

SKRIPSI
APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN
PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN
ANGSAU BERBASIS WEB

“Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S-1)
Teknik Informatika”

Oleh :
MUHAMMAD MAULANA
NPM: 16630151



PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
BANJARMASIN
2020

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB

Oleh :

MUHAMMAD MAULANA

NPM: 16630151

Pembimbing 1



Muhammad Amin,S.Kom., M.Kom
NIDN. 11 090868 01

Pembimbing 2



Nadiya Hijriana,ST., M.Kom
NIDN. 11 271179 02

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan**



Dr. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP . 19750913 200501 2001

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI
SKRIPSI
APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN
PENGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN
ANGSAU BERBASIS WEB

Oleh :
MUHAMMAD MAULANA
NPM: 16630151

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad
Al Banjari Banjarmasin.

Banjarmasin, Agustus 2020

Tim Penguji

Tanda Tangan

Fathur Rahman. S.Kom., M. Kom

Penguji I



Muhammad Rasyidan, SE., M. Kom

Penguji II



Dwi Retnosari. ST., M. Kom

Penguji III



Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Islam Kalimantan



Dr. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP . 19750913 200501 2001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul :

**“APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN
PENGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN
ANGSAU BERBASIS WEB”**

Yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, ... Agustus 2020

**MUHAMMAD MAULANA
NPM: 16630151**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan organisasi. Dampak dari perkembangan teknologi informasi yang terjadi memacu organisasi-organisasi untuk tetap eksis serta dapat meningkatkan prestasi yang dijelankannya. Penulis memfokuskan dalam pembuatan aplikasi penyampaian informasi, terkhusus untuk penyampaian informasi pelayanan administrasi dan perencanaan penggunaan anggaran dana pada Kelurahan Angsau dengan berbasis Web dan menggunakan database MySQL. Aplikasi ini menggunakan media laptop dan dalam pengoperasiannya terdapat menu penginputan data penduduk, data kelahiran, data kematian, pernikahan, rab, penduduk tidak memiliki rumah, penduduk tidak mampu, IMB dan user, namun mencetak pelaporannya menggunakan website dikarenakan demi keamanan maka hanya pimpinan yang bisa mencetak dan mendapatkan laporan hasil dari penginputan yang diproses oleh sistem web yang di inputkan oleh admin.

Kata Kunci : Organisasi, Web, MySQL, Kelurahan Angsau.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadriat Allah Subhanahu Wata'ala atas berkat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesabaran, kesehatan, kemudahan dan segalanya untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Sehingga tersusunlah skripsi berjudul **“APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB “** tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh Gelar S1 Teknik Informatika pada Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin. Dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang memberikan arahan dan masukan yang sangat berguna dalam penyusunan naskah ini, untuk itu diucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Malik, S.Pt,M.Si,Ph.D Selaku Rektor Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
2. Ibu Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
3. Bapak Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom Selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
4. Bapak Muhammad Amin, S.Kom., M.Kom Selaku Pembimbing 1 (satu) yang telah memberikan bimbingan serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam pengerjaan skripsi.
5. Ibu Nadiya Hijriana, ST., M.Kom Selaku Pembimbing 2 (dua) yang telah memberikan bimbingan serta meluangkan waktunya kepada penulis dalam pengerjaan skripsi.

6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
7. Kedua Orang tua saya beserta seluruh keluarga besar saya yang selalu mendukung, membimbing, memotivasi, mendoakan, dan memberikan masukan kepada saya sehingga saya sudah sampai sejauh ini.
8. Sahabat dan seluruh teman-teman seangkatan serta pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan masukan dan semangat untuk menyelesaikan pengerjaan skripsi.

Akhir kata penulis mohon maaf atas kekeliruan dan kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini dan berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi khasanah pengetahuan teknologi informasi di Indonesia.

Banjarmasin, Agustus 2020

MUHAMMAD MAULANA

NPM : 16630151

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Konsep Dasar Aplikasi	6
2.1.2 Visual Studio Code	7
2.2 Unsur – Unsur Perancangan Web.....	8
2.2.1 HTML (Hypertext Markup Language)	8

2.2.2 PHP (Personal Home Page)	8
2.2.3 Apache	9
2.2.4 MySQL	9
2.2.5 Basis Data	10
2.2.6 DBMS (Database Management System)	10
2.2.7 SQL (Structure Query Language).....	11
2.3 UML (Unified Modeling Language)	11
2.3.1 Use Case Diagram.....	12
2.3.2 Sequence Diagram	14
2.3.3 Class Diagram.....	15
2.3.4 Keunggulan-Keunggulan UML	16
2.4 Penelitian Terkait.....	17
2.5 Profil Objek Penelitian.....	21
2.5.1 Struktur Organisasi	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Analisis Sistem yang Berjalan	23
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
3.3 Rancangan Model Sistem	24
3.3.1 Use Case Diagram.....	25
3.3.2 Activity Diagram	25
3.3.3 Sequence Diagram	29
3.3.4 Class Diagram.....	30
3.4 Rancangan Basis Data	30
3.4.1 Kamus Data.....	30
3.4.2 Relasi Tabel	36
3.5 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem	36
3.6 Rancangan Antarmuka Luaran	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	46
4.1 Spesifikasi Sistem.....	46
4.1.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	46
4.1.2 Spesifikasi <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	47

4.2 Langkah-langkah Pembuatan Sistem.....	47
4.3 Hasil Tampilan Aplikasi	49
4.3.1 Tampilan Antarmuka Masukan Sistem.....	49
4.3.2 Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem.....	60
4.4 Pengujian	68
4.4.1 Rencana Pengujian.....	69
4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian.....	70
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Depan Kantor Kelurahan Angsau	21
Gambar 2. 2 Lokasi Kelurahan Angsau	21
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Kelurahan Angsau.....	22
Gambar 3. 1 Usecase Diagram.....	25
Gambar 3. 2 Acrivity Diagram Penduduk.....	25
Gambar 3. 3 Activity Diagram Kelahiran	26
Gambar 3. 4 Activity Diagram Kematian	26
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pegawai	27
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pernikahan.....	27
Gambar 3. 7 Activity Diagram IMB	28
Gambar 3. 8 Penduduk Tidak Mampu	28
Gambar 3. 9 Penduduk Tidak Memiliki Rumah	29
Gambar 3. 10 Sequence Diagram.....	29
Gambar 3. 11 Class Diagram	30
Gambar 3. 12 Relasi Tabel.....	36
Gambar 3. 13 Tampilan Login	37
Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Utama	37
Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Input Penduduk.....	38
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Input Kematian	38
Gambar 3. 17 Tampilan Halaman Input Kelahiran	39
Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Input Pernikahan.....	39
Gambar 3. 19 Tampilan Halaman Input Pegawai	40
Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Input IMB	40
Gambar 3. 21 Rancangan Laporan Penduduk.....	42
Gambar 3. 22 Rancangan Laporan Kelahiran	42
Gambar 3. 23 Rancangan Laporan Kematian	42
Gambar 3. 24 Rancangan Laporan Pernikahan.....	43
Gambar 3. 25 Rancangan Laporan Pegawai	43
Gambar 3. 26 Rancangan Laporan IMB	44

Gambar 3. 27 Rancangan Laporan Penduduk Tidak Mampu	44
Gambar 3. 28 Rancangan Laporan Penduduk Tidak Memiliki Rumah	45
Gambar 4. 1 Halaman Login	49
Gambar 4. 2 Halaman Tampilan Utama Admin	50
Gambar 4. 3 Halaman Form Penduduk	51
Gambar 4. 4 Halaman Form Kelahiran	52
Gambar 4. 5 Halaman Form Kematian	53
Gambar 4. 6 Halaman Form Pernikahan	54
Gambar 4. 7 Halaman Form Pegawai	55
Gambar 4. 8 Halaman Form IMB	56
Gambar 4. 9 Halaman Form Penduduk Tidak Memiliki Rumah	57
Gambar 4. 10 Halaman Form Penduduk Tidak Mampu	58
Gambar 4. 11 Halaman Form Rancangan Anggaran Biaya	59
Gambar 4. 12 Laporan Data Penduduk	60
Gambar 4. 13 Laporan Data Kelahiran	61
Gambar 4. 14 Laporan Data Kematian	62
Gambar 4. 15 Laporan Data Pernikahan	63
Gambar 4. 16 Laporan Data Pegawai	64
Gambar 4. 17 Laporan Data IMB	65
Gambar 4. 18 Laporan Data Penduduk Tidak Memiliki Rumah	66
Gambar 4. 19 Laporan Data Penduduk Tidak Mampu	67
Gambar 4. 20 Laporan Data Rancangan Anggaran Biaya	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras	23
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	24
Tabel 3. 3 Tabel User	30
Tabel 3. 4 Tabel Penduduk.....	31
Tabel 3. 5 Tabel Kelahiran.....	31
Tabel 3. 6 Tabel Kematian	32
Tabel 3. 7 Tabel Pernikahan.....	33
Tabel 3. 8 Tabel Pegawai	33
Tabel 3. 9 Tabel IMB	34
Tabel 3. 10 Tabel Tidak Mampu.....	34
Tabel 3. 11 Tabel Tidak Memiliki Rumah.....	35
Tabel 4. 1 Rencana Pengujian Sistem	69
Tabel 4. 2 Pengujian Login Pimpinan.....	70
Tabel 4. 3 Pengujian Login Admin	70
Tabel 4. 4 Pengujian Login User	71
Tabel 4. 5 Pengujian Input Data Penduduk.....	72
Tabel 4. 6 Pengujian Input Data Kelahiran.....	73
Tabel 4. 7 Pengujian Input Data Kematian	74
Tabel 4. 8 Pengujian Input Pernikahan	75
Tabel 4. 9 Pengujian Input IMB.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan organisasi. Dampak dari perkembangan teknologi informasi yang terjadi memacu organisasi-organisasi untuk tetap eksis serta dapat meningkatkan prestasi yang dijalankannya. Peran teknologi informasi menitik beratkan pada pengaturan sistem informasi, selain itu teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat. Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah mulai merambah ke berbagai bidang kehidupan dan tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja suatu organisasi. Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikannya, sebaiknya pengembang sistem memiliki pemahaman mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pemakai dalam memanfaatkan TI.

Kelurahan Angsau merupakan salah satu Kelurahan yang berada di Kecamatan Pelayari Kabupaten Tanah Laut Provinsi Kalimantan Selatan. Hal yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian di Kantor Kelurahan Angsau adalah ketertarikan bagaimana Kelurahan Angsau dapat mengelola pengarsipan data penduduk yang berjumlah 11.734 jiwa, berdasarkan data pada tahun 2015. Sedangkan pengelolaan data penduduk yang cukup banyak tersebut

masih dikelola dengan cara semi manual yang menggunakan Microsoft Excel serta sulitnya mencari data penduduk yang sudah lama, sehingga hal ini menyulitkan bagi Lurah Angsau yang ingin mencari data penduduk atau data-data yang lainnya.

Hal-hal tersebut yang mendorong untuk membuat sistem yang dapat mempermudah proses administrasi kependudukan. Sehingga tertarik untuk mengangkat masalah tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul **“Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain :

1. Kurang efektifnya dalam penginputan data data pada sistem karena banyaknya data yang di inputkan pada sistem
2. Kurang efisiennya dalam mengumpulkan data data untuk memasukkan dalam sistem agar diproses untuk pembuatan laporan
3. Lambatnya pelaporan dikarenakan lambat dalam pengumpulan serta penginputan data pada sistem
4. Tidak adanya informasi mengenai proses administrasi yang sudah diajukan oleh penduduk.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya baik dari latar belakang maupun rumusan masalah, Batasan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat digunakan oleh masyarakat, pimpinan dan admin.
2. Aplikasi berbasis web agar memudahkan dalam penginputan data data yang diperlukan oleh masyarakat, pimpinan dan admin.
3. Sistem yang dibangun adalah sistem informasi penjualan yang terfokus pada administrasi penduduk.
4. Masyarakat wajib mengisi formulir pendaftaran di aplikasi agar dapat melakukan tahap administrasi selanjutnya lewat online.
5. Aplikasi yang dibangun berbasis website.
6. Sistem dibuat dengan menggunakan Codeigniter dengan basis data MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pengelolaan administrasi penduduk berbasis web yang dapat digunakan untuk mengelola data administrasi penduduk serta perencanaan penggunaan dana desa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam hal :

1. Mempermudah dan mempercepat dalam pengumpulan data data yang diperlukan untuk pelaporan

2. Mempermudah dalam pengolahan laporan laporan yang di perlukan pada percetakan Kelurahan Angsau.
3. Mempermudah dalam pengelolaan data penduduk, kelahiran, kematian, pernikahan, pegawai, IMB, penduduk tidak mampu, penduduk tidak memiliki rumah di Kelurahan Angsau.

1.6 Metode Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada beberapa metode dalam memperoleh data. Adapun metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

a. Wawancara,

Wawancara merupakan suatu metode yang diterapkan dengan cara wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Dengan metode ini data yang didapatkan memiliki tingkat keakuratan yang tinggi karena mengetahui informasi langsung dari sumbernya.

b. Observasi,

Observasi yaitu sistematis dengan cara terjun langsung kelapangan, dalam hal ini penulis langsung terjun ke lapangan guna mengambil data yang berhubungan dengan data-data yang diperlukan. Apalagi dalam penelitian ini sangat diperlukan pengamatan langsung ke lapangan guna mendapatkan informasi langsung mengenai bagaimana proses administrasi kependudukan pada Kelurahan Angsau.

c. **Studi Kepustakaan,**

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan untuk penelitian ini diperlukan juga data-data tambahan yang terdiri referensi dari buku-buku guna mendukung kajian pustaka dalam membahas pokok masalah yang diteliti.

d. **Studi Dokumentasi,**

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan untuk penelitian ini diperlukan juga data-data tambahan yang terdiri dari literatur-literatur dan dokumentasi dari jurnal, artikel, media massa, internet dan sumber informasi lain guna mendukung kajian pustaka dalam membahas pokok masalah yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini terdiri dari 5 Bab yang diuraikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang melandasi penyusunan dan perancangan dalam pengembangan sistem perangkat lunak, hasil-hasil penelitian sebelumnya atau penelitian terkait dan profil objek penelitian

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan sistem, rancangan model sistem, rancangan struktur database dan rancangan masukan dan keluaran sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini membahas tentang spesifikasi sistem, langkah-langkah pembuatan sistem, tampilan aplikasi yaitu implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat dan pengujian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian .

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Pada landasan teori ini berfungsi sebagai acuan atau panduan agar penelitian yang ada sesuai dengan fakta yang ada dan juga berfungsi sebagai gambaran umum tentang latar penelitian. Adapun data-data atau fakta yang berada pada landasan teori penulis kutip dari beberapa sumber seperti buku, website dan jurnal.

2.1.1 Konsep Dasar Aplikasi

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah *Microsoft Office* dan *OpenOffice.org*, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, antara lain :

1. Perangkat lunak perusahaan
2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan
3. Perangkat lunak informasi kerja
4. Perangkat lunak media dan hiburan
5. Perangkat lunak pendidikan
6. Perangkat lunak pengembangan media

7. Perangkat lunak rekayasa produk

Pada pengertian umumnya, aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya (Kusrini, 2017)

2.1.2 Visual Studio Code

Microsoft Visual Studio by merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library). Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket Visual Studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic .NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun *managed code* (dalam bentuk Microsoft Intermediate Language di atas .NET Framework). Selain itu, Visual Studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Compact Framework).

Visual Studio kini telah menginjak versi Visual Studio 9.0.21022.08, atau dikenal dengan sebutan Microsoft Visual Studio 2008 yang diluncurkan pada 19 November 2007, yang ditujukan untuk platform Microsoft .NET Framework 3.5.

Versi sebelumnya, Visual Studio 2005 ditujukan untuk platform .NET Framework 2.0 dan 3.0. Visual Studio 2003 ditujukan untuk .NET Framework 1.1, dan Visual Studio 2002 ditujukan untuk .NET Framework 1.0. Versi-versi tersebut di atas kini dikenal dengan sebutan Visual Studio .NET, karena memang membutuhkan Microsoft .NET Framework. Sementara itu, sebelum muncul Visual Studio .NET, terdapat Microsoft Visual Studio 6.0 (VS1998).

2.2 Unsur – Unsur Perancangan Web

2.2.1 HTML (*Hypertext Markup Language*)

Format dokumen yang digunakan dalam *World Wide Web* (WWW), HTML merujuk pada tampilan halaman, jenis, huruf, elemen grafis, juga *link hypertext* ke dokumen lain di internet (Sidik, 2006)

2.2.2 PHP (*Personal Home Page*)

Menurut (Sidik, 2006), PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP *Personal Home Page*, FI adalah *Form Interface*. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoft. PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam *web browser*. *Software* ini disebar dan dilisensikan sebagai perangkat lunak *open source*. PHP secara resmi merupakan kependekan dari *HyperText Preprocessor*, merupakan bahasa *script server side* yang disisipkan didalam dokumen HTML.

Berdasarkan penjelasan (Sidik, 2006), PHP secara mendasar dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program CGI, seperti mendapatkan dari *form*, menghasilkan isi halaman *web* yang dinamik, dan

menerima *cookies*. Kemampuan PHP yang paling diandalkan dan signifikan adalah dukungan kepada banyak basis data. Membuat halaman *web* yang menggunakan data dari basis data sangat mudah dapat dilakukan, basis data yang didukung oleh PHP diantaranya Adabas D, dBase, Empress, FilePro, FrontBase, MySWL, Direct MS, SQL, MySQL, ODBS, Oracle, PostgreSQL dan SQLite.

2.2.3 Apache

Untuk menjalankan PHP dan MySQL, maka diperlukan *web server*. *Web server* yang juga dikenal dengan istilah HTTPD (*Hypertext Transfer Protocol Daemon*) atau *HTTP Server*, adalah *service* yang berkerja untuk melayani request dari HTTP client (*web browser*) ke komputer server. PHP dan MySQL dapat berkerja dengan banyak *web server*. Salah satu web server yang dikenal konektivitasnya dengan PHP dan MySQL adalah Apache .

Seperti halnya dengan PHP dan MySQL, Apache yang juga dikembangkan oleh komunitas *open source* di internet. Saat ini apache merupakan *web server* yang paling populer. Apache, PHP dan MySQL merupakan tiga rangkaian yang berkerja di komputer *server* untuk melayani *request* dari komputer client melalui jalur HTTP. (Gunawan, 2015)

2.2.4 MySQL

MySQL adalah database yang dikembangkan dari bahasa SQL. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk metode komunikasi antara *script* program dengan *database server* dalam memasukkan atau mengambil data. (Gunawan, 2015)

MySQL merupakan *database* yang populer. Menurut perusahaan pengembangnya. Pada tahun 2002, MySQL telah terpasang di tiga juta komputer. Ada berbagai sebab yang menjadikan MySQL begitu populer dibandingkan database lainnya. Pertama MySQL tersedia diberbagai *platform linux* dan dari berbagai varian *unix*, *Access* tidak dapat dipakai berkaitan dengan tidak adanya kemampuan *client-server/networking*. Kedua, sejumlah besar fitur yang dimiliki overhead koneksi yang rendah. Karakteristik ini membuat MySQL cocok berkerja dengan aplikasi CGI, dimana setiap *request script* akan melakukan koneksi mengirimkan satu atau lebih perintah SQL, lalu memutuskan koneksi lagi.

2.2.5 Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. (Gunawan, 2015)

Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi.

2.2.6 DBMS (*Database Management System*)

Database Management System (DBMS atau DMS) adalah paket perangkat lunak yang kompleks digunakan untuk memanipulasi *database*. (Jogiyanto, Analisis dan desain sistem informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis, 2009). sedangkan (Abdul, 2003) menjelaskan dalam bukunya pengenalan sistem informasi, DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

Semua operasi *input* dan *output* yang berhubungan dengan *database* harus menggunakan DBMS. Jika pemakai akan mengakses *database*, DBMS menyediakan penghubung (*interface*) antara pemakai dengan *database*. (Jogiyanto, Analisis dan desain sistem informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis, 2009).

2.2.7 SQL (*Structure Query Language*)

SQL (*Structure Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong relasional. Standar SQL mula-mula didefinisikan oleh ISO (*International Standart Organization*) dan ANSI (*the American National Standart Institute*) yang dikenal dengan sebutan SQL86.

Sesungguhnya SQL tidak terbatas hanya untuk mengambil data (*query*), tetapi juga dapat dipakai untuk menciptakan tabel, menghapus tabel, menambah data tabel, dan berbagai operasi yang lain (Abdul, 2003).

2.3 UML (*Unified Modeling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia perkembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektifnya untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka yang lain.

UML merupakan kesatuan dari bahasa yang dikembangkan oleh Booch, *Object Modelling Technique* (OMT) dan *Object Oriented Software Engineering*

(OOSE). Metode Booch dari Grady Booch sangat terkenal dengan nama metode *Design Object Oriented*. Metode ini menjadikan proses analisis dan design ke dalam empat tahapan iteratif, yaitu identifikasi kelas-kelas dan objek-objek, identifikasi semantik dari hubungan objek kelas tersebut, perincian *interface* dan implementasi. Keunggulan metode Booch adalah pada detail dan kayanya dengan notasi dan elemen. Pemodelan OMT yang dikembangkan oleh Rumbaugh didasarkan analisis struktur dan pemodelan *entity-relationship*. (Munawar, 2005)

Ada tiga karakter penting yang melekat di UML, yaitu sketsa, cetak program dan bahasa pemrograman. Sebagai sebuah sketsa, UML bisa berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek dari sistem, sehingga semua anggota tim akan memiliki gambaran yang sama tentang suatu sistem. Sebagai cetak biru, UML dapat memberikan informasi detail tentang *coding program* dan menginterpretasikannya kembali dalam sebuah diagram. Sedangkan sebagai cetak program, UML dapat menterjemahkan diagram yang ada di UML menjadi program yang siap untuk dijalankan (Munawar, 2005)




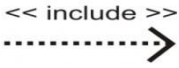
Sebagai sebuah alat bantu modelling dalam suatu pengembangan sistem, UML memiliki beberapa diagram yang mampu membantu pengembang mengkomunikasikan sistem yang akan mereka buat, diagram-diagram tersebut antara lain adalah *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

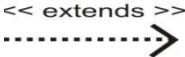
2.3.1 Use Case Diagram

Use case merupakan penjelasan fungsi dari sebuah sistem melalui perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan jenis

interaksi antara *user (actor)* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan hubungan antara *actor* dengan sistem disebut dengan *scenario*. Secara singkat, *use case* dapat dikatakan sebagai rangkaian *scenario* yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna (Munawar, 2005). Setidaknya, ada lima aspek dalam diagram *use case*, antara lain adalah *actor*, *use case system / subsystem*, *relationship* dan *boundary*.

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol dalam *Use case diagram*


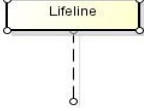
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun
	<i>Use case</i>	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan system
	<i>Relasi asosiasi</i>	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	<i>Relasi include</i>	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya

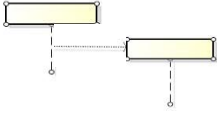
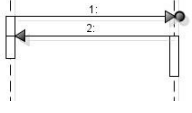
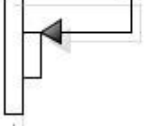
	<i>Relasi extend</i>	Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh usecase lainnya
---	----------------------	---

2.3.2 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek ini didalam *use case*. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama. *Message* diwakili dengan garis tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan *progress vertical* (Munawar, 2005).

Tabel 2. 4 SIMBOL-sIMBOL *Sequence diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Orang ataupun pihak yang akan mengelola system
	<i>Lifeline</i>	Menggambarkan sebuah objek dalam sebuah sistem atau salah satu komponennya

	<p><i>Create</i> <i>Message</i></p>	<p>Pembuatan sebuah <i>message</i> sederhana antar elemen dan juga mengindikasikan komunikasi antara objek</p>
	<p><i>Synchronous</i> <i>Message</i></p>	<p><i>Message</i> ini mengaktifkan sebuah proses dan sampai selesai, baru bisa mengirimkan sebuah <i>message</i> baru</p>
	<p><i>Message to</i> <i>self</i></p>	<p>Suatu hasil kembalian sebuah operasi dan berjalan pada objek itu sendiri</p>

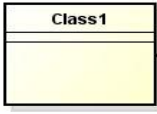


2.3.3 Class Diagram

Class dalam notasi UML digambarkan dengan kotak. Nama *class* menggunakan huruf besar diawal kalimatnya dan diletakkan diatas kotak. Bila *class* mempunyai nama yang terdiri dari 2 (dua) suku kata atau lebih, maka semua suku kata digabungkan tanpa spasi dengan huruf awal tiap suku kata menggunakan huruf besar. *Attribut* adalah *property* dari sebuah *class*. *Attribute* ini melukiskan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari *class*. Sebuah *class* mungkin mempunyai nol atau lebih *attribute* (Munawar, 2005).

Operation adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah *class* atau *class* yang lain dapat lakukan untuk sebuah *class*. *Responsibility* adalah keterangan

tentang apa yang akan dilakukan *class* yaitu apa yang akan dicapai oleh *attribute* dan *operation* (Munawar, 2005).

Tabel 2. 2 SIMBOL-sIMBOL dalam *Class diagram*

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Generalization</i>	Garis yang melambangkan konsep pewarisan dari satu kelas ke satu atau lebih sub kelas
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.3.4 Keunggulan-Keunggulan UML

Pada umumnya UML memiliki keunggulan-keunggulan sebagai berikut (Nugroho, 2005):

1. ***Uniformity*** : dengan metode UML, para pengembang cukup menggunakan satu metodologi dari tahap analisis hingga perancangan. Hal ini tidak bisa dilakukan dalam metodologi pengembangan terstruktur. Dengan pengembangan masa kini ke arah aplikasi GUI (*Graphical User Interface*), UML juga memungkinkan kita merancang komponen antar muka pengguna (*User Interface*) secara integrasi bersama dengan perancangan basis data.

2. ***Understandability*** : dengan metode ini kode yang dihasilkan dapat diorganisasi ke dalam kelas-kelas yang berhubungan dengan masalah sesungguhnya sehingga lebih mudah dipahami siapapun juga.
3. ***Stability*** : kode program yang dihasilkan relatif stabil sepanjang waktu sebab sangat mendekati permasalahan sesungguhnya di lapangan.
4. ***Reusability*** : dengan metode berorientasi objek, dimungkinkan penggunaan ulang kode, sehingga pada gilirannya akan sangat mempercepat waktu pengembangan perangkat lunak.

2.4 Penelitian Terkait

Adapun beberapa penelitian terkait yang menjadi referensi dalam penulisan ini diambil dari berbagai jurnal dan penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ada, dan memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan suatu sistem penyajian informasi kependudukan. Di bawah ini telah dirangkum perbandingan penelitian penelitian terkait dalam sebuah tabel.

NO	JUDUL	NAMA PENELITI dan TAHUN	MASALAH	APLIKASI	KETIDAKSESUAIAN
1.	Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Kelurahan Mugassari Semarang berbasis web	Guntur Ristian Febrianto (2018)	Diwilayah Kelurahan semua data ditangani dengan cara manual seperti terlalu banyak formulir yang dimana membutuhkan biaya yang besar, bilapersyaratanya yang dikumpulkan kurang lengkap. Permohonan pelayanan data kependudukan pada penelitian ini hanya berupa surat permohonan pembuatan KTP, surat permohonan, pembuatan KK, surat kelahiran, surat kematian dan surat pindah atau dating	PHP, MySQL	Sistem informasi administrasi Kelurahan Mugassari Semarang berbasis web dapat dikembangkan menjadi bentuk android dan Sistem informasi administrasi Kelurahan Mugassari Semarang berbasis web dapat ditambahkan fasilitas email kependuduk secara otomatis dari pelayanan kependudukan yang diajukan.
2.	Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web di Kelurahan Sangiang Jaya	Dedi (2019)	kantor Kelurahan Sangiang Jaya memiliki beberapa permasalahan yang harus dibenahi, seperti kurang baiknya pendataan dan informasi, masih	PHP	Perlunya dilakukan back-up data oleh admin secara berkala minimal satu kali dalam satu minggu untuk menjaga keamanan data yang telah tersimpan, sehingga user dapat menggunakan data pada saat terjadi kerusakan pada sistem.

			<p>lambatnya manajemen pembuatan surat pengantar untuk KTP (Kartu Tanda Penduduk), KK (Kartu Keluarga), surat kelahiran, dan surat kematian. Proses-proses yang dilalui saat ini dirasa cukup rumit dan memakan waktu dalam proses pembuatannya</p>		
3.	Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kelurahan Tombolo Berbasis Web	Sitti Fatimah (2018)	<p>Perkembangan dunia pemerintahan saat ini sangat sinergis dengan perkembangan teknologi, begitu juga dengan pengolahan data yang dilakukan pada kantor pemerintahan. Pengolahan data tidaklah begitu mudah sehingga sangat dibutuhkan sebuah aplikasi untuk mempercepat atau mempermudah pekerjaan dan data serta</p>	PHP, MySQL	<p>Sistem ini akan lebih baik apabila ditambahkan profil desa/ Kelurahan dan Menggunakan server yang lebih besar agar file yang diupload dapat diupload dengan size file yang lebih besar.</p>

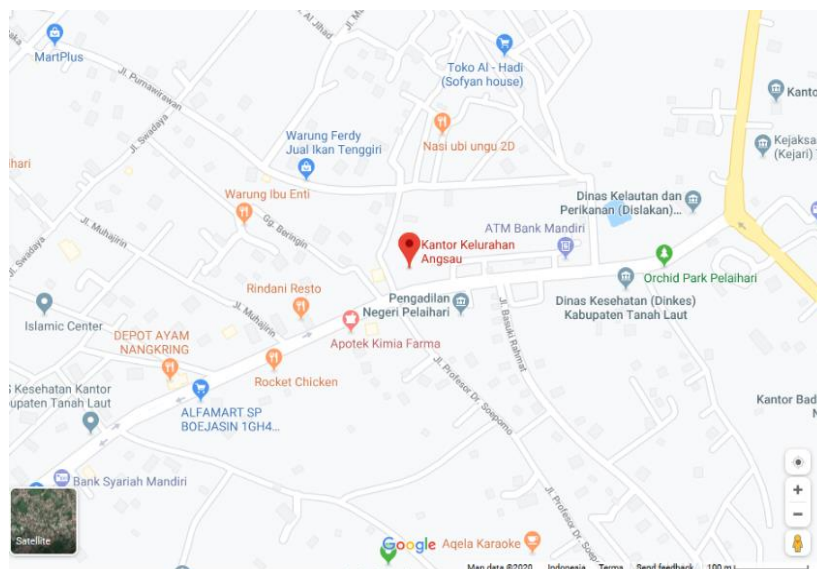
			memberikan informasi lebih cepat dan akurat.		
--	--	--	--	--	--

2.5 Profil Objek Penelitian

Kantor Kelurahan Angsau Kecamatan Pelaihari, lokasinya terletak di Jl. H. Boejasin, Angsau, Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut, Kalimantan Selatan 70815. Visi dan Misi



Gambar 2. 1 Halaman Depan Kantor Kelurahan Angsau



Gambar 2. 2 Lokasi Kelurahan Angsau

1. Visi dari Kelurahan Angsau Kecamatan Pelaihari adalah Terwujudnya pelayanan prima kepada masyarakat yang didasari nilai-nilai agama.
2. Misi
 - a. Meningkatkan kualitas pelayanan pembangunantingkat Kelurahan.
 - b. Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembangunan.
 - c. Mewujudkan Lingkungan Kelurahan yang Bersih, Sehat, Nyaman, Tertib dan Aman.

2.5.1 Struktur Organisasi

Adapun Struktur Organisasi Kantor Kelurahan Angsau yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Kelurahan Angsau

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Kegiatan sistem yang sedang berjalan dilakukan bertujuan untuk mengetahui dan menentukan masalah yang sebenarnya. Sistem yang sedang berjalan pada Kelurahan Angsau perlu dianalisa sebagai dasar perencanaan dan pembuatan Aplikasi Administrasi Kelurahan Pada Kelurahan Angsau.

Prosedur yang dilakukan pada Kelurahan Angsau dalam pendataan penduduk diinput oleh staff yang berada di Kelurahan tersebut dengan aplikasi manual. Dan data pelayanan penduduk tersebut di print atau di dikirim lewat email ke Camat untuk dilaporkan.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Perangkat keras (*hardware*) adalah seluruh komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pembangunan sistem informasi. Dengan Bantuan komputer ini diharapkan proses pengolahan data dapat lebih cepat, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh dapat terpenuhi data yang akurat.

Dalam mendukung sistem ini maka diperlukan perangkat hardware dan software seperti dibawah ini :

Tabel 3. 1 Perangkat Keras

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Processor Intel Core i3 2,3 GHz
Memory	RAM 2 GB
Hardisk	WD 500 GB
Printer	Cannon Mp237

Mouse Dan Keyboard	SOTTA
--------------------	-------

Untuk perangkat lunak (*Software*) ini tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik yang tidak berwujud benda namun bisa dioperasikan yaitu data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer dapat berupa program maupun instruksi yang akan menjalankan suatu perintah.

Dalam mendukung sistem ini maka diperlukan perangkat hardware dan software seperti dibawah ini :

Tabel 3. 2 Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Microsoft Windows	Minimal Windows 7
MySQL	Pembuatan database
Dreamwaver	Untuk pembuatan program
Sublime Text	Component Tambahan Sms

3.3 Rancangan Model Sistem

Sistem yang dibuat yaitu Aplikasi Administrasi Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web yang mencakup penginputan data penduduk, kelahiran, kematian, pernikahan, pegawai, IMB, penduduk tidak mampu, penduduk tidak memiliki rumah.

3.3.1 Use Case Diagram

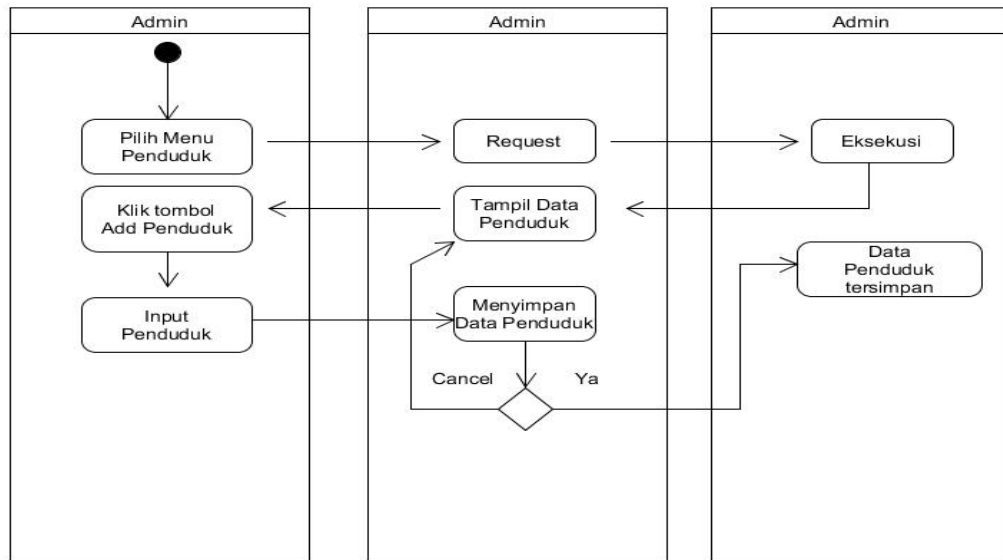
Use case diagram digunakan untuk menampilkan rancangan aplikasi serta menu apa saja yang terdapat didalamnya.



Gambar 3. 1 Usecase Diagram

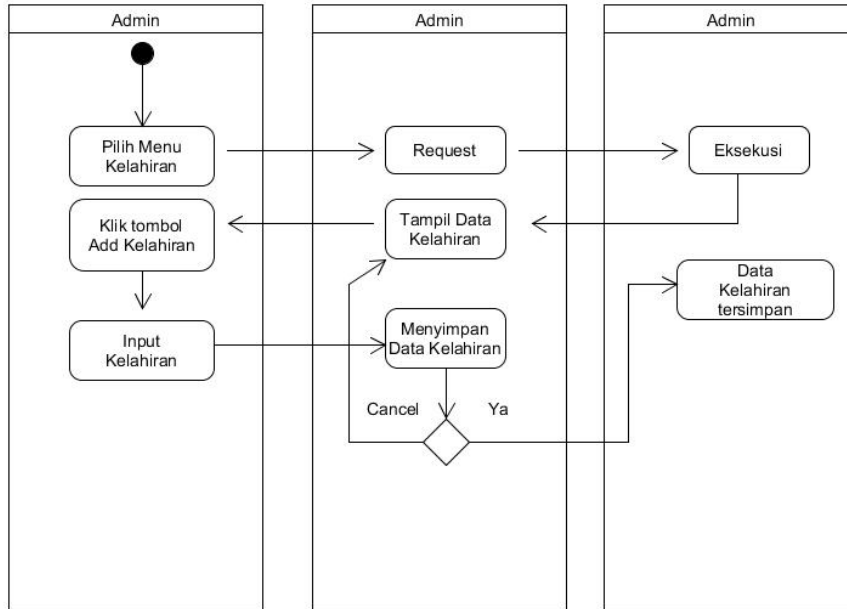
3.3.2 Activity Diagram

1. Penduduk



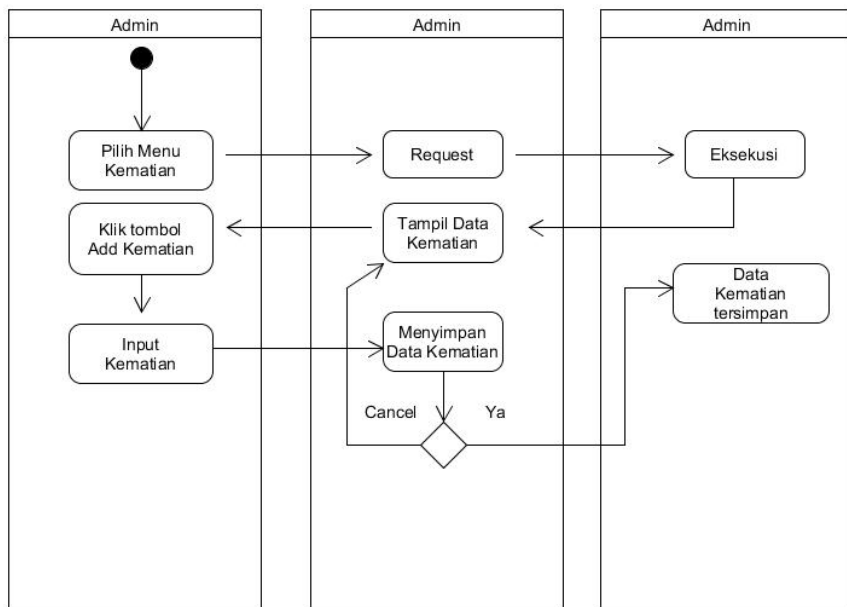
Gambar 3. 2 Acrivity Diagram Penduduk

2. Kelahiran



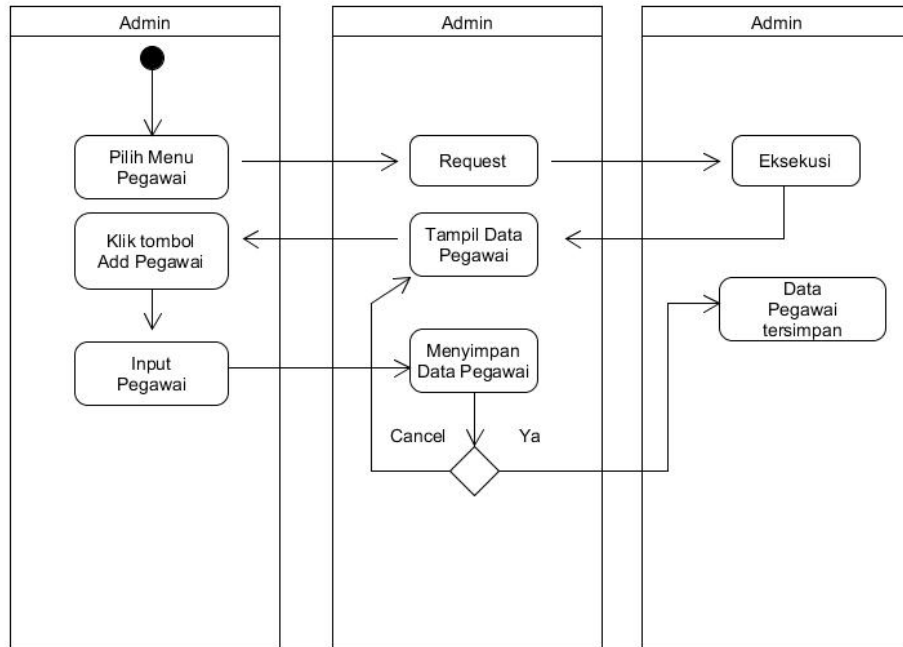
Gambar 3. 3 Activity Diagram Kelahiran

3. Kematian



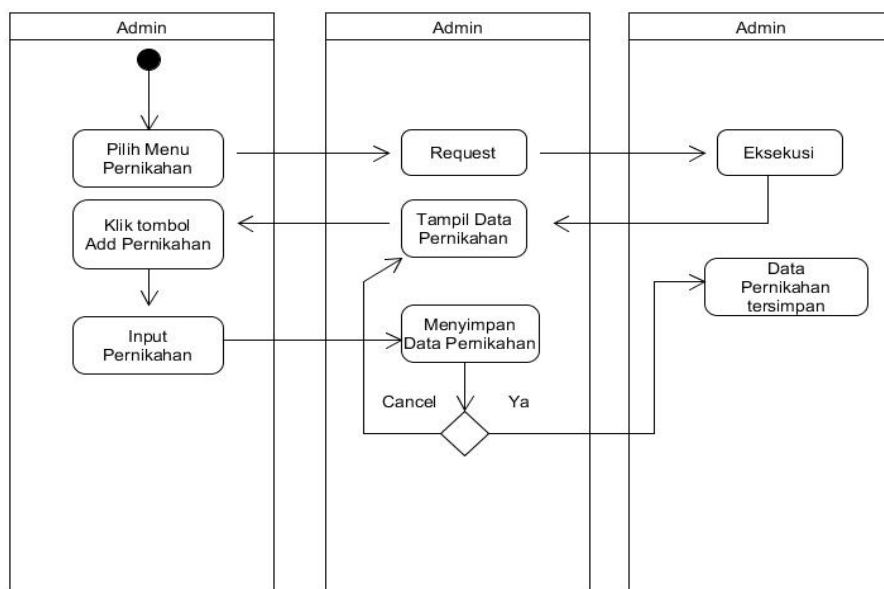
Gambar 3. 4 Activity Diagram Kematian

4. Pegawai



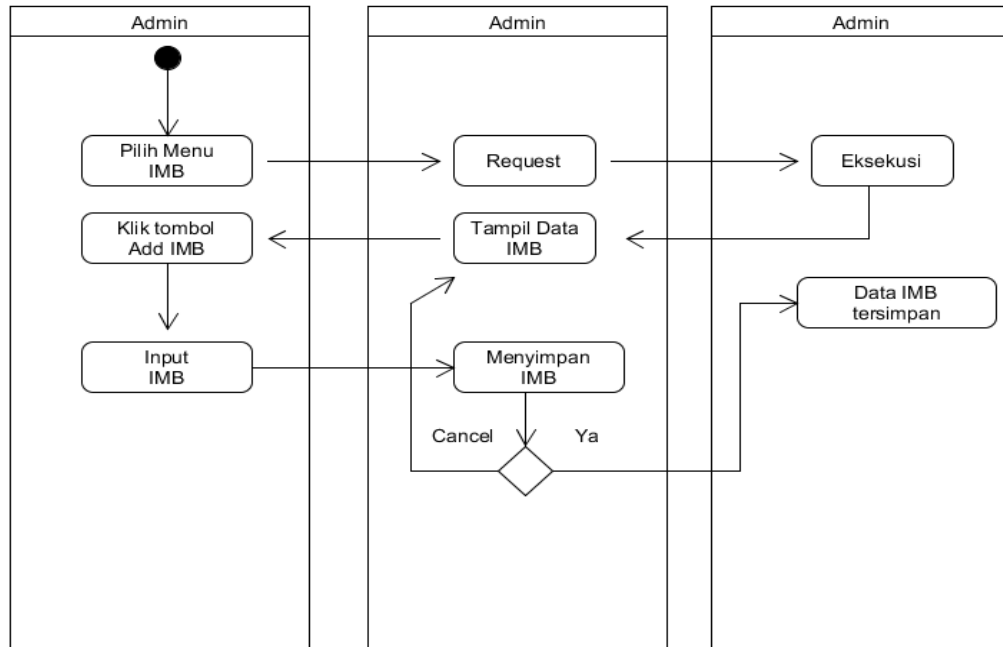
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pegawai

5. Pernikahan



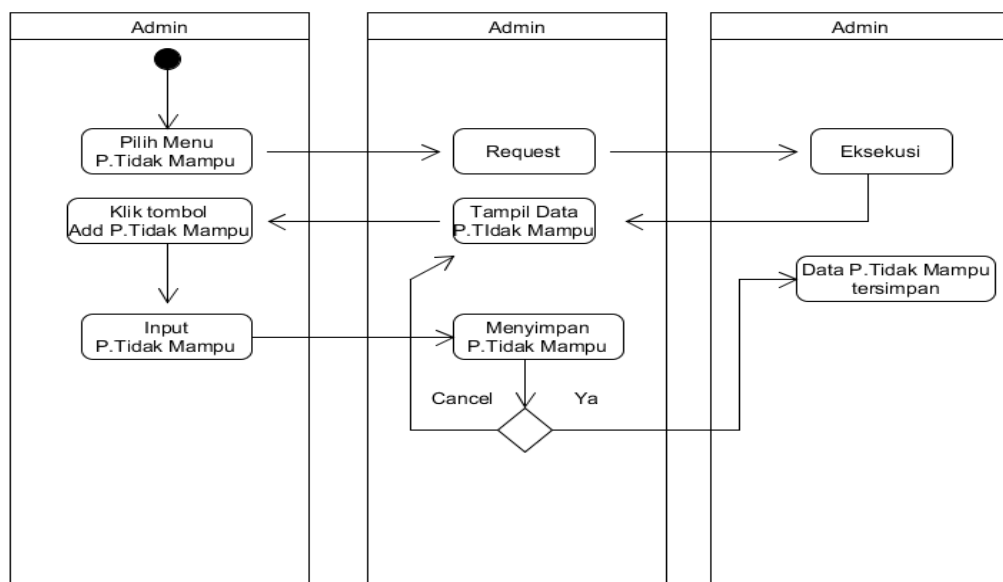
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pernikahan

6. IMB



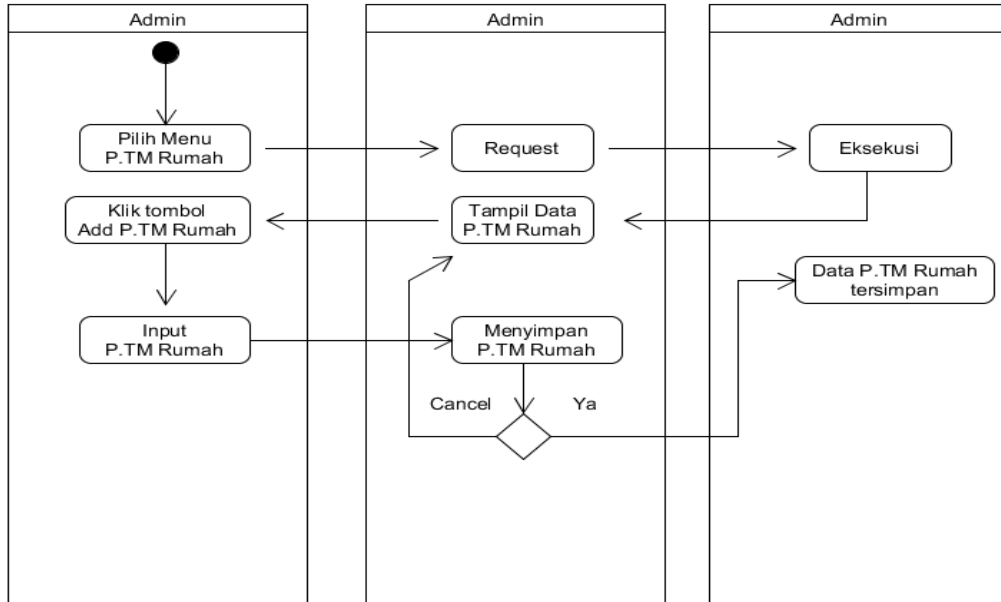
Gambar 3. 7 Activity Diagram IMB

7. Penduduk Tidak Mampu



Gambar 3. 8 Penduduk Tidak Mampu

8. Penduduk Tidak Memiliki Rumah

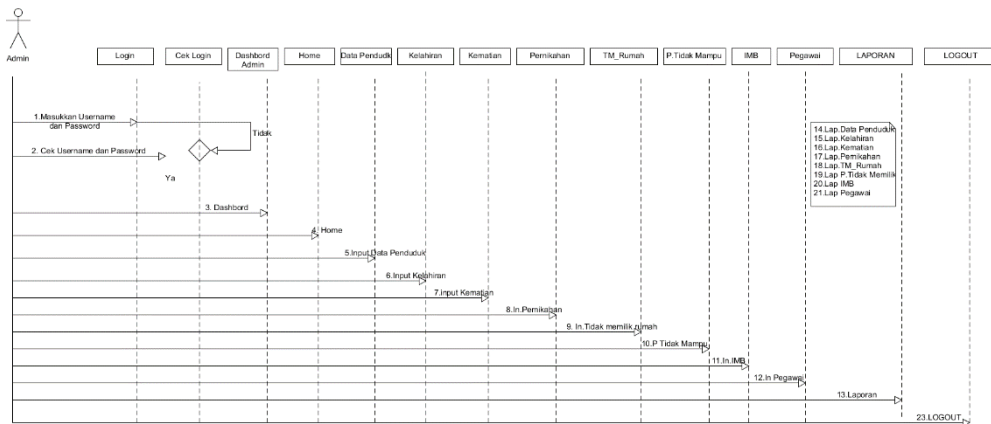


Gambar 3. 9 Penduduk Tidak Memiliki Rumah

3.3.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk membuat rancangan aplikasi serta fitur – fitur apa saja yang ada pada entitas di database.

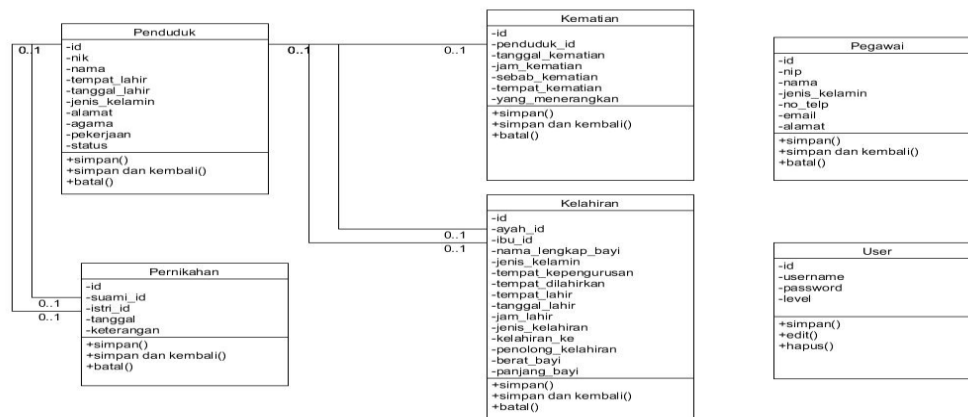
1. Sequence Diagram Admin



Gambar 3. 10 Sequence Diagram

3.3.4 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan suatu rancangan database yang berisi seluruh tabel-tabel yang akan digunakan untuk membuat suatu aplikasi.



Gambar 3. 11 Class Diagram

3.4 Rancangan Basis Data

Rancangan basis data adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem.

3.4.1 Kamus Data

1. Tabel Admin/User (Login)

Tabel 3. 3 Tabel User

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
username	Varchar	30	
Nama	Varchar	30	
password	Varchar		

Level	Enum		
-------	------	--	--

2. Tabel Penduduk

Tabel 3. 4 Tabel Penduduk

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Nik	Varchar	30	
Nama	Varchar	50	
Tempat_lahir	Varchar	50	
Tanggal_lahir	Date		
Jenis_kelamin	Enum		
Agama	Enum		
Alamat	Text		
Pekerjaan	Varchar	50	
Status	Enum		

3. Tabel Kelahiran

Tabel 3. 5 Tabel Kelahiran

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Ayah_id	Int	11	Foreign key
Ibu_id	Int	11	Foreign Key
Nama_lengkap_bayi	Varchar	100	

Jenis_kelamin	Emu,		
Tempat_kepengurusan	Enum		
Tempat_dilahirkan	Enum		
Tempat_lahir	Varchar	50	
Tanggal_lahir	Date		
Jam_lahir	Time		
Jenis_kelahiran	Enum		
Kelahiran_ke	Char	1	
Penolong_kelahiran	Enum		
Berat_bayi	Char	2	
Panjang_bayi	Char	3	

4. Tabel Kematian

Tabel 3. 6 Tabel Kematian

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
penduduk_id	Int	11	Foreign Key
Tanggal_kematian	Date		
Jam_kematian	Time		
Sebab_kematian	Enum		
Tempat_kematian	Varchar	50	
Yang_menerangkan	Enum		

5. Tabel Pernikahan

Tabel 3. 7 Tabel Pernikahan

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
suami_id	Int	11	Foreign Key
istri_id	Int	11	Foreign Key
Tanggal	Date		
Keterangan	text		

6. Tabel Pegawai

Tabel 3. 8 Tabel Pegawai

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Nip	Varchar	12	
Nama	Varchar	50	
Jenis_kelamin	Enum		
No_ho	Varchar	12	
Email	Varchar	40	
Alamat	Text		

7. Tabel IMB

Tabel 3. 9 Tabel IMB

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Pemohon_id	Int	11	Foreign Key
Lokasi	Varchar	50	
Kelurahan	Varchar	50	
Kecamatan	Varchar	50	
Jenis_bangunan	Varchar	40	
Jumlah_lantai	Char	2	
Ukuran	Varchar	50	
Berkas	Enum		
Ket	Text		
Tanggal	Date		

8. Tabel Tidak Mampu

Tabel 3. 10 Tabel Tidak Mampu

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Pemohon_id	Int	11	Foreign Key
Walipemohon_id	Int	11	Foreign Key
Tanggal	Date		

9. Tabel Tidak Memiliki Rumah

Tabel 3. 11 Tabel Tidak Memiliki Rumah

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Pemohon_id	Int	11	Foreign Key
Ket_rt	Text		
No_surat_rt	Varchar	20	
Keperluan	Varchar	50	
Tanggal	Date		

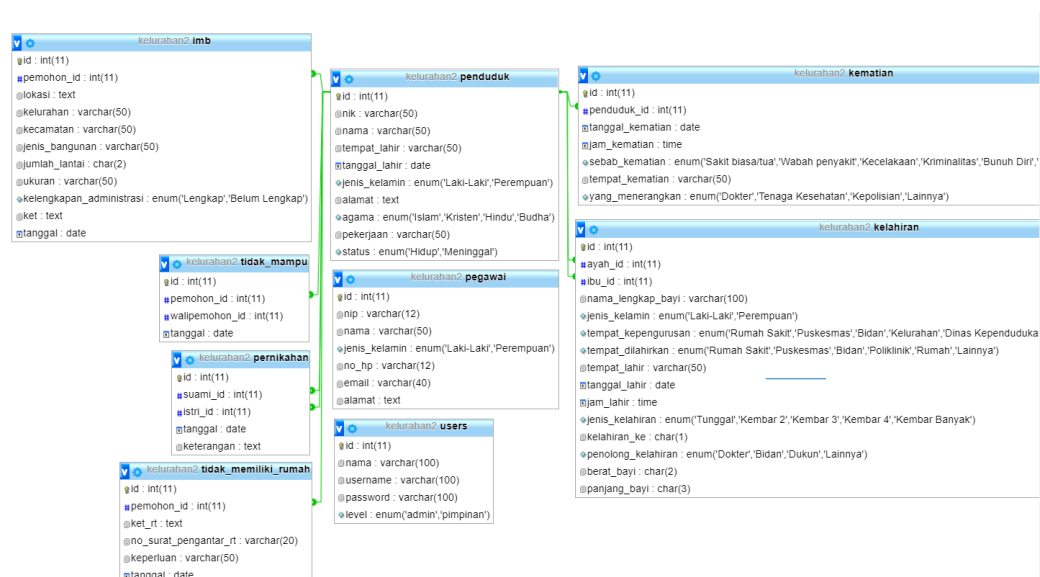
10. Tabel Tidak Memiliki Rumah

Tabel 3. 12 Rancangan Anggaran Biaya

Field	Type	Width	Keterangan
Id	Int	11	Primary Key
Bidang	Varchar	50	
Kegiatan	Varchar	50	
Waktu_pelaksanaan	Varchar	50	
Sumber_dana	Varchar	50	
Output	Varchar	50	
Kode	Varchar	50	
Proker	Enum		
Jenis_belanja	Enum		
Kategori_uraian	Varchar	50	

Isi_uraian	Varchar	100	
Volume	Char	3	
Tipe_volume	Char	10	
Harga_satuan	Varchar	50	
Jumlah	Varchar	50	
Tanggal	Date		
File	Varchar	100	

3.4.2 Relasi Tabel

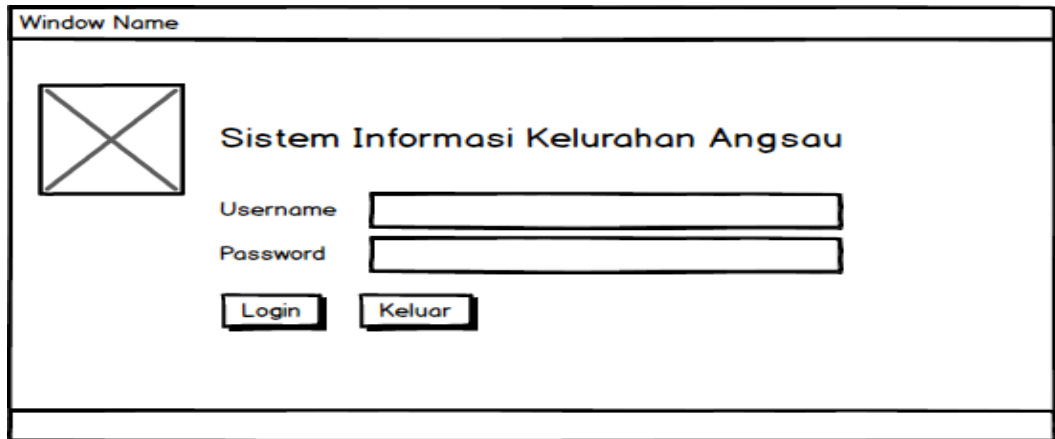


Gambar 3. 12 Relasi Tabel


3.5 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

Rancangan antar muka masukan sistem merupakan perancangan dari tampilan aplikasi sistem yang akan dibangun. Rancangan antarmuka meliputi perancangan struktur menu dan perancangan tampilan.

1. Tampilan Login Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web



Window Name

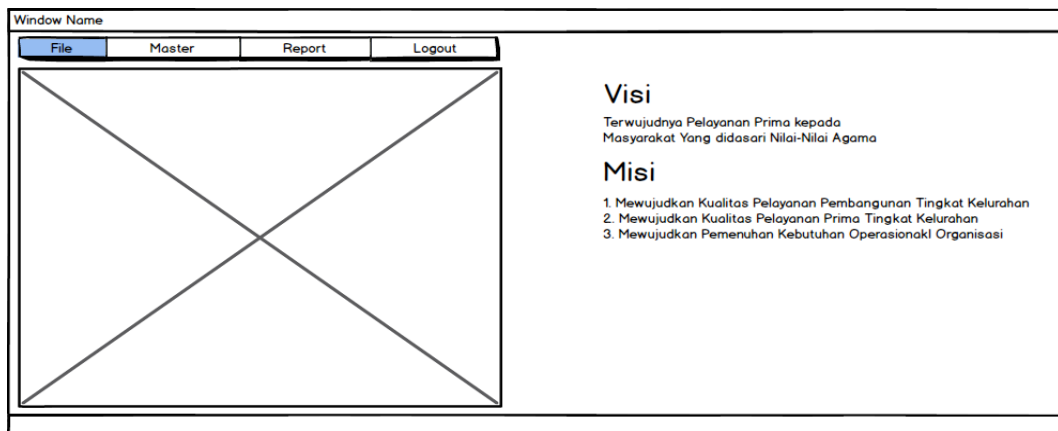
 **Sistem Informasi Kelurahan Angsau**

Username

Password

Gambar 3. 13 Tampilan Login

2. Tampilan Menu Utama Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web



Window Name

File Master Report Logout

Visi
Terwujudnya Pelayanan Prima kepada Masyarakat Yang didasari Nilai-Nilai Agama

Misi

1. Mewujudkan Kualitas Pelayanan Pembangunan Tingkat Kelurahan
2. Mewujudkan Kualitas Pelayanan Prima Tingkat Kelurahan
3. Mewujudkan Pemenuhan Kebutuhan Operasional Organisasi

Gambar 3. 14 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Input Penduduk Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name

File Master Report Logout

NIK Alamat

Nama Agama

Tempat Lahir Pekerjaan

Tanggal Lahir Format : YYYY/MM/DD Status

Add

Gambar 3. 15 Tampilan Halaman Input Penduduk

4. Tampilan Input Kematian Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name

File Master Report Logout

NIK Sebab Kematian

Tanggal Kematian Format : YYYY/MM/DD Tempat Kematian

Jam Kematian Format : HH:MM:SS Yang Menerangkan

Add

Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Input Kematian

5. Tampilan Input Kelahiran Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name

File Master Report Logout

NIK Ayah NIK Ibu

Tanggal Lahir Format : YYYY/MM/DD

Nama Bayi

jam Lahir Format : HHMMSS

Jenis Kelamin

Jenis Kelahiran

Tempat Kepengurusan

Kelahiran ke

Tempat Dilahirkan

Penolong Kelahiran

Tempat Lahir

Berat Bayi Panjang Bayi

Add

Gambar 3. 17 Tampilan Halaman Input Kelahiran

6. Tampilan Input Pernikahan Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name

File Master Report Logout

NIK Suami

NIK Istri

Tanggal Format : YYYY/MM/DD

Keterangan

Add


Gambar 3. 18 Tampilan Halaman Input Pernikahan

7. Tampilan Input Pegawai Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name			
File	Master	Report	Logout
NIP	<input type="text"/>	No HP	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>	Email	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	ComboBox	Alamat	<input type="text"/>
<input type="button" value="Add"/>			

Gambar 3. 19 Tampilan Halaman Input Pegawai

8. Tampilan Input IMB Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web


Window Name			
File	Master	Report	Logout
Pemohon	ComboBox	Jenis Bangunan	<input type="text"/> Ket <input type="text"/>
Lokasi	<input type="text"/>	Jumlah Lantai	<input type="text"/> Tanggal <input type="text"/> 
Kelurahan	<input type="text"/>	Ukuran	<input type="text"/>
Kecamatan	<input type="text"/>	Berkas	ComboBox
<input type="button" value="Add"/>			

Gambar 3. 20 Tampilan Halaman Input IMB

Gambar 3. 22 Rancangan Laporan Penduduk

2. Tampilan output kelahiran Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Kelahiran


NO	NIK A	NIK II	NAMA B	JENIS KEL	TEMPAT KEPENGL	TEMPAT DILAH	TEMPAT L	TANGGAL L	JAM LA	JENIS KELAH	KELAHIRA	PENOLONG KEL	BERAT B	PANJANG

TTD

Gambar 3. 23 Rancangan Laporan Kelahiran

3. Tampilan output kematian Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Kematian

NO	NIK	TANGGAL KEMATIAN	JAM KEMATIAN	SEBAB KEMATIAN	TEMPAT KEMATIAN	YANG MENERANGKAN

TTD

Gambar 3. 24 Rancangan Laporan Kematian

4. Tampilan output pernikahan Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Pernikahan


No	ID	NIK SUAMI	NIK ISTRI	TANGGAL	KETERANGAN

TTD

Gambar 3. 25 Rancangan Laporan Pernikahan

5. Tampilan output pegawai Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Pegawai


NO	NIP	NAMA	JENIS KELAMIN	NO HP	EMAIL	ALAMAT

TTD

Gambar 3. 26 Rancangan Laporan Pegawai

6. Tampilan output IMB Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan
Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan IMB


Pemohon	Lokasi	Kelurahan	Kecamatan	Jenis Bangunan	Jumlah Lantai	Ukuran	Ket	Tanggal

TTD

Gambar 3. 27 Rancangan Laporan IMB

7. Tampilan output penduduk tidak mampu Pada Aplikasi Administrasi Dan
Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau
Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Penduduk Tidak Mampu


Pemohon	Wali Pemohon	Tanggal

TTD

Gambar 3. 28 Rancangan Laporan Penduduk Tidak Mampu

8. Tampilan output penduduk tidak memiliki rumah Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGS AU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Penduduk Tidak Memiliki Rumah

Pemohon	ket RT	No Surat pengantar rt	keperluan	tanggal

TTD

Gambar 3. 29 Rancangan Laporan Penduduk Tidak Memiliki Rumah

9. Tampilan output RAB Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web

Window Name



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGS AU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511) 22253 Kode Pos 70814

Laporan Rancangan Anggaran Biaya

Bidang	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Output	Sumber Dana	Kode	Proker	Jenis Belanja	Kategori Uraian

TTD

Gambar 3. 30 Rancangan Laporan Rancangan Anggaran Biaya

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Spesifikasi Sistem

Spesifikasi sistem merupakan dokumen yang berfungsi menggambarkan fungsi dan kinerja sistem berbasis computer yang akan dikembangkan, membatasi elemen-elemen sistem yang telah dialokasikan, serta memberikan indikasi perangkat lunak. Untuk menjalankan sistem dan perangkat lunak yang akan dibuat ini dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak yang mampu mendukung pengoperasian program dan harus memenuhi spesifikasi minimal dari kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

4.1.1 Spesifikasi *Hardware* (Perangkat Keras)

Spesifikasi hardware yaitu meliputi pemilihan perangkat keras yang cocok digunakan sebagai pendukung pengembangan aplikasi seperti bentuk fisik komputer digunakan sebagai alat input atau output dalam pengembangan aplikasi. Spesifikasi untuk perangkat keras yang penulis gunakan untuk membangun aplikasi sistem ini diantaranya :

1. Processor : AMD A8, 2,8GHz
2. Memory : 4GB DDR3
3. Hardisk : 1TB HDD 5400RPM
4. Monitor : 14 inch
5. Printer : Epson L120
6. Keyboard
7. Mouse

8. Internet

4.1.2 Spesifikasi *Software* (Perangkat Lunak)

Meliputi pemilihan perangkat lunak untuk yang digunakan dalam pengembangan sistem, diantaranya database digunakan sebagai tempat penyimpanan data dan bahasa pemograman yang dapat menghubungkan aplikasi dengan database sehingga terciptanya sebuah sistem informasi. Spesifikasi untuk perangkat lunak yang penulis gunakan untuk membangun aplikasi sistem ini diantaranya :

1. Peramban (Google, Mozilla Firefox, Microsoft Edge)
2. Xampp yang terdiri dari Apache dan MySQL

4.2 Langkah-langkah Pembuatan Sistem

Langkah dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode *waterfall*. Salah satu kelebihan dari metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. Proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi pemeliharaan. Adapun tahapan yang ada pada metode sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan / *Requirement Analisis*

Pada tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan 162 perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat

diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi di analisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain Sistem / *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*Hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementasi / *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan di uji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

4. Integrasi Pengujian / *Integration and Testing*

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Operasi dan Pemeliharaan / *Operation and Maintenance*

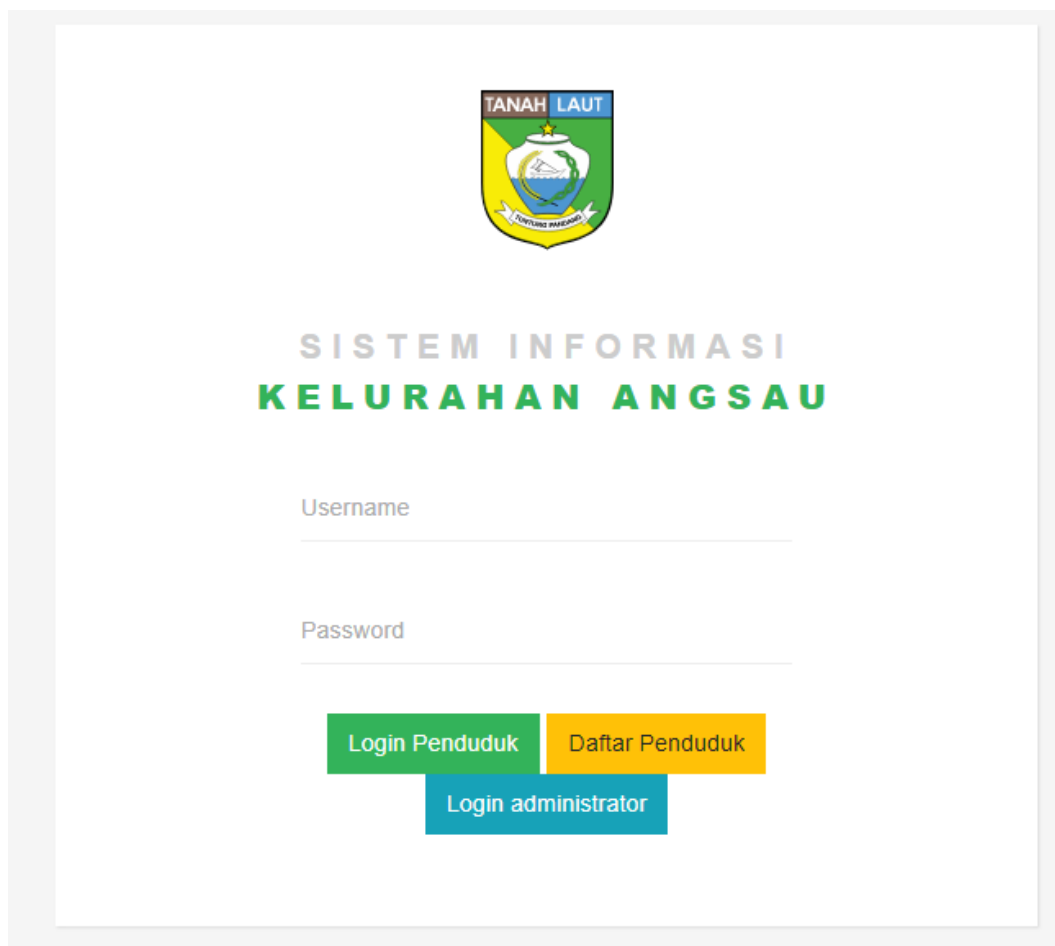
Tahap akhir dalam metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

4.3 Hasil Tampilan Aplikasi

Berikut hasil-hasil program yang sudah berhasil dibuat dari rancangan sebelumnya yaitu :

4.3.1 Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

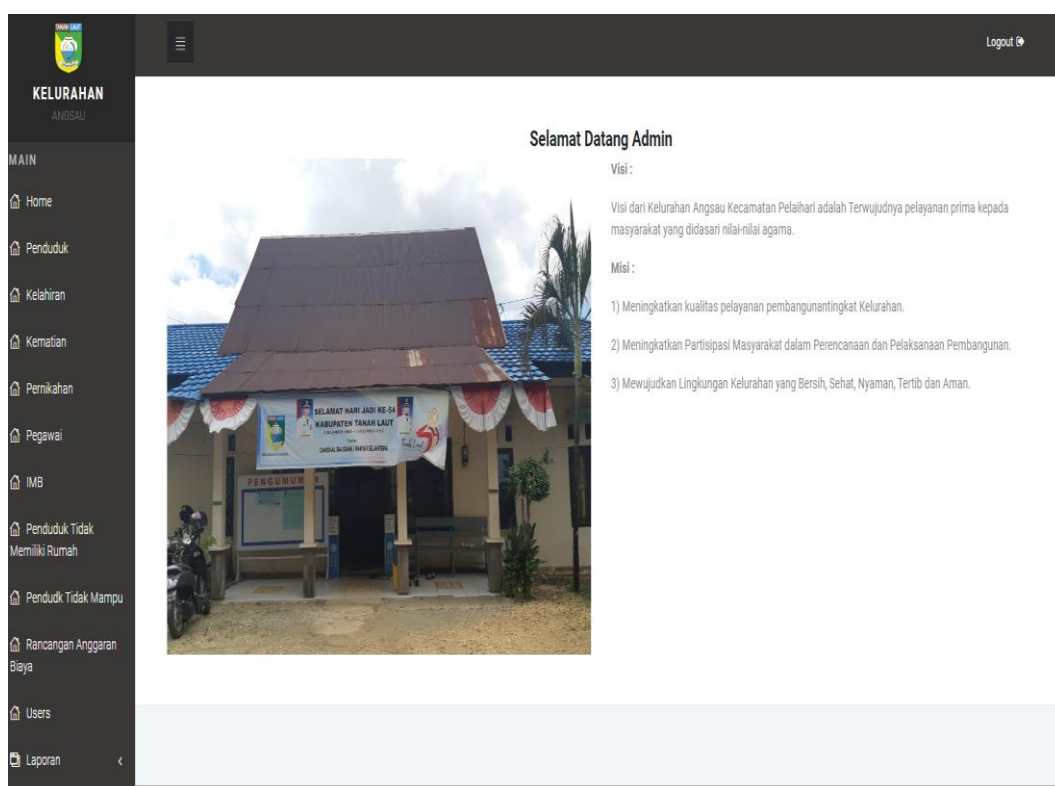
1. Halaman Login Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Proses Login, Didalamnya Terdapat Button Login Untuk Admin dan Penduduk.



The image shows a login interface for a web-based system. At the top center is the logo of Tanah Laut, which includes a shield with a star and a banner. Below the logo, the text 'SISTEM INFORMASI' is displayed in grey, and 'KELURAHAN ANGS AU' is displayed in green. Underneath, there are two input fields: 'Username' and 'Password'. At the bottom, there are three buttons: 'Login Penduduk' (green), 'Daftar Penduduk' (yellow), and 'Login administrator' (blue).

Gambar 4. 1 Halaman Login

2. Halaman Utama Admin Pada Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Memilih Berbagai Menu Inputan Serta Laporan, Didalamnya Terdapat Menu Penduduk, Kelahiran, Kematian, Pernikahan, Pegawai, IMB, Penduduk Tidak Memiliki Rumah, Penduduk Tidak Mampu, Rancangan Anggaran Biaya, Users dan Laporan.



Gambar 4. 2 Halaman Tampilan Utama Admin

3. Halaman Form Penduduk di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis kelamin	Alamat	Agama	Pekerjaan	Status	Username	Password	Pilihan
10001	Muhammad Said	Banjarmasin	20/01/1991	Laki-Laki	Jl. Hidayah Rt.12 Rw.01 Kel. Angsau...	Islam	Honoror	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
80000	Arsani	Rantauan	07/03/1968	Laki-Laki	Jl. A Yani No.55 Rt. 01 Rw. 01...	Islam	Guru	Hidup	123	202cb962ac59075b964b07152d234b70	[Edit] [Delete] [Print]
90009	Nono	Pelahari	23/02/1989	Laki-Laki	Jl. Hidayah Rt.12 Rw.01 Kel. Angsau...	Islam	Buruh	Hidup	123	202cb962ac59075b964b07152d234b70	[Edit] [Delete] [Print]
80002	Rahmad Hidayat	Pelahari	23/09/1998	Laki-Laki	Jl. Pintu Air RT.24 RW.07 Kel...	Islam	Wiraswasta	Hidup	123	123	[Edit] [Delete] [Print]
10001	Hj. Mandiana	Batakan	04/07/1969	Perempuan	Jl. A Yani No.55 Rt. 01 Rw. 01...	Islam	Guru	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
70002	Nurjannah	Bantul	16/03/1977	Perempuan	Jl. Pasar Hewan, Sarang halang...	Islam	Ibu Rumah Tangga	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
20001	Yusliansyah	Gunung Makmur	28/03/1977	Laki-Laki	Jl. Pasar Hewan, Sarang halang...	Islam	Pegawai Negeri Sipil	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
50003	Maskadnah	Banjarbaru	10/06/1975	Perempuan	Jl. KH. Ahmad Nawawi Karang Jawa...	Islam	Pegawai Negeri Sipil	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
20001	Halimah	Pelahari	15/09/1972	Perempuan	Jl. Teluk Baru Rt. 08 Rw. 03 Karang...	Islam	Guru	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]
90001	Denok Siti Rahayu	Bati-Bati	31/12/1979	Perempuan	Komp. Cip blok D J Manggis No...	Islam	Ibu Rumah Tangga	Hidup			[Edit] [Delete] [Print]

Gambar 4. 3 Halaman Form Penduduk

4. Halaman Form Kelahiran di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

Nama Ayah	Nama Ibu	NIK	Nama lengkap bayi	Jenis kelamin	Tempat pengurusan	Tempat dilahirkan	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jam lahir	Jenis kelahiran	Kelahiran ke	Penolong kelahiran	Berat bayi	Panjang bayi	Pilihan
ul Hidayat	Denok Sri Rahayu	6301030312990003	Basyrat	Perempuan	Rumah Sakit	Rumah Sakit	Tanah Laut	03/12/1999	00:00:00	Tunggal	1	Dokter	15Gram	20	[Edit] [Delete] [Print]
ni	Hj. Mardiana	6301033110197003	Aminah	Perempuan	Rumah Sakit	Rumah Sakit	Banjarnasin	31/10/1997	13:21:20	Tunggal	1	Dokter	10Gram	20	[Edit] [Delete] [Print]
ansyah	Nurjannah	6301032001210001	Hayatun Anisa	Perempuan	Puskesmas	Puskesmas	Tanah Laut	20/01/2001	03:21:20	Tunggal	1	Bidan	13Gram	25	[Edit] [Delete] [Print]

Gambar 4. 4 Halaman Form Kelahiran

5. Halaman Form Kematian di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

The screenshot shows the 'Form Kematian' web application interface. The sidebar menu on the left includes options like Home, Penduduk, Kelahiran, Kematian, Pemikahan, Pegawai, IMB, Penduduk Tidak Memiliki Rumah, Penduduk Tidak Mampu, Rancangan Anggaran Biaya, Users, and Laporan. The main content area displays a table of death records with columns for Nik, Nama, Tanggal kematian, Jam kematian, Sebab kematian, Tempat kematian, Yang menerangkan, and Nama pelapor. Below the table is a search bar and pagination controls.

Nik	Nama	Tanggal kematian	Jam kematian	Sebab kematian	Tempat kematian	Yang menerangkan	Nama pelapor	Pilihan
6301064216510001	Abi Usin	19/02/2020	00:00:20	Wabah penyakit	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Muhammad Zaky	
6301061703680001	Arbani	31/08/2020	00:00:01	Sakit biasa/tua		Lainnya	Budi Sellawan	
6301065507520001	Tika Hayatun	03/11/2019	12:30:00	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Anang Rusli	
6301030112600002	Rahyansah	10/10/2018	09:30:00	Kecelakaan	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Betty Karmiah	
6301036101790003	Rajali	13/05/2019	10:22:10	Kecelakaan	Rumah Sakit	Dokter	Hana Ermia	
6301027326130002	Gajali Rahman	02/02/2018	05:18:10	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Abidin Rahman	
6301065201910001	Budianto	20/05/2020	12:30:00	Kecelakaan	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Maskamah	
6301060107600001	Masnah	17/01/2020	09:30:00	Sakit biasa/tua		Lainnya	Abu Bakar Sidiq	
6301061011400000	Nursilam	02/05/2014	12:30:00	Sakit biasa/tua		Lainnya	Mejerani	
6301060220400007	Mastiah	13/05/2013	05:55:20	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Mansyah	

Search: Cari Semua Hapus Filter

Ada 10 data | Halaman 1 dari 0 | Halaman 1 - dari total

Gambar 4. 5 Halaman Form Kematian

6. Halaman Form Pernikahan di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

Biodata Suami	Biodata Istri	Tanggal	Keterangan	Pilihan
NIK. 6301060703680000 Nama :Arsani	NIK. 6301064407710001 Nama :Hj. Mardiana	04/07/1995	-	
NIK. 6301012803720001 Nama :Yuslansyah	NIK. 6301045603770002 Nama :Nurjannah		-	
NIK. 6301030312810002 Nama :Khairul Hidayat	NIK. 6301037112790001 Nama :Denok Siti Rahayu	30/05/2007	-	

Cari: Cari Semua Hapus Filter

Ada 10 data Halaman 1 dari 0 Halaman 1 - dari total

Gambar 4. 6 Halaman Form Pernikahan

7. Halaman Form Pegawai di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

Nip	Nama	Jenis kelamin	No hp	Email	Alamat	Pilihan
91822138	Muhammad Said	Laki-Laki	085387111790	saidrp3@gmail.com	Jl. Hidayah Rt.12 Rwr.01 Kel. Angsau...	
199204412019	Maulina Sunami	Perempuan	082187100771	Sunaminaulina19@gmail.com	Jl. Basuki Rahmat Kec. Palahari...	
199407012019	Muhammad Syafiq	Laki-Laki	085300113553	Syafiq09@gmail.com	Jl. Hidayah Rt.12 Rwr.01 Kel. Angsau...	
198306112009	Syafiah Sofia Ulfah	Perempuan	085332120544	Sofiaulfah@gmail.com	Jl. Pintu Air Rt.24 Rwr.07 Kel...	
-	Muhammad Anshari	Laki-Laki	082188853721	aanmuhammad4@gmail.com	Jl. Basuki Rahmat Kec. Palahari...	
-	Rahmini	Perempuan	085321014783	amirahmi11@gmail.com	Komplek Perkantoran Gagas Permai	
198502012009	Nisa Uswati	Perempuan	081349624340	Uswatinisa@gmail.com	Jl. KH. Ahmad Nawawi Karang Jawa...	
-	Ratna Maulidah	Perempuan	081312017013	maulidahratna19@gmail.com	Jl. KH. Ahmad Nawawi Karang Jawa...	

Cari: Cari Semua Hapus Filter

Ada 10 data | Halaman 1 dari 0 | Halaman 1 - dari total

Gambar 4. 7 Halaman Form Pegawai

8. Halaman Form IMB di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

The screenshot displays a web application interface for IMB (Imbalan Masyarakat) management. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: Home, Penduduk, Kelahiran, Kematian, Pernikahan, Pegawai, IMB, Penduduk Tidak Memiliki Rumah, Penduduk Tidak Mampu, Rancangan Anggaran Biaya, Users, and Laporan. The main content area features a table with the following columns: Pemohon id, Lokasi, Kelurahan, Kecamatan, Jenis bangunan, Jumlah lantai, Ukuran, Kelengkapan administrasi, Ket, Tanggal, and Pilihan. A single data row is shown with the following values: Arsani, ajksda@skjaskdj, esjkd, akdsj, esjkd, ak, jksd, esdj, esdj, 28/08/2020. Above the table, there is a 'Tambah Data IMB' button and 'Ekspor' and 'Cetak' options. Below the table, there is a search bar with a 'Cari Semua' dropdown and a 'Cari' button, and a 'Hapus Filter' button. At the bottom of the table area, there is a pagination control showing 'Ada 10 data', 'Halaman 1 dari 0', and 'Halaman 1 - dari total'.

Gambar 4. 8 Halaman Form IMB

9. Halaman Form Penduduk Tidak Memiliki Rumah di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.

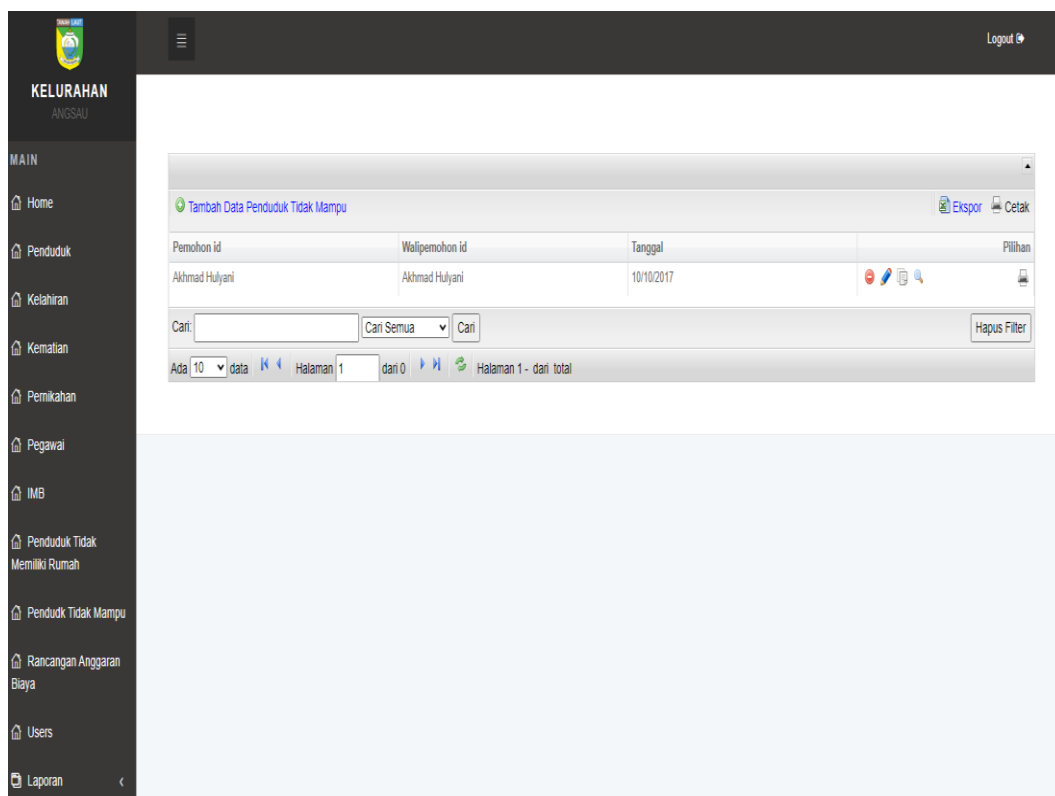
The screenshot shows a web application interface for managing residents without homes. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like Home, Penduduk, Kelahiran, Kematian, Pemikahan, Pegawai, IMB, Penduduk Tidak Memiliki Rumah, Penduduk Tidak Mampu, Rancangan Anggaran Biaya, Users, and Laporan. The main content area displays a success message: "Data telah ditambahkan. Ubah Data Penduduk Tidak Memiliki Rumah". Below the message is a table with the following data:

Pemohon id	Ket rt	No surat pengantar rt	Keperluan	Tanggal	Pilihan
Arsani	-	2139809901021	-	08/09/2020	

Below the table, there is a search bar with the text "Cari:" and a dropdown menu set to "Cari Semua". There is also a "Hapus Filter" button. At the bottom of the table, there is a pagination bar that reads "Ada 10 data", "Halaman 1 dari 0", and "Halaman 1 - dari total".

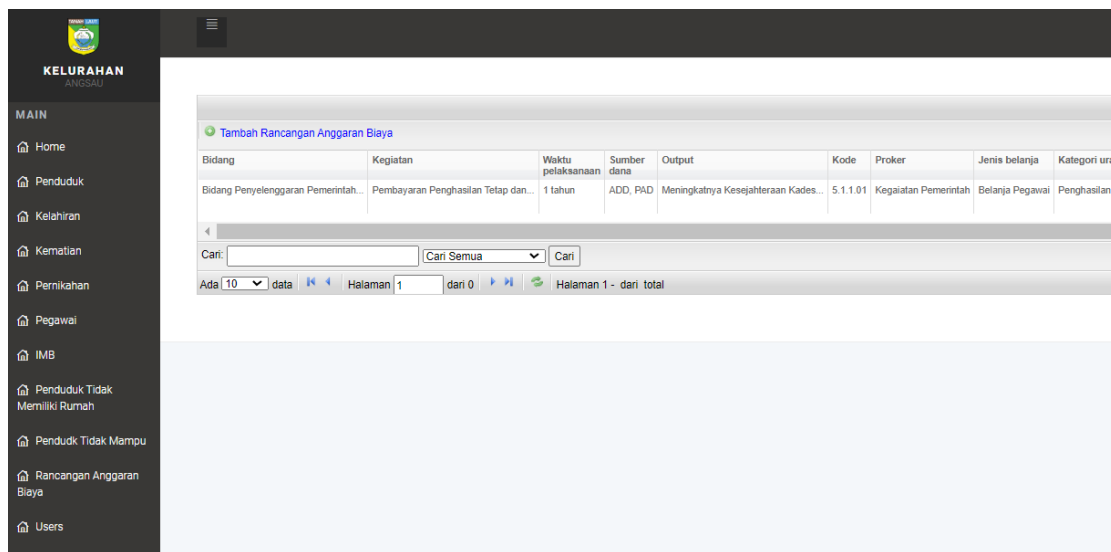
Gambar 4. 9 Halaman Form Penduduk Tidak Memiliki Rumah

10. Halaman Form Penduduk Tidak Mampu di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.



Gambar 4. 10 Halaman Form Penduduk Tidak Mampu


11. Halaman Form Rancangan Anggaran Biaya di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Melakukan Input, Edit, Delete, Cetak, Cetak Satuan dan Ekspor Data.



Gambar 4. 11 Halaman Form Rancangan Anggaran Biaya

4.3.2 Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

1. Laporan Data Penduduk di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Penduduk yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.

 PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT KECAMATAN PELAIHARI KELURAHAN ANGSAU Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814									
LAPORAN DATA PENDUDUK									
Nik	Nama	Tempat lahir	Tanggal lahir	Jenis kelamin	Alamat	Agama	Pekerjaan	Status	Username
6301C320019103C1	Muhammad Said	Banjarmasin	20/01/1991	Laki-Laki	Jl. Hidayah Rt. 12 Rv. D1 Kel. Angsau Kcc. Pelaihari Kab. Tanah Laut	Islam	Honorer	Hidup	
6301C667016803C0	Arsali	Rantasan	07/03/1968	Laki-Laki	Jl. A Yani No. 55 Rt. 01 Rv. 01 Kandangan Merah Pelaihari	Islam	Guru	Hidup	123
6301C323028903C9	Rono	Pelaihari	23/02/1989	Laki-Laki	Jl. Hidayah Rt. 12 Rv. D1 Kel. Angsau Kcc. Pelaihari Kab. Tanah Laut	Islam	Buruh	Hidup	123
6301C323059803C2	Fahmad Hidayat	Pelaihari	23/09/1998	Laki-Laki	Jl. Pirtu Ar RT 24 RW 07 Kel. Angsau Kcc. Pelaihari	Islam	Wiraswasta	Hidup	123
6301C644077103C1	Hj. Mardiana	Batakan	04/07/1969	Perempuan	Jl. A Yani No. 55 Rt. 01 Rv. 01 Kandangan Merah Pelaihari	Islam	Guru	Hidup	
6301C456017103C2	Nurjannah	Bantul	16/03/1977	Perempuan	Jl. Pasar Hewan, Sarang halang Kcc. Pelaihari Kab. Tanah Laut	Islam	Ibu Rumah Tangga	Hidup	
6301C128017203C1	Nurliansyah	Gunung Makmur	28/03/1977	Laki-Laki	Jl. Pasar Hewan, Sarang halang Kcc. Pelaihari Kab. Tanah Laut	Islam	Pegawai Negeri Sipil	Hidup	
6301C150067503C3	Maskadinah	Banjarsari	10/06/1975	Perempuan	Jl. KHL Ahmad Nawawi Karang Jawa Rt. 01 Rv. 01 No. 25	Islam	Pegawai Negeri Sipil	Hidup	
6301C655057203C1	Halmah	Pelaihari	15/09/1972	Perempuan	Jl. Teluk Baru Rt. 08 Rv. 03	Islam	Guru	Hidup	

Gambar 4. 12 Laporan Data Penduduk

2. Laporan Data Kelahiran di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Kelahiran yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814

LAPORAN DATA KELAHIRAN

Nama Ayah	Nama Ibu	Nik	Nama lengkap bayi	Jenis kelamin	Tempat kepengurusan	Tempat dilahirkan	Tempat lahir	Tanggal lahir	Ji: la
Khairul Hidayat	Denok Sri Rahayu	6301030312990003	Basyrah	Perempuan	Rumah Sakit	Rumah Sakit	Tanah Laut	03/12/1999	0
Arsani	Hj. Mardiana	6301033110197003	Aminah	Perempuan	Rumah Sakit	Rumah Sakit	Banjarmasin	31/10/1997	1
Yuslansyah	Nurjannah	6301032001210001	Hayatun Anisa	Perempuan	Puskesmas	Puskesmas	Tanah Laut	20/01/2001	0

Pelaihari, 2020
Lurah,

Raisha Dewina Sari, S.IP.
NIP. 19930814 201507 2 001

Gambar 4. 13 Laporan Data Kelahiran

3. Laporan Data Kematian di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Kematian yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814

LAPORAN DATA KEMATIAN

Nik	Nama	Tanggal kematian	Jam kematian	Sebab kematian	Tempat kematian	Yang menerangkan	Nama pelapor
6301064216510001	Abi Usin	19/02/2020	00:00:20	Wabah penyakit	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Muhammad Zaky
6301061703680001	Arbani	31/08/2020	00:00:01	Sakit biasa/tua		Lainnya	Budi Setiawan
6301065507520001	Tika Hayatun	03/11/2019	12:30:00	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Anang Rusli
6301030112600002	Rallyansah	10/10/2018	09:30:00	Kecelakaan	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Betty Karmiah
6301036101790003	Rajali	13/05/2019	10:22:10	Kecelakaan	Rumah Sakit	Dokter	Hana Ermia
6301027326130002	Gajali Rahman	02/02/2018	05:18:10	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Abidin Rahman
6301065201910001	Budianto	20/05/2020	12:30:00	Kecelakaan	Rumah Sakit	Tenaga Kesehatan	Maskamah
6301060107600001	Masnah	17/01/2020	09:30:00	Sakit biasa/tua		Lainnya	Abu Bakar Sidiq
6301061011400000	Nursilam	02/05/2014	12:30:00	Sakit biasa/tua		Lainnya	Majerani
6301060220400007	Mastiah	13/05/2013	05:55:20	Sakit biasa/tua	Rumah Sakit	Lainnya	Mansyah

Pelaihari, 2020
Lurah,

Gambar 4. 14 Laporan Data Kematian

4. Laporan Data Pernikahan di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Pernikahan yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.


 PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT KECAMATAN PELAIHARI KELURAHAN ANGSAU Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814			
LAPORAN DATA PERNIKAHAN			
Biodata Suami	Biodata Istri	Tanggal	Keterangan
NIK : 6301060703680000 Nama :Arsani	NIK : 6301064407710001 Nama :Hj. Mardiana	04/07/1995	-
NIK : 6301012803720001 Nama :Yusliansyah	NIK : 6301045603770002 Nama :Nurjannah		-
NIK : 6301030312810002 Nama :Khairul Hidayat	NIK : 6301037112790001 Nama :Denok Sri Rahayu	30/05/2007	-

2020

Pelaihari,
Lurah,

Gambar 4. 15 Laporan Data Pernikahan

5. Laporan Data Pegawai di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Pegawai yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.

 PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT KECAMATAN PELAIHARI KELURAHAN ANGSAU Jl. H. Boejasin No. 26 Teip. (0511)22253 Kode Pos 70814					
LAPORAN DATA PEGAWAI					
Nip	Nama	Jenis kelamin	No hp	Email	Alamat
91822138	Muhammad Said	Laki-Laki	085387111790	saidrpl3@gmail.com	Jl. Hidayah Rt.12 Rw.01 Kel. Angsau Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut
199204112019	Maulina Sunarni	Perempuan	082187100771	Sunarnimaulina19@gmail.com	Jl. Basuki Rahmat Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut
199407012019	Muhammad Syafiq	Laki-Laki	085300113553	Syafiq89@gmail.com	Jl. Hidayah Rt.12 Rw.01 Kel. Angsau Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut
198306112009	Syarifah Sofia Ulfah	Perempuan	085332120544	Sofiaulfah@gmail.com	Jl. Pintu Air Rt.24 Rw.07 Kel. Angsau Kec. Pelaihari
-	Muhammad Anshari	Laki-Laki	082188853721	aanmuhammad@gmail.com	Jl. Basuki Rahmat Kec. Pelaihari Kab. Tanah Laut
-	Rahmini	Perempuan	085321014783	amirahmi11@gmail.com	Komplek Perkantoran Gagas Permai
198502012009	Nisa Uswati	Perempuan	081349624340	Uswatinisa@gmail.com	Jl. KH. Ahmad Nawawi Karang Jawa Rt. 01 Rw. 01 No. 25
-	Ratna Maulidah	Perempuan	081312017013	maulidahratna19@gmail.com	Jl. KH. Ahmad Nawawi Karang

Gambar 4. 16 Laporan Data Pegawai

6. Laporan Data IMB di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data IMB yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT

KECAMATAN PELAIHARI

KELURAHAN ANGSAU

Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814

LAPORAN DATA IMB

Pemohon Id	Lokasi	Kelurahan	Kecamatan	Jenis bangunan	Jumlah lantai	Ukuran	Kelengkapan administrasi	Ket	Tanggal
Arsani	a ksdad jkskjaskdj	asjkd	akdsj	asjkd	ak	jksd		asdkj	28/08/2020

Pelaihari, 2020
Lurah,

Raisha Dewina Sari,


Gambar 4. 17 Laporan Data IMB

7. Laporan Data Penduduk Tidak Memiliki Rumah di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Penduduk Tidak Memiliki Rumah yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.

		<p>PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT KECAMATAN PELAIHARI KELURAHAN ANGSAU Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814</p>		
<u>LAPORAN DATA PENDUDUK TIDAK MEMILIKI RUMAH</u>				
Pemohon id	Ket rt	No surat pengantar rt	Keperluan	Tanggal
Arsani	-	2139889901021	-	08/09/2020
Pelaihari, 2020 Lurah,				


Gambar 4. 18 Laporan Data Penduduk Tidak Memiliki Rumah

8. Laporan Data Penduduk Tidak Mampu di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Penduduk Tidak Mampu yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.

	PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT	
	KECAMATAN PELAIHARI	
	KELURAHAN ANGSAU	
	Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814	
<hr/>		
<u>LAPORAN DATA PENDUDUK TIDAK MAMPU</u>		
Pemohon id	Walipemohon id	Tanggal
Akhmad Hulyani	Akhmad Hulyani	10/10/2017
Pelaihari, 2020 Lurah,		
<u>Raisha Dewina Sari,</u>		

Gambar 4. 19 Laporan Data Penduduk Tidak Mampu

9. Laporan Data Rancangan Anggaran Biaya di Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan pada Kelurahan Angsau Berbasis Web Yang Digunakan Untuk Mencetak Data Rancangan Anggaran Biaya yang Telah Diinput dan Diserahkan Ke Pimpinan.



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH LAUT
KECAMATAN PELAIHARI
KELURAHAN ANGSAU
 Jl. H. Boejasin No. 26 Telp. (0511)22253 Kode Pos 70814

LAPORAN DATA RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

Bidang	Kegiatan	Waktu pelaksanaan	Sumber dana	Output	Kode	Proker	Jenis belanja	Kategori uraian	Isi uraian	Volume	Tipe volume	Harga satuan	Jumlah	Tanggal	File
Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa	Pembayaran Penghasilan Tetap dan Tunjangan	1 tahun	ADD, PAD	Meningkatnya Kesejahteraan Kades dan Perangkat Des	5.1.1.01	Kegiatan Pemerintah	Belanja Pegawai	Penghasilan Tetap Kepala Desa dan Perangkat Desa	Kamituwo Dukuh 1	12	Blin	1306000	15672000	08/05/2020	64962-ivip45197114.pdf

Petaihari, 2020
Larak.

Gambar 4. 20 Laporan Data Rancangan Anggaran Biaya

4.4 Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang tidak kalah pentingnya dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. Dimana pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat.

4.4.1 Rencana Pengujian

Pengujian menggunakan data uji berupa sebuah data dan masukkan dari pengguna.

Tabel 4. 1 Rencana Pengujian Sistem

Form Pengujian	Objek Data Pengujian	Jenis Pengujian
Login Pimpinan	Username	<i>Black Box</i>
	Password	<i>Black Box</i>
Login Admin	Username	<i>Black Box</i>
	Password	<i>Black Box</i>
Login User	Username	<i>Black Box</i>
	Password	<i>Black Box</i>
Input Data	Data Penduduk	<i>Black Box</i>
	Data Kelahiran	<i>Black Box</i>
	Data Kematian	<i>Black Box</i>
	Data Pernikahan	<i>Black Box</i>
	Data IMB	<i>Black Box</i>

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

1. Pengujian Login Kepala Sekolah

Tabel 4. 2 Pengujian Login Pimpinan

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Login Pimpinan	1	Ketik <i>Username</i> dan <i>Password</i> pimpinan kemudian klik tombol login (Data benar)	Akan masuk ke Halaman Home
	2	Ketik <i>Username</i> dan <i>Password</i> pimpinan kemudian klik tombol login (Data salah)	Akan tampil pesan peringatan “ <i>Gagal Login : Kombinasi Username Salah</i> ”

2. Pengujian Login Admin

Tabel 4. 3 Pengujian Login Admin

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Login Admin	1	Ketik <i>Username</i> dan <i>Password</i> admin kemudian klik tombol login (Data benar)	Akan masuk ke Halaman Home
	2	Ketik <i>Username</i> dan	Akan tampil pesan

		<i>Password</i> admin kemudian klik tombol login (Data salah)	peringatan “ <i>Gagal Login : Kombinasi Username Salah</i> ”
--	--	---	--

3. Pengujian Login User

Tabel 4. 4 Pengujian Login User

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Login User	1	Ketik <i>Username</i> dan <i>Password</i> user kemudian klik tombol login (Data benar)	Akan masuk ke Halaman Home
	2	Ketik <i>Username</i> dan <i>Password</i> user kemudian klik tombol login (Data salah)	Akan tampil pesan peringatan “ <i>Gagal Login : Kombinasi Username Salah</i> ”

4. Pengujian Input Data Penduduk

Tabel 4. 5 Pengujian Input Data Penduduk

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data Penduduk	1	Klik tombol <i>add</i> Data Penduduk	Akan masuk ke halaman input Data Penduduk
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data Penduduk	Data Penduduk akan berubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data Penduduk	Data Penduduk terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data Penduduk	Data Penduduk tersimpan di <i>database</i>

5. Pengujian Input Data Kelahiran

Tabel 4. 6 Pengujian Input Data Kelahiran

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data Kelahiran	1	Klik tombol <i>add</i> Data Kelahiran	Akan masuk ke halaman input Data Kelahiran
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data Kelahiran	Data Kelahiran akan berubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data Kelahiran	Data Kelahiran terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data Kelahiran	Data Kelahiran tersimpan di <i>database</i>

6. Pengujian Input Data Kematian

Tabel 4. 7 Pengujian Input Data Kematian

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data Kematian	1	Klik tombol <i>add</i> Data Kematian	Akan masuk ke halaman input Data Kematian
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data Kematian	Data Kematian akan berubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data Kematian	Data Kematian terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data Kematian	Data Kematian tersimpan di <i>database</i>

7. Pengujian Input Pernikahan

Tabel 4. 8 Pengujian Input Pernikahan

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data Pernikahan	1	Klik tombol <i>add</i> Data Pernikahan	Akan masuk ke halaman input Data Pernikahan
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data Pernikahan	Data Pernikahan akan terubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data Pernikahan	Data Pernikahan terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data Pernikahan	Data Pernikahan tersimpan di <i>database</i>

8. Pengujian Input IMB

Tabel 4. 9 Pengujian Input IMB

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data IMB	1	Klik tombol <i>add</i> Data IMB	Akan masuk ke halaman input Data IMB
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data IMB	Data IMB akan berubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data IMB	Data IMB terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data IMB	Data IMB tersimpan di <i>database</i>

9. Pengujian Input RAB

Tabel 4. 10 Pengujian Input RAB

Requirement	Skenario Uji		Hasil
Data RAB	1	Klik tombol <i>add</i> Data RAB	Akan masuk ke halaman input Data RAB
	2	Klik tombol <i>edit</i> Data RAB	Data RAB akan berubah di <i>database</i>
	3	Klik tombol hapus Data RAB	Data RAB terhapus di <i>database</i>
	4	Klik tombol simpan Data RAB	Data RAB tersimpan di <i>database</i>

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisa dari penelitian serta beberapa pembahasana tentang perancangan “**Aplikasi Administrasi Dan Perencanaan Penggunaan Dana Kelurahan Pada Kelurahan Angsau Berbasis Web** “ maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Mempermudah proses penginputan data yang dilakukan oleh admin.
2. Dengan diterapkannya sistem ini dapat memudahkan masyarakat untuk melakukan proses administrasi kependudukan
3. Mempercepat proses laporan data ke pimpinan.
4. Dengan diterapkannya sistem ini masyarakat dapat mengetahui proses administrasi yang sudah diajukan.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa pada Aplikasi ini masih memiliki banyak kekurangan. Agar Aplikasi ini berjalan dengan baik dalam penggunaan serta pengembangannya, maka hal-hal yang perlu dilakukan guna untuk pengembangan sistem yang lebih lanjut adalah sebagai berikut :

1. Perancangan dapat dikembangkan lagi karena pelaporan masih menggunakan web maka di harapkan sistem dalam bentuk pelaporan yang secara otomatis bisa masuk ke email pimpinan.

2. Sistem ini diharapkan dapat menambahkan fitur fitur pelengkap dalam aplikasinya misal alarm agar masyarakat mendapatkan notifikasi sudah sejauh mana proses administrasi yang telah diajukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CodePolitan.
- Gunawan, A. (2015). Sistem Infomasi Pengelolaan Data Kependudukan dan Catatan Sipil Kabupaten Tapin Berbasis Web. *Scribd*, 10-15.
- Hasibuan, Z. A. (2007). *Metodologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Jakarta.
- Jogiyanto. (2009). Analisis dan desain sistem informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. *Scribd*, 1-8.
- Kusrini. (2017). Analisis dan Perancangan Sistem. *IT Centre*, 7-19.
- Munawar. (2005). Pemodelan Visual dengan UML. *Artikel Coding*, 1-6.
- Nugroho, A. (2005). *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object*. Bandung: Informatika.
- Rosa, A., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: INFORMATIKA.
- Sidik. (2006). *Pemrograman web dengan php. cetakan kedua*. Bandung: MediaTek.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Lembar Persetujuan Judul

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN	
NAMA	: MUHAMMAD MAULANA
NPM	: 16630151
PRODI	: TEKNIK INFORMATIKA
JUDUL	: APLIKASI ADMINISTRASI KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB
Diseminarkan Tanggal	: 13 April 2020
Pembimbing I	:
Pembimbing II	:
<p>Disetujui:</p> <p>KOORDINATOR PANELIS</p>  <p><u>Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom</u> NIDN: 0002097001</p> <p>Banjarmasin, 05 May 2020 Mengetahui, DEKAN FTI,</p>  <p><u>Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom</u> NIP: 19750913 200501 2 001</p>	
<p>Catatan-catatan :</p> <p>DIUSULKAN, APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB REPORT SESUAIKAN DENGAN JUDUL HINDARI PLAGIAT</p>	

2. Lembar Penetapan Pembimbing 1 dan Pembimbing 2



UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN (UNISKA)
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 JALAN ADHYAKSA (KAYU TANGI) NO.2 BANJARMASIN 70123 TELP.(0511) 3303875 FAX.(0511) 3304352
 E-Mail : fti@uniska-bjm.ac.id Website : www.fti.uniska-bjm.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI BANJARMASIN
No. 52A/UNISKA-FTIA.15/IV/2020

TENTANG :
 PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI
 BAGI MAHASISWA DI LINGKUNGAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

BISMILLAHIRRAHMAANIRRAHIM

- Menimbang : 1. Bahwa sesuai ketentuan kurikulum pada Fakultas Teknologi Informasi, maka setiap mahasiswa/i wajib melaksanakan skripsi.
 2. Bahwa dalam rangka penyusunan skripsi tersebut, perlu ditetapkan pembimbing skripsi yang dituangkan dalam suatu surat keputusan.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
 2. Undang-undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen
 3. Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
 4. Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN Dikti)
 5. Pedoman Akademika Tahun 2018
- Memperhatikan : 1. Rapat Pimpinan Fakultas Teknologi Informasi tanggal : 13 April 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
 Pertama : Menunjuk Muhammad Amin, S.Kom., M.Kom, sebagai dosen **Pembimbing Pertama** atas nama MUHAMMAD MAULANA NPM.16630151 Program Studi Teknik Informatika.
 Kedua : Menunjuk Nadiya Hijriana, ST., M.Kom, sebagai dosen **Pembimbing Kedua** atas nama MUHAMMAD MAULANA NPM.16630151 Program Studi Teknik Informatika.
 Ketiga : Dosen pembimbing tersebut bertugas memberikan arahan petunjuk serta hal-hal lain yang berhubungan dengan skripsi mahasiswa/i tersebut.
 Keempat : Dosen pembimbing melalui mahasiswa/i yang dibimbing melaporkan hasil akhir bimbingannya untuk kemudian dilanjutkan ke tingkat Ujian Skripsi yang waktu dan penyelenggaraannya ditentukan kemudian.
 Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal penetapannya, dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan dibetulkan seperlunya.

Ditetapkan di : Banjarmasin
 Pada Tanggal : 14 April 2020

Dekan,



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
 NIP. 197509132005012001

3. Lembar Kartu Konsultasi Skripsi Pembimbing 1

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : 16630151
Nama Mahasiswa : MUHAMMAD MAULANA
Judul : APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB
Pembimbing 1 : Muhammad Amin, S.Kom, M.Kom
Tidak. SK. Bimbingan : 52A / UNISKA-FTI / A.15 / IV / 2020

Tidak	Tanggal	Catatan
1	11 Juni 2020	Di tampilan admin bagian tambahkan ditambahkan nik dan tambahkan pengguna khusus mencetak laporan.
2	18 Juni 2020	Tambahkan cetak satuan dan untuk tampilan kematian ketik manual.
3	01 Agustus 2020	Tambahkan yang dilihat dibagian cetak laporan.
4	04 Agustus 2020	Tambahkan nama laporan yang ingin dicetak, agar dapat melihat itu cetakan dari mana.
5	12 Agustus 2020	Di tampilan data kematian tambahkan bidang nik dan tambahkan bidang yang melaporakan kematian (Pelapor).
6	24 Agustus 2020	Untuk cetak satuan kasih juga nama laporan, agar dapat melihat nama laporan tersebut.
7	24 Agustus 2020	Rapikan call that see di semua cetak laporan.
8	27 Agustus 2020	Lengkapi data aplikasi minimal 10 data.
9	28 Agustus 2020	Aplikasi ACC.

Banjarmasin, 28 Agustus 2020
Pembimbing ke-1



Muhammad Amin, S.Kom, M.Kom
NIK. 061510805

Mengetahui
KETUA PRODI TEKNIK INFORMATIKA



Dr. Ir. HM Muflih, M.Kom
NIP. 19700902 199403 1006

4. Lembar Kartu Konsultasi Skripsi Pembimbing 2

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

NIM : 16630151 **Pembimbing 2** : Nadiya Hijriana, ST., M.Kom
Nama Mahasiswa : MUHAMMAD MAULANA **No. SK. Bimbingan** : 52A/UNISKA-FT/IA.15/IV/2020
Judul : APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB

No	Tanggal	Catatan
1	17 Juli 2020	Sistematika penulisan di BAB 1 ikutin panduan
2	27 Juli 2020	Penulisan Daftar Pustaka, Format Penulisan (spasi 2, warna tulisan, tebal dan kapital tulisan), Sumber Daftar Pustaka
3	05 Agustus 2020	Rapikan penulisan paragraph dan cek semua spasi dibagian BAB 2
4	07 Agustus 2020	Perbaiki penomoran kalimat dan sejajarkan
5	18 Agustus 2020	Rapikan Penulisan bagian BAB 3
6	23 Agustus 2020	Konsultasi naskah BAB 4 dan BAB 5, perbaiki saran
7	24 Agustus 2020	Cover, abstrak, lampiran, dan lain-lain
8	25 Agustus 2020	Perbaiki Kata pengantar dan untuk sistematika penulisan ikutin panduan.
9	26 Agustus 2020	ACC, Silahkan daftar sidang

Banjarmasin, 26 Agustus 2020
Pembimbing ke-2



Nadiya Hijriana, ST., M.Kom
NIK. 060611301

Mengetahui
KETUA PRODI TEKNIK INFORMATIKA



Dr. Ir. H. M. Muflih, M.Kom
NIP. 19700902 199403 1 006

5. Lembar Revisi Berita Acara Ujian Skripsi Penguji I



CATATAN SIDANG
 UJIAN AKHIR SKRIPSI
 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
 MUHAMMAD ARSYAD AL. BANJARI BANJARMASIN

NAMA : MUHAMMAD MAULANA
 NPM : 16630151
 PRODI : TEKNIK INFORMATIKA
 JUDUL : APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA
 KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB
 PENGUJI : FATHUR RAHMAN

Catatan

1. Cek Abstrak dimana disusun menurut objek penelitian, metode yang digunakan, adanya permasalahan, memberikan solusi, pengtulan metode, serta aplikasi yang digunakan, dan terakhir kesimpulan.
2. Harap dijelaskan secara terperinci tentang Analisis Kebutuhan Sistem di Bab III misal kebutuhan Bahasa pemrograman dan perangkat kerasnya.
3. Harap dijelaskan secara terperinci tentang tahap2 pembuatan sistem di Bab IV misal implementasi bahasa pemrograman dengan perangkat kerasnya.

Banjarmasin,
 Mengetahui,
 DEKAN



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
 NIP. 19750913 200501 2 001

Menyetujui,
 Penguji,



FATHUR RAHMAN
 NIDN.0004077701

6. Lembar Revisi Berita Acara Ujian Skripsi Penguji II



**CATATAN SIDANG
UJIAN AKHIR SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI BANJARMASIN**

NAMA : MUHAMMAD MAULANA
 NPM : 16630151
 PRODI : TEKNIK INFORMATIKA
 JUDUL : APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA
 KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB
 PENGUJI : MUHAMMAD RASYIDAN

Catatan
<p>1. Penulisan diperbaiki</p> <p>2. Perbaiki tentang form Nikah, kalau input NIK maka akan muncul namanya untuk kita bisa mengetahui apakah NIK sudah sesuai dengan Namanya atau untuk mengetahui apakah dia sudah terdaftar di data penduduk atau belum</p>

Banjarmasin,
Mengetahui,
DEKAN



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP. 19750913 200501 2 001

Mengetahui,
Penguji,



MUHAMMAD RASYIDAN
NIDN.1108077301

7. Lembar Revisi Berita Acara Ujian Skripsi Penguji III



**CATATAN SIDANG
UJIAN AKHIR SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI BANJARMASIN**

NAMA : MUHAMMAD MAULANA
 NPM : 16630151
 PRODI : TEKNIK INFORMATIKA
 JUDUL : APLIKASI ADMINISTRASI DAN PERENCANAAN PENGGUNAAN DANA KELURAHAN PADA
 KELURAHAN ANGSAU BERBASIS WEB
 PENGUJI : DWI RETNOSARI

Catatan
<ul style="list-style-type: none"> - Tambah menu upload untuk setiap data administrasi yang digunakan sebagai data pendukung kelengkapan berkas - untuk data perencanaan penggunaan dana perlu ditambahkan program kerja dari kelurahan yang terdiri dari kegiatan pemerintah, pelayanan masyarakat dan pemberdayaan masyarakat

Banjarmasin,
Mengetahui,
DEKAN



Dr. Hj. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom
NIP. 19750913 200501 2 001

Menyetujui,
Penguji,



DWI RETNOSARI
NIDN.0004057802

*) tanda tangan digital (qrcode) dinyatakan valid apabila dapat diverifikasi, untuk memindai dapat menggunakan smartphone atau aplikasi qscanner.

8. Lembar Berita Acara Ujian Skripsi



**UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN (UNISKA)
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

JALAN ADHYAKSA (KAYU TANGI) NO.2 BANJARMASIN 70123 TELP.(0511) 3303875 FAX.(0511) 3304352
E-Mail : ft@uniska-bjm.ac.id Website : www.ft.uniska-bjm.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Nomor : 226.A/UNISKA-FTI/A.15/VIII/2020

Pada hari ini, jumat tanggal dua puluh delapan bulan agustus tahun dua ribu dua puluh , telah dilaksanakan Ujian Skripsi bagi mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi di lingkungan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin dan telah mempertahankan Ujian Skripsi untuk mencapai gelar Strata Satu (S-1) :

NAMA : MUHAMMAD MAULANA
NPM : 16630151
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS : TEKNOLOGI INFORMASI

Dengan mengambil tempat di ruang sidang Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, dan yang bersangkutan dinyatakan :

L U L U S / MENGULANG

Dengan Nilai Mutu Ujian : 74 dan Huruf Mutu Ujian : **B**

DITETAPKAN DI : BANJARMASIN
PADA TANGGAL : 28 Agustus 2020

Ketua Penguji,



FATHUR RAHMAN, S.Kom., M.Kom

Anggota 1,



MUHAMMAD RASYIDAN.

Anggota 2,



DWI RETNOSARI, ST.,M.KOM

Mengetahui:
DEKAN,



Dr. Hj. SILVIA RATNA, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19750913 200501 2 001

9. Sertifikat Seminar Nasional



10. Sertifikat Praktikum

