyaan	Nilai f	%	Indikator Keterangan
P1	149	93,125%	Sangat Baik
P2	136	85%	Sangat Baik
P3	130	81,25%	Sangat Baik
P4	129	80,625%	Sangat Baik
P5	140	87,5%	Sangat Baik

P6	133	83,125%	Sangat Baik
P7	144	90%	Sangat Baik
P8	137	85,625%	Sangat Baik
P9	136	85%	Sangat Baik
P10	141	88,125%	Sangat Baik
Rata-Rata		85,93%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari pengujian User Acceptance Test (UAT) tersebut, website Desa Balayan Kecamatan Kisam Tinggi ini memiliki rata-rata indikator “Sangat Baik” dengan persentase 85,93%. Hal ini menunjukkan bahwa website Desa Balayan Kecamatan Kisam Tinggi ini sudah layak digunakan bagi pengguna.

V. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembangunan website Desa Balayan dengan menggunakan PHP dan MySQL berhasil diwujudkan secara fungsional dan efektif. Website ini dirancang menggunakan framework CodeIgniter 3.1 dengan berbagai fitur informatif seperti berita desa, info masyarakat, profil desa, dan galeri. Uji fungsional melalui Black Box Testing menunjukkan semua fitur bekerja dengan baik, dan User Acceptance Test (UAT) yang melibatkan 32 responden menghasilkan tingkat kepuasan sebesar 82,26 %. Menandakan penerimaan yang sangat baik dari masyarakat.

Website ini terbukti mampu menjadi sarana penyebaran informasi yang efisien kepada masyarakat. Dengan tampilan yang sederhana dan navigasi yang mudah dipahami, masyarakat dapat mengakses informasi seperti pengumuman, kegiatan desa, hingga layanan publik dengan cepat. Hal ini menjawab kebutuhan akan komunikasi dua arah antara perangkat desa dan masyarakat, serta meningkatkan transparansi dalam penyampaian layanan desa secara digital.

REFERENSI

- [1] Syabania, R., & Rosmawarni, N. (2021). Perancangan Aplikasi Customer Relationship Management (Crm) Pada Penjualan Barang Pre-Order Berbasis Website. *Rekayasa Inf*, 10(1), 44-49.
- [2] Nadya, L., Al Ikhsan, S. H., & Setiawan, F. A. (2023). Rancang Bangun Website Posyandu Online Kembang Setaman Kota Bogor. *Infotech Journal*, 9(2), 532-537.
- [3] Handayani, V. R., & Pratama, N. P. (2019). Sistem Informasi Penjualan Gula Merah Serbuk Berbasis Web Pada Home Industri Gula Merah Serbuk Dalban Permana Purbalingga. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7(2).
- [4] Abdulghani, T., & Gozali, M. M. H. (2020). Sistem Konsultasi Dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Suryakencana). *Media Jurnal Informatika*, 11(2), 92-109.
- [5] Abdulghani, T., & Gozali, M. M. H. (2020). Sistem Konsultasi Dan Bimbingan Online Berbasis Web Menggunakan Webrtc (Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Suryakencana). *Media Jurnal Informatika*, 11(2), 92-109.
- [6] Perdana, M. I. A. (2022). Sistem Informasi Pemesanan Dan Inventori Berbasis Web Pada Peternakan Egate Poultry Farm (Doctoral Dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- [7] Nailo, N. R. A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Sistem Tugas Akhir Teknik Industri (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- [8] Amanda, A. T., Saputro, H., & Herryanto, D. (2023). Membangun Website Toko Online Chantik Cosmetic Menggunakan Php Dan Mysql. *Jtim: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 6(1), 19-30.
- [9] Fauzi, A. (2020). Penerapan Smart Environment Berbasis Internet Of Things Dengan Metode Fuzzy Logic (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- [10] Putri, S. (2020). Pemanfaatan Internet Untuk Meningkatkan Minat Baca Mahasiswa PIs Ikip Siliwangi. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 91-96.
- [11] Hidayah, A., & Yani, A. (2019). Membangun Website Sma Pgrri Gunung Raya Ranau Menggunakan Php Dan Mysql. *Jtim: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 2(2), 41-52.
- [12] Ruhayat, A. (2019). Perancangan E-Commerce Produk Pangan (Studi Kasus Toko Grosir J&J) (Doctoral Dissertation, Program Sistem Informasi S1 Fakultas Teknik Universitas Widyatama).
- [13] Faqih, A. S., & Wahyudi, A. D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus: Matchmaker). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2).
- [14] Megantari, N. W. A., Purnama, I. N., & Paramitha, A. I. I. (2020). Model Sistem Informasi Pada Puskesmas Pembantu Pejukutan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(1), 1-10.
- [15] Cahyono, D. (2019, October). Aplikasi Pemasaran Berbasis Website Pada Percetakan Morodadi Komputer Magetan. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Senatik) (Vol. 2, No. 1, Pp. 129-134)*.
- [16] Asroni, A., Jeckson, J., & Basri, H. (2020). Pembuatan Aplikasi Penjualan Buku Berbasis Java Desktop Dengan Netbeans. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 1(1), 10-15.
- [17] Yacha, R. E., Khairii, A., & Saputra, P. R. (2022). Sistem Informasi Tempat Penyewaan Playground (Siteplon) Berbasis Web. *Informatics And Computer Engineering Journal*, 2(1), 49-59.
- [18] Sulistiati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun website toko online pempek nthree menggunakan PHP dan MYSQL. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3(1), 35-44.

- [19] Hartono, R., & Sofya, N. D. (2021). Aplikasi Pendaftaran Sertifikasi Kompetensi Pada Career Development Center (CDC) Universitas Teknologi Sumbawa Berbasis Web. *Hexagon*, 2(2), 32-42.
- [20] Rahim, A. R., Syufa'atus, S., & Triska, P. L. (2019). Pembuatan Web Desa Karanggeneng Sebagai Sarana Informasi Desa Dan Promosi Desa. *Dedikasimu: Journal Of Community Service*, 1(1), 35-42.
- [21] Ismail, A., Safaqqillah, M. A., Yusran, M., Rahian, I., Al Farid, A. F., & Ernanda, M. K. (2022). Pembuatan Website Desa Wisata Kabupaten Maros. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin*, 56-66.
- [22] Tauhida, D., Hakim, A., Muria Kudus, J. L. U. U., & Gondangmanis, B. (2022). Pembuatan Website Desa Buaran, Mayong, Jepara. *J. Sains Teknol. Dalam Pemberdaya. Masy*, 3(2), 99-106.
- [23] Alfian, A. N. (2022). User Acceptance Test terhadap Aplikasi Augmented Reality Quivervision 3D sebagai Media Pembelajaran Mewarnai. *Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis Insani (ITBI)*, 3(2), 120–130.