

## SISTEM INFORMASI UNDANG-UNDANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK BERBASIS WEB

As'ad<sup>1</sup>, Nataniel Dengen<sup>2</sup>, Edy Budiman<sup>3</sup>,

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman  
Jl. Panajam Kampus Gunung Kelua, Universitas Mulawarman, Samarinda 75119 - Kalimantan Timur  
Email : rohimahfauzan7@gmail.com<sup>1</sup>, ndengen@gmail.com<sup>2</sup>, edy.budiman@ymail.com<sup>3</sup>

### ABSTRAK

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik atau Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 atau UU ITE merupakan Undang-Undang yang memiliki yurisdiksi yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia yang memiliki akibat hukum di wilayah Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. Memiliki asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat kehati-hatian, iktikad baik dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi dan tujuannya adalah mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia, meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik, mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat, membuka seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab dan memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara Teknologi Informasi. Sistem dibangun dengan menggunakan metode sekuensial linier / waterfall. Sistem informasi yang terdapat didalamnya seperti profil UU ITE, pengumuman tentang perusahaan yang memiliki hak jual, serta disediakan pendaftaran perusahaan.

Kata kunci : Sistem Informasi, UU ITE, Metode Sekuensial Linier / Waterfall

### 1. PENDAHULUAN

Tingkat perkembangan teknologi hasil dari kecerdasan manusia saat ini sudah tidaklah bisa dibendung lagi. Lajunya perkembangan teknologi yang semakin canggih dan modern tersebut sangat berpengaruh dalam segala aspek kehidupan manusia. Tak dapat dipungkiri teknologi telah mampu berperan penting untuk membantu dan menyelesaikan beberapa masalah dari sebagian besar kegiatan manusia dalam berbagai aktivitas dan berbagai bidang pekerjaan maupun pendidikan.

Undang-undang informasi dan transaksi elektronik adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah Indonesia maupun di luar wilayah Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia. RUU ITE merupakan hasil kombinasi antara Rancangan Undang-Undang Teknologi Informasi yang dirancang oleh pusat studi hukum teknologi informasi oleh Fakultas Hukum Universitas Padjajaran dan Rancangan Undang-Undang Tanda tangan Digital dan Transaksi Elektronik oleh Lembaga Kajian Hukum dan Teknologi UI.

RUU ITE ini telah disusun sejak tahun 2001 dan disahkan pada tanggal 25 maret 2008 dan menjadi undang-undang baru dengan nama Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang

Informasi dan Transaksi Elektronik yang sering dikenal UU ITE.

Web yang berhubungan dengan UU ITE inipun sangatlah banyak. Namun, yang menjadi permasalahannya adalah tidak adanya pencarian pasal, ayat, isi dan penjelasan secara dinamis sehingga ketika mencari pasal yang diinginkan, kita harus membaca dan mencarinya secara manual.

Dari permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Sistem Informasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Berbasis Web".

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut: "Bagaimana perancangan dan implementasi Sistem Informasi Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik Berbasis Web ini yang menampilkan pencarian ini mudah diaplikasikan?".

Untuk mempermudah dalam penulisan dan penyusunan dari skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan masalah pada:

- Perancangan sistem informasi berbasis *web* ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL dan lain-lain.
- Undang-Undang yang dibahas oleh Peneliti membatasi pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Sebagai tujuan menghasilkan sistem informasi berbasis web dan diinformasikan kepada masyarakat atau pengunjung sebagai media informasi utama yang memberikan informasi tentang Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik agar dalam menggunakan internet atau sosial media lebih berhati-hati.

Kontribusi dari penelitian ini semoga dapat membantu para dosen dan para mahasiswa dalam menganalisa Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

UU ITE mulai dirancang pada bulan maret 2003 oleh Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi (Kominfo), pada mulanya RUU ITE diberi nama undang-undang informasi komunikasi dan transaksi elektronik oleh Departemen perhubungan, Departemen Perindustrian, Departemen Perdagangan, serta bekerja sama dengan Tim dari Universitas yang ada di Indonesia yaitu Universitas Padjajaran (Unpad, Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Universitas Indonesia (UI).

Pada tanggal 5 September 2005 secara resmi Presiden Susilo Bambang Yudhoyono menyampaikan RUU ITE kepada DPR melalui surat No.R/70/Pres/9/2005. Dan menurut Dr. Sofyan A Djalil (Menteri Komunikasi dan Informasi) dan Mohammad Andi Mattalata (Meneri Hukum dan Hak Azasi Manusia) sebagai wakil pemerintah dalam pembahasan bersama dengan DPR RI.

Dalam rangka pembahasan RUU ITE Departement Komunikasi dan Informasi membentuk Tim Antar Departement (TAD). Melalui Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 83/KEP/M.KOMINFO/10/2005 tanggal 24 Oktober 2005 yang kemudian disempurnakan dengan keputusan menteri No. 10/KEP/M.Kominfo/01/2007 tanggal 23 Januari 2007. Bank Indonesia masuk dalam Tim Antar Departemen (TAD) sebagai Pengarah (Gubernur Bank Indonesia), Nara Sumber (Deputi Gubernur yang membidangi Sistem Pembayaran), sekaligus merangkap sebagai anggota bersama-sama dengan instansi / departemen terkait. Tugas Tim Antar Departemen antara lain adalah menyiapkan bahan, referensi, dan tanggapan dalam pelaksanaan pembahasan RUU ITE, dan mengikuti pembahasan RUU ITE dari DPR RI.

Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) merespon surat Presiden No.R/70/Pres/9/2005. Dan membentuk Panitia Khusus (Pansus) RU ITE yang beranggotakan 50 orang dari 10 Fraksi di DPR RI. Dalam rangka menyelenggarakan 13 kali Rapat Dengar Pendapat Umum (RDPU) dengan berbagai pihak, antara lain perbankan, Lembaga Studi Negara, operator Telekomunikasi, aparat penegak hukum dan kalangan akademisi. Akhirnya pada bulan Desember 2006 Pansus DPR RI menetapkan Daftar Inventarisasi Malasah (DIM) sebanyak 287 DIM RUU ITE yang berasal dari 10 Fraksi yang tergabung dalam Pansus RUU ITE DPR RI.

Tanggal 24 Januari 2007 sampai dengan 6 Juni 2007 Pansus DPR RI dengan pemerintah yang diwakili oleh DR. Sofyan A Djalil (Menteri Komunikasi dan Informatika) dan Mohammad Andi Mattalata (Menteri Hukum dan Hak Azasi Manusia) membahas DIM RUU ITE. Tanggal 29 Juni 2007 sampai dengan 31 Januari 2008 pembahasan RUU ITE dalam tahapan pembentukan dunia kerja (panja). Sedangkan pembahasan RUU ITE tahap Tim Perumus (Timus) dan Tim Sinkronisasi (Timsin) Yang berlangsung sejak tanggal 13 Februari 2008 sampai dengan 13 Maret 2008.

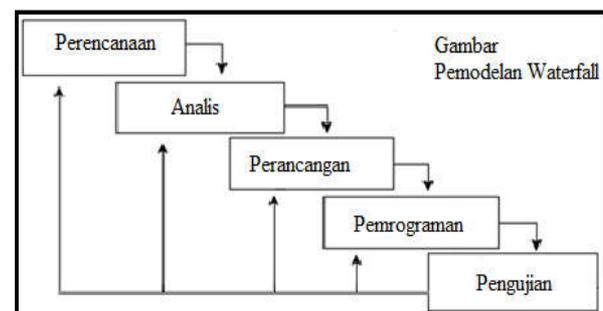
18 Maret 2008 merupakan naskah akhir RUU ITE dibawa ke tingkat II sebagai pengambilan keputusan. 25 Maret 2008, 10 Fraksi menyetujui RUU ITE ditetapkan menjadi Undang-Undang. Selanjutnya Presiden Susilo Bambang Yudhoyono menandatangani naskah UU ITE menjadi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan dimuat dalam Lembaran Negara Nomor 58 Tahun 2008 dan Tambahan Lembaga Negara.

Metodologi Penelitian adalah cara yang digunakan untuk memperoleh dan menganalisa data, cara atau prosedur atau urutan kegiatan kerja dalam mengatasi suatu masalah atau memahami objek yang akan diteliti kemudian menganalisisnya sehingga dapat ditarik kesimpulan dan pemahaman terhadap masalah tersebut dan mencari solusinya. [1]

### 2.1 Metode Pengembangan System

Perancangan perangkat lunak memerlukan model - model proses atau paradigma rekayasa perangkat lunak berdasarkan sifat aplikasi dan proyeknya, metode dan alat bantu yang dipakai, dan kontrol serta penyampaian yang dibutuhkan.[2] Menyebutkan ada beberapa model dari proses perangkat lunak, yaitu diantaranya : Model *Sequential Linear*, Model Prototipe, Model RAD (*Rapid Application Development*), Model Evolusioner, Model *Waterfall*, dan Model Formal.

Model pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini kedepannya akan menggunakan metode *Waterfall* sebagai siklus hidup pengembangan sistem. *Fase* pengembangan sistem aplikasi disebut sebagai siklus hidup pengembangan sistem informasi yang secara garis besar terdiri dari enam langkah. Model proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode sekuensial linier / waterfall

Berikut ini adalah penjelasan singkat tentang perancangan sistem dengan menggunakan metode Model *Waterfall* :

a) Perencanaan

Tahap 1, perencanaan adalah suatu bingkai atau kerangka yang akan dibuat di dalam suatu sistem agar mempermudah dalam pembuatan sistem, serta data yang akan di *input* di dalam sistem maupun *output* yang akan dikeluarkan oleh sistem. Perencanaan yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mengamati permasalahan yang ada dengan metode penelitian.
- 2) Merancang sistem yang dibutuhkan sesuai dengan permasalahan yang ada.
- 3) Menentukan tujuan akhir dari sistem yang di buat melalui konsultasi dengan pembimbing.

b) Analis

Tahap 2, analis adalah bagaimana mengetahui suatu rancangan yang akan dibutuhkan serta bagaimana cara untuk mengetahui kekurangan yang ada pada sistem yang sedang berjalan, serta melakukan rancangan sistem yang akan direncanakan. Analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Menganalisa rancangan *website* dan *website terdahulu*.
- 2) Menganalisa rancangan sistem yang sedang berjalan.
- 3) Menentukan batasan sistem yang telah direncanakan agar dapat mengetahui kekurangan yang ada dalam perencanaan sistem.

c) Perancangan

Tahap 3, perancangan adalah berfungsi untuk dimana setelah melakukan analis, terdapat kekurangan, dimana tahap ini bisa melakukan penambahan data yang akan di *input* ke dalam sistem. Perancangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, yaitu merancang susunan sistem yang sesuai untuk memperbaiki sistem yang ada menggunakan diagram alir yang menggunakan metode analis data diagram konteks, Data Flow Diagram, *Entity Relational Diagram* (ERD), struktur tabel dan rancangan antar muka program.

d) Pemrograman

Tahap 4, pemrograman adalah bagian dari proses pembuatan aplikasi dimana data-data yang dibutuhkan sudah terkumpul.

e) Pengujian

Tahap 5, pengujian adalah bagian dari proses yang dilakukan ketika ada *error* pada sistem, dan ketika ada data yang kurang ditambahkan ke dalam sistem. Pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *black box testing*, *white box testing* dan *beta*. Pengujian yang dilakukan yaitu mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

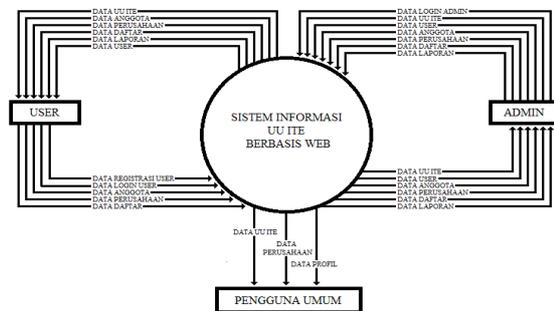
2.2 Model Analisis Data

Pada konteks diagram di bawah ini, terdapat tiga entitas yang berjalan pada sistem informasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik, yaitu admin sebagai pengelola sistem, user sebagai pengguna sistem dan pengguna umum yang hanya mendapatkan informasi [2].

Admin mengelola data user, Undang-Undang, perusahaan, anggota, daftar dan laporan. Admin dapat melakukan proses data, mengubah dan menghapus data yang dikelola.

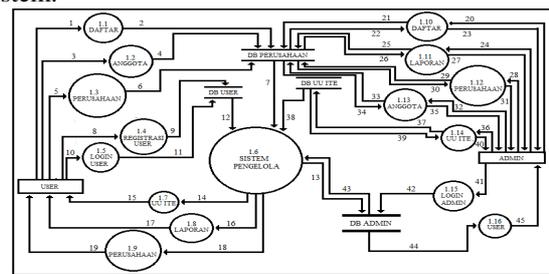
User dapat melakukan registrasi, login, input perusahaan, mendaftar jadi anggota dan mendaftarkan perusahaan dari sistem.

Sedangkan pengguna umum hanya mendapatkan informasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik, profil dan daftar perusahaan yang diakui pemerintah.



Gambar 2. Diagram Konteks

Data flow diagram digunakan untuk menggambarkan pembagian system ke modul yang lebih kecil. Dengan adanya diagram alir data maka dapat memudahkan pengguna atau user untuk mengerti sistem.



Gambar 3. DFD (Data Flow Diagram)

*Data flow diagram* atau lebih lanjut disebut DFD, merupakan diagram aliran data dari proses input dan output antara entitas dan sistem.

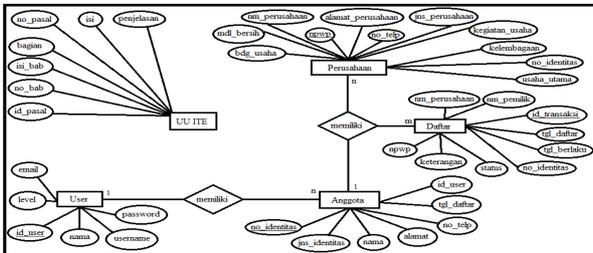
Dalam sistem informasi perancangan undang-undang informasi dan transaksi elektronik, aliran input dan output terbagi menjadi 16 proses dan 45 aliran data

2.3 Rancangan Database

Dalam perancangan database ini memakai MySQL, MySQL (*My Structure Query Language*) adalah program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi user. MySQL software database yang open source, artinya program ini bersifat free atau bebas digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli dan membayar lisensi

kepada pembuatnya, jadi karena itu dalam membangun database pada website ini memakai MySQL dikarenakan cocok untuk membangun database ini[4].

ERD dirancang untuk mengorganisasikan data yang memperlihatkan hubungan antara data yang satu dengan data yang lainnya[5]. ERD yang ada pada sistem informasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik berbasis web dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. ERD (Entity Relational Diagram)

Penjelasan gambar 3.4 sebagai berikut:

- Merupakan relasi antara entitas user dengan entitas anggota dengan jenis *One To Many* (satu ke banyak) maksudnya setiap user bisa memiliki 1 atau lebih anggota.
- Merupakan relasi antara entitas anggota dengan entitas perusahaan dengan jenis *One To Many* (satu ke banyak) maksudnya setiap anggota bisa memiliki 1 atau lebih perusahaan.
- Merupakan relasi antara entitas anggota dengan entitas daftar dengan jenis *One To Many* (satu ke banyak) maksudnya setiap anggota bisa memiliki 1 atau lebih daftar.
- Merupakan relasi antara entitas user dengan entitas anggota dengan jenis *Many To Many* (banyak ke banyak) maksudnya banyak perusahaan bisa memiliki banyak daftar.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dari implementasi program ini dibuat berdasarkan rancangan antarmuka yang sudah dirancang sebelumnya. Sistem informasi undang-undang interaksi dan transaksi elektronik ini memiliki satu sebagai halaman informasi dan dua jenis pengguna yaitu Admin sebagai pengelola sistem dan User sebagai pengguna sistem. Berikut merupakan hasil implementasi program :



Gambar 5. Halaman Home

No.	Nomor BAB	Judul BAB	Bagian	Nomor Pasal	Nomor Ayat	Isi
1	BAB I	Ketentuan Umum		Pasal 1		Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud dengan : 1. Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, telex, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. 2. Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. 3. Teknologi Informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memproses, mengumumkan, menganalisis, dan/atau menyebarkan informasi.

Gambar 6. Halaman UU ITE

Data Pasal	
Pasal Detail	
Nomor BAB :	BAB IV
Judul BAB :	Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik dan Sistem Elektronik
Bagian :	Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik
Nomor Pasal :	Pasal 13
Nomor Ayat :	Ayat 5
Isi :	Penyelenggaraan Sertifikasi Elektronik asing yang beroperasi di Indonesia harus terdaftar di Indonesia.
Penjelasan :	Cukup jelas.

Gambar 7. Halaman Detail UU ITE

Data Perusahaan			
Nama Perusahaan, Alamat <input type="text"/> <input type="button" value="cari"/>			
No.	Nama Perusahaan	Alamat	Kegiatan Usaha
1	CV. Barokah Playstation	Samarinda, Kalimantan Timur	Jasa dan Barang
Jumlah : 1 Perusahaan			

Gambar 8. Halaman Perusahaan

Profil	
UNDANG-UNDANG INTERAKSI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK	
UU ITE mulai dirancang pada bulan maret 2003 oleh kementerian Negara komunikasi dan informasi (kominfo), pada mulanya RUU ITE diberi nama Undang-Undang Informasi Komunikasi dan Transaksi elektronik oleh Departemen Perhubungan, Departemen Perindustrian, Departemen Perdagangan, serta bekerja sama dengan Tim dari universitas yang ada di Indonesia yaitu Universitas Padjadjaran (Unpad), Institut Teknologi Bandung (ITB) dan Universitas Indonesia (UI).	
Pada tanggal 5 september 2005 secara resmi presiden Susilo Bambang Yudhoyono menyampaikan RUU ITE kepada DPR melalui surat No. R/70/Pes/9/2005. Dan menunjuk Dr. Sofyan A Djallil (Menteri Komunikasi dan Informatika) dan Mohammad Andi Mattalata (Menteri Hukum dan Hak Azasi Manusia) sebagai wakil pemerintah dalam pembahasan bersama dengan DPR RI.	
Dalam rangka pembahasan RUU ITE Departemen Komunikasi dan Informasi membentuk Tim Antar Departemen (TAD). Melalui Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 83/KEP/M.KOMINFO/10/2005 tanggal 24 Oktober 2005 yang kemudian disempurnakan dengan Keputusan Menteri No. 10/KEP/M.Kominfo/01/2007 tanggal 23 Januari 2007. Bank Indonesia masuk dalam Tim Antar Departemen (TAD) sebagai Pengarah (Gubernur Bank Indonesia), Narasumber (Deputi Gubernur yang membidangi Sistem Pembayaran), sekaligus merangkap sebagai anggota bersama-sama dengan Instansi/departemen terkait. Tugas Tim Antar Departemen antara lain adalah menyiapkan bahan, referensi, dan tanggapan dalam pelaksanaan pembahasan RUU ITE, dan mengikuti pembahasan RUU ITE di DPR RI.	

Gambar 9. Halaman Profil



Gambar 10. Halaman Login



Gambar 11. Halaman Register

Pengujian *beta* merupakan pengujian yang dilakukan secara subjektif yang diuji langsung dari pengisian kuisioner yang diisi oleh 3 responden [6]. Hasil kuisioner dapat dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan data hasil kuisioner, dicari presentase dari masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus :

$$Y = P/Q * 100\%$$

Keterangan :

Y = Nilai presentase

P = Banyaknya jawaban responden dari setiap pilihan jawaban

Q = Jumlah responden

Tabel 1. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *usability*

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Saat pertama anda membuka dan masuk kedalam <i>system</i> ini, bagaimanakah menurut anda tentang <i>web</i> ini ?	Baik sekali	Baik	Cukup baik	kurang
Jumlah responden	1	2		

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 dari 3 responden atau 66,66% mengatakan bahwa penggunaan dan pengoperasian *system* atau *web* baik, dan 1 dari 3 responden atau 33,44% mengatakan bahwa penggunaan dan pengoperasian *system* baik sekali.

Tabel 2. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *content*

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Menurut anda, bagaimanakah penggunaan konten dalam <i>system</i> ini ?	Baik sekali	Baik	Cukup baik	kurang
Jumlah responden		2	1	

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 2 sebanyak 2 dari 3 responden atau 66,66% mengatakan isi atau konten dari *web* baik, dan 1 dari 3 responden atau 33,44% mengatakan cukup baik.

Tabel 3. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *compatibility*

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Bagaimanakah menurut anda tentang kompatibel pada <i>system</i> ini dengan <i>web browser</i> ?	Baik Sekali	Baik	Cukup Baik	Kurang
Jumlah responden	1	2		

Berdasarkan hasil presentase pada tabel 3 sebanyak 2 dari 3 responden atau 66,66% mengatakan bahwa kompatibel *web* atau *system* pada *web browser* baik, dan 1 dari 3 responden atau 33,44% mengatakan baik sekali.

Tabel 4. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *functionality*

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Bagaimanakah menurut anda tentang semua menu dan fungsi pada <i>system</i> ini ?	Baik Sekali	Baik	Cukup Baik	Kurang
Jumlah responden		3		

Berdasarkan presentase pada tabel 4 sebanyak 3 dari 3 responden atau 100% mengatakan semua menu dan fungsi pada *web* atau *system* adalah baik.

Tabel 5. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *acesibility*

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Setelah anda membuka dan masuk kedalam <i>web</i> ini, bagaimana menurut anda tentang <i>acesibility</i> pada <i>web/system</i> ini ?	Baik Sekali	Baik	Cukup Baik	Kurang
Jumlah responden		3		

Berdasarkan presentase pada tabel 5 sebanyak 3 dari 3 responden atau 100% mengatakan bahwa *acesibility* pada *web/system* adalah baik.

Daftar Pertanyaan	Pilihan Jawaban Pengujian			
	A	B	C	D
Tersedianya beberapa informasi dan buku tamu menurut anda bagaimana interaksi dalam <i>web</i> ini antara user dan <i>system</i> ?	Baik Sekali	Baik	Cukup Baik	Kurang
Jumlah responden	1	2		

Tabel 6. Pelaksanaan dan Hasil Pengujian *Beta* pada *interactivity*

Dan berdasarkan hasil presentase pada tabel 6 dapat disimpulkan bahwa sebanyak 2 dari 3 responden atau 66,66% mengatakan bahwa penggunaan dan pengoperasian *system* atau *web* baik, dan 1 dari 3 responden atau 33,44% mengatakan bahwa penggunaan dan pengoperasian *system* baik sekali.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### 4.1 Kesimpulan

Pada hasil sistem informasi berupa tampilan website mengenai sistem informasi undang-undang informasi dan transaksi elektronik ini telah selesai dibuat dengan sesuai rencana dari cara menganalisis terlebih dahulu latar belakang masalah dan manfaatnya lalu mendesain bentuk yang menarik, membuat coding menggunakan notepad++ dan akhirnya mencoba hasilnya dengan menggunakan xampp.

Di dalam sistem informasi ini mempunyai beberapa halaman seperti halaman home, halaman uu ite, halaman profil, halaman perusahaan dan lain-lainnya.

Dibedakannya halaman akses disini untuk user dan admin, dimana user disini bisa mendaftar menjadi anggota, mendaftarkan perusahaan. Sedangkan admin disini untuk mengelola sistem informasi dan dapat melihat semua data anggota dan data yang lainnya.

Dari bentuk pengujian sistemnya disini menggunakan *beta* dipilihnya cara pengujian ini karena mudah diaplikasikan.

##### 4.2 Saran

Penulis sangat menyadari bahwa penelitian yang dilakukan ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Saran yang dapat diberikan adalah "Sistem informasi Undang-Undang interaksi dan transaksi elektronik berbasis web ini bisa juga dikembangkan ke mobile aplikasi dan aplikasi sistem informasi yang dibuat masih memungkinkan untuk dikembangkan ke arah yang lebih baik lagi dengan menggunakan metode-metoda yang lain seperti spiral, prototipe dan Rapid Application Development (RAD).

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

[1] Pressman, Roger S., 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (Buku Saku)*. Yogyakarta. Penerbit: Andi

- [2] Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta. Penerbit: PT. Mediakita.
- [3] Haviluddin. 2009. Memahami Penggunaan Diagram Arus Data; *Jurnal INFORMATIKA Mulawarman*, September 2009, Vol. 4, No. 3, ISSN: 1858-4853
- [4] Haviluddin, Agus Tri Haryono, Dwi Rahmawati. 2016. *Aplikasi Program PHP dan MySQL*. Mulawarman University Press. ISBN: 978-602-6834-22-5
- [5] Kadir, Abdul. 2006. *Dasar Pemograman Database Web dengan ASP*. Andi. Yogyakarta.
- [6] Zakaria, Edy Budiman, Ummul Hairah. 2017. *Sistem Informasi Pengelolaan Data Pendaftaran Pasien Pada Rumah Sehat Dompot Dhuafa (RSDD) Kalimantan Timur Secara Digital Berbasis Web*. Prosiding 2<sup>nd</sup> SAKTI
- [7] Ladjamudin. A. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta. Penerbit: Gerakan Ilmu.
- [8] Laudon, Kenneth C. 2005. *Sistem Informasi Manajemen Edisi 8*. Andi. Yogyakarta.
- [9] Nugroho. B. 2004. *Aplikasi Pemogramman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta. Penerbit: Andi.
- [10] Nugroho, Bunafit. 2004. *Pengenalan MySql (MyStrukture Query Language)*. Yogyakarta. Penerbit: Andi.
- [11] Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi (Kominfo), 2016. *Sejarah Muncul Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik*. [Online] (Updated 29 Feb 2017)
- [12] Available at: <http://abdul-jalil26.blogspot.co.id/2016/02/sejarah-munculnya-undang-undang.html/> [Accessed 11 Desember 2016].