



ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KERJASAMA PADA SETDA PEMERINTAHAN KABUPATEN BANYUWANGI

Made Asri Syaiba Almihda Hasan^a, Abd. Ghofur^{b*}, Hendri Nawawi^c

^{a,b} Jl. KHR. Syamsul Arifin No.1-2, Sukorejo, Sumberejo, Situbondo, Jawa Timur 68374

^c Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 100, Banyuwangi, Jawa Timur 68411

^a Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy

^b Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Ibrahimy

^a madeasrisyaiba@gmail.com, ^b apunkbwi@gmail.com, ^c hendrinawawiasli@gmail.com

*Penulis Korespondensi: Abd. Ghofur

ABSTRACT

Banyuwangi Regency, as one of the regions with a strong commitment to the implementation of the Electronic-Based Government System (SPBE), has developed a Cooperation Sub-Section within the Banyuwangi Regency Regional Secretariat. The system functions to record, manage, and report cooperation data with both internal and external stakeholders. Although it has contributed to the digitization of administration, the system still has several limitations, particularly regarding its outdated user interface and the absence of an online cooperation submission feature. As a result, the process remains partly manual and less efficient. Based on these conditions, this research focuses on analyzing, designing the interface, adding online-based cooperation submission features, and providing more integrated monitoring features. The research employs the System Development Life Cycle (SDLC) method using a prototype model. It is expected that the resulting system design will be more modern, professional, interactive, and user-friendly, thereby improving the quality of public services, enhancing the government's digital image, and supporting transparency within the Banyuwangi Regency Government.

Keywords: *Information System, Cooperation Management, User Interface, online Submission*

Abstrak

Kabupaten Banyuwangi sebagai salah satu daerah yang memiliki komitmen tinggi terhadap implementasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) telah mengembangkan sebuah Sistem Informasi Manajemen Kerjasama pada Sub Bagian Kerjasama Sekretariat Daerah Kabupaten Banyuwangi. Sistem ini berfungsi mencatat, mengelola, dan melaporkan data kerjasama baik dengan pihak internal maupun eksternal. Meskipun telah membantu dalam digitalisasi administrasi, Sistem ini masih memiliki keterbatasan, yakni pada aspek tampilan antarmuka yang belum modern serta belum tersedianya fitur pengajuan kerjasama secara online, sehingga proses masih dilakukan secara manual dan kurang *efisien*. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis, perancangan antarmuka, penambahan fitur pengajuan kerjasama berbasis online, serta penyediaan fitur monitoring yang lebih terintegrasi. Metode penelitian yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC) dengan model Prototype*. Dengan adanya penelitian ini diharapkan tercipta rancangan sistem yang lebih modern, profesional, interaktif, dan *user-friendly*, sehingga dapat meningkatkan kualitas layanan publik dan memperkuat citra digital, serta mendukung transparansi Pemerintah Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Manajemen Kerjasama, User Interface, Pengajuan Online.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam tata kelola administrasi di berbagai sektor, termasuk pemerintahan. Transformasi digital pada layanan publik menjadi strategi penting

untuk mewujudkan efisiensi, transparansi, serta *akuntabilitas birokrasi*. Kabupaten Banyuwangi sebagai salah satu daerah yang memiliki komitmen tinggi terhadap penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (*SPBE*) telah mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Kerjasama pada Sub Bagian Kerjasama Sekretariat Daerah Kabupaten Banyuwangi. Kehadiran sistem ini dimaksudkan sebagai sarana pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan data kerjasama dengan pihak *internal* maupun *eksternal*.

Kerjasama sendiri dapat dipahami sebagai kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang (lembaga, pemerintah, dan sebagainya) untuk mencapai tujuan dan kepentingan bersama[1]. Seperti yang dijelaskan oleh Risa Kartika Lubis (2015), kerjasama merupakan salah satu faktor penting yang mendukung aktivitas manajerial dalam mencapai sasaran organisasi. Dalam konteks pemerintahan daerah, kerjasama memiliki peran strategis sebagai upaya menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak, baik pemerintahan pusat, daerah lain, swasta, maupun lembaga internasional, demi mempercepat pembangunan dan meningkatkan kualitas pelayanan publik[2].

Meskipun sistem yang dikembangkan sudah cukup membantu dalam proses digitalisasi administrasi, sistem ini masih memiliki keterbatasan. Tampilan antarmuka pengguna belum sepenuhnya sesuai dengan standar modernisasi layanan digital sehingga memberikan kesan belum optimal, padahal *User Interface (UI)* merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari aplikasi ataupun website[3]. Selain itu, proses pengajuan kerjasama masih dilakukan secara manual dengan mengharuskan pihak mitra datang langsung ke kantor, yang berakibat pada rendahnya *fleksibilitas*, kurang *efisien* dalam penggunaan waktu, serta menurunnya *efektivitas* pelayanan. Hal ini menunjukkan perlunya dilakukan analisis dan perancangan ulang terhadap sistem. Analisis difokuskan pada evaluasi kebutuhan pengguna, identifikasi kelemahan yang ada, serta pemetaan alur proses kerjasama. Sementara itu, perancangan diarahkan pada penyusunan desain antarmuka yang lebih *interaktif* dan ramah pengguna, serta konsep penambahan fitur pengajuan kerjasama berbasis *online* dan *monitoring*. Dengan demikian, penelitian ini menitikberatkan pada penyusunan rancangan konseptual yang dapat menjadi acuan bagi pengembangan sistem di tahap berikutnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka, atau yang sering disebut literatur review, merupakan kegiatan untuk menelaah serta mengkaji ulang berbagai literatur yang sudah dipublikasikan oleh akademisi maupun peneliti sebelumnya, yang berhubungan dengan topik yang akan diteliti.[4]

2.1. Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan pada Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kerjasama pada Setda Pemerintahan Kabupaten Banyuwangi adalah sebagai berikut:

2.1.1. Sistem

Menurut beberapa ahli, sistem dapat dipahami sebagai suatu kesatuan yang terdiri atas elemen-elemen yang saling berhubungan. Ludwig Von Bertalanfy mendefinisikan sistem sebagai kumpulan unsur yang terikat dalam suatu hubungan dengan lingkungannya. Anatol Rapoport menekankan bahwa sistem merupakan sekumpulan komponen yang saling terhubung dan membentuk suatu kesatuan. Sistem dapat dipahami sebagai suatu rangkaian kerja yang terdiri dari prosedur-prosedur yang saling terhubung, saling mendukung, dan berjalan bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.[5]

2.1.2. Informasi

Menurut Kursini dan Koniyo (2007), informasi dapat dipahami sebagai data yang telah diproses sehingga memiliki makna bagi penggunaannya dan dapat dimanfaatkan dalam proses pengambilan keputusan maupun sumber pengetahuan. Sementara itu, Susanto (2004) menjelaskan bahwa informasi merupakan hasil dari pengelolaan data yang mampu memberikan arti serta kegunaan tertentu. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa data harus melalui tahap pengolahan terlebih dahulu agar dapat berubah menjadi informasi yang bernilai. Informasi merupakan hasil dari data yang sudah diolah sehingga memiliki makna bagi penerimannya, serta digunakan untuk pengambilan keputusan.[5]

2.1.3. Sistem Informasi

Laudon (dalam La Midjan dan Susanto, 2004) mendefinisikan sistem informasi sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, serta menyebarkan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, sekaligus memberikan gambaran aktivitas organisasi. Sistem informasi adalah sebuah rangkaian poses yang

berfungsi untuk mengolah, menganalisis, dan menyajikan data sehingga data tersebut berubah menjadi informasi yang bermanfaat dalam mendukung mengambil keputusan.[5]

2.1.4. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen merupakan salah satu bagian dari mekanisme pengendalian *internal* dalam suatu organisasi atau bisnis. Sistem ini memanfaatkan kombinasi sumber daya manusia, dokumen, teknologi, serta prosedur yang dikelola manajemen untuk membantu pemecahan masalah. Secara umum, sistem informasi manajemen dipahami sebagai suatu sistem terpadu antara manusia dan mesin yang berfungsi menyediakan informasi guna mendukung *operasional*, serta manajerial, serta pengambilan keputusan. Dalam penerapannya, sistem ini mengintegrasikan perangkat keras, perangkat lunak, basis data, model manajemen, serta prosedur standar yang dirancang untuk menghasilkan informasi yang relevan dan bermanfaat[6].

2.1.5. Kerjasama

Menurut Risa Kartika Lubis (2015), kerjasama merupakan elemen penting yang mendukung berbagai aktivitas manajerial dalam upaya mencapai tujuan organisasi. Kerjasama dapat dipahami sebagai suatu strategi yang dijalankan oleh dua pihak atau lebih dalam kurun waktu tertentu, ketika masing-masing pihak memiliki kepentingan serta kesadaran yang sama untuk mewujudkan tujuan bersama[7].

3. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Metodologi Penelitian kali ini meliputi:

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian *kualitatif*, yang terdiri dari *Field Research* dan *Library Research*.

- a. Penelitian keperustakaan (*library research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber tertulis di perpustakaan seperti buku, manuskrip, majalah, surat kabar, maupun dokumen lain yang relevan.[8]
- b. Penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan langsung di lokasi tertentu. Data penelitian diperoleh dari responden atau informasi melalui instrumen seperti angket, observasi, wawancara, dan teknik pengumpulan data lainnya[8].

3.2. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

a. Wawancara

Melakukan proses tanya jawab langsung dengan Kepala Sub Bagian Kerjasama di Pemkab Banyuwangi

b. Observasi

Mengumpulkan data-data yang diperlukan dengan melakukan pengamatan langsung yang dilakukan selama kegiatan PKL berlangsung pada 15 – 29 Agustus 2025.

c. Studi Pustaka

Dilakukan dengan membaca jurnal-jurnal yang memiliki topik dan tema yang hampir sama dengan penelitian ini.

d. Dokumentasi

Menyajikan informasi tentang hasil penelitian yang asli atau langsung dari sumbernya.

3.3. Model Perancangan Sistem

Model perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan *Prototype*, yaitu salah satu pendekatan dalam *System Development Life Cycle (SDLC)*. Metode ini dipilih karena memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi secara intensif untuk memperoleh hasil sesuai kebutuhan. Tahapan pada model Prototype meliputi[9]:

a. Komunikasi

Pada tahap awal, dilakukan interaksi antara pengembang dengan pengguna untuk menggali tujuan dan kebutuhan sistem, proses ini biasanya dilakukan wawancara, identifikasi fitur yang diinginkan, hingga pendokumentasian hasil diskusi dalam bentuk daftar kebutuhan (*requirement list*)

b. Perencanaan Cepat

Tahap ini berfokus pada penyusunan rancangan awal berdasarkan kebutuhan yang telah diperoleh. Perencanaan mencakup pembuatan diagram alur, rancangan desain, serta pembuatan *prototype*.

c. **Pemodelan Desain Cepat**

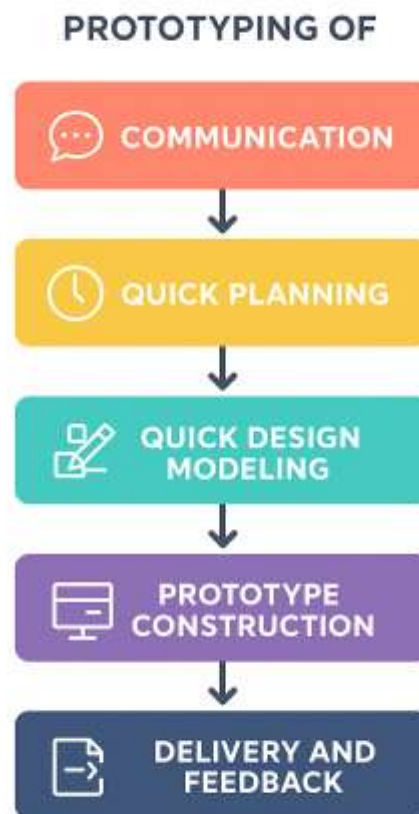
Selanjutnya, dibuat representasi awal dari perangkat lunak yang dapat dilihat oleh pengguna. Representasi ini biasanya berupa desain antarmuka, layout halaman, serta identifikasi elemen-elemen visual utama dan hubungan antar komponen yang akan ditampilkan.

d. **Konstruksi *Prototype***

Pada tahap ini, pengembang mulai menyusun kode dasar dan membangun rancangan awal sesuai desain. Proses dapat menggunakan rapid prototyping tools seperti *Figma*, *Adobe XD*, atau *Axure*. Selain itu, prototype diuji secara internal oleh tim untuk memastikan tidak ada kesalahan mendasar.

e. **Penyampaian dan Umpan Balik**

Prototype yang sudah dibuat kemudian diberikan kepada pengguna untuk dievaluasi. Umpan balik yang diperoleh akan menjadi dasar perbaikan dan penyempurnaan kebutuhan perangkat lunak. Kegiatan ini meliputi penyediaan *prototype* kepada pengguna, pelaksanaan sesi evaluasi, pencatatan komentar, hingga analisis masukan untuk memperbarui dokumen kebutuhan.



Gambar 1. Tahapan prototype

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini ditampilkan temuan penelitian yang telah dilakukan. Setiap hasil yang diperoleh tidak hanya dipaparkan, tetapi juga dibahas. Berikut Hasil dan Pembahasan pada penelitian:

4.1 Analisis Sistem saat ini

Pada Sub Bagian Kerjasama Pemerintah Kabupaten Banyuwangi, penerapan sistem digital sebenarnya sudah berjalan, khususnya dalam hal penyimpanan data, sehingga proses pengelolaan informasi menjadi lebih terstruktur, cepat, akurat, dan transparan. Namun demikian, mekanisme pengajuan kerjasama hingga saat ini masih bersifat manual, dimana pihak mitra harus hadir langsung ke kantor, sehingga prosesnya kurang praktis, memakan waktu, dan tidak *fleksibel*, terutama bagi mitra yang berada di luar daerah.

Alur kerjasama sendiri dimulai dengan pengajuan permohonan dari mitra yang kemudian diteruskan kepada Bupati untuk mendapatkan persetujuan. Setelah persetujuan diperoleh, Sub Bagian Kerjasama menyusun

draft naskah yang selanjutnya dibahas bersama Tim *PKKSD* untuk mendapatkan masukan, revisi, dan pertimbangan. Draft yang telah disempurnakan kemudian kembali dibahas bersama mitra sehingga tercapai kesepakatan bersama, sebelum akhirnya dilakukan penandatanganan naskah kerjasama. Sebagai penutup, hasil kerjasama tersebut dicatat ke dalam sistem agar terdokumentasi secara digital, dengan ketentuan bahwa dokumen Perjanjian Kerja Sama (PKS) bersifat privasi dan hanya dapat diakses oleh admin, sedangkan dokumen *Memorandum of Understanding (MoU)* dapat diakses secara terbuka oleh publik sebagai bentuk transparansi informasi.

Meskipun demikian, sistem yang ada masih memiliki kekurangan, antara lain belum tersedianya fitur pengajuan kerjasama secara online, serta tampilan antarmuka yang belum mencerminkan citra modern layanan publik digital, dimana desain visual dan standar *UI/UX* belum diperbarui sesuai perkembangan terkini sehingga sistem terlihat ketinggalan zaman, ditambah penggunaan elemen grafis lama dari tahun 2017 yang kualitas visualnya relatif rendah.

4.2 Analisis Sistem Informasi

Analisis adalah proses berfikir yang bertujuan untuk memecahkan suatu kesatuan besar menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami [10]. Analisis kebutuhan sistem informasi dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yakni kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Adapun hasil identifikasi kebutuhan fungsional dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan fungsional

Hasil analisis menunjukkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penambahan fitur pengajuan kerjasama secara online dinilai penting untuk mempermudah dan mempercepat alur pengajuan, sehingga mitra tidak perlu datang langsung ke kantor.
2. Penyediaan fitur *monitoring*, yang memungkinkan mitra mengetahui sejauh mana perkembangan atau tahapan permohonan kerjasama yang telah diajukan.
3. Pengembangan sistem notifikasi otomatis sebagai pengingat baik bagi admin maupun mitra, misalnya pemberitahuan terkait masa berakhirnya kerjasama, status pengajuan kerjasama, maupun konfirmasi berhasilnya pengelolaan data (hapus, tambah, dan ubah data) bagi admin. Notifikasi juga perlu dikirimkan kepada pimpinan yakni Bupati sebagai informasi adanya pengajuan kerjasama baru.
4. Integrasi notifikasi dengan email mitra, agar informasi status pengajuan tetap tersampaikan meskipun mitra tidak sedang mengakses sistem. Selain itu, integrasi ini juga mendukung komunikasi terkait jadwal pertemuan, sehingga koordinasi antara pihak mitra dan instansi dapat berjalan lebih efektif.
5. Pembaruan desain antarmuka (*interface*) dengan tampilan yang lebih modern dan *user-friendly*, sehingga mampu mencerminkan layanan publik digital yang terkini.

b. Analisis kebutuhan non-fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional pada Sistem Informasi Manajemen Kerjasama (SIMAKER) mencakup aspek perangkat lunak, perangkat keras, serta standar sistem yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan ini dibagi menjadi dua kategori yaitu:

1. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan antara lain:

- a. Sistem Operasi minimal Windows 10 / Linux Ubuntu 20.04
- b. Web Server : Apache atau Nginx
- c. Database Server : MySQL/ MariaDB
- d. Bahasa Pemrograman : PHP 7.x atau Node.js
- e. Browser yang didukung: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge

2. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan antara lain:

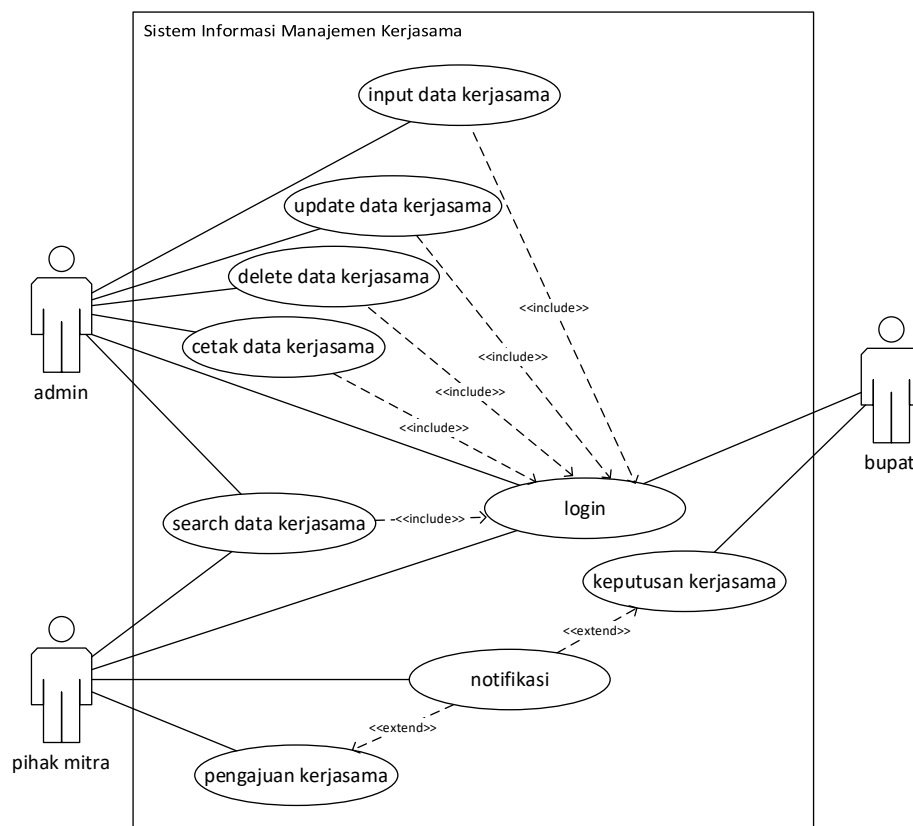
- a. Processor/laptop : Minimal Intel Core i3 atau setara
- b. RAM : Minimal 8GB
- c. Harddisk : Minimal 512 GB
- d. Monitor : Resolusi minimal 1366 x 768 px
- e. Perangkat tambahan : Printer (untuk mencetak dokumen kerjasama), Scanner (untuk digitalisasi dokumen).

4.3 Perancangan Sistem Informasi

Perancangan sistem Informasi adalah proses merancang sistem baru sebagai penyempurna dari sistem lama[11]. Pada tahap ini, perancangan sistem dengan menggunakan pendekatan *Unified Modeling Language (UML)*, yang meliputi penyusunan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, serta *class diagram* untuk menggambarkan interaksi pengguna, alur proses, dan struktur sistem secara jelas.

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan gambaran statis yang menunjukkan hubungan antara kumpulan fungsi sistem (*use case*) dengan para aktor yang berinteraksi dengannya[12]. Use Case Diagram Sistem Informasi Manajemen Kerjasama ini melibatkan tiga aktor utama yaitu admin, pihak mitra, dan Bupati. Admin memiliki peran penuh untuk mengelola data kerjasama, mulai dari input, update, delete, pencarian hingga mencetak data, yang semuanya harus diawali dengan proses login. Pihak mitra memiliki peran untuk mengajukan kerjasama dan menerima notifikasi dari sistem, sedangkan Bupati berperan dalam memberikan keputusan atas kerjasama yang diajukan. Relasi `<<include>>` menunjukkan bahwa setiap proses pengelolaan data harus melalui login, sementara relasi `<<extend>>` menunjukkan bahwa notifikasi muncul sebagai kelanjutan dari pengajuan kerjasama. Diagram ini secara keseluruhan menggambarkan alur interaksi aktor dengan sistem dalam mendukung pengelolaan kerjasama secara terstruktur.

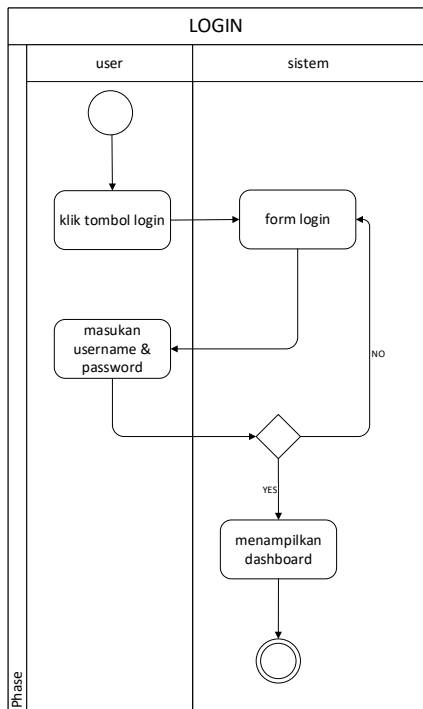


Gambar 2. Use Case Diagram

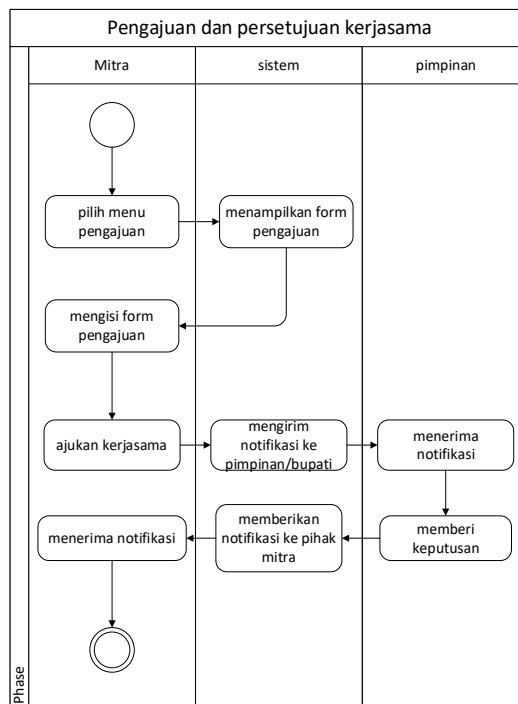
b. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas dalam sistem, termasuk bagaimana proses dimulai, keputusan yang terjadi, hingga berakhir, serta kemungkinan adanya proses yang berjalan paralel[13]. Activity Diagram pada sistem ini terdiri dari tiga proses utama yaitu login, pengajuan dan persetujuan kerjasama, serta pengelolaan data kerjasama. Pada proses login, user menekan tombol login lalu sistem menampilkan form untuk memasukkan username dan password, yang akan divalidasi sebelum menampilkan dashboard. Proses pengajuan dan persetujuan kerjasama dilakukan oleh pihak mitra dengan mengisi form pengajuan, kemudian sistem mengirimkan notifikasi kepada pimpinan/bupati untuk memberikan keputusan, dan hasilnya kembali diberitahukan kepada mitra. Sementara itu, pada pengelolaan data kerjasama, admin dapat melakukan input, update, delete, maupun pencarian data yang seluruh hasilnya akan disimpan dalam basis data. Dengan demikian, diagram ini menggambarkan alur autentikasi,

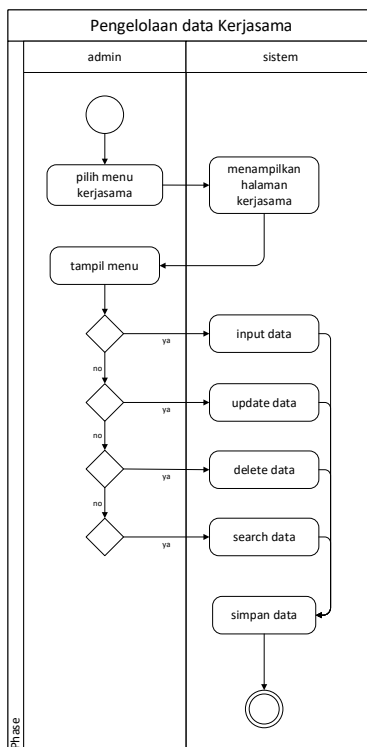
komunikasi antaraktor, serta pengelolaan data kerjasama secara terstruktur melalui berbagai aktivitas utama dalam sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram Pengajuan dan Persetujuan kerjasama

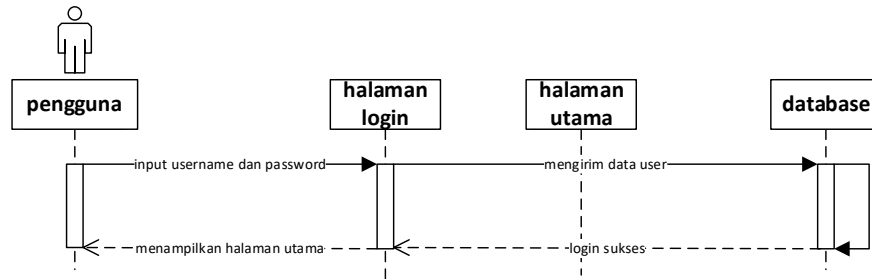


Gambar 5. Activity Diagram pengelolaan data kerjasama

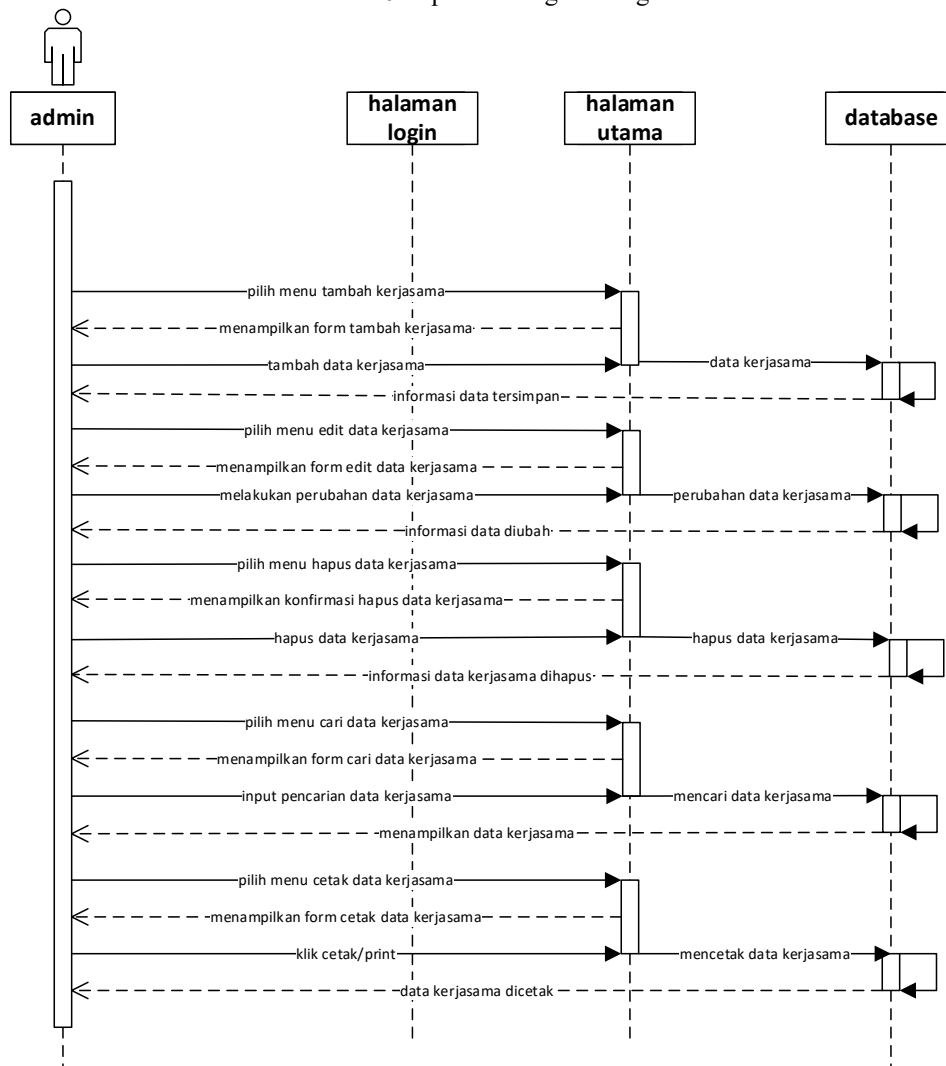
c. Sequence Diagram

Menurut Pratama (2019) Sequence Diagram merupakan salah satu diagram dalam UML yang digunakan untuk memvisualisasikan interaksi dinamis antar objek[14]. Pada ketiga gambar squence diagram tersebut secara keseluruhan menggambarkan alur interaksi sistem informasi manajemen kerjasama, mulai dari

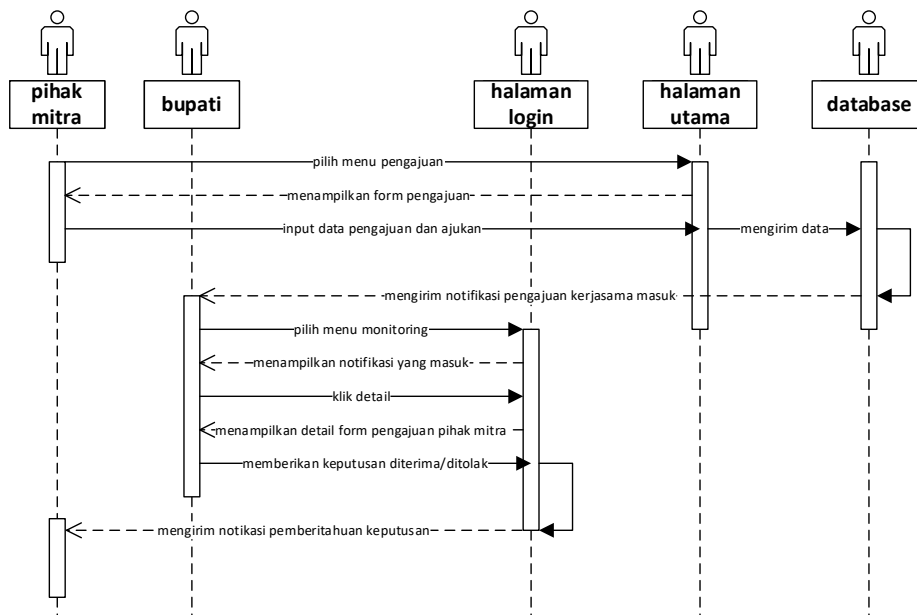
proses login, pengelolaan data, hingga pengajuan dan persetujuan kerjasama. Admin berperan dalam mengelola data. Sementara pihak mitra dapat mengajukan kerjasama melalui form pengajuan yang tersedia, kemudian data tersimpan dan sistem mengirim notifikasi kepada bupati. Selanjutnya Bupati dapat memantau pengajuan yang masuk, meninjau detail data, serta memberikan keputusan berupa persetujuan atau penolakan yang kembali di infomasikan kepada pihak mitra.



Gambar 6. Squence Diagram Login



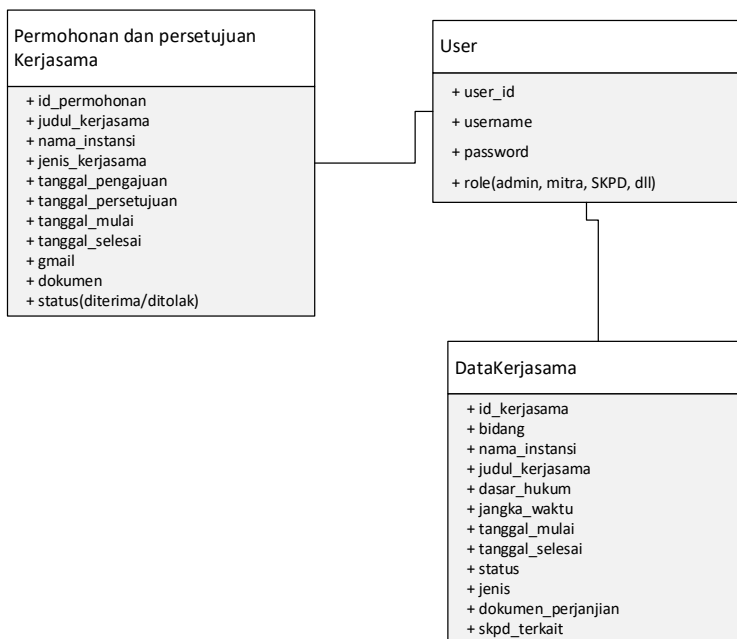
Gambar 7. Squence Diagram Pengelolaan data



Gambar 8. Squence Diagram Pengajuan dan Persetujuan Kerjasama

d. Class Diagram

Menurut Widodo (2015), class diagram adalah elemen utama dalam pemodelan objek yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memvisualisasikan struktur kelas dalam sebuah sistem. Selain itu, class diagram juga berperan penting dalam memberikan gambaran menyeluruh mengenai sistem yang sedang dibangun[15]. Class Diagram menunjukkan struktur utama Sistem Informasi Manajemen Kerjasama yang terdiri dari tiga kelas inti: User, Data Kerjasama, serta Permohonan dan Persetujuan Kerjasama.



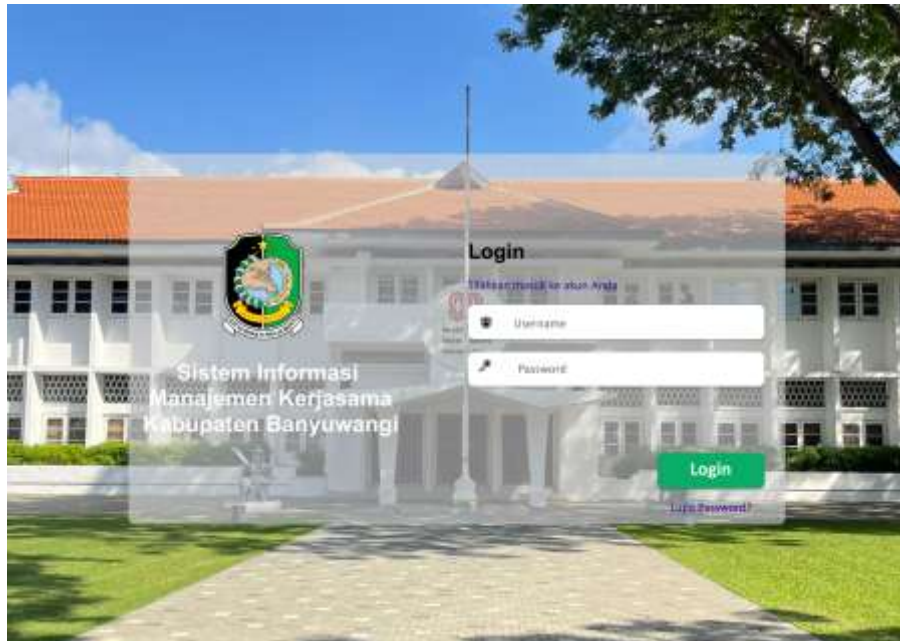
Gambar 9. Class Diagram

4.4 Desain Antarmuka

Tahap desain antarmuka merupakan upaya merancang sarana interaksi yang mampu menjembatani komunikasi antara pengguna dan komputer secara efektif (Pressman,2010)[16]. Adapun Desain Antarmuka pada Sistem Informasi Manajemen Kerjasama (SIMAKER) ialah sebagai berikut:

1. Halaman Login

Halaman login berperan sebagai pintu autentikasi untuk masuk ke dalam sistem. Proses login menggunakan *Username* dan *Password* guna menjaga keamanan. Selain itu, sistem login juga dilengkapi pengaturan role pengguna yang membedakan hak akses antara admin, SKPD, dan mitra. Sehingga setiap pihak dapat menggunakan sistem sesuai kewenangannya.

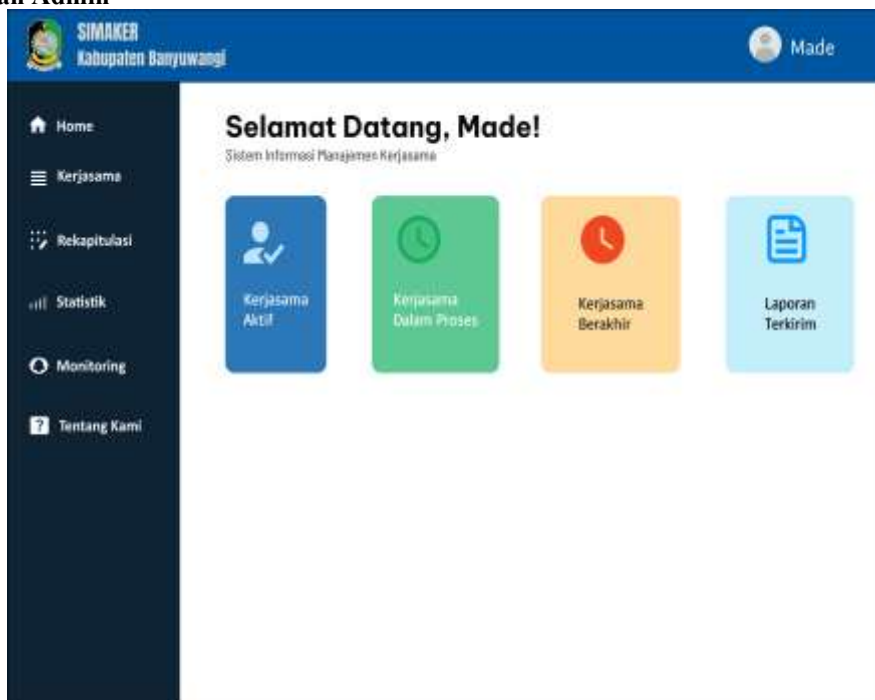


Gambar 10. Halaman Login

2. Halaman Dashboard

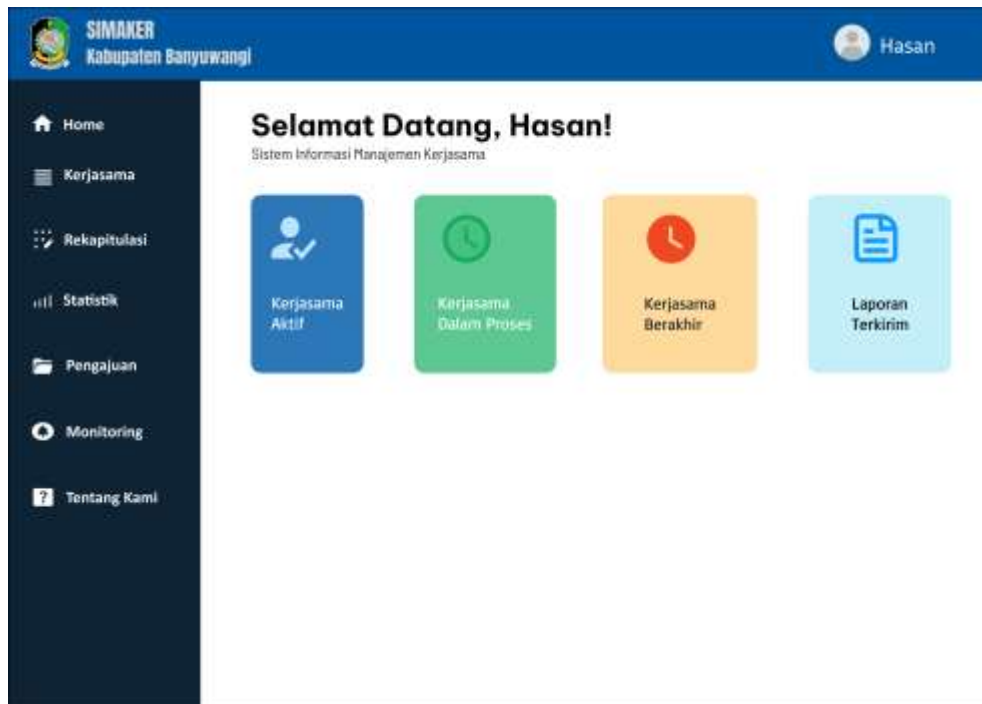
Setelah berhasil melakukan login, pengguna akan diarahkan ke halaman utama. Proses login ini sekaligus berfungsi untuk menentukan hak akses masing-masing pengguna. Dalam hal ini, tamu/mitra maupun *SKPD* memiliki akses yang terbatas dibandingkan dengan admin yang memegang hak akses penuh, dan halaman utama dibedakan menjadi dua, yakni halaman admin dan halaman tamu. Pada halaman tamu/mitra tersedia fitur pengajuan untuk melakukan pengajuan kerjasama.

a. Halaman Admin



Gambar 11. Halaman Admin

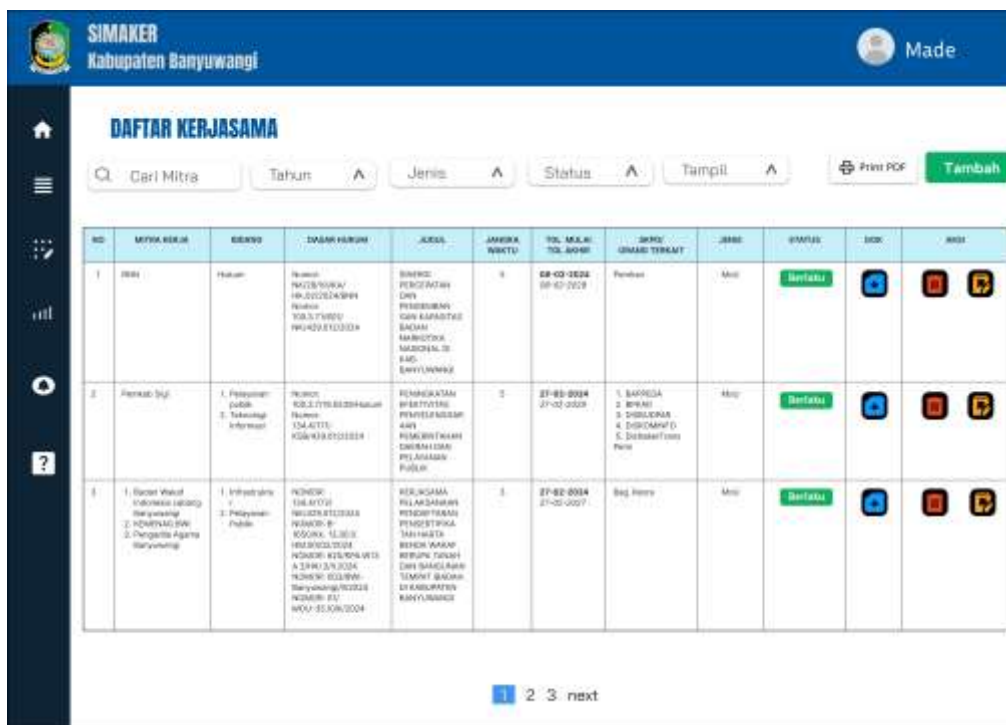
b. Halaman tamu/mitra



Gambar 12. Halaman Tamu/Mitra

c. Halaman Kerjasama

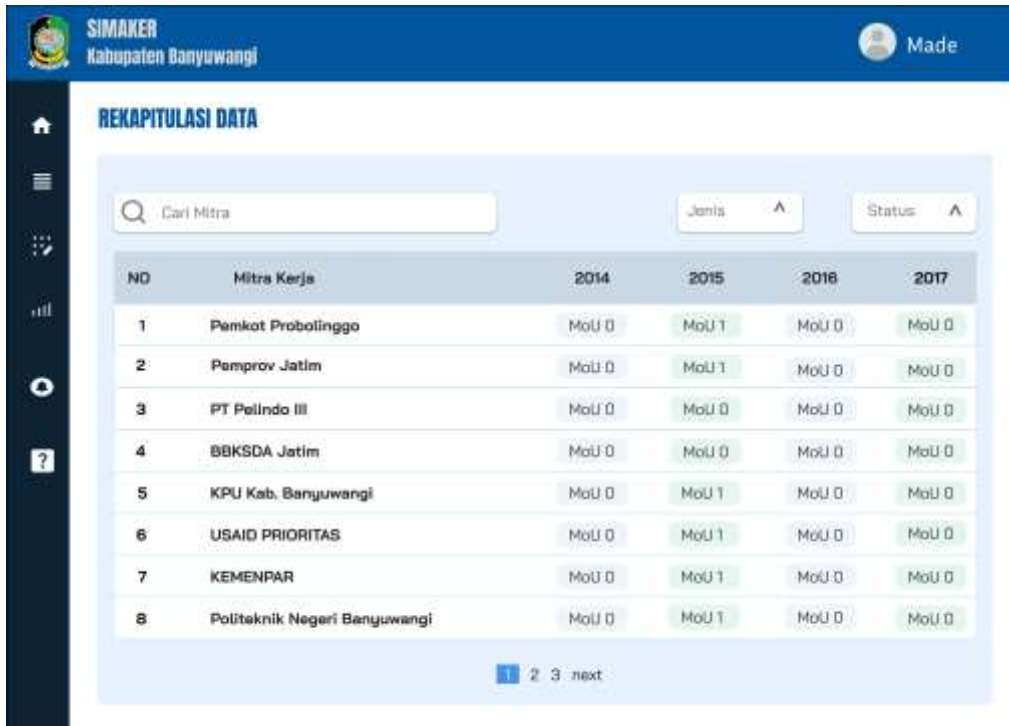
Pada halaman ini ditampilkan daftar kerja sama yang telah tercatat ke dalam sistem. Untuk jenis kerjasama *PKS*, akses hanya diberikan kepada admin, sedangkan tamu maupun *SKPD* hanya dapat melihat daftar kerja sama yang berbentuk *MoU*.



Gambar 13. Halaman Kerjasama

d. Halaman Rekapitulasi

Halaman ini menampilkan rekapitulasi dari seluruh daftar kerja sama yang telah tercatat dan tersimpan dalam sistem.



NO	Mitra Kerja	2014	2015	2016	2017
1	Pemkot Probolinggo	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0
2	Pemprov Jatim	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0
3	PT Pelindo III	MoU 0	MoU 0	MoU 0	MoU 0
4	BBKSDA Jatim	MoU 0	MoU 0	MoU 0	MoU 0
5	KPU Kab. Banyuwangi	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0
6	USAID PRIORITAS	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0
7	KEMENPAR	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0
8	Politeknik Negeri Banyuwangi	MoU 0	MoU 1	MoU 0	MoU 0

Gambar 14. Halaman Rekapitulasi

e. Halaman Statistik

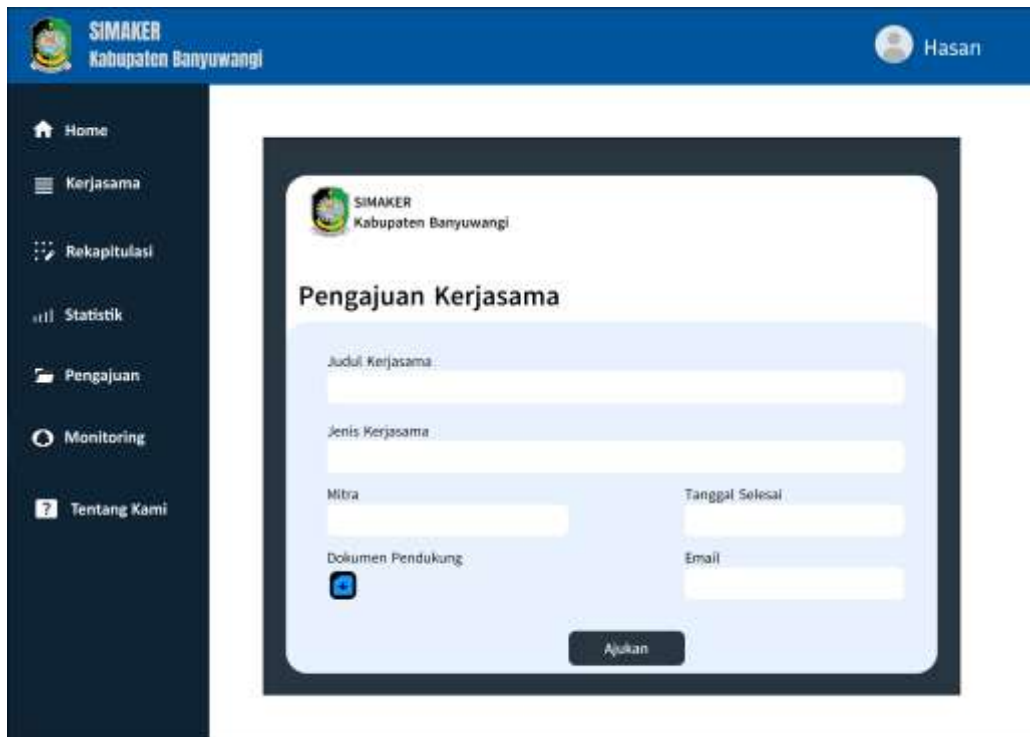
Halaman ini menyajikan ringkasan data statistik kerja sama yang dilengkapi visualisasi interaktif untuk memudahkan proses analisis.



Gambar 15. Halaman Statistik

f. Halaman Pengajuan

Halaman ini menyediakan fitur pengajuan yang dirancang secara khusus dan dapat diakses melalui dashboard tamu.



Gambar 16. Halaman pengajuan

3. Halaman Monitoring

Halaman ini menampilkan fitur pemantauan dalam bentuk notifikasi, yang disesuaikan secara khusus untuk setiap jenis pengguna.

a. Halaman monitoring admin

Pada halaman monitoring admin, admin memperoleh notifikasi terkait kegiatan pengelolaan data, seperti berhasil dihapus, ditambah dan sebagainya.



Gambar 17. Contoh notifikasi pada halaman monitoring admin

b. Halaman Monitoring Mitra

Pada halaman monitoring untuk pihak mitra, mitra dapat memantau sejauh mana progres pengajuan kerja sama yang diajukan, selain itu juga pihak mitra menerima notifikasi terkait masa berakhirnya kerjasama.



Gambar 18. Contoh notifikasi pada halaman monitoring mitra



Gambar 19. notifikasi kerjasama akan berakhir pada halaman monitoring mitra

c. Halaman Monitoring Atasan/ Bupati

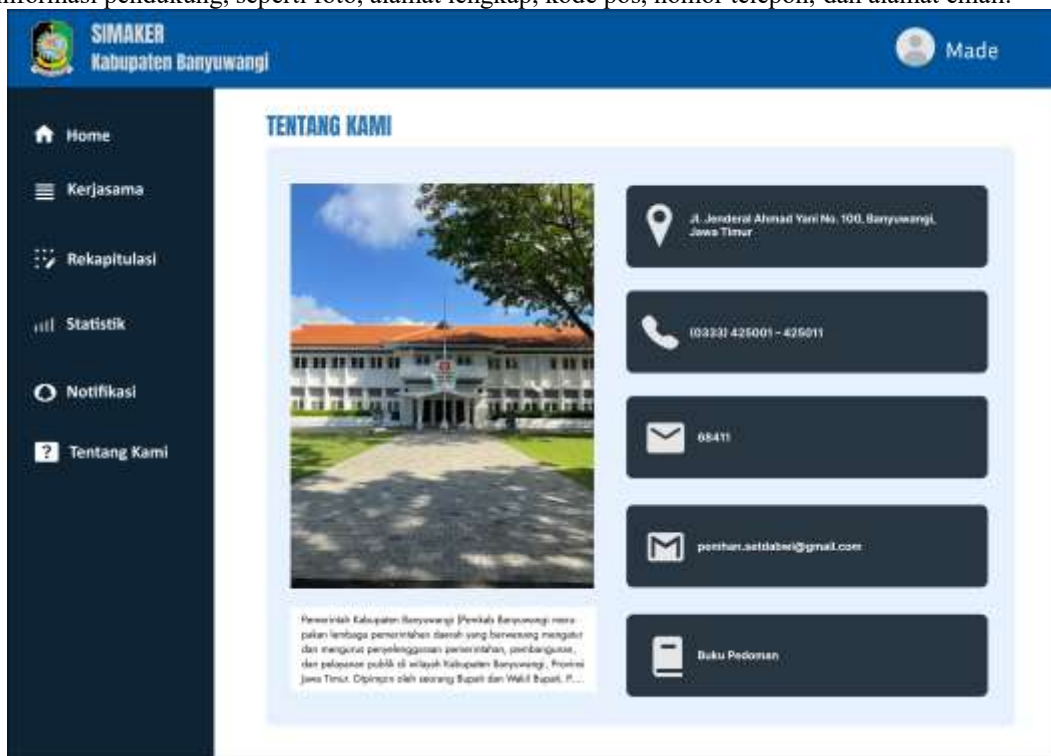
Sementara itu, pada halaman monitoring bupati, bupati dapat memantau seluruh pengajuan kerja sama yang masuk, meninjau detail pengajuan beserta dokumen pendukungnya, serta memberikan keputusan terkait kerjasama tersebut.



Gambar 20. Notifikasi di halaman monitoring Atasan/Bupati

d. Halaman Tentang Kami

Fitur Tentang Kami menampilkan profil Kantor Pemerintah Kabupaten Banyuwangi yang dilengkapi dengan informasi pendukung, seperti foto, alamat lengkap, kode pos, nomor telepon, dan alamat email.



Gambar 21. Halaman Tentang kami

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan tahap perancangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kerjasama ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan administrasi kerja sama di Pemerintahan Kabupaten Banyuwangi. Pada tahap perancangan, digunakan *United Modeling Language (UML)* untuk memodelkan proses dan arsitektur, metode *Prototype* untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna, serta *Figma* untuk merancang antarmuka yang interaktif, modern, dan sesuai standar UI/UX terkini. Sistem ini juga dilengkapi dengan fitur pengajuan dan monitoring kerjasama secara online, yang diharapkan dapat mempermudah proses administrasi, pengawasan, serta pelaporan. Ke depan, perancangan ini perlu diimplementasikan dan diuji lebih lanjut agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta terus disempurnakan guna mendukung transparansi serta optimalisasi pelayanan administrasi kerjasama di lingkungan Pemerintah Kabupaten banyuwangi.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya seningga penulisan karya tulis ilmiah ini dapat terselesaikan. Rasa terima kasih yang penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta beserta keluarga, atas cinta, doa, serta semangat yang tiada henti mengiringi setiap langkah. Ucapan terima kasih juga penulis tujukan kepada seluruh dosen yang senantiasa membimbing kami. Tak lupa apresiasi mendalam penulis sampaikan kepada keluarga besar Bagian Pemerintahan Sekretariat Daerah Kabupaten Banyuwangi, khususnya kepada Bapak Dr. Agung Toni Saputra, S.STP, M.Si., atas segala ilmu, serta arahannya yang telah diberikan. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maya Puspitasari, "Kerjasama Dalam Lembaga Pendidikan Berdasarkan Taf," *Inov. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 3, pp. 209–221, 2022.
- [2] V. Z. Husna, "KERJASAMA ANTAR DAERAH DALAM HAL PENGELOLAAN Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kerjasama pada Setda Pemerintahan Kabupaten Banyuwangi (Made Asri Syaiba Almiha Hasan)"

- PELAYANAN PUBLIK DAN KAITANNYA DENGAN PENDAPATAN ASLI DAERAH (PAD) (Studi Kasus Kerjasama Pemerintah Kota Surabaya dengan Pemerintah Kabupaten Sidoarjo dalam Pengelolaan Terminal Purabaya),” *SOCIA J. Ilmu-Ilmu Sos.*, vol. 17, no. 1, pp. 38–47, 2020, doi: 10.21831/socia.v17i1.32599.
- [3] R. I. Mustaib, N. Agitha, and S. E. Anjarwani, “Desain Ui/Ux Sistem Informasi Kerjasama Internasional Universitas Mataram,” *J. Teknol. Informasi, Komputer, dan Apl. (JTika)*, vol. 5, no. 2, pp. 225–236, 2023, doi: 10.29303/jtika.v5i2.324.
- [4] M. Mahanum, “Tinjauan Kepustakaan,” *ALACRITY J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2021, doi: 10.52121/alacrity.v1i2.20.
- [5] D. Eka P, “Penerapan Sistem Informasi Manajemen dalam Lembaga Pendidikan yang Profesional,” vol. 2, no. 4, pp. 1147–1152, 2021.
- [6] Abdul Kadir, “Peranan brainware dalam sistem informasi manajemen jurnal ekonomi dan manajemen sistem informasi,” *Sist. Inf.*, vol. 1, no. September, pp. 60–69, 2018, doi: 10.31933/JEMSI.
- [7] B. Prihadi, R. Rizal, H. Kurniawan, and M. Agarina, “Sistem Informasi Kerjasama Vendor Berbasis Web Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Panjang,” *SIMADA (Jurnal Sist. Inf. dan Manaj. Basis Data)*, vol. 3, no. 1, pp. 32–41, 2020, doi: 10.30873/simada.v3i1.2024.
- [8] M. . Dr. Manotar Tampubolon, S.H., M.A., *Metode Penelitian Metode Penelitian*, vol. 3, no. 17. 2023. [Online]. Available: [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- [9] A. A. Bawazin *et al.*, “Perancangan Sistem Informasi Tracking Progres Kerjasama Berbasis Web di Pemerintah Kabupaten Banyuwangi,” *JTIMD J. Teknol. Inform. Multimed. Digit.*, vol. 1, no. 3, pp. 09–16, 2024, doi: 10.5281/zenodo.14276741.
- [10] Y. Septiani, E. Aribbe, and R. Diansyah, “ANALISIS KUALITAS LAYANAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK UNIVERSITAS ABDURRAB TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA MENGGUNAKAN METODE SEVQUAL (Studi Kasus : Mahasiswa Universitas Abdurrab Pekanbaru),” *J. Teknol. Dan Open Source*, vol. 3, no. 1, pp. 131–143, 2020, doi: 10.36378/jtos.v3i1.560.
- [11] N. Azis, *Analisis Perancangan Sistem Informasi*, vol. 17. 2022.
- [12] R. R. Limantoro and D. P. Kristiadi, “Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi (S I N T E K) Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Green Folder Menggunakan Metode Berorientasi Objek Dan UML Berbasis Web Pada TK Harvest Christian School,” *J. Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 7–14, 2021, [Online]. Available: <https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/SINTEK>
- [13] A. N. Kholili, “Rancang Bangun Sistem Informasi Raport Siswa Berbasis Web Pada Sekolah Menengah Kejuruan,” *Intech*, vol. 3, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i1.1285.
- [14] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurnia, and D. Firmansyah, “Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang,” *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i4.78.
- [15] U. Dirgantara and M. Suryadarma, “Perancangan Sistem Informasi Land Transportation Assistance Taxi Puskopau Pada Bandara Xyz,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 9, no. 2, 2022, doi: 10.35968/jsi.v9i2.918.
- [16] N. Najib and M. R. Abidin, “Perancangan Desain Antarmuka Aplikasi Komunitas Virtual Karate Kyokushin Dengan Metode Design Sprint,” *BARIK - J. SI Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 3, pp. 57–63, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50868%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>