

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan penelitian

Penelitian yang diajukan menggunakan objek, pemodelan, studi kasus, dan Bahasa pemograman, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian yang di ajukan. Dari tinjauan yang telah dilakukan penulis maka didapat beberapa penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya.

(Hermansyah et al., 2022) dengan Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall. Tujuan dari Penelitian-nya yaitu memajukan desa dan Pembangunan desa Klambir Lima saat itu terlepas dari dukungan teknologi Informasi. Dari hal tersebut maka dibuat penelitian perancangan sarana media untuk desa tersebut, dengan menggunakan metode pengembangan-nya waterfall. Dan untuk pengujian sistem menggunakan black-box *testing* yang melibatkan pegawai desa yang bertugas. Untuk penelitian-nya menghasilkan website profil desa Klambir Lima yang dapat di akses secara *online* untuk meningkatkan transparansi informasi desa tersebut.

(Wati & Despahari, 2018) dengan Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan dan Catatan Sipil Kelurahan di Kecamatan Marangkayu Kutai Kartanegara. Penelitian nya dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode waterfall dan untuk pengujian error atau bug sistemnya menggunakan Teknik black box *testing*. Tujuan dari pengembangan sistem nya

untuk peningkatan mutu pelayanan pada kelurahan tersebut. Dan meningkatkan kualitas pelayanan menjadi sistem terkomputerisasi serta mempermudah pendataan data administrasi. Penelitiannya menghasilkan sistem yang dapat mengelola sekaligus melayani masyarakat dalam pembuatan surat permohonan domisili, Surat permohonan Kartu Keluarga (KK), Surat permohonan KTP, surat permohonan pindah dan SKCK. Dan sistem nya sudah dapat terhubung pada database masyarakat.

(Anraeni et al., 2020) dengan sistem informasi pelayanan administrasi kependudukan Desa Pucak, Kecamatan Tompobulu, Kabupaten Maros. Penelitian ini membahas tentang merancang dan membangun suatu Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan tingkat desa guna meningkatkan kualitas pelayanan bagi aparat Kantor Desa Pucak terhadap warga setempat. Penelitian ini menggunakan model siklus hidup pengembangan sistem waterfall dan perancangan sistem informasi pelayanan desa berbasis web. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu sistem telah berhasil dibuat dan diterapkan pada Kantor Desa Pucak dalam pengelolaan data penduduk dan pelayanan penduduk atau warga setempat untuk pembuatan surat-surat keterangan/pengantar antara lain: Surat Keterangan Kematian, KTP, Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM), Akta Perkawinan, Akta Kelahiran, Izin Usaha, Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK), Izin Keramaian, dan Kepemilikan.

(Khaerunnisa et al., 2021) dengan Sistem informasi administrasi kependudukan berbasis Web menggunakan metode waterfall di Desa sidakangen Purbalingga. Penelitian ini membahas perancangan Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Web sehingga dapat meningkatkan kinerja Perangkat Desa dalam mengolah data - data dan informasi yang dimiliki agar lebih akurat dan efisien, serta dapat menangani permasalahan dalam pelayanan administrasi

kependudukan di Desa Sidakangen. Sistem Informasi Pelayanan Administrasi ini menggunakan metode pengembangan Waterfall dengan metode pengujian Blackbox dan MOS (Mean Opinion Score) yang membuktikan bahwa adanya sistem ini masyarakat akan lebih mudah dalam melakukan proses pelayanan administrasi tingkat desa.

(Alawiyah et al., 2019) dengan sistem Informasi Data Administrasi Penduduk E-SIDAPI. Dalam pengembangannya menggunakan metode waterfall, dan awal pengembangannya dari sistem administrasi kependudukan yang tidak dikelola dengan baik menghasilkan laporan data penduduk yang tidak akurat, dan menimbulkan permasalahan. penelitiannya menghasilkan sebagai berikut.

- a. Sistem dapat menerima permohonan data kependudukan seperti Kelahiran, Kematian, Pindah datang dan pindah pergi, atau petugas pelayanan kecamatan.
- b. Pada setiap ajuan yang telah selesai dan divalidasi oleh operator kecamatan, sistem dapat mengupdate data kependudukan.
- c. Sistem dapat memfilter data sesuai kebutuhan kelurahan dan kecamatan, dan juga dapat memberikan laporan data kependudukan.

Dari uraian di atas merupakan penelitian terdahulu yang dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian dan pengembangan sistem yang dilakukan. Pada penelitian ini, penulis akan mengembangkan sistem pelayanan masyarakat Desa Kuala Gading dengan menggunakan metode pengembangan Waterfall dan untuk pengujian sistemnya menggunakan black box test seperti yang digunakan pada penelitian terdahulu.

Sistem yang akan di kembangkan akan menghasilkan sistem yang dapat mengelola dan melayani masyarakat khususnya Desa Kuala Gading, dalam permohonan Akta Kelahiran, permohonan Kartu Keluarga (KK), Surat pengantar pembuatan Kartu Tanda Penduduk dari Desa, dan Surat permohonan Keterangan Kematian. Dengan hasil sistem yang di kembangkan maka akan mempermudah masyarakat nantinya, dimana masyarakat tidak lagi kesusahan datang ke kantor untuk mengurus administrasi, dan juga mempermudah admin kelurahan dalam mengelola data penduduk yang melakukan administrasi.

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu

No.	Penelitian	Metodologi Penelitian	Hasil
1.	Perancangan Sarana Media Informasi Berbasis web Desa Klambir Lima Menggunakan Metode Waterfall (Hermansyah et al., 2022)	a. Pengembangan perangkat lunak menggunakan Metode Waterfall. b. Pengujian Sistem menggunakan metode black box test	Dihasilkan sebuah pengembangan layanan informasi Desa Klambir melalui media <i>online</i> yang dapat meningkatkan transparansi informasi pemerintahan desa kepada masyarakat luas.
2.	Sistem Informasi Pelayanan Kependudukan dan Catatan Sipil di Kelurahan di Kecamatan Marangkayu Kutai Kartanegara (Wati & Despahari, 2018)	a. Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode waterfall b. Pengujian Sistemnya berupa pengecekan error dan bug sistem menggunakan Teknik Black Box Testing	Sistem dapat mengelola dan melayani warga untuk pembuatan surat permohonan domisili, surat permohonan Kartu Keluarga (KK), surat permohonan KTP, surat permohonan pinadh dan surat permohonan SKCK. Sistem dapat mengelola data warga yang selalu terhubung pda database warga.
3.	Sistem Informasi pelayanan administrasi kependudukan Desa Pucak, Kecamatan Tompobulu,	a. Pengembangan sistem menggunakan Metode Waterfall	sistem telah berhasil dibuat dan diterapkan pada Kantor Desa Pucak dalam pengelolaan data penduduk dan pelayanan penduduk

	Kabupaten Maros. (Anraeni et al., 2020)		atau warga setempat untuk pembuatan surat-surat keterangan/pengantar antara lain: Surat Keterangan Kematian, KTP, Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM), Akta Perkawinan, Akta Kelahiran, Izin Usaha, Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK), Izin Keramaian, dan Kepemilikan.
4.	Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan berbasis Web menggunakan Metode Waterfall di Desa Sidakangen Purbalingga. (Khaerunnisa et al., 2021)	<p>a. Sistem Informasi Pelayanan Administrasi ini menggunakan metode pengembangan <i>Waterfall</i>.</p> <p>b. Metode pengujian <i>Blackbox</i> dan MOS (<i>Mean Opinion Score</i>)</p>	Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Web sehingga dapat meningkatkan kinerja Perangkat Desa dalam mengolah data - data dan informasi yang dimiliki agar lebih akurat dan efisien, serta dapat menangani permasalahan dalam pelayanan administrasi kependudukan di Desa Sidakangen.
5.	Sistem Informasi Data Adiministrasi Penduduk E-SIDAPI (Alawiyah et al., 2019)	Pengembangan perangkat lunaknya menggunakan metode waterfall	<p>a. Sistem dapat menerima data kependudukan seperti kelahiran, kematian, pindah datang dan pindah pergi dari pemohon, penduduk, atau petugas pelayanan kecamatan.</p> <p>b. Sistem dapat melakukan update data kependudukan pada setiap ajuan yang telah di validasi oleh admin kecamatan</p> <p>c. Sistem dapat memberikan laporan data kependudukan dengan memfilter sesuai kebutuhan dari pihak</p>

			kelurahan dan pihak kecamatan.
6.	Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat Desa Kuala Gading menggunakan Metode waterfall (andrian P, nanda et al., 2024)	<p>a. Pengembangan perangkat lunak menggunakan Metode Waterfall</p> <p>b. Pengujian Sistemnya menggunakan Teknik Black Box testing</p>	Sistem menghasilkan sebuah layanan administrasi yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan pengurusan Akta Kelahiran, Kartu Keluarga, surat Pengantar pembuatan KTP, dan Surat Keterangan Kematian.

2.2 Landasan teori

Penulis akan menjelaskan beberapa landasan teori dalam penelitian pengembangan sistem informasi pelayanan masyarakat desa kuala gading menggunakan metode waterfall.

2.2.1 Desa

Desa secara etimologi berasal dari Bahasa sansekerta, *deca* yang berarti tanah air, tanah asal atau tanah kelahiran. Menurut (Sugiman, 2018) desa merupakan kesatuan wilayah yang dihuni oleh sejumlah keluarga yang mempunyai sistem pemerintahan sendiri yang dikepalai oleh seorang kepala desa. Pengertian Desa adalah pemukiman manusia yang biasanya berada jauh dari pusat perkotaan. Desa biasanya memiliki karakteristik seperti kehidupan tradisional yang berkelanjutan, struktur social yang kuat, dan ketergantungan pada pertanian dan sector ekonomi utama lainnya.

2.2.2 Pelayanan dalam administrasi kependudukan

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Administrasi Kependudukan Pasal 1 menjelaskan bahwa, “Administrasi Kependudukan merupakan rangkaian Kegiatan penataan serta penertiban didalam penerbitan dokumen dan Data Kependudukan yang melalui pendaftaran Penduduk, Pencatatan sipil, pengelolaan informasi Administrasi Kependudukan serta pendaya gunaan yang hasilnya untuk pelayanan public dan Pembangunan sektor lain”.

Pelayanan dalam administrasi Kependudukan memiliki peran penting dalam menjaga keakuratan dan keamanan data kependudukan serta memberikan akses yang mudah bagi masyarakat untuk mendapatkan dokumen kependudukan yang diperlukan. Pelayanan ini juga merupakan bagian integral dari upaya pemerintahan untuk meningkatkan kesejahteraan dan perlindungan hak-hak masyarakat Desa.

2.2.3 Sistem Informasi

Menurut (Kesuma & Juniati, 2020), Sistem informasi merupakan kumpulan subsistem yang saling berinteraksi, berkumpul, bekerja sama, dan membentuk suatu kesatuan. Sistem informasi berinteraksi satu sama lain dengan cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima

masukan (*input*) berupa data, kemudian mengolahnya (*Processing*), dan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi sebagai dasar dari sistem .

Menurut (Tata Sutabri & Kerjasama, 2012), Sistem Informasi adalah sistem didalam suatu organisasi yang mempertahankan kebutuhan pengolahan transaksi harian. Mendukung operasi, dan bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan bagi pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2.4 PHP

PHP merupakan singkatan dari “ *Hypertext Processor*”, Bahasa pemrograman *server-side* yang umum digunakan untuk pengembangan aplikasi web dinamis dan dapat mudah diintegrasikan dengan HTML. PHP dikembangkan pertama kali di tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang di ambil oleh *The PHP Group*.

Menurut (Firman et al., 2016), PHP merupakan Bahasa *scripting server-side*, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi *server*. Sederhananya, server lah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan.

Pada dasarnya, server bekerja apabila ada permintaan dari client. Dalam hal ini, klien menggunakan kode PHP untuk mengirimkan permintaan ke server. Sistem kerja PHP dimulai dengan permintaan berasal dari halaman browser berdasarkan URL atau alamat website. Kemudian browser

menemukan alamat *webservice*, mengidentifikasi halaman dimaksud, dan menyampaikan semua informasi yang dibutuhkan oleh *webservice*.

2.2.5 Figma

Figma merupakan sebuah platform desain kolaboratif yang dirancang untuk memudahkan tim dalam membuat *prototype* aplikasi desain UI/UX. Figma dapat digunakan pada desktop windows maupun macos, dan dapat diakses melalui web browser tanpa perlu menginstall aplikasi.

Menurut (Agus Muhyidin et al., 2020) , Figma adalah salah satu desain tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung internet. Umumnya figma banyak digunakan oleh seorang yang bekerja dibidang UI/UX.

Pada penelitian ini penulis menggunakan software Figma ini untuk desain website yang akan dikembangkan. *Tool design* Figma pilihan yang tepat karena menjadi *tools design* yang populer di kalangannya, dan juga fungsionalitas yang canggih dan fitur yang lengkap.

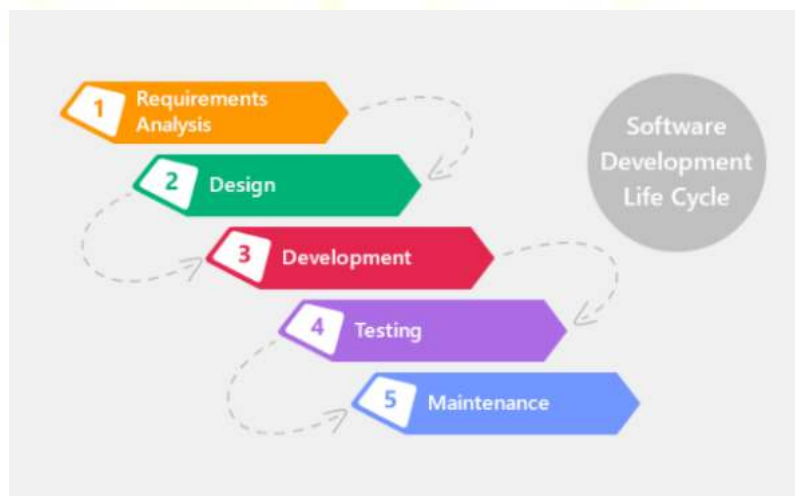
2.2.6 Database MySql

Database MySQL merupakan Basis data sistem manajemen yang sangat banyak digunakan oleh *developer* dalam pengembangan sistem. DBMS juga bagian dari teknologi basis data relasional (RDMS), dan berperan penting dalam pengembangan aplikasi web dan perangkat lunak berbasis database.

SQL (*Structur Query Language*) merupakan bahasa yang banyak digunakan dalam berbagai produk database (Prasetyo & Suharyanto, 2019). MySQL bersifat *open source* dan gratis pada berbagai platform dan juga pengelola database yang pertama kali didukung oleh Bahasa pemrograman script untuk PHP dan Perl. MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* yang cocok untuk mengembangkan aplikasi web.

2.2.7 Model Waterfall

Metode ini paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan, metode ini juga dikenal dengan model tradisional atau model klasik. Menurut (Abdul Wahid, 2020), Metode Waterfal merupakan pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pedekatan berurutan atau linear, dimana setiap fase pengembangan harus selesai sebelum melanjutkan ke fase berikutnya, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pemeliharaan. Berikut gambar Tahapan metode Waterfall.



Gambar 2. 1 Proses Metode Waterfall

Berikut Tahapan-tahapan model proses metode Waterfall (Pressman & Maxim, 2020) :

1) *Requierements Analysis*

Proses identifikasi dan dokumentasi kebutuhan perangkat lunak yang diperlukan yang mencakup spesifikasi fitur dan fungsionalitas sistem yang akan di kembangkan.

2) *Design*

Desain perangkat lunak merupakan proses multi Langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak, yaitu menentukan struktur data, algoritma, dan antarmuka pengguna.

3) *Development*

Tahap *Development* adalah tahap setelah desain untuk ditranslasikan ke dalam kode program perangkat lunak, kode program harus sesuai dengan desain yang dbuat pada tahap desain.

4) *Testing*

Testing atau pengujian dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan memastikan bahwa yang dihasilkan sesuai dengan harapan dengan menguji perangkat lunak dari segi logika dan fungsional.

5) *Maintenance*

Tidak menutup kemungkinan bahwa perangkat lunak yang dikirimkan ke user akan mengalami perubahan. Dalam tahap pendukung atau pemeliharaan, proses pengembangan dapat diulangi, mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan pada perangkat lunak yang sudah ada.

2.2.8 HTML

HyperText Markup Language (HTML) merupakan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan website dimana striktur ini menggambarkan halaman Web. HTML dapat juga digunakan untuk publikasi dokumen *online*, mengambil informasi *online*, merancang formulir untuk melakukan transaksi, dan masih banyak lagi (Saputra & Astuti, 2018).

Tabel 2. 2 Elemen dasar dalam HTML

No.	Tag HTML	Keterangan
1.	<!DOCTYPE html>	Menginformasi browser versi HTML yang digunakan pada halaman dengan menunjukkan jenis dokumen HTML yang digunakan.
2.	<html>	Elemen ini menandai awal dan akhir dari dokumen HTML.
3.	<head>	Elemen ini menyimpan informasi tambahan tentang dokumen HTML, seperti judul, meta tag, dan tautan ke stylesheet.
4.	<title>	Menentukan judul dokumen yang akan ditampilkan di tab browser.
5.	<body>	Elemen ini berisi konten utama dokumen, seperti teks, gambar, tautan, form dan elemen-elemen lainnya.
6.	<h1>, <h2>, <h..>	Digunakan untuk menandai judul atau heading dari yang terbesar ke terkecil.
7.	<p>	Untuk menandai Paragraf teks
8.	<a>	Untuk membuat tautan atau hyperlink dan atribut 'href' untuk menentukan URL tujuan.
9.		Untuk menampilkan gambar, atribut 'src' menyatakan URL sumber.
10.	<div>	Berfungsi mengelompokan elemen-elemen HTML menjadi suatu blok atau divisi.
11.		Menerapkan gaya atau logika pada bagian kecil dari teks.
12.	<form>	Membuat formulir Interaktif

No.	Tag HTML	Keterangan
13	<input>	Membuat kotak input
14.	<textarea>	Membuat area teks yang lebih besar
15.	,,	Membuat daftar atau list elemen

2.2.9 CSS Bootstrap

Dalam merancang penelitian Sistem Informasi pada pelayanan masyarakat desa Kuala Gading, Kec. Batang Cenaku, penulis menggunakan front-end Framework CSS Bootstrap. CSS, atau Cascading Style Sheets, adalah Bahasa gaya (*Style Sheet Language*) yang digunakan untuk mengatur dan mengontrol tata letak dan tampilan pada elemen-elemen HTML dalam suatu dokumen web.

Bootstrap adalah template desain web dengan berbagai fitur dan diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai Tingkat pengguna dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman (Mutiarra & Agus, 2024). Selain itu, Bootstrap mendukung berbagai tampilan platform dan web browser di bandingkan dengan kerangka CSS *responsive* yang lain sehingga Bootstrap banyak di gunakan oleh kalangan web desainer dan developer.

2.3 Model pengembangan sistem

Pada Metode penelitian pembahasan mengenai kerangka kerja penelitian. Kerangka kerja ini membahas Langkah-langkah yang diambil untuk

menyelesaikan masalah penelitian. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah Metode Waterfall.

Pada penelitian ini, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall yang merupakan salah satu metode dalam *Live Cycle System Development* (SDLC), memiliki karakteristik dalam pengerjaan setiap fase metode ini harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Metode waterfall memastikan pengerjaan sistem di lakukan secara berurutan atau secara linear. Tahapan-tahapan model proses metode Waterfall (Pressman & Maxim, 2020) :

1) *Requierements Analysis*

Tahap ini penulis memungkinkan untuk mendapatkan semua kebutuhan software, termasuk dalam kegunaan *software* yang diharapkan pengguna. Proses ini dilakukan komunikasi langsung ke pihak bersangkutan yaitu pegawai administrasi Desa Kuala Gading mengenai proses bisnis dari proses administrasi Akte Kelahiran, Kartu Keluarga Baru, proses Surat pengantar KTP, dan Surat Kematian.

2) *Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan koding. Tahap ini lebih pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk desain data, desain arsitektur, desain interface, dan prosedur pengkodean.

3) *Development*

Setelah tahap desain dilakukan, maka desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Dalam tahap ini di lakukan penulisan kode

program menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan Bootstrap. Hasil dari proses ini adalah program sesuai dengan desain yang telah di buat.

4) *Testing*

Pada tahap ini, sistem diuji secara logika dan fungsional untuk mengurangi kesalahan dan memastikan bahwa keluaran yang dihasilkan sesuai dengan harapan. Fungsionalitas program diuji dengan *Black Box Testing* dan validitas sistem.

5) *Maintenance*

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam metode waterfall. Tahap ini, software yang sudah dijalankan dan dilakukan pemeliharaan untuk mengidentifikasi kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi selama pengujian. Setelah tahap ini, proses pengembangan dapat diulangi, mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan pada perangkat lunak yang sudah ada.

2.4 Sejarah Desa Kuala Gading

Desa Kuala gading menurut asal-usulnya adalah Desa eks Transmigrasi penempatan pada tahun 1982. Awalnya Desa Kuala Gading Bernama Unit Pemukiman Transmigrasi DK. 1 UPT 2 Belilas III. Setelah defenitif berganti nama menjadi Desa Kuala Gading. Awal kedatangan pendiuduk Desa Kuala Gading pada tanggal 24 Desember 1982 dengan jumlah penduduk 545 KK.

Desa Kuala Gading sebelum tahun 2000 adalah merupakan wilayah Kecamatan Seberida Kabupaten Indragiri Hulu. Sejak pemekaran oleh

pemerintah kecamatan, Desa Kuala Gading masuk ke wilayah Kecamatan Batang Cenaku Kabupaten Indragiri Hulu.

Desa Kuala gading adalah Desa eks Transmigrasi yang berasal dari Propinsi Jawa Tengah, Jawa Barat, dan DKI Jakarta. Seiring dengan perkembangan zaman, penduduk Desa Kuala Gading pada tahun 2017 berjumlah 2642 jiwa dari 860 KK terdiri dari 1375 laki-laki dan 1267 perempuan. Ditahun 2023 berjumlah 2506 jiwa menurut sumber Wikipedia.

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur organisasi Desa Kuala Gading

Struktur organisasi merupakan susunan berbagai posisi atau jabatan dalam suatu organisasi, yang menunjukkan tugas, tanggung jawab, dan alur komunikasi untuk mencapai tujuan organisasi tersebut. Struktur biasanya digambarkan dalam bentuk diagram bagan organisasi seperti gamabr diatas.

Berikut Struktur organisasi di Desa Kuala Gading, Kecamatan Batang Cenaku, Kabupaten Indragiri Hulu.

1. PJ Kepala Desa
 - Yana Rusdiana
2. Sekretaris Desa
 - Roni Nofriyanto
3. Bidang Pemerintahan
 - Kasi Pemerintahan : Kani Kartika, S.E
 - Kadus I : Dadang Sutia
 - Kadus II : Rustam Aji
 - Kadus III : Nanang Hidayat, S.P
 - Kadus IV : Irma Ningsih
 - Kadus V : Ahmad Khoirudin
4. Bidang Kesejahteraan
 - Kasi Kesejahteraan : Sadiri, S.E
5. Bidang Umum
 - Kasi Umum : Arif Zakaria, S.H
6. Bidang Perencanaan
 - Kasi Perencanaan : Suparmi, Amd., Kom
7. Bidang Keuangan
 - Kaur Keuangan : Rumini