

IMPLEMENTASI SISTEM BLOG MANAJEMEN INFORMASI DESA SANUR KAJA DENGAN FRAMEWORK LARAVEL

I.M.C. Widjaya¹, I.K.G. Suhartana², M.A. Raharja³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang masif, menyebabkan banyak sektor industri harus beradaptasi terhadap cara kerja dan jasa yang ditawarkan. Tidak hanya itu, keterlibatan masyarakat juga sangat berpengaruh penting untuk mendukung beberapa sektor industri dalam melayani kepuasan mereka. Penyebaran informasi juga harus dilakukan secara digital dan efisien demi kepuasan masyarakat dan pegawai. Maka dari itu, diperlukan sebuah sistem berupa *website* yang mampu memposting informasi dari sisi *admin* dan juga *user*. Untuk mengatasi hal tersebut dikembangkan sebuah *website* dengan nama DESAKA yang merupakan sebuah manajemen informasi atau *blog* yang dibuat di Kantor Kepala Desa Sanur Kaja. Teknologi pengembangan akan dibuat menggunakan *framework* Laravel berbasis bahasa pemrograman PHP dan dengan *database* MySQL melalui XAMPP. Adapun metode yang digunakan adalah metode *Prototype* meliputi beberapa tahapan seperti pengumpulan kebutuhan, perancangan prototipe, pengujian dan evaluasi, serta pengembangan akhir. Setelah pengembangan dan implementasi telah selesai dilakukan, selanjutnya adalah pengujian pengujian fitur dengan menggunakan *Black-Box Testing* dengan hasil yang sesuai.

Kata kunci : *Blog, Website, Laravel, PHP, MySQL*

ABSTRACT

The rapid advancement of technology has compelled many industries to adapt their workflows and services. Furthermore, community involvement plays a crucial role in supporting various industries to better serve their customers. The dissemination of information must also be conducted digitally and efficiently to satisfy both the public and employees. To address this need, a website named DESAKA has been developed. DESAKA is an information management system or blog created for the Sanur Kaja Village Office. The development technology will utilize the Laravel framework, based on the PHP programming language, with a MySQL database managed through XAMPP. The development process will follow the Prototype methodology, which includes stages such as requirements gathering, prototype design, testing and evaluation, and final

¹ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, widjaya.2208561009.student.unud.ac.id

² Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, ikg.suhartana@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jl. Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Bali, made.agung@unud.ac.id.

Submitted: 28 April 2026

Revised: 10 Mei 2026

Accepted: 25 Mei 2026

development. After development and implementation are completed, the next step is to test the features using Black-Box Testing, with results aligning with expectations.

Keywords: *Blog, Website, Laravel, PHP, MySQL*

1. PENDAHULUAN

Dalam era kemajuan teknologi yang sangat masif, menyebabkan banyak sektor industri harus beradaptasi terhadap cara kerja dan jasa yang ditawarkan. Salah satunya adalah sektor jasa masyarakat yang juga mengalami perubahan yang signifikan akibat kemajuan teknologi (Askha et al., 2023). Pelayanan publik yang dulunya bersifat manual kini bertransformasi menjadi lebih efisien melalui digitalisasi. Layanan seperti administrasi kependudukan, perizinan, kesehatan, dan keamanan kini dapat diakses secara *online*, memudahkan masyarakat dalam mendapatkan pelayanan tanpa harus hadir secara fisik.

Instansi di bidang jasa yang menyesuaikan perubahan dengan digitalisasi akan berdampak luas bagi kinerja dan juga kepuasan masyarakat. Hal ini dapat membantu masyarakat mendapatkan hasil yang mereka inginkan dengan efisien melalui penggunaan jasa instansi yang disebut dengan *Customer Success Management (CSM)*. Dalam penerapannya memiliki tujuan untuk memastikan masyarakat mendapatkan nilai maksimal dari suatu jasa, melalui edukasi, pendekatan, dan konsultasi yang berkelanjutan (Nurdiawan et al., 2023). Salah satunya adalah melalui penyebaran layanan informasi atau *blog* bagi masyarakat di desa.

Blog adalah situs web yang berisi konten yang diperbarui secara berkala, seperti artikel dan informasi (Furwana et al., 2023). Dengan penggunaan *blog*, informasi dapat diakses dengan mudah melalui sistem berbasis website. Laravel, sebagai *framework* PHP yang *open-source* dan kompatibel dengan manajemen data seperti MySQL, dipilih untuk mengembangkan *website blog* yang aman dan efisien (Kansha & Muchlis, 2023). Teknologi ini memungkinkan masyarakat dan staf *admin* desa untuk menyebarluaskan informasi, dengan masyarakat juga dapat memposting informasi setelah mendapat persetujuan *admin*. Oleh karena itu, kebutuhan akan sistem *website* berbasis *blog* untuk digitalisasi sangat penting bagi Kantor Desa Sanur Kaja dalam ini disebut DESAKA.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun metode dalam pengembangan yang akan digunakan adalah metode *Prototype*. Metode *Prototype* adalah metode pendekatan model pada *website* yang dibuat untuk mengeksplorasi ide desain, pengujian konsep, dan respon pengguna sebelum selesainya pengembangan (Warbung et al., 2023). Tahapan-tahapan dalam metode *Prototype* meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan prototipe, pengujian dan evaluasi, serta pengembangan akhir (Sari et al., 2023). Selanjutnya, perancangan prototipe dilakukan dengan menciptakan model awal sistem melalui referensi desain. Setelah prototipe selesai, tahap pengujian dan evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna untuk memberikan masukan. Akhirnya, pengembangan akhir dilakukan berdasarkan prototipe yang telah disempurnakan, hingga sistem siap untuk diimplementasikan (Nugraha et al., 2023).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada analisis kebutuhan, sistem dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan fungsional mencakup fitur dan aktivitas yang harus dijalankan oleh sistem, sementara kebutuhan non-fungsional berhubungan dengan aspek-aspek yang tidak secara langsung terkait dengan fungsi sistem (Yunita et al., 2023).

3.1.1. Kebutuhan Fungsional

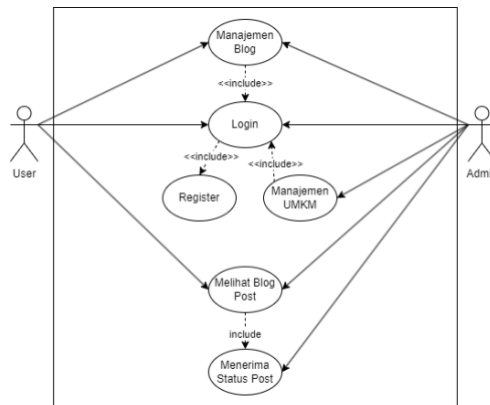
Untuk kebutuhan fungsional dari sistem blog berbasis *website* Desa Sanur Kaja (DESAKA) adalah *dashboard*, manajemen postingan *blog* dari sisi *admin*, manajemen postingan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), serta manajemen postingan *blog* dari sisi *user* atau masyarakat.

3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Untuk kebutuhan non-fungsional dari sistem *website* DESAKA diantaranya adalah PC/Laptop, Visual Studio Code, Laravel 11.0, PHP 8.2, MySQL melalui XAMPP, Bootstrap, dan *Web Browser* (Chrome).

3.2. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dilakukan menggunakan *Use Case Diagram*, yaitu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem yang sedang dikembangkan. Selanjutnya, untuk *Use Case Diagram* ditunjukkan pada gambar 3.2.



Gambar 3.2. *Use Case Diagram*

Berdasarkan gambar 3.2, terdapat 2 buah aktor, yaitu *user* dan juga *admin*. Di dalamnya juga terdapat 6 buah *use case* yang merepresentasikan sistem DESAKA.

3.3. Implementasi

Tahapan implementasi dalam pengembangan perangkat lunak adalah fase di mana hasil analisis dan desain yang telah dibuat sebelumnya diubah menjadi kode yang dapat dijalankan oleh komputer (Georgievski, 2023). Untuk implementasi digunakan Laravel sebagai *framework* berbasis bahasa pemrograman PHP, dan *database* melalui MySQL menggunakan XAMPP.

3.3.1. Halaman Register dan Halaman Login

Gambar 3.3. Halaman *Register* dan Halaman *Login*

Untuk masuk ke sistem pengguna diminta untuk *login* menggunakan email dan *password*. Jika pengguna belum pernah membuat akun, maka dapat menuju *register* untuk mendapatkan akun terlebih dahulu.

3.3.2. Halaman Landing Page User



Gambar 3.4. Halaman Landing Page User

Pada halaman ini memperlihatkan tampilan awal *website* pada pengguna yang terdapat beberapa fitur. Salah satunya adalah *navigation bar* yang memiliki *Home*, *Blog*, *UMKM*, *About*, *Login*, dan juga *Register*.

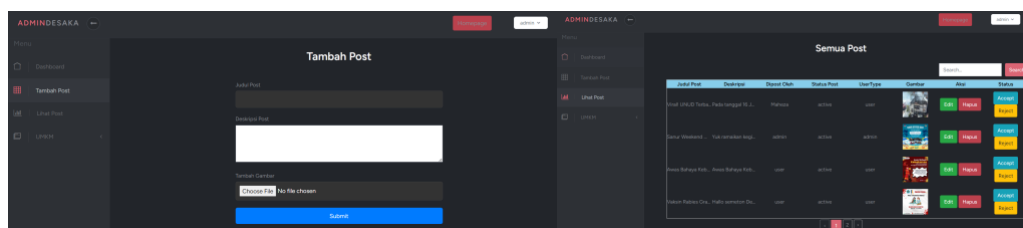
3.3.3. Halaman Post Bagian Blog dan UMKM



Gambar 3.5. Halaman Post Bagian Blog dan UMKM

Pada halaman postingan ini menampilkan beberapa halaman secara berurut yaitu, postingan *blog* dan juga postingan *UMKM* yang dapat dilihat detailnya tiap *post*.

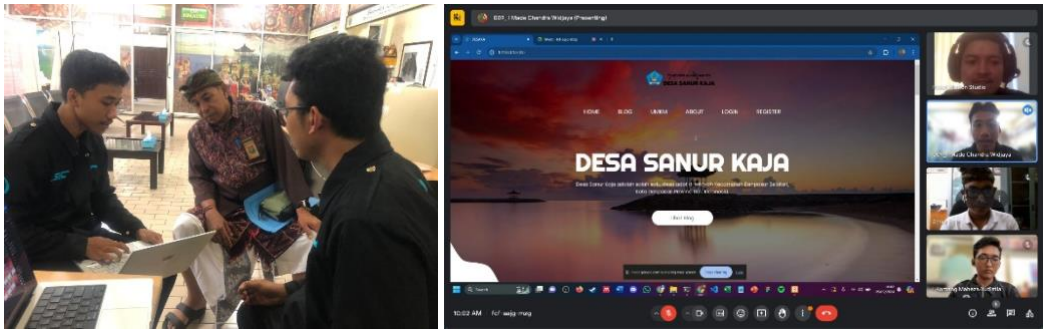
3.3.4. Halaman Tambah Post dan Manajemen Post Blog (Admin)



Gambar 3.6. Halaman Tambah Post dan Manajemen Post Blog (Admin)

Pada halaman ini, *admin* dapat menambahkan postingan untuk *blog* dan juga memanajemen setiap postingan *blog* yang ada pada sistem, termasuk menolak dan menerima postingan pengguna untuk ditampilkan, menghapus postingan, dan mengedit postingan *blog*.

3.3.5. Dokumentasi Sosialisasi dan Monitoring Evaluasi Pelaksanaan Program



Gambar 3.7. Dokumentasi Sosialisasi dan Monitoring Evaluasi Pelaksanaan Program

Dokumentasi dilakukan secara *on-site* yang bertempat di kantor Perbekel Desa Sanur Kaja. Selain itu, juga dilakukan monitoring evaluasi program kepada Dosen Pembimbing dan juga pembimbing lapangan.

3.4. Pengujian Sistem

Pengujian sistem adalah tahap akhir dalam proses pengembangan, yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem dan semua fitur berfungsi dengan baik. Pengembangan sistem akan dievaluasi dan diuji menggunakan uji *Black-Box* yang merupakan salah satu uji kinerja sistem aplikasi ataupun *website* (Ayuardini et al., 2024). Pengujian *Black-Box* akan dijelaskan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Hasil Pengujian Black-Box Sistem DESAKA

Fungsi	Masukan	Harapan Hasil	Keluaran	Hasil Uji
Login	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> , klik tombol <i>login</i>	Login ke landing page atau <i>admin dashboard</i> untuk masing-masing <i>role</i> (<i>admin</i> dan <i>user</i>).	Diarahkan ke halaman <i>admin dashboard</i> dan <i>landing page</i> masing-masing <i>role</i> .	Sesuai
Register	Masukkan nama, <i>email</i> , <i>password</i> , dan konfirmasi <i>password</i> , lalu klik <i>register</i> .	Data pengguna tersimpan dalam <i>database</i> dan diarahkan ke <i>landing page</i> .	Data berhasil tersimpan dan langsung telah <i>login</i> sebagai pengguna serta mengarah ke <i>landing page</i> .	Sesuai
Manajemen Post	Klik tambah blog post, edit, dan hapus.	Menyimpan data, data terlihat pada tabel, dan data terhapus pada <i>database</i> .	Data tersimpan dan terlihat pada <i>database</i> , data juga dapat dihapus.	Sesuai
Manajemen UMKM	Klik tambah UMKM, edit, dan hapus.	Menyimpan data UMKM, menampilkan data UMKM pada tabel dan <i>landing page</i> , data dapat dihapus dari <i>database</i> .	Berhasil memanajemen postingan UMKM, data UMKM terlihat pada pengguna dan dapat dilakukan update serta hapus data UMKM.	Sesuai
Menerima (<i>Accept</i>) Status Post	Klik tombol <i>Accept</i> pada kolom status tabel postingan <i>blog</i> .	Data <i>blog</i> terlihat pada tampilan awal <i>website</i> DESAKA.	Data <i>blog</i> yang diterima muncul pada tampilan awal <i>website</i> .	Sesuai
Manajemen Post User	Pengguna menambah <i>post</i> , mengedit <i>post</i> , menghapus <i>post</i> <i>blog</i> .	Data postingan masing-masing pengguna tersimpan dan dapat di edit serta hapus.	Data <i>post</i> tersimpan dalam <i>database</i> , berhasil mengedit dan menghapus data.	Sesuai

Logout	Klik tombol logout	Diarahkan ke <i>landing page</i> .	Berhasil dialihkan ke halaman <i>landing page</i> .	Sesuai
--------	--------------------	------------------------------------	---	--------

4. KESIMPULAN

Implementasi sistem manajemen informasi atau *blog* DESAKA dimaksudkan untuk mengembangkan sistem penyebaran informasi secara efektif dan aman melalui *website*. Terdapat beberapa fitur di dalam sistem meliputi *login*, *register*, manajemen *post*, manajemen UMKM, menerima status *post*, dan *logout*. Pengujian *Black-Box* menunjukkan hasil yang sesuai terhadap fitur dalam sistem, sehingga fitur dapat dijalankan dengan baik. Harapan kedepannya untuk penambahan fitur dalam sistem agar dapat dikembangkan secara lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penyusun dan penulis sampaikan kepada Kantor Kepala Desa Sanur Kaja yang telah memberikan kesempatan dalam mengembangkan sistem dan pelaksanaan pengabdian. Penulis juga memberikan ucapan terima kasih kepada kakak Kadek Daniel Pratama, S.Kom. selaku pembimbing lapangan, kepada dosen pembimbing akademik, dan pihak lainnya yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Askha, F., Putra, S., & Jamaludin. (2023). Penerapan Pengelolaan Surat-Menyurat Elektronik Dalam Peningkatan Pelayanan Masyarakat Berbasis Online. *Jurnal MInfo Polgan*, 12(1), 44–55.
- Ayuardini, M., Kameswari, D., Ayu Damayanti, Z., & Studi Pendidikan Biologi, P. (2024). STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi) IMPLEMENTASI BLACK BOX TESTING PADA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITES.
- Furwana, D., Syam, A. T., & Qubra, Q. (2023). The Development of a Weblog for Learning English Grammar. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 11(1), 648–669. <https://doi.org/10.24256/ideas.v11i1.3861>
- Georgievski, I. (2023). Conceptualising Software Development Lifecycle for Engineering AI Planning Systems. 2023 IEEE/ACM 2nd International Conference on AI Engineering – Software Engineering for AI (CAIN), 88–89. <https://doi.org/10.1109/CAIN58948.2023.00019>
- Kansha, W., & Muchlis. (2023). Analisis Perbandingan Framework Codeigniter Dan Laravel Dalam Pengembangan Web Application. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, 9(1), 25–31.
- Nugraha, W., Adiwisastara, M., & Bahri, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Distribusi Barang Pada CV Welas Asih Tasikmalaya Menggunakan Metode Prototype. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(2), 136–145.
- Nurdiawan, O., Faqih, A., Purnamasari, A., Putra, A., & Abdulloh, K. (2023). Pemanfaatan Sistem Informasi Layanan Berbasis Digital Desa Sinarancang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(8), 22–28.
- Sari, I. P., Sulaiman, O. K., Al-Khowarizmi, A.-K., & Azhari, M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i2.288>
- Warbung, T., Soedarso, N., & Carina, R. (2023). Website design using design principles to increase user satisfaction. 060005. <https://doi.org/10.1063/5.0113314>
- Yunita, Z., Susanto, E., & Ulum, F. (2023). Sistem Informasi Manajemen Monitoring Kemajuan Pekerjaan Konstruksi pada PT PLN UP3 Kota Medan. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(2), 170–178.