

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi saat ini perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet telah menjadi bagian penting dalam aktifitas sehari-hari, banyak pihak yang memanfaatkan internet untuk berbagai tujuan salah satunya adalah sektor pemerintah merupakan salah satu pihak yang telah mencoba memanfaatkan internet dengan membuat sebuah situs untuk berkomunikasi secara dua arah dengan masyarakat. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.6 Tahun 2014 Tentang Desa. Kantor desa merupakan pusat pelayanan masyarakat sebagai lembaga pemerintahan desa, pelayanan publik merupakan tanggung jawab pemerintah dan dilaksanakan oleh instansi pemerintah baik itu dipusat, maupun daerah, dan dilingkungan badan usaha milik negara, pelayanan publik adalah memenuhi kebutuhan warga baik barang maupun jasa pengguna agar dapat memperoleh pelayanan yang diinginkan dan memuaskan.

Desa Tengah di Kecamatan Pantai Labu, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, masih menggunakan cara manual dalam penyampaian informasi melalui Kepala Dusun dan papan pengumuman di kantor desa. cara ini sering kali menyebabkan informasi tidak tersampaikan dengan tepat, lengkap, dan teratur, serta menghadapi berbagai tantangan dalam pelaporan masalah dan kebutuhan masyarakat. Kurangnya saluran komunikasi yang efektif antara warga desa dan pemerintah setempat mengakibatkan penanganan masalah yang lambat dan kurang transparan. Untuk mengatasi masalah ini, aplikasi e-Lapor Masyarakat dengan algoritma *Best First Search* diusulkan sebagai solusi inovatif. Aplikasi ini

diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaporan serta penanganan masalah di Desa Tengah.

Best First Search adalah teknik pencarian yang menggunakan pengetahuan tentang suatu masalah untuk memandu pencarian menuju node dimana solusi berada. Jenis pencarian ini juga dikenal sebagai heuristik. Pendekatan yang dilakukan adalah mencari solusi terbaik berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sehingga pencarian dapat ditentukan mulai dari mana dan bagaimana menggunakan proses terbaik untuk menemukan solusi. Fauzi, M. A., Sunandar, A., & Resmi, G. (2023).

Aplikasi e-Lapor Masyarakat dirancang untuk memfasilitasi warga Desa Tengah dalam melaporkan berbagai permasalahan secara cepat dan tepat. Dengan memanfaatkan algoritma *Best First Search*, aplikasi ini dapat membantu pemerintah desa dalam memprioritaskan penanganan laporan berdasarkan tingkat urgensi dan dampaknya terhadap masyarakat. Terdapat tiga kategori prioritas yang digunakan dalam algoritma ini, yaitu prioritas tinggi, sedang, dan rendah. Algoritma *Best-First Search* bekerja dengan cara mengevaluasi setiap laporan berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat keparahan masalah, jumlah warga yang terdampak, dan kemungkinan penyelesaian cepat. Dengan demikian, masalah-masalah yang paling mendesak dapat ditangani terlebih dahulu, sehingga pelayanan publik dapat berjalan lebih efisien dan responsif. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membuat tugas skripsi dengan judul **“APLIKASI E-LAPOR MASYARAKAT PADA DESA TENGAH KECAMATAN PANTAI LABU DENGAN MENGGUNAKAN ALGORITMA *BEST FIRST SEARCH*”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi e-lapor masyarakat berbasis *website*?
2. Bagaimana menerapkan algoritma *Best First Search* pada aplikasi e-lapor masyarakat?

1.3 Batas Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan judul Tugas Skripsi yang telah ditentukan, penulis hanya membahas pokok-pokok bahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi *website*
2. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript dan menggunakan *database server* MySQL
3. Menggunakan algoritma *Best First Search* pada aplikasi e-lapor masyarakat Desa tengah.
4. Aplikasi e-Lapor masyarakat hanya dapat digunakan oleh masyarakat Desa Tengah, Kecamatan Pantai labu dan hanya admin desa yang bisa *login*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian Tugas Skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui, merancang dan membuat aplikasi e lapor masyarakat berbasis *website* dengan menggunakan algoritma *Best First Search*.
2. Untuk mengetahui bagaimana menerapkan algoritma *Best First Search* pada aplikasi e-lapor masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mempermudah Pemerintah desa menyortir dan mengelompokkan laporan yang masuk sesuai dengan pengaduan yang dianggap prioritas.
2. Untuk lebih mempermudah hubungan masyarakat terhadap pemerintah desa dalam menyampaikan pengaduan. Serta masyarakat dapat dengan mudah melaporkan berbagai permasalahan yang mereka hadapi, dan mengawasi kinerja pemerintah. Hal ini mendorong pemerintah untuk lebih transparan dalam menyelesaikan masalah dan lebih bertanggung jawab dalam pelaksanaan tugasnya.
3. Tugas skripsi ini dapat menambah referensi dalam bidang aplikasi e-lapor masyarakat berbasis *website* khususnya aplikasi yang menggunakan algoritma *Best First Search*

1.6 Sistematis Penulisan

Sistematika penulisan tugas skripsi ini dibagi atas beberapa bab, dimana masing-masing bab dibagi atas beberapa sub agar mempermudah penjelasan mengenai penelitian yang dilakukan dan mempermudah pembaca dalam memahami isi penelitian. Adapun sistematis penulisan tugas skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematis penulisan dalam pembuatan tugas skripsi.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pengetahuan dasar yang di peroleh dari studi kepustakaan atau literatur dan deokumentasi *internet* yang digunakan untuk memahami permasalahan yang dibahas pada penelitian ini. Teori-teori pengetahuan dasar yang disajikan antara lain tentang aplikasi, sistem, serta algoritma *Best First Search*.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan-tahapan sistematis yang digunakan untuk melakukan kajian penelitian. Tahapan-tahapan tersebut merupakan kerangka yang dijadikan pedoman penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan tersebut berisi waktu dan tempat penelitian untuk membuat aplikasi e-lapor masyarakat berbasis *website* dengan algoritma *Best First Search*.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari aplikasi elapor masyarakat berbasis *website* dengan algoritma *Best First Search*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan uraian bab- bab penulisan skripsi dan saran yang diajukan untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. selain pengertian diatas, ada banyak pengertian dari kata 'Aplikasi' yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi menurut para ahli yang cukup populer :

1. Ali Zaki dan *smitdev Community*

Menurut Ali Zaki dan *smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data atau pun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan atau pun pengolahan dokumen dan *file*.

2. Sri Widianti

Menurut Sri Widianti, Aplikasi merupakan sebuah *software* (perangkat lunak) yang bertugas sebagai *front end* pada sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola berbagai macam data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat untuk penggunaannya dan juga sistem yang berkaitan.

3. Harip Santoso

Menurut harip santoso, Aplikasi merupakan sebuah kelompok *file* (*From, Class Report*) yang ditujukan sebagai pengeksekusi aktivitas tertentu yang saling berkaitan seperti aplikasi *payroll* dan aplikasi *fixed asset*.

4. Yuhafizar

Menurut Yuhafizar, aplikasi adalah program yang sengaja dibuat dan dikembangkan sebagai pemenuh kebutuhan penggunanya dalam menjalankan suatu pekerjaan tertentu.

5. Hengky W. Pramana

Menurut Hengky W. Pramana, pengertian aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang sengaja dibuat untuk memenuhi kebutuhan akan berbagai aktivitas ataupun pekerjaan seperti aktivitas perniagaan, periklanan, pelayanan masyarakat, game dan berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia. (Bisnis Berbasis *E-Commerce* dkk., 2019)

2.2 E-Lapor

E-lapor adalah sistem pelaporan elektronik yang digunakan untuk menyampaikan laporan secara *online*. Sering kali digunakan oleh instansi pemerintah atau organisasi untuk memudahkan masyarakat atau pihak terkait dalam memberikan informasi atau laporan melalui *platform digital*. Tujuan dari Aplikasi E-lapor untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap lingkungan dan mendukung pemerintah desa untuk memperbaiki masalah yang dihadapi oleh masyarakat. E-lapor juga memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melaporkan, pengguna juga bisa menangkap dan merekam momen penting disekitarnya dengan menggunakan foto dan mengunggahnya kedalam Aplikasi. Dan terkait laporan adalah suatu bentuk penyampaian berita, keterangan, pemberitahuan ataupun pertanggungjawaban baik secara lisan maupun secara tertulis dari bawahan kepada atasan sesuai dengan hubungan wewenang dan

tanggung jawab yang ada antara mereka. (Kurniadi Siradjuddin & Do Abdullah, 2018)

2.3 Keluhan Masyarakat

Secara umum pengertian masyarakat adalah sekumpulan individu-individu/orang yang hidup bersama, masyarakat disebut dengan “*society*” artinya adalah interaksi sosial, perubahan sosial, dan rasa kebersamaan, berasal dari kata latin *socius* yang berarti (kawan). Istilah masyarakat dari kata bahasa arab *syakara* yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi) Prasetyo, D. (2020). keluhan Masyarakat desa adalah ekspresi atau ungkapan dari penduduk desa tentang masalah atau ketidakpuasan yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari di desa. keluhan ini bisa beragam, mulai dari masalah infrastruktur seperti jalan rusak atau air bersih yang tidak mencukupi, hingga masalah sosial seperti tingkat pengangguran yang tinggi atau kurang akses terhadap layanan kesehatan dan pendidikan. Keluhan masyarakat desa sering kali menjadi penanda penting bagi pemerintah desa atau lembaga yang berwenang untuk memahami kebutuhan dan masalah yang dihadapi oleh penduduk setempat. Dengan memperhatikan keluhan-keluhan ini, diharapkan solusi dan perbaikan yang sesuai dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hidup dan kesejahteraan desa (Citra, M. (2023).

2.4 Sistem

Sistem adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dan saling bekerja sama untuk mencapai beberapa tujuan. Selain itu pengertian yang lain sistem terdiri dari unsur-unsur dan masukan (*input*), (Agustin, 2018). Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang terorganisi, saling berinteraksi

dan saling bergantung satu sama lain. Sistem di desain untuk memperbaiki atau meningkatkan pemrosesan informasi.

Pengertian Sistem menurut para ahli :

1. Ludwig von Barfalanfy

Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.

2. Anotol Raporot

Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain.

3. L. Ackof

Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.

Sistem terdiri dari tiga unsur yaitu : *input* (masukan), proses dan *output* (penjualan). *Input* merupakan komponen penggerak atau pemberi tenaga di mana sistem itu dioperasikan, sedangkan *output* adalah hasil operasi. Dalam pengertian sederhana *output* berarti yang menjadi tujuan sasaran atau target pengoperasian suatu sistem sedangkan proses merupakan aktivitas yang dapat mentransformasikan *input* menjadi *output*. Sidh, R. (2013).

2.5 Website

2.5.1 Pengertian Website

Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang berupa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik itu berupa *text*, gambar, animasi, video dan audio lainnya yang disediakan melalui jalur internet. Halaman website

biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang bisa diakses HTTP. HTTP adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada user atau pemakai melalui *web browser*. Adiwisastra, Farid.(2019).

Beberapa jenis *website* berdasarkan sifat dan pemogramannya.

1. *Website* Berdasarkan sifatnya

a. *Website* Dinamis

Adalah sebuah *website* yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah-ubah. contoh *website* dinamis adalah *webite* berita (www.kompas.com.)

b. *Website* statis

Adalah *website* yang kontennya sangat jarang diubah. Contoh *web* profil organisasi.

2. *Website* berdasarkan bahasa pemogramannya

a. *Server side Website*

Adalah *website* yang menggunakan bahasa pemograman yang tergantung kepada tersedianya server.

Misalnya, PHP, ASP, dan lain lain.

b. *Client side website*

Website yang tidak membutuhkan server dalam menjalankannya, cukup diakses melalui *browser* aja. Contohnya HTML. (Nurhayati & Ristanto, 2017)

2.6 Pemograman

2.6.1 Xampp

Xampp merupakan *software server Apache* dimana dalam Xampp yang telah tersedia *database server* seperti MySQL dan PHP *programming*. Xampp memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada *windows* dan *linux* Putra & Nita, (2019)

2.6.2 MySQL

MySQL merupakan *software RDBMS* (atau *software data base*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dan dapat diakses oleh banyak *user (multi-user)*, dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-treadead*). (Ibrahim et al., 2018)

2.6.3 PHP

PHP adalah singkatan dari "*Hypertext preprocessor*" yaitu bahasa pemograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP juga digunakan sebagai bahasa *Script server-site* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dekumen HTML. Maksud dari *script server-site* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di server tetapi disertakan pada dekumen HTML Putra & Nita, (2019)

2.6.4 Javascript

Javascript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip yang pada fungsinya berjalan pada suatu dokumen HTML, sepanjang sejarah internet bahasa ini adalah bahasa skrip pertama untuk *web*. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap bahasa HTML dengan mengizinkan pengekseskusion perintah-perintah disisi *user*, yang artinya disisi *browser* bukan disisi server *web*. Wahyudi. (2022).

2.6.5 HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) Adalah halaman yang menciptakan dokumen-dokumen *Hypertext* atau *Hypermedia*. HTML memasukan kode pengendali dalam sebuah dokumen pada berbagai poin yang dapat dispesifikasikan, yang dapat menciptakan hubungan (*hyperlink*) dengan pengakses database yang bersifar *network* sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (pengguna banyak)

2.6.6 CSS

CSS merupakan singkatan dari *Cascading Style-Sheet* merupakan pengembangan atau kode HTML yang sebelumnya. CSS dapat menentukan suatu struktur dasar halaman *web* secara cepat dan mudah. CSS merupakan salah satu bahasa desain *web* (*Style Sheet Language*) yang mengontrol format tampilan sebuah halaman *web* yang ditulis dengan menggunakan penanda *markup language* (Muslim dkk.,2016)

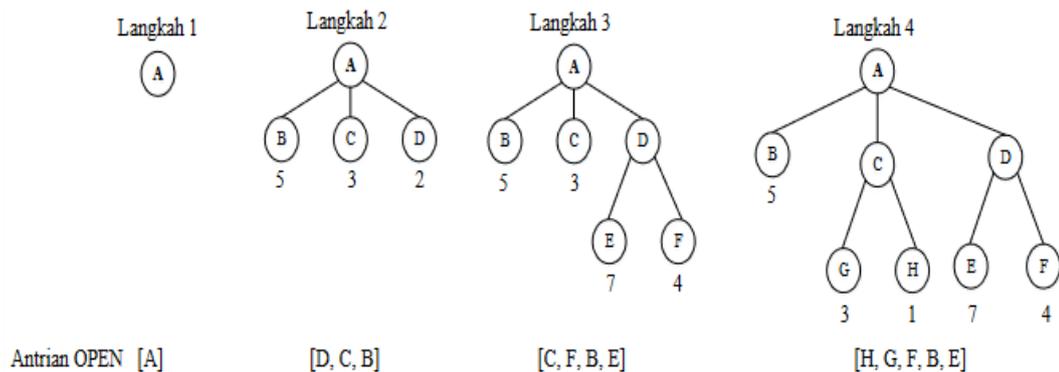
2.6.7 Web Browser

Web Browser atau dalam bahasa Indonesia peramban *web* merupakan software yang mempunyai fungsi menampilkan halaman *website*.

2.7 Algoritma *Best First Search*

Best First Search adalah teknik pencarian yang menggunakan pengetahuan tentang suatu masalah untuk memandu pencarian menuju node dimana solusi berada. Jenis pencarian ini juga dikenal sebagai heuristik. Pendekatan yang dilakukan adalah mencari solusi terbaik berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sehingga pencarian dapat ditentukan mulai dari mana dan bagaimana menggunakan proses terbaik untuk menemukan solusi. Fauzi, M. A., Sunandar, A., & Resmi, G. (2023).

Contoh Proses Algoritma *Best First Search*



Gambar 2.1 Proses algoritma *Best First Search*

Pada Gambar diatas dapat dijelaskan bahwa yang pertama kali dibangkitkan adalah node A. kemudian pada langkah 2 semua successor A dibangkitkan, dan dicari nilai heuristik paling kecil. Node A memiliki cabang B, C dan D yang masing-masing bernilai 5, 3, dan 2. Dengan demikian node D terpilih karena memiliki nilai heuristik paling kecil. Pada langkah 3 semua succssor D dibangkitkan dan menghasilkan node E dan F yang masing-masing bernilai 7 dan 4 yang akan dibandingkan nilai heuristiknya dengan node B dan C yang masin-masing bernilai

5 dan 3. yang terpilih adalah node B karena memiliki nilai heuristiknya paling kecil. Pada langkah 4 semua successor C dibangkitkan dan menghasilkan node G dan H yang masing-masing bernilai 3 dan 1 yang akan dibandingkan nilai heuristiknya dengan node B, E, dan F yang masing-masing bernilai 5,7 dan 4. yang terpilih adalah node H karena memiliki nilai heuristiknya paling kecil. Selanjutnya semua successor H dibangkitkan. Seterusnya sampai ditemukan node tujuan. Mikan, R. M., & Pieter, M. S. (2018).

2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain, itu untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dengan kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

Nama	Judul	Metode Analisis	Hasil Analisis
Miftah Amin Fauzi, dkk (2023)	Implementasi Algoritma <i>Best First Search</i> pada Sistem Pengaduan Masyarakat Desa Cilandak Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> Berbasis Web	Deskriptif	Hasil penelitian yang dilakukan penulis berhasil membangun sebuah sistem pengaduan masyarakat berbasis <i>web</i> dengan menggunakan model <i>waterfall</i> sebagai model pengembang, <i>Unified Modeling Language</i> (UML) sebagai perancangan, serta <i>software</i> pembangun menggunakan <i>framework codeigniter</i> , yang mengacu pada kerangka pelaksanaan penyusunan skripsi ini. Dimana berdasarkan hasil dari penelitian ini tersebut keuntungan yang didapat dari pembangunan sistem pengaduan masyarakat desa cilandak adalah

			dalam proses pengaduan dapat dilakukan lebih cepat dan mudah, mempermudah aparatur desa mensejahterakan masyarakat.
Herfandi, dkk (2022)	Implementasi Algoritma <i>Best First</i> untuk Pencarian Rute Terpendek pada Aplikasi Cerdas Pendaftaran Santri Baru	Kualitatif	Hasil analisis penelitian yang telah dilakukan maka ditarik kesimpulan: (1) Metode pengembangan menggunakan waterfall. (2) Aplikasi cerdas pendaftaran santri baru berhasil dibangun dengan menerapkan algoritma best first search untuk pencarian rute terpendek. (3) Pengujian perangkat lunak dengan metode metode <i>black box testing</i> dengan teknik <i>test case equivalence partitioning</i> mendapatkan kesimpulan berhasil dari berbagai jenis pengujian. (4) Aplikasi yang dibangun memiliki fitur untuk santri yaitu Data <i>Estimasi</i> , <i>Home</i> , <i>Petunjuk</i> , <i>Contact Us</i> , <i>Mendaftar</i> , <i>Login</i> , mengisi Formulir Pendaftaran, lihat Verifikasi, Cetak Bukti Lulus, dan Melihat Rute Terpendek, untuk admin <i>Setting Tahun Ajaran</i> , lihat Pendaftaran, lihat Pendaftaran Diterima dan Ditolak serta melihat Laporan. Sedangkan untuk superadmin yaitu CRUD Data Admin dan lihat Laporan. Penelitian ini diperlukan pengembangan lebih lanjut. Karenanya diharapkan kedepannya bisa menambahkan fitur chat dan konfirmasi pembayaran.
Danil Chandra Saputra, dkk	Penerapan <i>Breadth First Search</i> untuk Mengelola Keuangan dengan Menentukan Karakteristik		Hasil analisis penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Algoritma BFS cukup baik dalam melakukan pengenalan

(2021)	Investasi Individu		karakteristik karena algoritma ini pasti dapat menemukan sebuah Solusi. Tingkat kepuasan dari 12 pengguna 100% merasa puas dan 91,6% alasan yang diberikan cocok. 2) Kegagalan dalam pemberian alasan yang sesuai dapat disebabkan karena kurangnya data acuan yang diberikan kepada aplikasi sebagai <i>knowledge analysis</i> .
--------	--------------------	--	---

Tabel 2.1 tabel penelitian terdahulu

2.9 Pemerintah Desa

Pemerintahan desa sebagai penyelenggara pemerintahan dilaksanakan kepala desa yang dibantu oleh perangkat desa sebagai unsur penyelenggara pemerintah desa. Dalam kehidupan bernegara, pemerintahan sangat dibutuhkan untuk mengatur rakyat, mengayomi masyarakat, serta memenuhi kebutuhan rakyat karena sifat hakikat negara memiliki sifat memaksa, monopoli, dan mencakup keduanya. Dengan adanya pemerintahan, semua wilayah dan batas-batasnya dapat dikontrol dan diawasi serta dapat diatur dengan mudah. Setiap wilayah memiliki pemerintahan dan perangkat pemerintahannya sendiri dimulai dari desa, kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, dan pemerintah pusat. (Sugiman, 2018)

2.9.1 Desa Tengah

Desa adalah suatu kesatuan masyarakat hukum berdasarkan adat dan hukum adat yang menetap dalam suatu wilayah tertentu batas-batasnya; memiliki ikatan lahir dan bathin yang sangat kuat, baik karena unsur seketurunan maupun karena sama-sama memiliki kepentingan politik, ekonomi, sosial dan keamanan dan lain sebagainya; memiliki susunan pengurus yang dipilih bersama, memiliki

kekayaan dalam jumlah tertentu dan berhak menyelenggarakan rumah tangganya sendiri. Rauf dan Maulida. (2015). Desa tengah terletak di Provinsi Sumatera Utara, Kabupaten Deli Serdang, Kecamatan Pantai Labu. Desa ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 1.393 jiwa. Desa ini terbagi menjadi dua dusun. Mayoritas penduduknya menganut agama Islam dan sebagian besar berasal dari suku Melayu dan Jawa.



Gambar 2.2 Kantor Desa Tengah Pantai labu

2.9.2 Visi dan Misi Desa Tengah

Visi Desa:

"Mewujudkan Desa Tengah sebagai pemerintahan yang bermatabat, adil dalam kebersamaan, mengejar ketinggalan, baik dibidang pemerdayaan, infrastruktur, sosial, dan ekonomi."

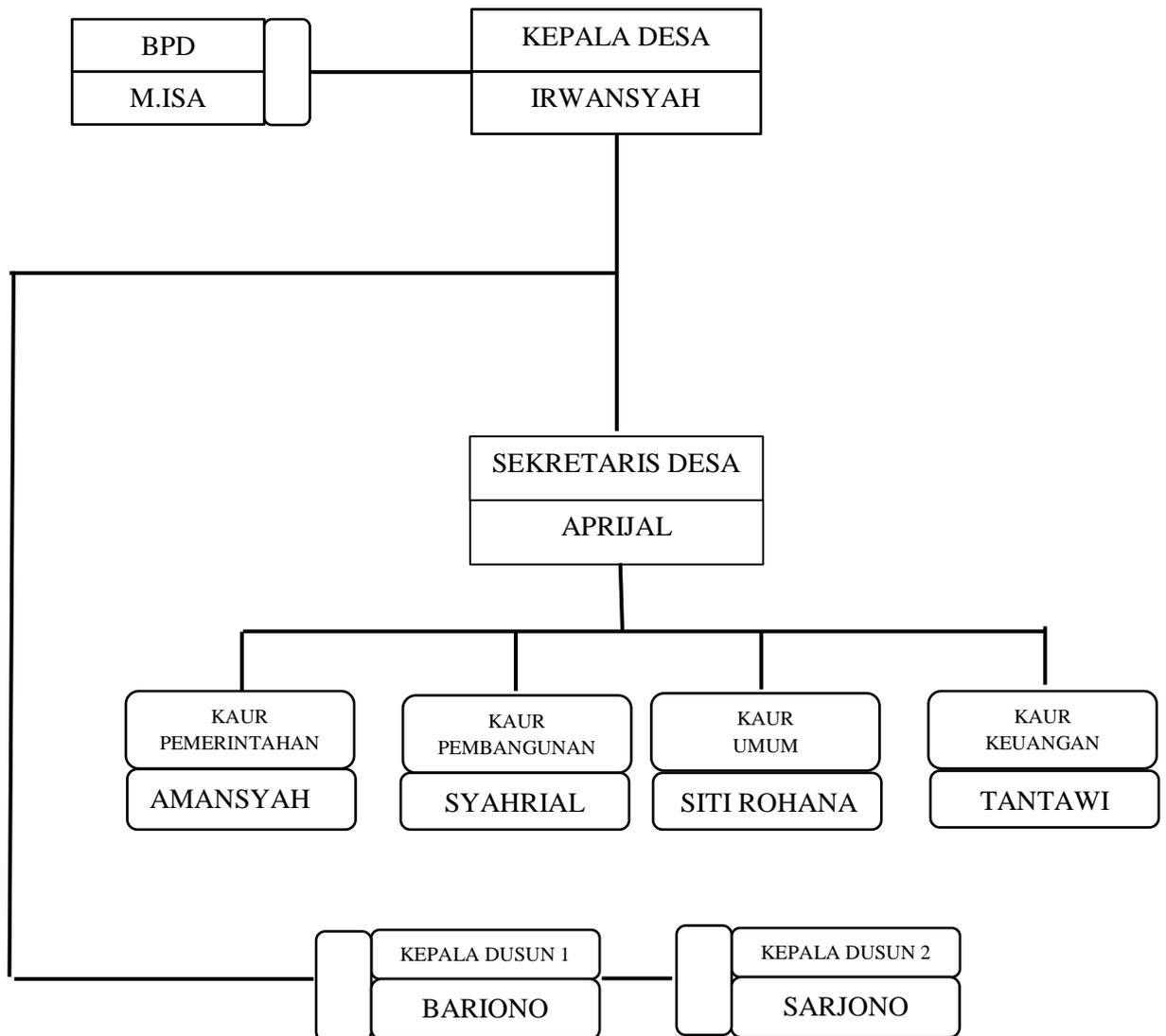
Misi Desa:

1. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui pembangunan dalam bidang sektor pertanian, pendidikan, keberdayaan dan ketenagakerjaan.
2. Mempermudah pelayanan kepada masyarakat.
3. Meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan di bidang keimanan dan keagamaan.
4. Memperhatikan keadaan keamanan dilingkungan masyarakat dengan mengaktifkan poskmbling dan ronda.
5. Membentuk pemerintah desa yang partisipasif, akuntabel, transparans, dinamis dan kreatif.
6. Meningkatkan kualitas kepemudaan dibidang olahraga.

2.9.3 Struktur Pemerintahan Desa



STRUKTUR PEMERINTAH DESA TENGAH KECAMATAN PANTAI LABU KABUPATEN DELI SERDANG



Gambar 2.3 Struktur Pemerintah Desa Tengah

Keterangan :

1. Kepala desa

Kepala desa adalah dalah pimpinan tertinggi di pemerintahan desa yang dipilih secara langsung oleh warga desa melalui pemilihan kepala desa. Tugas utama kepala desa adalah memimpin pelaksanaan pemerintahan desa, pembangunan desa, dan pemberdayaan masyarakat desa.

2. Sekreataris

Bertugas membantu kepala desa dalam bidang administrasi pemerintahan, mengelola administrasi desa, dan menyusun laporan serta dokumen-dokumen penting lainnya.

3. Kaur pemerintahan

Mengurus administrasi pemerintahan, termasuk data kependudukan.

4. Kaur pembangunan

Mengelola urusan pembangunan infrastruktur desa.

5. Kaur keuangan

Bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan desa.

6. Kepala dusun

Kepala dusun adalah pejabat yang memimpin sebuah dusun, yang merupakan bagian dari struktur pemerintahan desa. Kepala dusun bertanggung jawab atas pelaksanaan administrasi pemerintahan, pembangunan, dan pelayanan masyarakat di wilayah dusunnya.

7. BPD (Badan Pemusyawaratan Desa)

BPD adalah lembaga perwakilan warga desa yang berfungsi sebagai mitra pemerintah desa dalam menyusun kebijakan desa, pengawasan pelaksanaan pemerintahan desa, dan menampung serta menyalurkan Aspirasimasyarakat.