

	Jurnal Informatika dan Komputer (JIK)	
Vol. 17 No. 1 (2026)	ISSN Media Cetak : 2089 – 4384	

RANCANG BANGUN APLIKASI DESA BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN ANDROID STUDIO PADA DESA KARTA MULYA KECAMATAN MADANG SUKU I, OKU TIMUR

Sarkowi¹, Sri Hartati², Defi Pujiyanto³

¹Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Mahakarya Asia

^{2,3}Jl. Jend A. Yani No.267A Tanjung Baru, Baturaja, OKU, Sumatera Selatan

Korespondensi Email : sarkowi648@gmail.com¹, hartatiakmi1984@gmail.com², dhelpie85@gmail.com³

Abstrak

Desa Karta Mulya merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Madang Suku I Kabupaten OKU Timur. Sebagai unit pemerintahan, desa merupakan salah satu unit pemerintahan yang memiliki peran penting dalam pembangunan daerah. Namun, terdapat masalah yang ditemukan di Desa Karta Mulya yaitu tidak adanya aplikasi desa yang memudahkan masyarakat mengakses informasi dan masih terbatasnya akses masyarakat untuk menyampaikan keluhan atau pengaduan terkait dengan pelayanan yang diberikan oleh pemerintah desa., OKU Timur.

Oleh karna itu dirancanglah sebuah aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam aplikasi ini penulis melakukan penelitian terlebih dahulu dengan cara menggunakan metode *interview*, metode *referensi* dan metode *observasi*. Aplikasi menyediakan informasi terkait desa dan fitur pengaduan.

Kata Kunci : Desa Karta Mulya, Android Studio, Aplikasi Desa dan Pengaduan.

Abstract

Karta Mulya Village is one of the villages in Madang Suku I District, OKU Timur District. As a government unit, the village is one of the government units that has an important role in regional development. However, there are problems found in Karta Mulya Village, namely there is no village application that makes it easier for the community to access information and there is still limited access for the community to submit complaints or complaints related to the services provided by the village government.

Because of that, an Android based village application was designed using Android Studio in Karta Mulya Village, Madang Suku I District, OKU Timur. To obtain the necessary data in this application the authors conducted research first by using the interview method, the reference method and the observation method. The application provides village-related information and complaint features.

Keywords: Karta Mulya Village, Android Studio, Village Applications and Complaint.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang, tidak hanya diluar negeri di indonesia pun perubahan besar dalam bidang teknologi sedang terjadi. Dalam kehidupan sehari – hari manusia tidak bisa melepaskan diri dari sebuah namanya teknologi khususnya *smartphone* berbasis android yang berkembang begitu pesat dan penggunaanya terus meningkat tajam. *Smartphone* merupakan media

komunikasi yang sangat canggih dalam akses informasi dan layanan data, hal ini memungkinkan semua bidang kehidupan manusia dapat semakin ringan dan mudah dikerjakan dengan bantuan *smartphone* tersebut anak - anak pun pada zaman sekarang sudah menggunakan *smartphone*.

A. Latar Belakang Masalah

Desa Karta Mulya merupakan salah satu desa yang

berada di Kecamatan Madang Suku I Kabupaten OKU Timur. Sebagai unit pemerintahan, desa merupakan salah satu unit pemerintahan yang memiliki peran penting dalam pembangunan daerah. Namun, terdapat masalah yang ditemukan di Desa Karta Mulya yaitu tidak adanya aplikasi desa yang memudahkan masyarakat mengakses informasi dan masih terbatasnya akses masyarakat untuk menyampaikan keluhan atau pengaduan terkait dengan pelayanan yang diberikan oleh pemerintah desa.

Dari fakta diatas, penulis bermaksud untuk mengembangkan sebuah aplikasi desa dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Desa Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur” yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik dan memberikan manfaat bagi masyarakat.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa permasalahan yaitu

1. Bagaimana cara membuat aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur?
2. Bagaimana cara menggunakan aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur?

C. Rumusan Masalah

Agar tidak menyimpang pada judul, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan pada aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur yang berisi informasi desa dan layanan pengaduan.

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur.
2. Memberikan akses yang lebih mudah bagi masyarakat Desa Karta Mulya untuk menyampaikan pengaduan.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat. Adapun manfaat dari ini penelitian ini adalah :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengetahui cara pembuatan aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur.
 - b. Dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan, terutama tentang android menggunakan android studio.
2. Bagi Universitas Mahakarya Asia
 - a. Sebagai bahan evaluasi kampus Universitas Mahakarya Asia untuk mengetahui sejauh mana

kemampuan mahasiswanya dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama dibangku kuliah.

- b. Untuk mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan kreatifitas mahasiswa.
3. Bagi Desa Karta Mulya
 - a. Menjadikan Desa Karta Mulya lebih dikenal oleh masyarakat luas.
 - b. Memudahkan masyarakat Desa Karta Mulya dalam menyampaikan pengaduan.

II. KAJIAN TEORI

A. Rancang Bangun

Rancang bangun adalah program yang menentukan aktifitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai tau pengguna komputer. (Cristian, Hesinto & Agustina, 2018:5).

Jadi rancang bangun adalah proses yang dibutuhkan untuk membuat atau menciptakan suatu sistem baru guna memudahkan peneliti dalam mengatasi permasalahan yang terdapat pada objek penelitian.

B. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat dengan tujuan untuk melaksanakan fungsi sesuai dengan kegunaan aplikasinya, penggunaanya dan jenis aplikasi itu sendiri. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk membantu memecahkan masalah dengan aturan yang sesuai dengan bahasa pemrograman itu sendiri yang bisa mengolah data. (Syafriah Fachri Pane, Wahyu Kurnia Sari dan Zanwar Arif Wicaksono, 2020:132).

Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna. Ada jutaan aplikasi di App Store dan toko aplikasi android, yang menawarkan layanan aplikasi. Aplikasi sendiri adalah dasar dari ekonomi seluler. Sejak kedatangan iPhone pada 2007 dan App Store pada 2008, aplikasi telah menjadi cara utama pengguna memasuki revolusi ponsel cerdas atau smartphone.

C. Desa

Desa atau udik, menurut definisi “universal” , merupakan sebuah aglomerasi permukiman di area pedesaan (rural). Di Indonesia, istilah desa ialah pembagian wilayah administratif dibawah kecamatan yang dipimpin oleh Kepala Desa. (Icuk Rangga Bawono, 2019:1).

Menurut etimologi, desa berasal dari bahasa sansekerta, yaitu “dhesi” yang berarti tanah kelahiran. Oleh karena itu, makna desa bagi setiap orang sangat penting dan bukanlah sesuatu yang berarti buruk. Istilah ini sudah ada sejak abad ke-11 ketika nusantara masih terbagi menjadi beberapa kerajaan. Desa adalah kumpulan dari beberapa unit permukiman kecil dengan nama berbeda yang dikenal sebagai kampung, Pekon,

Tiuh, Dusun, padukuhan dan udik untuk Banten, Jawa Barat, Papua Barat, Papua, Jawa Tengah dan Jawa Timur dan Yogyakarta atau Banjar (Bali) atau jorong (Sumatera Barat), Lembang (Toraja), dan juga Lampung.

D. Android

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google inc memberi android inc merupakan pendatang baru yang membuat perangkat lunak untuk ponsel atau *smartphone*. Kemudian dalam mengembangkan android dibentuklah *Open Handset Alliance* konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dan telekomunikasi. Termaksud Google, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomn*, *T-Mobile* dan *Nvidia*. (Joni Karman, Hardi Mulyono dan A. Taqwa Martadinata, 2019:1).

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel *linux* dan perangkat sumber terbuka lainnya. Android dirancang untuk perangkat seluler terutama layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet. Sistem operasi ini pertama kali diluncurkan pada bulan September 2008, di mana android dikembangkan oleh *Open Handset Alliance* yang disponsori secara komersial oleh Google.

E. Android Studio

Android studio merupakan lingkungan pengembangan perangkat lunak terpadu – *Intergrated Development Environment* (IDE) untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan *intellij* IDEA. Selain merupakan editor kode *intellij* dan alat pengembang yang berdaya guna, android studio juga menawarkan banyak fitur untuk meningkatkan produktivitas anda saat membuat aplikasi android. (Herlinah, S.Kom, M.Si dan Musliadi KH, S.Kom, 2019:4).

F. Java

Java adalah sebuah teknologi yang diperkenalkan oleh Sun Microsystem pada pertengahan tahun 1990. Menurut definisi sun, java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada *computer standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Kita lebih menyukai java sebagai sebuah teknologi dibanding hanya sebuah bahasa pemrograman karna java lebih lengkap dibanding sebuah bahasa pemrograman konvensional (Bay Haqi, 2019:1). Teknologi java memiliki tiga komponen penting, yaitu :

1. Java Development Kit

Java Development Kit merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan kompilasi dan kode java menjadi *bytecode* yang dapat dimengerti dan dapat dijalankan oleh *Java Runtime Environment*.

2. Java Runtime Environment

Java Runtime Environment merupakan perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasinya yang dibangun menggunakan java.

3. NetBeans IDE

NetBeans IDE merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perangkat lunak yang lain.

G. Firebase

Firebase merupakan suatu layanan yang dimiliki oleh google dan digunakan untuk mempermudah para *developer* aplikasi dalam mengembangkan aplikasinya. *Firebase cloud service provider* dan *backend as a service* ini merupakan solusi yang ditawarkan oleh google untuk mempermudah pekerjaan developer dalam pengembangan aplikasi maupun web. Dengan adanya *firebase*, para *develover* aplikasi bisa fokus mengembangkan aplikasi tanpa perlu membangun fitur – fitur yang dibuat backend dan infrastruktur dari awal sehingga para *developer* bisa fokus untuk mengembangkan aplikasi yang besar. (Rosyana Fitria Purnomo, Onno W. Purbo dan RZ. Abd. Aziz, 2021:30).

Banyak sekali fitur yang ditawarkan oleh *firebase*, saat mengembangkan aplikasi dengan *Firebase*, beberapa fitur yang dapat digunakan antara lain adalah *Authentication*, *Database*, *Storage*, *Hosting*, *Analytics*.

H. Desa Karta Mulya

Desa Karta Mulya sudah ada sejak sebelum zaman kemerdekaan, asal mula Desa Karta Mulya yaitu pecahan dari 1 Desa Tua yang disebut “Tiuh Tuha”. Penduduk Tiuh Tuha dahulunya mempunyai mata pencaharian bertani dan berkebun, hingga suatu ketika sebagian warga tinggal di kebun masing-masing dan terbentuklah suatu desa yang bernama Desa Karta Mulya. Sedangkan sebagian warna lain berpindah tempat dan membentuk satu desa lagi yaitu Desa Mengulak. Tiuh Tuha dahulunya terletak berbatasan dengan Desa Betung (Utara), Desa Rasuan (Selatan). Setelah berpecah menjadi 2 desa Tiuh Tuha saat ini berubah nama menjadi Desa Simpang Karta Mulya.

Desa Karta Mulya adalah salah satu desa/kelurahan yang ada di kecamatan Madang Suku I, Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Provinsi Sumatera Selatan. Desa Karta Mulya berjarak 70 km dari ibu kota Kabupaten OKU Timur. Wilayah Desa Karta Mulya berbatasan dengan Desa Tanjung Mas (Utara), Desa Rasuan/Gunung Terang (Selatan), Desa Simpang Karta Mulya (Timur), dan Desa Kedaton Timur (Barat). Desa Karta Mulya memiliki 5 dusun dan 1.955 penduduk (sensus 2022), mayoritas penduduk Desa Karta Mulya beragama islam dan bersuku Komering.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah rancang bangun aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur.

B. Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Februari 2023. Pengambilan data

dilakukan di Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur.

C. Alat Penelitian

Adapun alat yang dipakai untuk penelitian yaitu :

1. Hardware
 - a. 1 Unit smartphone Oppo A54
 - b. 1 Unit kabel USB
 - c. 1 Unit Laptop Acer Aspire 5 dengan spesifikasi sebagai berikut:
 Processor: Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz
 Memori : 8,00 Gb RAM
 SSD : 512 Gb
 Minimal spesifikasi laptop yang digunakan untuk menginstall software android studio.
 - 1) Sistem Operasi : Windows 10 (64-bit), macOS 10.14 atau yang lebih baru, atau distribusi Linux yang didukung.
 - 2) Processor : Intel i5 atau AMD Ryzen 5 atau yang lebih tinggi.
 - 3) RAM : 8 GB atau lebih tinggi.
 - 4) Penyimpanan : SSD dengan ruang bebas minimal 4 GB untuk instalasi Android Studio dan file proyek.
 - 5) Resolusi Layar : Minimal 1280x800 piksel.
 - 6) Grafis : Intel HD Graphics 620 atau yang setara.
 - 7) Jaringan : Koneksi internet untuk mengunduh paket dan komponen yang diperlukan.
 - 8) Versi Java : Java Development Kit (JDK) 8 atau yang lebih baru.
 - d. Mouse
 - e. Keyboard
 - f. Monitor
2. Software
 - a. Sistem Operasi Windows 10
 - b. Android Studio
 - c. Adobe XD
 - d. Microsoft Edge

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Interview
 Metode *Interview* adalah pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada pihak yang bersangkutan.
2. Metode Referensi
 Metode *Referensi* dilakukan dengan pengumpulan referensi-referensi yang berhubungan dengan permasalahan yang ada berupa buku-buku, dan artikel.
3. Metode Observasi
 Metode *Observasi* adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati kegiatan yang sedang berlangsung pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur.

E. Analisis dan Perancangan

1. Perancangan Database

Nama Database	: Korto Tiuhku Admin
Nama Tabel	: pengaduan

Field Name	Field Type
aduan	string
emailakun	string
gambar	string
jam	string
location	geopoint
nama	string
namaakun	string
nik	string
nomor	string
tanggal	string

Tabel 2. Rancangan Tabel Pengaduan
 Nama tabel : struktur

Field Name	Field Type
gambar	string
jabatan	string
jam	string
nama	string
nipd	string

Tabel 3. Rancangan Tabel Struktur
 Nama tabel : gambar struktur

Field Name	Field Type
gambar	link

Tabel 4. Rancangan Tabel Gambar Struktur
 Nama tabel : gambar

Field Name	Field Type
gambar	string
jam	string
keterangan	string
nama	string

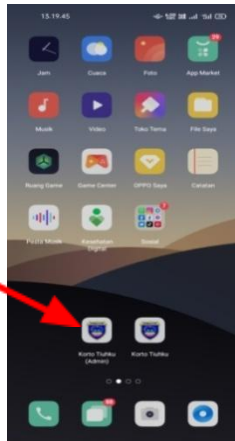
Tabel 5. Rancangan Tabel Gambar

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian tugas akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah “Aplikasi desa berbasis android menggunakan android studio pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur”. Dimana terdapat dua aplikasi yaitu aplikasi Korto Tiuhku (*Admin*) yang digunakan oleh admin untuk mengelola data serta aplikasi yang kedua yaitu aplikasi korto tiuhku yang digunakan oleh user.

1. Aplikasi Korto Tiuhku (Admin)
 Aplikasi yang digunakan oleh admin untuk mengelola data dan menampilkan pengaduan user.
 - a. Tampilan Aplikasi di Layar Handphone



Gambar 25. Tampilan Aplikasi di Layar Handphone

Admin

b. Tampilan Splashscreen

Tampilan splashscreen merupakan tampilan logo aplikasi yang muncul setelah diklik.



Gambar 26. Tampilan Splashscreen *Admin*

c. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan setelah masuk aplikasi dan tampilan menu utama inimenampilkan pengaduan, profil, galeri, kontak dan tentang.



Gambar 27. Tampilan Menu Utama *Admin*

d. Tampilan List Pengaduan

Tampilan list pengaduan merupakan tampilan setelah mengklik menu pengaduan pada menu utama. List pengaduan ini menampilkan data

pengaduan yang di *input* oleh *user*.



Gambar 28. Tampilan List Pengaduan *Admin*

e. Tampilan Detail Pengaduan

Tampilan detail pengaduan merupakan tampilan setelah mengklik salah satu pengaduan *user*. Pada tampilan detail pengaduan ini berisi nama, nik, no telepon, email, lokasi dan isi pengaduan yang sudah dibuat *user*.



Gambar 29. Tampilan Detail Pengaduan *Admin*

f. Tampilan Menu Profil

Tampilan menu profil merupakan tampilan setelah mengklik menu profil pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat berbagai submenu mengenai informasi Desa Karto Mulya.



Gambar 30. Tampilan Menu Profil *Admin*

g. Tampilan Submenu Sejarah

Tampilan submenu sejarah merupakan tampilan setelah mengklik submenu sejarah pada profil. Pada tampilan ini terdapat sejarah pada Desa Karta Mulya.



Gambar 31. Tampilan Submenu Sejarah *Admin*

h. Tampilan Submenu Struktur Organisasi

Tampilan submenu struktur organisasi merupakan tampilan setelah mengklik submenu struktur organisasi pada profil. Pada tampilan ini terdapat struktur organisasi pada Desa Karta Mulya.



Gambar 32. Tampilan Submenu Struktur Organisasi *Admin*

i. Tampilan Submenu Fasilitas Pendidikan

Tampilan submenu fasilitas pendidikan merupakan tampilan setelah mengklik submenu fasilitas pendidikan pada profil. Pada tampilan ini terdapat fasilitas pendidikan pada Desa Karta Mulya.



Gambar 33. Tampilan Submenu Fasilitas Pendidikan *Admin*

j. Tampilan Submenu Fasilitas Peribadatan

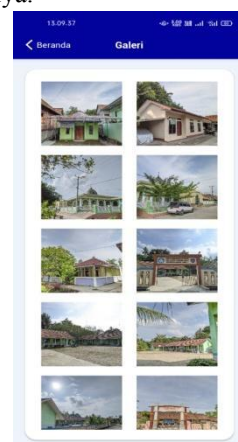
Tampilan submenu fasilitas peribadatan merupakan tampilan setelah mengklik submenu fasilitas peribadatan pada profil. Pada tampilan ini terdapat fasilitas peribadatan pada Desa Karta Mulya.



Gambar 34. Tampilan Submenu Fasilitas Peribadatan *Admin*

k. Tampilan Menu Galeri

Tampilan menu galeri merupakan tampilan setelah mengklik galeri pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat galeri foto tentang Desa Karta Mulya.



Gambar 35. Tampilan Menu Galeri *Admin*

l. Tampilan Menu Kontak

Tampilan menu kontak merupakan tampilan setelah mengklik kontak pada menu utama. Pada tampilan ini berisi email dan lokasi Desa Karta Mulya.



Gambar 36. Tampilan Menu Kontak Admin

m. Tampilan Menu Tentang

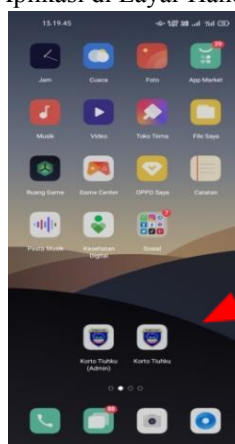
Tampilan menu tentang merupakan tampilan setelah mengklik tentang pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat informasi mengenai aplikasi Korto Tiuhku Admin



Gambar 37. Tampilan Menu Tentang Admin

2. Aplikasi Korto Tiuhku (User)

a. Tampilan Aplikasi di Layer Handphone



Gambar 38. Tampilan Aplikasi di Layer Handphone

b. Tampilan Splashscreen

Tampilan splashscreen merupakan tampilan

logo aplikasi yang muncul setelah diklik.



Gambar 39. Tampilan Splashscreen

c. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama merupakan tampilan setelah masuk aplikasi dan tampilan menu utama ini menampilkan pengaduan, profil, galeri, kontak dan tentang.



Gambar 40. Tampilan Menu Utama

d. Tampilan Pengaduan Sebelum Masuk

Tampilan pengaduan sebelum masuk merupakan tampilan sebelum masuk menu pengaduan. Pada tampilan ini user harus masuk melalui akun google.



Gambar 41. Tampilan Pengaduan Sebelum Login

e. Tampilan Pengaduan Setelah Masuk

Tampilan pengaduan setelah masuk

merupakan tampilan setelah masuk aplikasi dan langsung ke menu pengaduan. Pada tampilan ini *user* bisa membuat pengaduan.



Gambar 42. Tampilan Pengaduan Setelah Login

f. Tampilan Form Input Pengaduan

Tampilan form input pengaduan merupakan tampilan untuk menginput pengaduan yang berisi gambar, nama, nik, nomor telepon dan isi pengaduan lalu mengklik tombol kirim.



Gambar 43. Tampilan Form Input Pengaduan

g. Tampilan Menu Profil

Tampilan menu profil merupakan tampilan setelah mengklik profil pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat berbagai submenu mengenai informasi Desa Karta Mulya.



Gambar 44. Tampilan Menu Profil

h. Tampilan Submenu Sejarah

Tampilan submenu sejarah merupakan tampilan setelah mengklik submenu sejarah pada profil. Pada tampilan ini terdapat sejarah pada Desa Karta Mulya.



Gambar 45. Tampilan Submenu Sejarah

i. Tampilan Submenu Struktur Organisasi

Tampilan submenu struktur organisasi merupakan tampilan setelah mengklik submenu struktur organisasi pada profil. Pada tampilan ini terdapat struktur organisasi pada Desa Karta Mulya.



Gambar 46. Tampilan Submenu Struktur Organisasi

j. Tampilan Submenu Fasilitas Pendidikan

Tampilan submenu fasilitas pendidikan merupakan tampilan setelah mengklik submenu fasilitas pendidikan pada profil. Pada tampilan ini terdapat fasilitas pendidikan pada Desa Karta Mulya.



Gambar 47. Tampilan Submenu Fasilitas Pendidikan
k. Tampilan Submenu Fasilitas Peribadatan

Tampilan submenu fasilitas peribadatan merupakan tampilan setelah mengklik submenu fasilitas peribadatan pada profil. Pada tampilan ini terdapat fasilitas peribadatan pada Desa Karta Mulya.



Gambar 48. Tampilan Submenu Fasilitas Peribadatan
l. Tampilan Menu Galeri

Tampilan menu galeri merupakan tampilan setelah mengklik galeri pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat galeri foto tentang Desa Karta Mulya.



Gambar 49. Tampilan Menu Galeri
m. Tampilan Menu Kontak

Tampilan menu kontak merupakan tampilan

setelah mengklik kontak pada menu utama. Pada tampilan ini berisi email dan lokasi Desa Karta Mulya.



Gambar 50. Tampilan Menu Kontak
n. Tampilan Menu Tentang

Tampilan menu tentang merupakan tampilan setelah mengklik tentang pada menu utama. Pada tampilan ini terdapat informasi mengenai aplikasi Korto Tiuhku.



Gambar 51. Tampilan Menu Tentang

V. PEMBAHASAN

Dalam pembuatan program Aplikasi Desa Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur penulis menggunakan software android studio versi Electric Eel / 2022.1.1. Perlu diketahui bahwa dalam pembuatan aplikasi ini komputer atau laptop harus terhubung ke internet. Berikut langkah-langkah membuat aplikasi tersebut.

1. Membuat project baru
 - a. Membuka *software* android studio
 - b. Kemudian klik *new project* untuk membuat *project* baru
 - c. Pilih *empty activity* kemudian klik *next*
 - d. Isikan nama aplikasi, tempat penyimpanan, pilih bahasa pemrograman yang akan digunakan, pilih minimal SDK kemudian klik *finish*.
2. Menambahkan script pada *build.gradle* (Module.app)

- a. Klik *gradle script*, lalu klik *build.gradle* (Module.app)
- b. Apabila jendela *build.gradle* (Module:app) terbuka masukan *script* seperti dibawah ini kemudian klik *sync project with gradle*.
3. Cara menghubungkan *project* baru android studio ke firebase
 - a. Buka android studio klik menu *tools* kemudian pilih *firebase*
 - b. Pilih *cloud firestore* kemudian pilih *get started with cloud firestore*
 - c. Klik *connect to firebase*
 - d. *Login* dan klik *add project* untuk membuat database baru
 - e. Beri nama sesuai *project* di android studio kemudian klik *continue*
 - f. Klik *continue*
 - g. Pilih *default account for firebase* dan klik *create project*
 - h. Tunggu proses hingga selesai, jika selesai klik *continue*
 - i. Klik *connect* maka *project* sudah tersambung dengan *firebase*
 - j. *Project* sudah terhubung dengan *firebase*
 - k. Buka android studio lalu klik *add the cloud firestore sdk to your app* (untuk menambahkan sdk ke *build gradle*, sdk perlu ditambahkan agar dapat menggunakan *firestore*).
 - l. Klik *accept change* dan tunggu prosesnya hingga selesai
 - m. Buka kembali situs <https://firebase.google.com> kemudian klik menu buka konsol
 - n. Pada halaman ini, pilih *project* yang sudah kita buat
 - o. Pada menu *build* pilih *firestore database*
 - p. Klik *create database*
 - q. Pilih *start in production mode*, kemudian klik *next*
 - r. Pada *cloud firestore location* pilih sesuai lokasi kita kemudian klik *enable*
 - s. Pilih submenu *rules* kemudian pada text *false* ganti menjadi *true* selanjutnya klik *publish*
4. Menambahkan *icon* pada *mipmap*
 - a. Pilih dan copy gambar *icon* yang akan anda tambahkan
 - b. Klik kanan pada *mipmap* dan pilih *paste*
 - c. Pilih OK
5. Membuat *background button*
 - a. Klik kanan *drawable*, pilih *new*, pilih *drawable resource file*
 - b. Beri nama *background* dan pilih ok
 - c. Masukan Coding Layout
6. Mengambil gambar
7. Memeriksa NIK 16 karakter
8. Menghapus data ketika tombol hapus di klik
9. Menampilkan data pengaduan di *list* pengaduan
10. Mengambil lokasi *user*
11. Mengupload gambar ke *firestore*
12. Membuat *activity* baru

- a. Klik kanan pada *java*, kemudian pilih *new* lalu pilih *activity* selanjutnya pilih *empty activity*
- b. Pada *configure activity*, masukan nama *activity* yang baru, kemudian pilih *finish* dan beri nama pada setiap *activity*.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini digunakan sebagai media promosi dan informasi, baik untuk masyarakat desa Karta Mulya maupun masyarakat luar daerah.
2. Dalam membuat aplikasi Desa Karta Mulya, Kecamatan Madang Suku I, OKU Timur menggunakan software android studio.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yaitu :

1. Diharapkan pengembangan selanjutnya dapat membuat notifikasi pada aplikasi karto tiuhku (*Admin*) ketika ada pengaduan baru.
2. Diharapkan pengembangan selanjutnya agar aplikasi pada menu pengaduan dapat melakukan validasi data diri pengguna dengan mengirimkan verifikasi kode OTP (One Time Password) ke nomor ponsel.
3. Diharapkan pengembangan selanjutnya agar aplikasi pada menu pengaduan dapat melakukan validasi NIK dan nomor ponsel yang diinput oleh pengguna.
4. Diharapkan pengembangan selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan *database firebase* pada aplikasi karto tiuhku (*Admin*) yang memiliki batasan penyimpanan sebesar 5 GB.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawono, I. R. (2019). *Optimalisasi potensi desa di indonesia*. Jakarta: Grasindo (PT Gramedia Widiasarana).
- Bay Haqi;. (2019). *Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dengan Java*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harlinah ; , Musliadi KH. ; (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2023)
- <https://dianisa.com/pengertian-android/> (Diakses pada tanggal 16 Maret 2023)
- <https://codepolitan.com/blog/memahami-perbedaan-versi-android-studio-5a0299378c6a5> (Diakses pada tanggal 20 April 2023)
- Joni Karman;, Hardi Mulyono;, A. Taqwa Martadinata;. (2019). *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata*. Yogyakarta: Deepublish.

-
- Purnomo, R. F., O. W., & R. A. (2021). *Firestore. Membangun Aplikasi Berbasis Android*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syafrial Fachri Pane, Wahyu Kurnia Sari, Zanwar Arif Wicaksono. (2020). *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif.
- Weni Lestari Putri ; , Nanda Jarti ;. (2022). *Rancang Bangun Manajemen Akuntansi Berbasis Web Mobile*. Batam: Cv Batam Publisher.