



APLIKASI E-BOOK UNTUK ATURAN KERJA BERBASIS WEB DI PENGADILAN NEGERI MUARA BULIAN KELAS II JAMBI

Refni Wahyuni¹, Yuda Irawan²

Teknik Informatika, STMIK Hang Tuah Pekanbaru¹

Sistem Informatika, STMIK Hang Tuah Pekanbaru²

Email :

refniabid@gmail.com¹, yudairawan89@gmail.com²

Abstract

Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II as the front guard of the Supreme Court of the Republic of Indonesia in the Batanghari District, Jambi has the main task of receiving, examining, prosecuting and arranging cases that are submitted to the First Level Court. Along with the times, the workload and responsibility of the Class Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II is getting bigger and harder in order to produce public services that are in accordance with the vision and mission. For this reason, there must be rules that must be implemented. The existing work rules are improved. Continuously there are the latest rules that must be recognized by employees. But now the Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II spreads these rules still by using media paper, so that it will consume a lot of paper and risk being damaged or discarded. To overcome this problem, a web-based e-book application is created that can assist in the dissemination of work rules. Work rules will be spread to each employee according to their respective fields and will receive notification via email. This e-book application can also help archiving previous work rules.

Keywords: E-Book, Web, Rules of Work, Archives.

Abstrak

Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II sebagai kawal depan Mahkamah Agung RI di Wilayah Kabupaten Batanghari, Jambi mempunyai tugas pokok yaitu menerima, memeriksa, mengadili dan memutuskan perkara yang masuk di Pengadilan Tingkat Pertama. Seiring dengan perkembangan zaman, beban kerja dan tanggung jawab Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II semakin bertambah besar dan berat agar dapat menghasilkan pelayanan publik yang prima sesuai dengan visi dan misi. Untuk itu, maka terdapat aturan-aturan yang harus dijalankan. Aturan kerja terdapat revisi secara terus menerus sehingga adanya aturan terbaru yang harus diketahui pegawai. Tetapi saat ini Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II menyebar luaskan aturan-aturan tersebut masih dengan cara mencetak dengan menggunakan media kertas, sehingga akan banyak menghabiskan kertas dan beresiko rusak atau hilang. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi e-book berbasis web yang dapat membantu dalam penyebaran luasan aturan kerja. Aturan kerja akan menyebar ke setiap pegawai sesuai bidang masing-masing dan akan mendapatkan pemberitahuan melalui email. Aplikasi e-book ini sekaligus dapat membantu pengarsipan aturan kerja sebelumnya.

Keywords: culinary, geographic, map, Pekanbaru, SIG

PENDAHULUAN

Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II sebagai kawal depan Mahkamah Agung RI di Wilayah Kabupaten Batanghari mempunyai tugas yang diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor : 8 Tahun 2004 Jo. Undang-Undang Nomor : 48 Tahun 2009 dengan tugas pokok yaitu menerima, memeriksa, mengadili dan memutuskan perkara yang masuk di Pengadilan Tingkat Pertama. Seiring dengan perkembangan zaman, beban kerja dan tanggung jawab Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II semakin bertambah besar dan berat agar dapat menghasilkan pelayanan publik yang prima sesuai dengan visi dan misi. Untuk menghasilkan pelayanan publik yang prima maka terdapat aturan-aturan yang harus dijalankan. Aturan kerja terdapat revisi secara terus menerus sehingga adanya aturan terbaru yang harus diketahui pegawai. Tetapi saat ini Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II menyebar luaskan aturan-aturan tersebut masih dengan cara mencetak dengan menggunakan media kertas, sehingga akan banyak menghabiskan kertas dan beresiko rusak atau hilang. Hal ini dapat menyebabkan kurang optimalnya dari pelayanan administrasi.

Proses penyebaran aturan yang telah dicetak tidak efektif dan efisien sehingga akan memakan waktu dan tidak semua pegawai mendapatkan atau mengetahui aturan yang ada di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II. Untuk proses pengarsipan pun masih kurang tertata disebabkan karena tempat belum memadai. Untuk itu, maka diperlukan inovasi dibidang teknologi informasi yang dapat membantu dalam masalah tersebut, yaitu dengan aplikasi e-book berbasis web.

Aplikasi e-book ini akan melakukan pemberitahuan jika ada aturan terbaru kepada masing-masing pengguna melalui email sehingga pengguna dapat men-download aturan tersebut. Aplikasi ini juga melakukan pengarsipan agar penataan dokumen lebih tertata dengan baik.

TEORI PENDUKUNG

Dalam pengerjaan aplikasi e-book ini akan memerlukan landasan teori, dimana landasan teori ini akan berfungsi sebagai acuan dalam pengerjaan. Adapun landasan teori yang akan digunakan sebagai berikut:

Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang

difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap pakai bagi user. (Abdurahman dan Asep, 2014).

Menurut Chan, 2017 aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktifitas user, seperti pemasukan data, proses dan pelaporan. Aplikasi bisa berisi:

a. Suatu antarmuka: menu, window dan kontrol dimana user berinteraksi langsung dengan aplikasi.

Proses logika aplikasi: kejadian dan fungsi skrip yang dibuat sebagai logika aplikasi, validasi dan proses lainnya.

E-book

E-book merupakan bentuk digital dari sebuah buku yang berisi informasi tertentu. E-book memiliki format penyajian yang runtut, baik bahasanya, tinggi kadar keilmuannya, dan luas pembahasannya. Kelebihan dari e-book antara lain kemudahan penelusuran dan membacanya, penghematan bahan kertas, dan kemudahan pengalihan teks. (Prabowo dan Heriyanto, 2013)

Menurut Fuad, 2016 E-book diterjemahkan menjadi buku elektronik atau buku digital, secara mudahnya adalah buku dalam bentuk elektronik/digital, tidak seperti buku biasanya tercetak pada kertas atau media fisik lainnya. E-book yang berwujud digital merupakan hasil dari perkembangan dibidang teknologi informasi yang tidak lepas dari kemajuan teknologi internet dan komputer.

E-book memiliki beberapa keunggulan, antara lain sebagai berikut:

a. E-book relative mudah dibuat, dipublikasikan dan disebarluaskan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi saat ini.

b. Buku dalam bentuk kertas yang bahan bakunya berasal dari pepohonan, pada masa mendatang tentunya harga semakin mahal dan terbatas, sehingga mungkin masyarakat akan beralih ke teknologi buku digital.

c. Media penyimpanan e-book lebih efisien dan murah, tidak membutuhkan tempat atau ruang yang luas.

d. Tampilan e-book seperti margin, spasi, ukuran teks dan warna background bisa diubah-ubah sesuai dengan selera dan kebutuhan membaca.

Teknologi yang mendukung perangkat pembaca e-book seperti sinkronisasi file e-book, batas halaman, bookmark dan catatan.

Web

Web atau situs adalah halaman informasi yang disampaikan oleh pemilik situs (admin) kepada pengunjung (user). Di setiap web, halaman pertama disebut front page atau home page. (Tohirudin, 2011)

Www atau world wide web atau web saja merupakan sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen yang berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut web

browser. Untuk menterjemahkan dokumen dalam bentuk hypertext ke dalam bentuk dokumen yang bisa dipahami, maka web browser melalui web client akan membaca halaman web yang tersimpan di sebuah web server melalui protokol yang biasa disebut http atau Hypertext Transfer Protocol. (Sholikhin dan Berliana, 2013)

Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman web yang dinamis. Walaupun dikenal sebagai bahasa untuk membuat halaman web, PHP sebenarnya juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi command line dan GUI. Cara kerja PHP adalah dengan menyelipkannya di antara kode HTML (Hypertext Markup Language). (Zaki dan SmitDev Community, 2008)

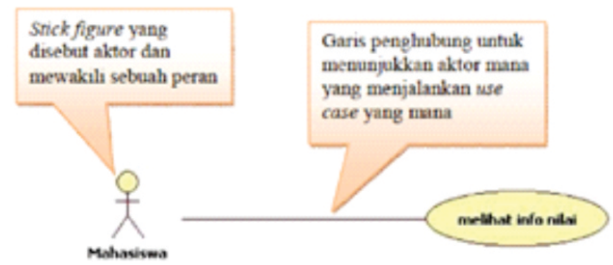
MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (database management system), database ini multithread, multi-user. Sebagai database server, MySQL dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan database server lainnya, terutama dalam kecepatan. Berikut ini beberapa keistimewaan MySQL, anatara lain (Huda dan Bunafit Komputer, 2010):

- a. Portability
MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X Server, Solaris, Amiga dan masih banyak lagi.
- b. Multiuser
MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
- c. Security
MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti subnetmask, nama host dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password terenkripsi.
- d. Scalability dan limits
MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap tabelnya.

Use Case Diagram

John Satzinger, 2010 dalam buku System Analysis and Design in a Changing World menyatakan bahwa "Use case adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan dari pengguna sistem." (Triandini dan I Gede Suardika, 2012)



Gambar 1 Notasi Use Case Diagram
(Triandini dan I Gede Suardika, 2012)

Salah satu langkah awal untuk membuat Diagram Use Case adalah dengan mengidentifikasi aktor dan proses bisnis dasar. Langkah-langkah membuat Diagram Use Case (Triandini dan I Gede Suardika, 2012) :

- a. Mengidentifikasi aktor. Perhatikan bahwa aktor sebenarnya adalah peran yang dimainkan oleh pengguna. Contoh aktor: mahasiswa, dosen, order clerk, department manager, auditor, dsb.
- b. Setelah peran aktor teridentifikasi, langkah berikutnya adalah menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh peran-peran tersebut dalam penggunaan sistem. Tujuan tersebut merupakan tugas yang dilakukan oleh aktor untuk mencapai beberapa fungsi bisnis yang memberikan nilai tambah bagi bisnis. Contoh: melihat info biodata, menyimpan data login, mengirim testimoni.

Metode Prototype

Prototyping adalah proses iteratif dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah ke dalam sistem yang bekerja (working system) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analis. Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. Prototyping merupakan bentuk dari Rapid Application Development (RAD). (Al Fatta, 2007)

Metodologi Prototype (Al Fatta, 2007):

- a. Analisis bekerja dengan tim untuk mengidentifikasi kebutuhan awal untuk sistem.
- b. Analisis kemudian membangun prototype. Ketika sebuah prototype telah selesai. Pengguna bekerja dengan prototype itu dan menyampaikan kepada analis apa yang mereka sukai dan tidak mereka sukai.
- c. Analisis kemudian menggunakan feedback ini untuk memperbaiki prototype.
- d. Versi terbaru diberikan kembali ke pengguna.
- e. Ulangi langkah-langkah tersebut sampai pengguna merasa puas.

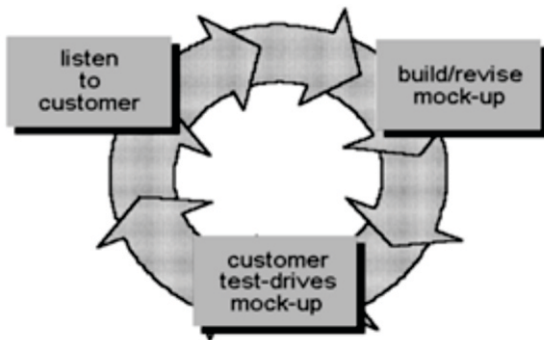
Kelebihan prototype (Yurindra, 2017):

- a. Komunikasi akan terjalin baik antara pengembang dan pelanggan.
- b. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan setiap pelanggannya.

- c. Pelanggan berperan aktif dalam proses pengembangan sistem.
- d. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- e. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Kelemahan prototype (Yurindra, 2017):

- a. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak ada yang belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangka waktu lama.
- b. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat prototyping lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan sebuah kerangka kerja (blueprint) dari sistem.
- c. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik dan benar.



Gambar Metode pengembangan prototyping
(Al Fatta, 2007)

Metode prototype terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

1. Listen to customer
2. Build/Revise Mock-up
3. Customer Test Drives Mock-up

Pengadilan

Dalam istilah Inggris pengadilan disebut court dan rechtbank dalam bahasa Belanda yang dimaksud adalah badan yang melakukan peradilan berupa memeriksa, mengadili dan memutus perkara, sebagai tugas lembaga peradilan. (Mujahidin, 2018)

Pengadilan Negeri

Lembaga peradilan berpuncak di Mahkamah Agung, baik dalam hal teknis yudisialnya maupun non teknis yudisialnya. Adapaun strata lembaga tersebut adalah (Mujahidin, 2018):

- a. Lingkungan Peradilan Umum
 - 1) Pengadilan Negeri sebagai pengadilan tingkat pertama
 - 2) Pengadilan Tinggi sebagai pengadilan tingkat banding dan berpuncak di MA-RI
- b. Lingkungan Peradilan Agama
 - 1) Pengadilan Agama sebagai tingkat pertama
 - 2) Pengadilan Tinggi Agama sebagai tingkat banding dan

berpuncak di MA-RI

c. Lingkungan Peradilan Militer

- 1) Mahkamah Militer sebagai pengadilan tingkat pertama
- 2) Mahkamah Militer Tinggi sebagai tingkat banding dan berpuncak di MA-RI

a. Lingkungan Peradilan Tata Usaha Negara

- 1) Pengadilan Tata Usaha Negara sebagai pengadilan tingkat pertama
- 2) Pengadilan Tinggi Tata Usaha Negara sebagai pengadilan tingkat banding berpuncak di MA-RI

Undang-undang Nomor 48 Tahun 2009 diantaranya menyebutkan bahwa kekuasaan kehakiman dilakukan oleh pengadilan dalam lingkungan peradilan umum. Peradilan umum adalah peradilan bagi rakyat pada umumnya, baik yang menyangkut perkara perdata maupun pidana. Pengadilan negeri bertugas dan berwenang memeriksa, memutus dan menyelesaikan perkara pidana dan perkara perdata di tingkat pertama. (Wijayanta dan Hery, 2013)

Tinjauan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Siti (2012) dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak Berbasis Ebook Dengan Aplikasi Adobe Captivate 3.0 Untuk Kelas VIII SMP Negeri 1 Cilimus". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar non cetak matematika berbasis ebook dengan adobe captivate untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Cilimus. Penggunaan bahan ajar berbasis ebook diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena pembelajaran yang kondusif dan interaktif akan menjadi dorongan bagi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Selanjutnya penelitian dilakukan oleh Liwang (2013) dengan judul "Pembuatan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Huruf Dasar Mandarin Bagi Pemula Berbasis Web". Penelitian ini e-book interaktif dibuat untuk pembelajaran bahasa mandarin yang berbasis web dimana pengguna dapat mempelajari bahasa mandarin kapan dan dimana saja asalkan memiliki koneksi internet dan memiliki akun pada web.

Penelitian dilakukan oleh Kusuma dan Elizabeth (2015) dengan judul "Penerapan Metode Joyfull Learning Berbasis E-Book Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia". Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Ngablak untuk mata pelajaran kimia. Salah satu media yang dapat digunakan guru untuk mendukung pembelajaran joyfull learning saat proses pembelajaran yaitu digunakannya media e-book interaktif. Pada penelitian E-book interaktif diciptakan menggunakan aplikasi flip book maker. Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai dengan animasi, video, audio dan dilengkapi dengan latihan-latihan.

Pada tahun yang sama penelitian dilakukan oleh Latif dan Aditya (2015) dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Elektronik (E-Arsip) Berbasis Microsoft Access Pada PT. Hi-Test". Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem,

informasi arsip elektronik yang dapat mempermudah pencarian informasi kearsipan yang aman, cepat, akurat dan lebih efisien waktu. Perancangan sistem informasi ini difokuskan pada arsip dinamis yaitu account payment voucher. Integrasi informasi pada e-arsip berbasis Microsoft access.

Penelitian selanjutnya dilakukan Purwaningtiyas dan Imam (2017) yang berjudul “Penerapan Aplikasi E-Book School Pada SMK Emhata Kabupaten Ogan Komering Ilir Berbasis Web”. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi e-book school dan akan diterapkan pada SMK Emhata Ogan Komering Ilir sebagai media pembelajaran baru yang bisa membantu guru dan siswa. Aplikasi e-book school ini dibuat berbasis web dengan menggunakan metode web engineering. Dengan aplikasi e-book berbasis web penulis berharap bisa membantu siswa dalam pembelajaran dan memudahkan siswa belajar sehingga bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar dan bisa membantu para guru juga sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II yang beralamatkan di Alamat Jalan Jend. Sudirman Km.01, Muara Bulian, Kabupaten Batanghari, Provinsi Jambi.

Untuk memperoleh data tersebut secara lengkap dan akurat dibutuhkan kerjasama dengan pihak-pihak yang terkait, adapun langkah –langkah yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah:

- a. Dokumentasi merupakan sumber data kualitatif.
- b. Wawancara Pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dengan Sekretaris Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II.

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah metode prototype. Metode ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu:

- a. Listen to Customer

Pada tahap ini dilakukan komunikasi dan mendengarkan kebutuhan terkait pembuatan aplikasi e-book untuk aturan kerja dari sekretaris Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II untuk merumuskan dan menentukan media dan apa yang dibutuhkan pada aplikasi e-book yang akan dibangun.

- b. Build/Revise Mock-up

Proses pembangunan mock-up dilakukan berulang-ulang secara periodik hingga sesuai dengan keinginan pengguna yaitu pegawai Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II.

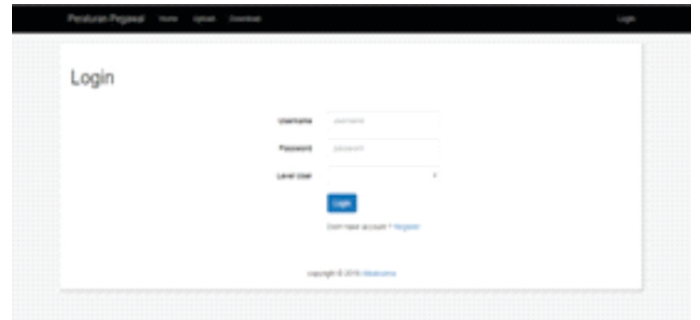
- c. Customer Test Drives Mock-up

Hasil akhir dari aplikasi e-book untuk aturan kerja kemudian dievaluasi oleh beberapa pihak yaitu: pegawai (pengguna), admin.

HASIL & PEMBAHASAN

1. Hasil Tampilan

1.1. Tampilan Halaman Login



Gambar 3 Tampilan Halaman Login

1.2. Tampilan Halaman Profil Admin



Gambar 4 Tampilan Halaman Dashboard

Gambar 4 memperlihatkan profil dari admin yang login. Pada tampilan ini terdapat 2 (dua) tombol yaitu “buat akun pegawai” yang dapat digunakan untuk membuat akun baru dan tombol “konfirmasi akun pegawai” yang dapat digunakan untuk menampilkan tampilan konfirmasi akun yang telah dibuat user lainnya yang akan dikonfirmasi oleh admin.

1.3. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembuatan Akun Baru



Gambar 5 Tampilan Konfirmasi Pembuatan Akun Baru

Gambar 5 merupakan tampilan halaman konfirmasi pembuatan akun baru yang telah dibuat oleh user lainnya. Konfirmasi ini hanya dapat dilakukan oleh admin.

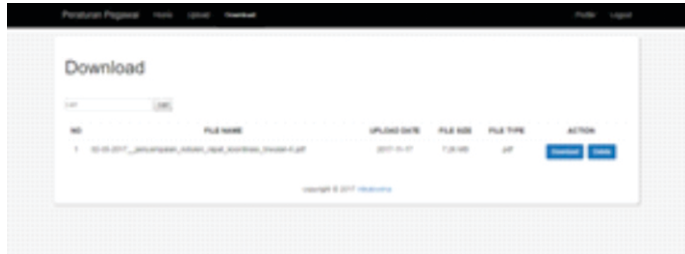
1.4. Tampilan Halaman Upload Dokumen



Gambar 6 Tampilan Halaman Upload Dokumen

Gambar 6 merupakan tampilan untuk meng-upload dokumen aturan kerja yang siap disebarluaskan. Halaman ini hanya bisa diakses jika login sebagai admin. Pada saat admin akan meng-upload dokumen, admin dapat mengisi deskripsi singkat pada kolom yang tersedia. Lalu admin dapat memilih untuk ke divisi mana dokumen tersebut akan disebar luaskan.

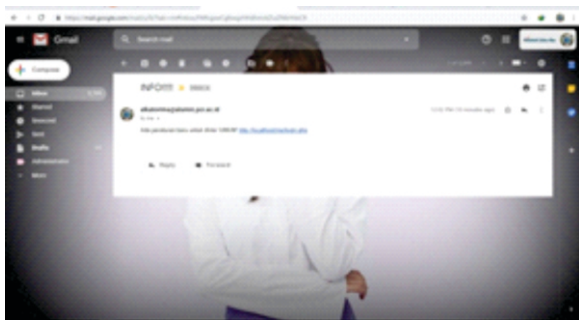
1.5. Tampilan Halaman Download Admin



Gambar 7 Tampilan Halaman Download Admin

Gambar 7 merupakan tampilan halaman download sebagai admin dimana terdapat dua tombol yaitu "download" dan "delete".

1.6. Tampilan Notifikasi Melalui E-mail



Gambar 8 Tampilan Notifikasi Melalui E-mail

Gambar 8 merupakan tampilan notifikasi melalui e-mail. Notifikasi ini akan masuk jika ada dokumen terbaru telah di upload oleh admin. Pada notifikasi ini terdapat link yang langsung mengarahkan user ke aplikasi e-book.

1.7. Tampilan Halaman Membuat Akun



Gambar 9 Tampilan Halaman Membuat Akun

Gambar 9 merupakan tampilan halaman membuat akun yang hanya dapat dilakukan oleh semua level user (admin dan pegawai). Semua kolom yang tersedia wajib diisi untuk dapat membuat akun. Hanya saja jika pegawai yang ingin membuat akun, maka harus menunggu konfirmasi dari admin agar akun dapat digunakan.

2. Pengujian Fungsi

2.1. Pengujian Fungsi Admin

Tabel 1 Pengujian Fungsi Pada Menu Admin

No	Item Pengujian	Hasil	
		Berhasil	Gagal
1	Login admin di web	✓	
2	Menampilkan tampilan profil	✓	
3	Menampilkan tampilan membuat akun	✓	
4	Menampilkan tampilan upload dokumen	✓	
5	Menampilkan tampilan download dokumen	✓	
6	Upload Dokumen	✓	
7	Download Dokumen	✓	
8	Pencarian Dokumen	✓	
9	Mengkonfirmasi pembuatan akun	✓	
10	Memberikan notifikasi melalui e-mail	✓	
11	Logout	✓	

2.2. Pengujian Fungsi Pegawai

Tabel 2 Pengujian Fungsi Pada Menu Pegawai

No	Item Pengujian	Hasil	
		Berhasil	Gagal
1	Login user pada web	✓	
2	Menampilkan tampilan profil	✓	
3	Menampilkan tampilan download dokumen	✓	
4	Download dokumen	✓	
5	Pencarian Dokumen	✓	
6	Mendapat notifikasi melalui e-mail	✓	
7	Membuat akun	✓	
8	Logout	✓	

KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun beberapa kesimpulan yang bisa diambil sebagai berikut :

1. Perancangan Aplikasi E-book Untuk Aturan Kerja di Pengadilan Negeri Muara Bulian Kelas II Jambi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan instansi.
 2. Aplikasi e-book ini memberikan dapat memberikan notifikasi melalui e-mail ke pegawai sesuai divisi dokumen aturan yang di-upload.
 3. Penyebarluasan aturan kerja dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi ini sehingga lebih efektif dan efisien.
- Adapun saran yang dapat disampaikan penulis sebagai berikut:
1. Menambahkan beberapa fitur baru seperti pengarsipan surat masuk dan surat keluar.

2. Aplikasi dapat dikembangkan berbasis mobile.
3. Menambahkan fitur penjadwalan sidang yang akan dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Hasan dan Asep Ririh Riswaya. 2014. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. STMIK Mardira Indonesia. Bandung.
- Al Fatta, Hanif. 2007. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi ntuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Chan, Syahrial. 2017. Membuat Aplikasi Database dengan PowerBuilder 12.6 dan MySQL. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Fuad, Nur. 2016. Mengenal Ebook dan Bagaimana Membacanya di Perangkat Android dan PC.
- Huda, Miftahul dan Bunafit Komputer. 2010. Membuat Aplikasi Database dengan Java, MySQL dan Netbeans. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Irawan, Y., Rahmalisa, U., Wahyuni, R., & Devis, Y. (2019). Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web Pada CV. Satria Hendra Jaya Pekanbaru. JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, 1(2), 150-159.
- Kusuma, Indah Ardani dan Elizabeth Sri Lestari. 2015. Penerapan Metode Joyfull Learning Berbasis E-Book Interaktif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia. Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Latif, Fauziah dan Aditya Wirangga Pratama. 2015. Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Elektronik (E-Arsip) Berbasis Microsoft Access Pada PT. Hi-Test. Politeknik Negeri Batam. Batam.
- Liwang, Jennifer. 2013. Pembuatan E-Book Interaktif Untuk Pembelajaran Huruf Dasar Mandarin Bagi Pemula Berbasis Web. Universitas Surabaya. Surabaya.
- Mujahidin, Ahmad. 2018. Prosedur dan Alur Beracara di Pengadilan Agama. Deepublish. Yogyakarta.
- Prabowo, Aan dan Heriyanto. 2013. Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Purwaningtias, Fitri dan Imam Solikin. 2017. Penerapan Aplikasi E-Book School Pada SMK Emhata Kabupaten Ogan Komering Ilir Berbasis Web. Universitas Bina Darma Palembang. Palembang
- Sholikin, Akhmad dan Berliana Kusuma Riasti. 2013. Pembangunan Sistem Informasi Inventarisasi Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web. Indonesian Jurnal on Networking and Security (IJNS). Rembang.
- Siti, Erah Syarah. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Non Cetak Berbasis Ebook Dengan Aplikasi Adobe Captivate 3.0 Untuk Kelas VIII SMP Negeri 1 Cilimus. Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon. Cirebon.
- Tohirudin, Muhamad. 2011. Pintar Membuat Web dengan Joomla. KANAYApres. Jakarta.
- Triandini, Evi dan I Gede Suardika. 2012. Step By Step Desain Proyek Menggunakan UML. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Wahyuni, R. (2019). Jurnal Aplikasi Sistem Pakar Untuk Diagnosa Penyakit Campak Dan Pencegahan Dengan Metode Forward Chaining Berbasis Web. Jurnal Ilmu Komputer, 8(2), 53-59.
- Wijayanta, Tata dan Hery Firmansyah. 2013. Perbedaan Pendapat Dalam Putusan Pengadilan. Medpress Digital. Yogyakarta.
- Yurindra. 2017. Software Engineering. Pernerbit Deepublish. Yogyakarta.
- Zaki, Ali dan SmitDev Community. 2008. 36 Menit Belajar Komputer PHP dan MySQL. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.

