



TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITK (KESBANGPOL)
KABUPATEN TANAH DATAR**

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
Pada Jurusan Manajemen Informatika
Dalam Ilmu Manajemen Informatika*

Oleh:

**MUHAMAD EVAN
14 205 073**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATANGAS
2019M**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Evan
NIM : 14 205 073
Tempat/ Tanggal Lahir : Padang / 30 Juli 1995
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **“SISTEM INFORMASI PENGURUSAN SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA SUB BAGIAN TATA USAHA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) KABUPATEN TANAH DATAR”** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa Tugas Akhir ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 5 Februari 2019

Saya yang menyatakan



Muhamad Evan

NIM. 14 205 073

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulis Tugas Akhir nama : **Muhamad Evan**, Nim : 14 205 073, dengan judul "SISTEM INFORMASI PENGURUSAN SURAT IZIN PENELITIAN DAN PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA SUB BAGIAN TATA USAHA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) KABUPATEN TANAH DATAR", memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang Munaqasyah.

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Februari 2019

Ketua Jurusan
Manajemen Informatika,



Pembimbing,


Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004


Adriyendi, M.Kom
NIP. 197701272009 12 1002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir atas nama MUHAMAD EVAN NIM 14 205 073 yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) KABUPATEN TANAH DATAR" telah di uji dalam sidang *Munaqasah* Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada Hari Selasa Tanggal 12 Februari 2019.

No	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Adriyendi M.Kom NIP. 19770127 200912 1 002	Ketua Sidang		4/02 2019
2.	Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom NIP. 19780122 200801 2 017	Penguji I		19/02 2019
3.	Ovel Rinel, M.Kom NIP.19701098 200003 1 004	Penguji II		12/02-19

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri
Batusangkar



Dr. Ulfah Usani, S.H., M.HUM
0750303 199903 1 004

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **SISTEM INFORMASI PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) KABUPATEN TANAH DATAR**

Nama Mahasiswa : **Muhamad Evan**

Nomor Induk Mahasiswa : **14 205 073**

Jurusan : **Manajemen Informatika**

Dosen Pembimbing : **Adriyendi, M.Kom**

Setelah dilakukan penelitian pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar ditemukan permasalahan mengenai proses penyusunan rencana kerja dinilai masih belum efektif, Karena Penginputan data masih menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel, sehingga kurang efektif dalam penginputan data karena admin terlalu banyak dan berbeda tempat, admin sering kehilangan data – data dan pada saat akan melihat file yang lama harus membuka dan mencari terlebih dahulu pada file yang lama

Dalam penelitian tugas akhir ini metode penelitian yang dilakukan adalah penelitian lapangan yaitu wawancara dengan mengajukan pertanyaan dengan melalui tanya jawab, penelitian perpustakaan dan penelitian labor dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP dan database MySql*.

Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi diharapkan dapat membantu proses pengambilan keputusan dan dengan memanfaatkan bahasa pemograman PHP sebagai *software* aplikasi diharapkan dapat menggantikan cara yang kurang efisien dan efektif serta diharapkan dapat mempermudah pembuatan laporan hasil dan pengambilan keputusan.

Kata Kunci : *Perancangan Aplikasi, Pemograman PHP dan MySql*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Metode Penelitian	4
H. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Gambaran Umum Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar	6
1. Sejarah	6
2. Visi dan Misi.....	6
3. Struktur Organisasi	7
4. Fungsional.....	8
B. Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran	15
1. Pengertian Rencana	15
2. Pengertian Rencana Kerja.....	16
3. Pengertian Anggaran	16
4. Pengertian Rencana Kerja Anggaran.....	16
5. Ruang Lingkup Rencana	16
C. Konsep Dasar Sistem Informasi	17
1. Pengertian Sistem	17
2. Pengertian Informasi.....	18
3. Pengertian Sistem Informasi.....	22

4.	Komponen Sistem Informasi.....	22
5.	Perancangan Sistem.....	23
6.	Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi	24
7.	Perangkat Lunak Pembangunan Sistem.....	29
BAB III ANALISA DAN HASIL.....		41
A.	Analisa Sistem yang Sedang Berjalan	41
B.	Perancangan Sistem	42
1.	Actor.....	42
2.	Use Case Diagram	42
3.	Sequence Diagram	43
4.	Activity Diagram.....	43
5.	Collaboration Diagram	44
6.	Class Diagram.....	45
7.	Struktur Program	45
D.	Desain Output.....	46
1.	Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Sub Bagian	46
2.	Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Tahun	46
E.	Desain Input.....	47
1.	Input Data Program Kerja	47
2.	Input Data Sub Bagian.....	47
3.	Input Data Rencana Kerja Anggaran	48
4.	Input Data Kegiatan Kerja	48
5.	Input Login	49
F.	Desain Tabel.....	49
1.	Tabel User	50
2.	Tabel Sub Bagian.....	50
3.	Tabel Rencana Kerja Anggaran	50
4.	Tabel Program Kerja.....	51
5.	Tabel Kegiatan Kerja	52
BAB IV PENUTUP		53
A.	Kesimpulan	53
B.	Saran-Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 PNS Berdasarkan Esselonering Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar	14
Tabel 2. 2 Jumlah Pegawai Menurut Status Kepegawaian, Pangkat Golongan/Ruang	14
Tabel 2. 3 Pegawai berdasarkan tingkat pendidikan	15
Tabel 2. 4 <i>Simbol-simbol Use Case Diagram</i>	25
Tabel 2. 5 <i>Simbol-simbol Class Diagram</i>	26
Tabel 2. 6 <i>Simbol-simbol Activity Diagram</i>	28
Tabel 2. 7 <i>Simbol-simbol Pada Sequence Diagram</i>	29
Tabel 3. 1 <i>Tabel Surat Izin Penelitian</i>	50
Tabel 3. 2 <i>Tabel user</i>	50
Tabel 3. 3 <i>Tabel Rencana Kerja Anggaran</i>	50
Tabel 3. 4 <i>Tabel Klasifikasi</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik	7
Gambar 2. 2 Siklus Informasi (Sutabri, 2012)	19
Gambar 2. 3 Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5.....	34
Gambar 2. 4 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver.	35
Gambar 2. 5 Application Bar	35
Gambar 2. 6 Document Toolbar.....	35
Gambar 2. 7 Tampilan Panel Groups	36
Gambar 2. 8 Tombol Panah Pada Property	36
Gambar 2. 9 Tampilan Panel Insert	37
Gambar 2. 10 Contoh Tampilan Panel Insert	37
Gambar 3. 1 Use case diagram admin	43
Gambar 3. 2 Use case diagram user	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Sequence Diagram Admin	43
Gambar 3. 4 Sequence Diagram User	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin	44
Gambar 3. 6 Activity Diagram User	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Collaboration Diagram Admin.....	45
Gambar 3. 8 Collaboration Diagram Informan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Class Diagram.....	45
Gambar 3. 10 Struktur Program Admin	46
Gambar 3. 11 Output Laporan Surat Izin Penelitian	46
Gambar 3. 12 Output Laporan Surat Izin Penelitian	47
Gambar 3. 13 Output Surat Izin Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 14 Input Data Surat Izin Penelitian	47

Gambar 3. 15 <i>Input Data Klasifikasi Rencana Kerja</i>	48
Gambar 3. 16 <i>Input Data Klasifikasi Rencana Kerja</i>	48

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang telah berkembang saat ini telah mendorong percepatan di berbagai bidang khususnya pada bidang teknologi informasi. Hal ini telah banyak menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung maupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, sehingga teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar merupakan lembaga teknis yang mempunyai tugas pokok pembinaan sosial politik di wilayah Kabupaten Tanah Datar. KESBANGPOL Kabupaten Tanah Datar berawal dari pemikiran bahwa pemerintah mempunyai fungsi sebagai pelindung dan pengayom masyarakat, dimana fungsi tersebut diterjemahkan sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat akan keamanan, ketentraman dan ketertiban dalam kehidupan bermasyarakat. Dan teknologi yang semakin canggih saat ini membuat Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) dituntut untuk menggunakan kecanggihan komputer yang ada saat ini.

Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar terdiri dari beberapa sub bagian, diantaranya : sub bagian Tata Usaha, sub bagian Kesatuan Bangsa, sub bagian Ketahanan Bangsa dan sub bagian Pembinaan Politik. Dari setiap sub bagian tersebut sudah memiliki fungsi dan kewajiban masing – masing.

Tugas dari Sub Bagian Tata Usaha adalah menyusun rencana kerja anggaran (RKA), menyelenggarakan urusan umum, kepegawaian, keuangan,

perencanaan, evaluasi dan mengkoordinasikan pelaksanaan tugas satuan organisasi.

Tugas dari Sub Bagian Kesatuan Bangsa adalah menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup kesatuan bangsa yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan.

Tugas dari Sub Bagian Ketahanan Bangsa adalah menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup ketahanan bangsa yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan, sesuai urusan yang menjadi kewenangan.

Tugas dari Sub Bagian Pembinaan Politik adalah menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup pembinaan politik yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan.

Untuk melaksanakan tugas – tugas tersebut, Sub Bagian Tata Usaha mengumpulkan setiap rencana kerja dari masing – masing sub bagian, kemudian Sub Bagian Tata Usaha mengolah data rencana kerja tersebut untuk dijadikan rencana kerja anggaran (RKA).

Rencana kerja anggaran dalam suatu kantor merupakan faktor penting yang harus dibahas secara matang dan penerapannya harus optimal. Proses daari penyusunan anggaran terjadi sebelum tahun rencana kerja anggaran. Anggaran dapat dijadikan pedoman untuk melakukan aktivitas kantor guna mencapai tujuan kantor.

Sistem yang digunakan dalam penyusunan rencana kerja anggaran saat ini belum efektif karena penyusunan rencana kerja masih semi komputerisasi dan arsip dari setiap laporan rencana kerja masih di simpan di dalam buku, belum dalam bentuk database.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar di Bidang Teknologi, maka dibuatlah Sistem Informasi yang komunikatif berbasis Web yang diharapkan dapat menyelesaikan beberapa masalah yang dihadapi oleh Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar pada sub bagian tata usaha. Maka penulis tertarik memilih judul

“SISTEM INFORMASI PENYUSUNAN RENCANA KERJA PADA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) KABUPATEN TANAH DATAR”. Dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *My SQL* sebagai database, dengan harapan dari aplikasi yang dibuat nantinya akan memberikan kemudahan bagi pihak pegawai yang membutuhkan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penginputan data masih menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel, sehingga kurang efektif dalam penginputan data karena admin terlalu banyak dan berbeda tempat, admin sering kehilangan data – data dan pada saat akan melihat file yang lama harus membuka dan mencari terlebih dahulu pada file yang lama.
2. Data arsip rencana kerja anggaran masih disimpan dalam bentuk buku besar belum tersimpan dalam database.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar?.

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan yang terlalu meluas dalam penulisan Tugas Akhir maka penulis hanya membahas pada rancangan sistem informasi Penyusunan Rencana Kerja pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar dimana penulis hanya tertuju pada pengelolaan data pengurusan surat izin.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari tulisan ini adalah :

1. Memudahkan pegawai Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar dalam proses penyusunan laporan rencana kerja anggaran (RKA).
2. Penyimpanan data dalam bentuk database.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak yang terlibat dalam penelitian. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pekerjaan kepala dan staff Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar dalam proses penyusunan laporan rencana kerja anggaran (RKA).
2. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
3. Sebagai persyaratan bagi penulis untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

G. Metode Penelitian

1. Studi Pustaka (*Library Research*)

Mempelajari buku, artikel dan situs internet serta referensi lain yang terkait dengan perancangan Sistem Informasi Pengurusan Surat Izin Penelitian Berbasis Web.

2. Observasi

Mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian.

3. Wawancara (*Interview*)

Mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (narasumber) dengan cara mengajukan pertanyaan–

pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data-data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem baru.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah:

BAB I. Pendahuluan, dalam hal ini Penulis menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. Landasan Teori, pada bab ini Penulis membahas tentang teori yang melandasi dasar penulisan ini yaitu pengertian sistem, informasi, sistem informasi, alat bantu perancangan, dan sekilas tentang bahasa pemrograman yang digunakan serta uraian singkat profil Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar.

BAB III. Analisis dan Hasil, pada bab ini akan membahas mengenai analisa dan pembahasan meliputi sistem yang sedang berjalan, rancangan sistem yang mencakup perancangan global dan perancangan terinci.

BAB IV. Kesimpulan dan Saran, pada bab ini merupakan bab terakhir yang mencakup kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar

1. Sejarah

Kantor kesbangpol sebelumnya berbentuk Badan dengan nama Badan Kesbangpol & Linmas. Berdasarkan Perdan No 10 Tahun 2010 dibentuk kantor Kesbangpol, sedang Limas bergabung di dalam Dinas Pol PP dan Damkar.

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tanah Datar Nomor 10 Tahun 2010 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah dan Penanaman Modal serta Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Tanah Datar ditetapkan bahwa Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar merupakan unsur teknis di bidang Kesatuan Bangsa dan Politik Dalam Negeri dimana dalam hal ini sebagai penyelenggara pemerintahan di daerah bidang kesatuan bangsa dan politik. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik dipimpin oleh seorang Kepala Kantor yang berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah.

2. Visi dan Misi

Visi mengejawantahkancara pandang jauh kedepan kemana dan bagaimana arah Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar dibawa dan berkarya untuk dapat tetap konsisten dan dapat eksis, antisipatif, dan inovatif, serta produktif.

Dengan demikian, visi adalah suatu gambaran keadaan masa depan yang diinginkan Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar dalam jangka panjang.

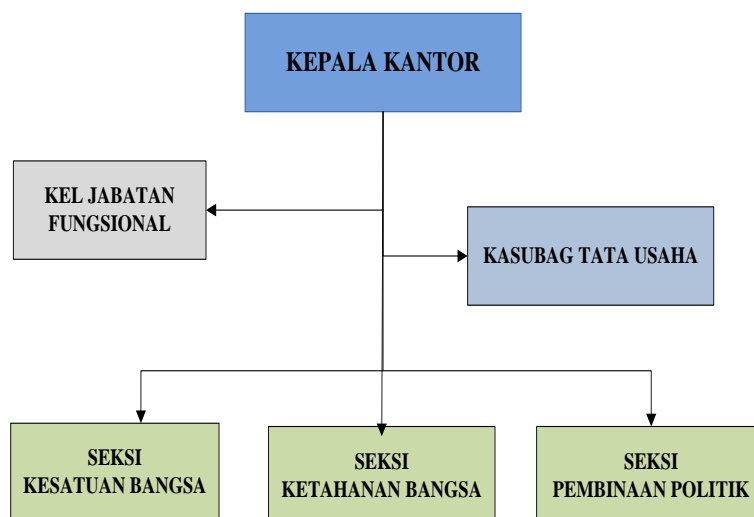
Mengacu pada konsep visi di atas dan visi Pemerintah Kabupaten Tanah Datar, maka Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik

Kabupaten Tanah Datar mempunyai keinginan mendukung upaya pencapaian visi Pemerintah Kabupaten Tanah Datar dengan upaya yang dituangkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJM).

3. Struktur Organisasi

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Tanah Datar Nomor 10 Tahun 2010 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah dan Penanaman Modal serta Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Tanah Datar ditetapkan bahwa Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik dipimpin oleh Kepala Kantor yang berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada bupati melalui Sekretaris Daerah. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik dibantu oleh 1 (satu) orang Kasubbag Tata Usaha dan 3 (tiga) orang Kepala Seksi.

Struktur organisasi Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 1

Struktur Organisasi Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik

4. Fungsional

a. Kepala Sub Bagian Tata Usaha

Mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan urusan rumah tangga kantor, ketatausahaan, humas, protokol, laporan hukum dan organisasi serta hubungan masyarakat.

Uraian tugas Subbagian Tata Usaha adalah :

- 1) Menghimpun, mempelajari dan menelaah peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pelaksanaan tugas;
- 2) Membuat rencana dan program kerja;
- 3) Melaksanakan dan mengkoordinasikan, pelaksanaan pengadaan penggunaan dan administrasi peralatan, perlengkapan dan asset;
- 4) Melaksanakan administrasi persuratan dan kearsipan sesuai peraturan perundang-undangan;
- 5) Melaksanakan administrasi kepegawaian;
- 6) Melaksanakan pembinaan kepegawaian sesuai peraturan perundang-undangan;
- 7) Melaksanakan tugas kehumasan;
- 8) Melaksanakan pembinaan organisasi dan tata laksana;
- 9) Menyusun program dan rencana pengelolaan keuangan berdasarkan peraturan perundang-undangan;
- 10) Memproses dokumen pelaksanaan anggaran kegiatan;
- 11) Menyelenggarakan pelayanan administrasi keuangan;
- 12) Menyiapkan bahan pertanggung jawaban dan menyiapkan laporan keuangan sesuai peraturan perundang-undangan;
- 13) Menyusun laporan bulanan, triwulan dan tahunan keuangan sesuai peraturan perundang-undangan sebagai pertanggung jawaban pelaksanaan tugas;
- 14) Menyiapkan dan memelihara dokumen keuangan sesuai peraturan perundang-undangan;

- 15) Menyiapkan data dan bahan tentang pelaksanaan perencanaan umum, program, kegiatan dan evaluasi;
- 16) Mengkoordinir dan melaksanakan penyusunan rencana jangka pendek, menengah dan jangka panjang;
- 17) Melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan program dan kegiatan;
- 18) Melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait dalam pelaksanaan kegiatan;
- 19) Melaksanakan tugas penunjang dan tugas yang bersifat rutinitas sesuai kewenangan; dan
- 20) Melaksanakan tugas lain yang diberikan atasan sesuai dengan bidang tugasnya.

b. Kepala Seksi Kesatuan Bangsa

Seksi Kesatuan Bangsa mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup kesatuan bangsa yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan..

Uraian tugas Seksi Kesatuan Bangsa adalah :

- 1) Mengumpulkan dan menganalisa peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pelaksanaan urusan dan tugas;
- 2) Menyusun Rencana Program Kerja Seksi Kesatuan Bangsa;
- 3) Mengumpulkan data dan menyiapkan bahan kebijakan pelaksanaan urusan;
- 4) Melaksanakan program dan kegiatan sesuai dengan urusan yang menjadi kewenangan;
- 5) Mengkoordinir pelaksanaan program dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 6) Melaksanakan dan mengkoordinasikan program dan kegiatan dengan unit kerja terkait;
- 7) Menyusun laporan pelaksanaan tugas dan kegiatan yang telah ditetapkan;

- 8) Melaksanakan tugas penunjang dan tugas yang bersifat rutinitas sesuai kewenangan; dan melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh pimpinan sesuai dengan bidang tugasnya.

c. Seksi Ketahanan Bangsa

Seksi Ketahanan Bangsa mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup ketahanan bangsa yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan, sesuai urusan yang menjadi kewenangan.

Uraian tugas Seksi Ketahanan Bangsa adalah :

- 1) Mengumpulkan dan menganalisa peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pelaksanaan urusan dan tugas;
- 2) Menyusun Rencana dan Program Kerja Seksi Ketahanan Bangsa;
- 3) Mengumpulkan data dan menyiapkan bahan kebijakan pelaksanaan urusan;
- 4) Melaksanakan program dan kegiatan sesuai dengan urusan yang menjadi kewenangan;
- 5) Mengkoordinir pelaksanaan program dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 6) Melaksanakan dan mengkoordinasikan program dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 7) Menyusun laporan pelaksanaan tugas dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 8) Melaksanakan tugas penunjang dan tugas yang bersifat rutinitas sesuai dengan kewenangan ; dan
- 9) Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh pimpinan sesuai dengan tugasnya.

d. Seksi Pembinaan Politik

Seksi Pembinaan Politik mempunyai tugas menyiapkan bahan dan melaksanakan kebijakan teknis ruang lingkup pembinaan politik yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan .

Uraian tugas Seksi Pembinaan Politik adalah :

- 1) Mengumpulkan dan menganalisa peraturan perundang-undangan yang terkait dengan pelaksanaan urusan dan tugas;
- 2) Menyusun Rencana dan Program Kerja Seksi Pembinaan Politik;
- 3) Mengumpulkan data dan menyiapkan bahan kebijakan pelaksanaan urusan;
- 4) Melaksanakan program dan kegiatan sesuai dengan urusan yang menjadi kewenangan;
- 5) Mengkoordinir pelaksanaan program dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 6) Melaksanakan dan mengkoordinasikan program dan kegiatan dengan unit kerja terkait;
- 7) Menyusun laporan pelaksanaan tugas dan kegiatan yang telah ditetapkan;
- 8) Melaksanakan tugas penunjang dan tugas yang bersifat rutinitas sesuai dengan kewenangan dan melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh pimpinan sesuai dengan bidang tugasnya.

e. Fungsi Kesatuan Bangsa dan Politik

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana di atur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Tanah Datar Nomor 10 Tahun 2010 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah dan Penanaman Modal serta Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Tanah Datar memiliki tugas pokok ”Melaksanakan Penyusunan dan Pelaksanaan Kebijakan Teknis di Bidang Kesatuan Bangsa dan Politik”. Kantor

Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar menyelenggarakan fungsi di bidang kesatuan bangsa dan politik yaitu :

- 1) Perumusan kebijakan teknis perencanaan di bidang kesatuan bangsa dan politik.
- 2) Pengkoordinasian penyusunan perencanaan pembangunan daerah di bidang kesatuan bangsa dan politik.
- 3) Pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang kesatuan bangsa dan politik; dan
- 4) Pelaksanaan tugas lainnya yang diberikan oleh bupati sesuai dengan tugas dan fungsinya.

Kelembagaan merupakan aspek terpenting dalam penguatan pembentukan suatu organisasi. Dalam sebuah organisasi sebagai faktor untuk pencapaian keberhasilan kinerja organisasi tersebut. Kelembagaan ini terangkum didalamnya aspek organisasi yang terdiri dari sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk pencapaian misi, visi dan tujuan organisasi dimaksud.

f. Kewenangan dan Tata Kerja

1) Kewenangan

Adapun kewenangan Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik adalah sebagaimana tercantum dalam urusan pemerintahan PP no 37 tahun 2008 pembagian urusan pemerintahan Kabupaten Tanah Datar Bidang Kesatuan Bangsa dan Politik Dalam Negeri dan Bidang Otonomi Daerah, Pemerintahan Umum, Administrasi Keuangan Daerah, Perangkat Daerah, Kepegawaian dan Persandian (Subbidang Pemerintahan Umum).

2) Tata Kerja

Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di pimpin oleh seorang Kepala Kantor yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah,

dengan tugas pokok melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan teknis di bidang Kesatuan Bangsa, dan Politik.

g. Lingkungan Strategis Yang Berpengaruh

1) Lingkungan Internal

a) Lokasi yang Strategis Tempat Bekerja

Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik menempati gedung ex Radio Pemda di Jl. Hamka (Belakang Mesjid Alfurqan) Parak Jua. Jika dilihat dari lokasi kantor yang bertempat di Jalan Parak Jua terletak tidak jauh dari pusat kota (dekat pasar Batusangkar). Ini sangat strategis sesuai dengan tugas dan fungsi dari Kantor Kesbangpol sebagai inteligen Pemerintah Daerah dengan menempati kantor di lokasi yang tidak jauh dari pusat kota.

b) Sumber Daya Manusia

Sampai keadaan per-31 Desember 2018 jumlah personil Aparatur Sipil Negara di lingkungan Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar berjumlah 11 (sebelas) orang dan 4 orang tenaga harian lepas dengan rincian sebagai berikut :

(1) Pegawai berdasarkan Esselonering

Berdasarkan esselonering yang terdapat pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar berjumlah sebanyak 4 orang terdiri dari 1 (satu) pejabat eselon III/a dan 3 (tiga) orang pejabat eselon IV/a. Tabel berikut akan menggambarkan jumlah ASN berdasarkan eeselonering.

Tabel 2. 1
PNS Berdasarkan Esselonering Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar

No	Jabatan	Jumlah
1.	Eselon III	1
2.	Eselon IV	3
3.	Staf (PNS)	7
4.	TenagaHarian Lepas	4
	Jumlah	15

- (2) Pegawai berdasarkan status Kepegawaian, Pangkat Golongan/ Ruang.

Secara lengkap Aparatur Sipil Negara pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar berdasarkan status kepegawaian, pangkat golongan/ruang tergambar dalam tabel berikut yang berjumlah sebanyak 11 (sebelas) orang dan Pegawai Honorer sebanyak 1 (satu) orang yang tergambar dalam tabel berikut :

Tabel 2. 2
Jumlah Pegawai Menurut Status Kepegawaian, Pangkat Golongan/Ruang

No	Pangkat/Golongan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Pembina, IV/a	1	-	1
2.	Penata Tk. I (III/d)	-	2	2
3.	Penata (III/c)	-	-	-
5.	Penata Muda Tk. I (III/b)	4	-	4
6.	Penata Muda (III/a)	-	2	2
7.	Pengatur Tk. I (II/d)	1	1	2

8.	Tenaga Harian Lepas	2	2	4
	JUMLAH	8	7	15

(3) Pegawai berdasarkan tingkat pendidikan

Berdasarkan tingkat pendidikan ASN Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar dapat dikalsifikasikan berdasarkan latar belakang pendidikan berjumlah sebanyak 11 orang yang tergambar dalam Tabelberikut :

Tabel 2. 3

Pegawai berdasarkan tingkat pendidikan

No	Pendidikan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Pascasarjana (S-2)	1	-	1
2.	Sarjana (S-1)	3	5	8
3.	Sarjana Muda (D-3)	0	0	0
4.	SLTA	2	0	2
	JUMLAH	6	5	11

(4) Pegawai Harian Lepas

Pegawai honorer daerah pada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar berjumlah sebanyak 4 Orang yang terdiri dari Tenaga Harian Lepas Sebanyak 4 Orang.

B. Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

1. Pengertian Rencana

Rencana adalah hasil proses perencanaan berupa daftar ketetapan tentang langkah tindakan pada masa depan menyangkut kegiatan apa.siaapa pelaksanaanya, dimana, kapan jadwalnya dan berapa sumber daya yang akan digunakan. Serta berbagai keterangan mengenai tolak ukurnya, dalam

rangka mencapai hasil. Rencana digunakan manajemen untuk pedoman pengarahan kegiatan dan juga sebagai pedoman proses pengendalian.

2. Pengertian Rencana Kerja

Rencana kerja adalah serangkaian tujuan dan proses yang bisa membantu tim dan atau seseorang mencapai tujuan tersebut.

3. Pengertian Anggaran

Anggaran adalah suatu rencana yang disusun secara sistematis dalam bentuk angka dan dinyatakan dalam unit moneter yang meliputi semua aktivitas Kantor untuk jangka waktu (periode) tertentu di masa yang akan datang.

4. Pengertian Rencana Kerja Anggaran

Rencana kerja anggaran adalah dokumen perencanaan dan penganggaran yang berisi program dan kegiatan satuan kerja perangkat daerah yang merupakan penjabaran dari rencana kerja pemerintah daerah dan rencana strategis satuan kerja perangkat daerah yang bersangkutan dalam satu tahun anggaran, serta anggaran yang diperlukan untuk melaksanakannya.

5. Ruang Lingkup Rencana

a. Rencana korporat meliputi suatu institusi sebagai keseluruhan

- 1) Rencana Divisi
- 2) Rencana Departemen
- 3) Rencana Proyek
- 4) Rencana Bagian
- 5) Rencana Seksi

b. Rencana dan Waktu

- 1) Rencana Strategis Lima Tahun
- 2) Rencana Kerja Tahunan
- 3) Rencana Kerja Bulanan
- 4) Rencana Kerja Mingguan
- 5) Rencana Kerja Harian

c. Rencana dan cakupan isinya

- 1) Rencana Strategis
 - 2) Rencana Investasi
 - 3) Rencana Taktis
 - 4) Rencana Operasional
 - 5) Rencana Penyangga
- d. Rencana Fungsional
- 1) Rencana Pemasaran
 - 2) Rencana Keuangan
 - 3) Rencana Produksi
 - 4) Rencana Sumber Daya Manusia
 - 5) Rencana Pengembangan Produk

C. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu (Yakub, 2012).

Menurut Sutabri (2012) sistem merupakan bentuk integritasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki saran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjafi yang ada di dalam sistem tersebut.

a. Karakteristik Sistem

Menurut (Sutabri, 2012) karakteristik sistem/sifat sistem dapat dilihat dari:

1) Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja samamembentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Komponen mutlak diperlukan karena merupakan sub sistem dari pada sistem.

2) Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

3) Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.

4) Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem atau *interface* adalah media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain.

5) Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

6) Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Seperti contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, di mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan *input* bagi subsistem lain.

7) Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8) Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

2. Pengertian Informasi

Menurut (Romney dan Steinbart, 2015) informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan

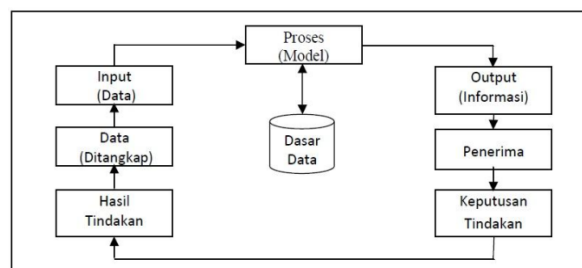
memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi. Sedangkan menurut Gordon B. Davis dalam bukunya Bambang Hartono (2013: 15) mengartikan “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini di masa yang akan datang.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa informasi adalah fakta yang telah diolah dengan cara tertentu dan mempunyai arti berguna bagi penerimanya atau menggambarkan suatu kejadian nyata yang dapat dipahami dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan sekarang maupun untuk masa depan.

a. Siklus Informasi

Menurut (Tata Sutabri, 2012) data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

Siklus ini disebut dengan siklus informasi (*information cycle*) atau disebut juga siklus pengolahan data (*data processing cycle*). Adapun siklus informasi sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Siklus Informasi (Sutabri, 2012)

b. Kualitas informasi

Menurut Delone Mc Lean dalam Eko Budi Setiawan (2016:2) indikator-indikator yang mendukung kualitas informasi adalah sebagai berikut:

1) *Completeness (Kelengkapan)*

Suatu informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi dapat dikatakan berkualitas jika informasi yang dihasilkannya lengkap. Informasi yang lengkap ini sangat dibutuhkan oleh pengguna dalam pengambilan keputusan. Informasi yang lengkap ini mencakup seluruh informasi yang di butuhkan pengguna.

2) *Relevance (Relevansi)*

Kualitas informasi dikatakan relevan apabila informasi tersebut mempunyai manfaat bagi penggunanya. Sesuatu dikatakan relevan jika memiliki hubungan, berkaitan, atau berguna secara langsung.

3) *Accurate (Tepat)*

Sebuah informasi dapat dikatakan akurat jika informasi tersebut tidak bias atau menyesatkan, bebas dari kesalahan-kesalahan dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidakakuratan sebuah informasi dapat terjadi karena sumber informasi atau Data mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut. Informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi harus akurat karena sangat berguna bagi pengguna dalam hal pengambilan keputusan. Informasi yang akurat harus terbebas dari kesalahan-kesalahan. Akurat juga informasi tersebut harus jelas dengan kata lain harus mencerminkan maksud dari informasi yang disediakan oleh sistem informasi.

4) *Timeliness (Ketepatan Waktu)*

Informasi yang tepat waktu sangat diperlukan sehingga informasi yang datang kepada penerima tidak terlambat. Dengan kata lain untuk informasi yang terlambat menjadikan informasi tersebut sudah tidak memiliki nilai lagi, informasi yang tepat waktu menjadi landasan dalam pengambilan keputusan yang cepat, jika informasi tersebut terlambat maka keputusan yang diambilpun menjadi terlambat.

5) *Format*

Maksudnya agar memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang disediakan oleh sistem informasi mencerminkan kualitas informasi yang baik. Jika informasi yang disajikan dalam bentuk yang tepat maka informasi yang dihasilkan dianggap berkualitas, tujuannya untuk memudahkan pengguna

c. Nilai informasi

Suatu sistem informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat ditaksirkan keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksirkan nilai efektifitasnya. (Agus Mulyanto, 2012)

Menurut Sutarman (2013: 14) nilai dari informasi ditentukan oleh lima hal yaitu:

- 1) Memperoleh pemahaman dan manfaat.
- 2) Mendapat pengalaman.
- 3) Mengakumulasi proses pembelajaran sehingga dapat diduplikasikan dalam pemecahan masalah atau proses bisnis tertentu.
- 4) Mengekstrak implikasi kritis dan merefleksikan pengalaman masa lampau yang menyediakan pengetahuan

yang terorganisasi dengan nilai yang tinggi. Nilai ini bisa menghindari seseorang manajer dari membuat kesalahan yang sama dilakukan oleh manajer lain.

3. Pengertian Sistem Informasi

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Sistem Informasi didefinisikan Oleh Tantra Rudy dalam buku Manajemen Proyek Sistem Informasi (2012) sebagai berikut: *“Sistem informasi merupakan cara yang terorganisis untuk mengumpulkan, memasukan, dan memproses data dan menyimpan data mendukung perusahaan atau organisasi untuk mencapai tujuan”*.

Menurut Ida Nuraida dalam buku karya Muslihudin, M. Dan Oktavianto (2016: 11) *“Sistem informasi merupakan perangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis, bila dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan laporan”*. Menurut Yakub *“Sistem informasi merupakan suatu kumpulan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan aliran informasi”*. menurut Bambang Hartono (2013) meguraikan *“Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi untuk digunakan.*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan penerapan sistem di dalam organisasi untuk mendukung informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkat manajemen.

4. Komponen Sistem Informasi

Tata Sutabri (2012) mengemukakan bahwa Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building Block*), dimana masing-masing blok ini saling berinteraksi satu sama lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuannya.

Adapun blok-blok tersebut adalah sebagai berikut :

a. Blok Masukan (*Input Block*)

Meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Terdiri dari kombinasi prosedur , logika dan model matematika yang berfungsi memanipulasi data untuk menghasilkan keluaran tertentu.

c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Berupa keluaran dokumen dan informasi yang berkualitas.

d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem keseluruhan.

e. Blok Basisdata (*Database Block*)

Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan perangkat keras komputer serta perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (*Controls Block*)

Meliput masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

5. Perancangan Sistem

a. Definisi Perancangan Sistem

Menurut O'Brien dan Marakas (2013) menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user interface, data dan aktivitas proses.

Menurut Kristanto (2013) “Perancangan sistem adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancang untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem, yaitu pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

b. Sasaran Perancangan Sistem

Sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam perancangan suatu sistem adalah

- 1) Perancangan sistem harus berguna, mudah dipahami dan nantinya mudah digunakan.
- 2) Perancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan
- 3) Perancangan sistem harus efektif dan efisien untuk dapat mendukung pengolahan data transaksi manajemen dan mendukung keputusan yang diambil oleh pihak manajemen.
- 4) Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangunan yang terperinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi.

6. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. (Yuni Sugiarti, 2013).

Menurut Ginting (2013) Pemodelan menggunakan UML , pengembang dapat melakukan tinjauan umum bagaimana arsitektur sistem secara keseluruhan, penelaahan bagaimana objek dalam sistem saling mengirimkan pesan dan bekerjasama, menguji sistem perangkat

lunak berfungsi seperti seharusnya. Dokumentasi sistem perangkat lunak untuk keperluan-keperluan tertentu dimasa yang akan datang.

UML menyediakan sembilan jenis diagram yaitu *Diagram Class*, *Diagram Objek*, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*. Akan tetapi Sulistyorini (2009) menyatakan bahwa kesembilan diagram tersebut tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semua dibuat sesuai dengan kebutuhan.

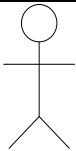

a. *Use Case Diagram*



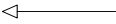
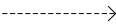

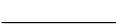
Secara grafis menggambarkan, interaksi secara sistem, sistem eksternal dan pengguna. Dengan kata lain use case diagram secara grafis mendeskripsikan siapa yang akan menggunakan sistem dan dalam cara apa pengguna (user) mengharapkan interaksi dengan sistem itu. Use case secara naratif digunakan untuk secara tekstual menggambarkan sekuensi langkah-langkah dari tiap interaksi (Henderi, 2011).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 4

Simbol-simbol Use Case Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>usecase</i>
2		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>

3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>Independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>Independent</i>)
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>Descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>Ancestor</i>)
6		<i>Clude</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
7		<i>Tend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
8		<i>Assosiation</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya


b. *Class Diagram*

Class menggambarkan struktur object sistem. Diagram ini menunjukan class diagram yang menyusun sistem dan hubungan antara class object tersebut (Henderi, 2011). Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. 5

Simbol-simbol Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------






1		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		<i>Nary Associatio n</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3		<i>Asosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain
4		<i>Generaliz ation</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor)
5		<i>Dependen cy</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent)

c. Activity Diagram

Secara grafis untuk menggambarkan rangkaian aliran aktivitas baik proses bisnis maupun use case. Activity Diagram dapat juga digunakan untuk memodelkan action yang akan dilakukan saat operasi dieksekusi, dan memodelkan hasil dari

action tersebut (Henderi, 2011). Simbol-simbol yang dipakai dalam *activity diagram* yaitu:

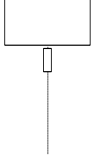
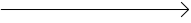
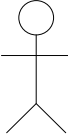
Tabel 2. 6
Simbol-simbol Activity Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu

d. *Sequence Diagram dan Collaboration Diagram*

Sequence diagram secara grafis menggambarkan bagaimana object berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.. *Collaboration diagram* juga menggambarkan interaksi antara objek seperti *sequence diagram*, akan tetapi lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian *message*. Setiap *message* memiliki *sequence number*, dimana *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1 (Henderi, 2011). Simbol-simbol yang digunakan dalam *sequence diagram* dijelaskan pada tabel 2.7.

Tabel 2. 7
Simbol-simbol Pada Sequence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object dan lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>

7. Perangkat Lunak Pembangunan Sistem

a. Database

Database adalah sekumpulan data yang terdiri dari satu atau lebih tabel yang saling berhubungan. Menurut Menurut Prasetio (2012) “Database adalah sebuah struktur yang umumnya dikategorikan dalam 2 (dua) hal, sebuah database flat dan sebuah database relasional. Database relasional lebih disukai karena lebih masuk akal dibandingkan database flat”. Menurut Mustakini (2009) Database adalah kumpulan dari data yang saling

berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasi.

Secara umum sebuah sistem database adalah suatu sistem informasi yang mengintegritaskan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi.

Untuk dapat mengolah data di dalam database, diperlukan bahasa yang dimengerti oleh pengguna dan database yang dikelola. SQL (Structure Query Language), merupakan bahasa yang telah distandarisasi dan digunakan dalam pengolahan semua database yang ada. Di dalam SQL terdapat tiga sub bahasa yaitu :

- 1) DDL (Data Definition Language) yang digunakan untuk membangun objek-objek dalam database seperti table dan index.
- 2) DML (Data Manipulation Language) yang digunakan untuk menambah, mencari, mengubah dan menghapus baris dan teble.
- 3) DCL (Data Control Language) yang digunakan untuk menangani masalah security dalam database.

b. PHP

Dalam buku karangan Arief M.Rudyanto (2011) PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data kehalaman web.

PHP dapat dibangun sebagai modul pada web server Apache dan sebagai binary yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*). PHP termasuk dalam Open Source Product, sehingga source code PHP dapat diubah dan di distribusikan secara bebas. PHP juga mampu lintas Platform. Artinya PHP dapat berjalan dibanyak sistem operasi yang beredar saat ini, diantaranya Sistem Operasi Microsoft Windows (semua versi), Linux, Mac OS, Solaris.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, PHP digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada homepage-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah satu pendukung open source.

1) Kelebihan-kelebihan PHP

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. Kelebihan-kelebihan diantaranya adalah:

- a) PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI.
- b) PHP dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain linux, Unix (termasuk variannya HP-UX, Solaris dan OpenBSD), microsoft windows, Mac OS X, RISC OS.
- c) PHP mendukung banyak WEB Server seperti Apache, Microsoft Internet Information Server (MIIS), Personal Web Server (PWS), dan masih banyak lagi lainnya, bahkan PHP dapat bekerja sebagai suatu CGI processor.
- d) PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (Hypertext Markup Language). PHP juga memiliki kemampuan untuk

mengolah keluaran gambar, File PDF, dan movies Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

2) Sintax / Script PHP

Script PHP termasuk dalam HTML-embedded, artinya kode PHP dapat disisipkan pada sebuah halaman HTML.

Ada empat macam pasangan tag PHP yang dapat digunakan untuk menandai blok script PHP dalam buku karangan Peranginangin Kasiman (2006)

- a.) `<?php...?>`
- b.) `<script language = "PHP"> ... </script>`
- c.) `<? ... ?>`
- d.) `<% .. %>`

3) Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi "sampah" atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam.

4) Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML, diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh *browser*. Berdasarkan URL atau dikenal dengan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server.

Selanjutnya, *web server* akan mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *browser*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan penerjemahan kode HTML dan menampilkan isinya ke layar pemakai.

c. Adobe Dreamweaver CS5

Dalam Buku Madcoms (2012) *Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman web. *Dremweaver* merupakan software utama yang digunakan oleh *web* desainer maupun *web* programmer dalam mengembangkan suatu situs *web*, *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web. Saat ini terdapat *software* dari kelompok *adobe* yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs *web*. Versi terbaru dari *Dreamweaver* saat ini adalah *Dreamweaver CS5*.

Dreamweaver merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web Desainer* maupun *web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

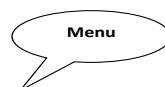
Langkah menjalankan *Dreamweaver CS5* adalah pilih *start* → *All programs* → *Adobe Master Collection CS5* → *Adobe Dreamweaver CS5*

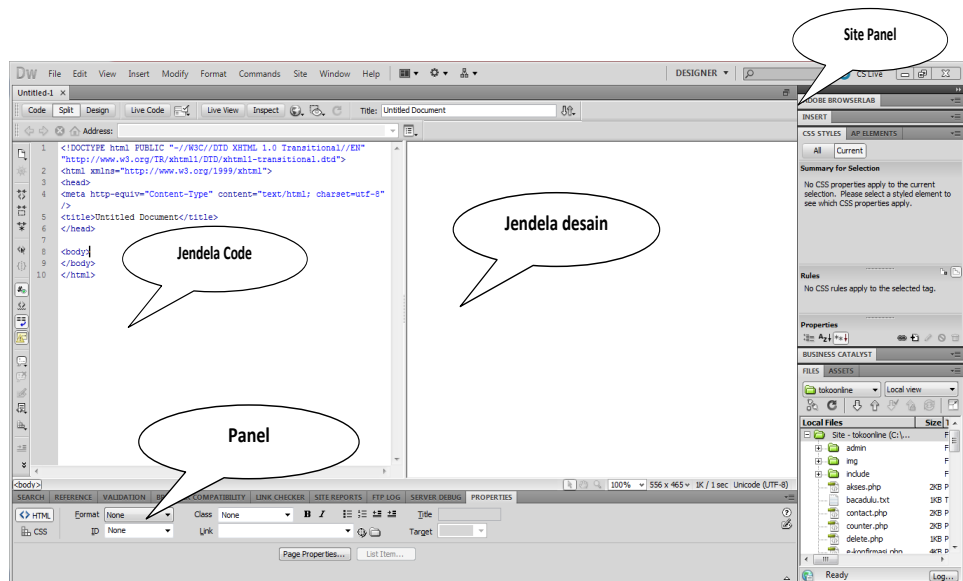


Gambar 2. 3 *Gambar Tampilan Halaman Welcome Dari Dreamweaver CS5.*

Dalam tampilan awal *Dreamweaver* terdapat pilihan *open a Recent Item* (*File* yang pernah terbuka), *create New* (membuat *file* baru), *Top Features* (fitur-fitur baru), Dan *Getting started* (Tuntunan Penggunaan *Dreamweaver*). Halaman *welcome screen* akan selalu ditampilkan saat anda menjalankan program *Dreamweaver*, jika anda tidak menginginkan halaman tersebut tampil maka beri tanda centang pada pilihan *Don't show again*.

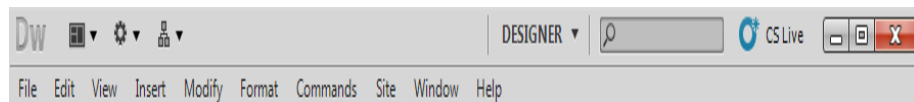
Selanjutnya Gambar berikut merupakan gambaran *layout* kerja *Dreamweaver CS5*.





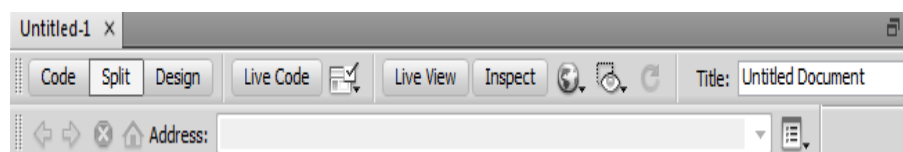
Gambar 2. 4Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver.

- 1) *Application Bar*, berada di bagian paling atas jendela aplikasi *dreamweaver CS5*. Baris ini berisi tombol *workspace (workspace switcher)*, menu dan aplikasi lainnya.



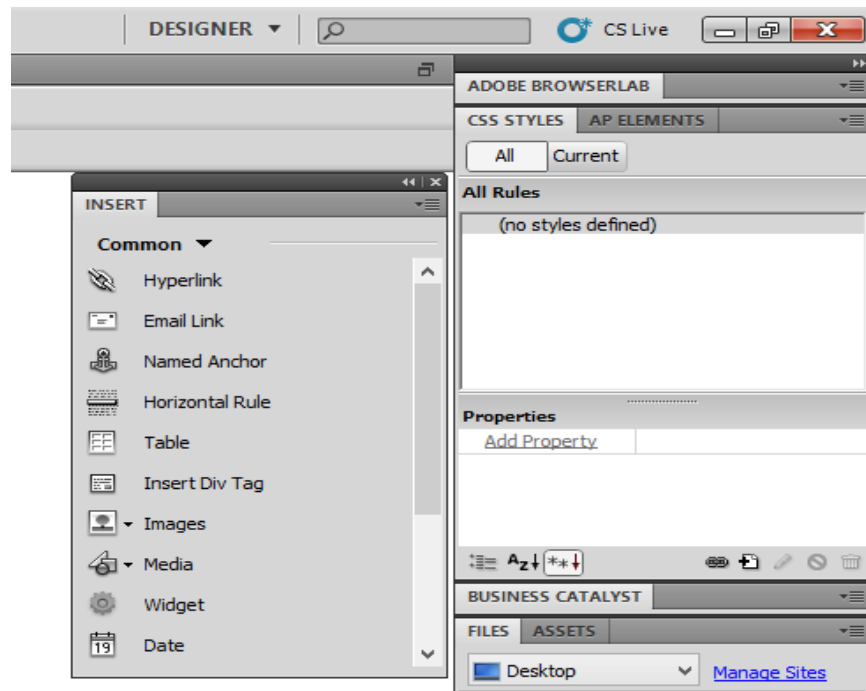
Gambar 2. 5Application Bar

- 2) *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk menampilkan jendela dokumen, seperti kita bisa menampilkan code saja, desain saja atau kedua-duanya.



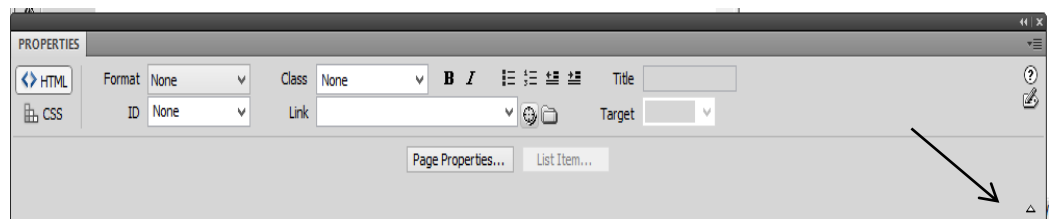
Gambar 2. 6Document Toolbar

- 3) *Panel Group* adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Panel group ini berisi panel insert, *CSS*, *Styles*, *Asset*, *AP Elemen* dan *Files*.



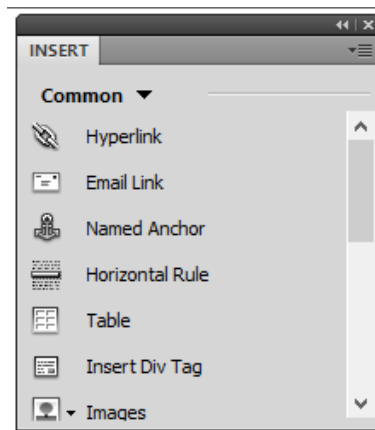
Gambar 2. 7Tampilan Panel Groups

- 4) *Panel Properties* menampilkan dan mengubah berbagai properti yang dimiliki elemen tertentu. Kita bisa langsung mengubah properti dari elemen tersebut dengan tool ini, misalnya merubah warna text, memberikan *background* pada elemen tabel, menggabungkan kolom, dan lain-lain.



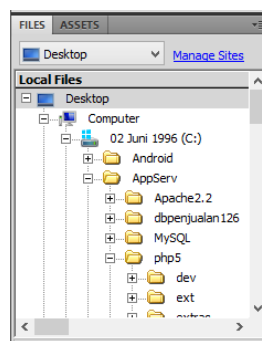
Gambar 2. 8Tombol Panah Pada Property

- 5) *Panel Insert* digunakan untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti *image*, tabel, atau objek media kedalam jendela dokumen.



Gambar 2. 9 *Tampilan Panel Insert*

- 6) *Panel File* digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs web



Gambar 2. 10 *Contoh Tampilan Panel Insert*

d. MySQL

MySQL merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System –DBMS*) yang paling populer dikalangan pemrograman *Web*, terutama dilingkungan *Linux* dengan menggunakan *scriptPHP* dan *Perl* yang digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya. *MySQL* dan *PHP* dianggap sebagai pasangan *software* pengembangan aplikasi *web* yang ideal dan sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis *web*, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script PHP*. *MySQL* juga merupakan *database* yang

digunakan oleh situs-situs terkemuka diinternet untuk menyimpan datanya (Komala, 2015).

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MYSQL AB* yang pada saat itu bernama *TcX DataKonsult AB* sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya *TcX* membuat *MySQL* dengan tujuan mengembangkan aplikasi *web* untuk klien. Kepopuleran *MySQL* antara lain karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya sehingga mudah untuk digunakan, kinerja *query* cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Keandalan suatu *system database (DBMS)* dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah *SQL*, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. Sebagai *databaseserver*, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan dengan *database server* yang lainnya dalam *query* data.

Sebagai database yang memiliki konsep database modern, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL* :

1) *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

2) *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi *GPL*.

3) *Multiuser*

*MySQL*dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini

memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses client secara bersamaan.

4) *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani query sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5) *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed/unsigned integer, float, double, char, varchar, text, blob, date, time, datetime, year, set* serta *enum*.

6) *Command dan Function*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

7) *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask, nama host, dan user* dengan system perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

8) *Stability dan Limits*

MySQL mampu menangani database dalam skala besar, dengan jumlah records lebih dari 50 juta dan 60 ribu table serta 5 miliar baris. Selain itu, batas indeks yang dapat di tampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9) *Connectivity*

MySQL dapat melakukan koneksi dengan client menggunakan *protocol TCP/IP, Unix socket (Unix), atau Named Pipes (NT)*.

10) *Localisation*

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada client dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

11) *Interface*

MySQL memiliki interface (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12) Client dan Tools

MySQL dilengkapi dengan berbagai *tool* yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap *tool* yang ada disertai petunjuk *online*.

13) Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur table yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan database lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem baru, karena dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan sistem baru. Sistem lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisa sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi sistem tersebut agar masalah yang lama tidak terjadi lagi dimasa yang akan datang.

Dalam analisis dan perancangan sistem ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah menitik beratkan pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu data nyata secara detail sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi. Salah satu faktor penyebabnya adalah penambahan jumlah data yang akan diolah untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini akan mengakibatkan sistem lama kewalahan dalam mengolah data dalam buku besar. Sistem ini masih menggunakan carayang belum efektif yaitu masih menggunakan buku besar sehingga dalam pengolahan data arsipterjadi masalah-masalah seperti yang telah dirumuskan dalam BAB I.

Berikut gambaran sistem informasi Penyusunan Rencana Kerja pada kantor kesatuan bangsa dan politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar.

1. Penyusunan rencana kerja masih menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel
2. Data arsip rencana kerja anggaran masih disimpan dalam bentuk buku besar

B. Perancangan Sistem

1. Actor

Actor Admin dan yang berperan dalam sistem informasi ini adalah :

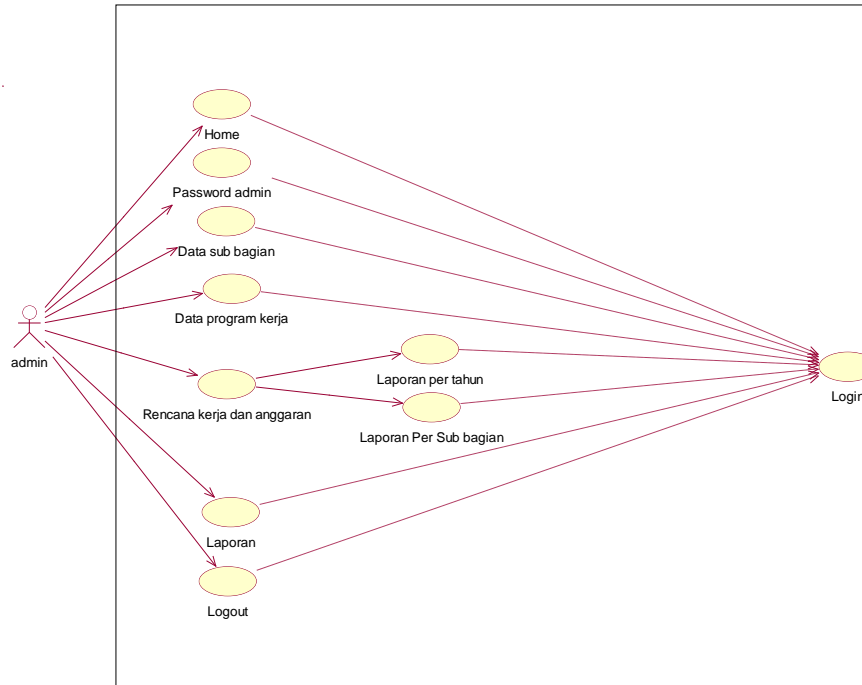
Actor	Peran
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin login 2. Admin Mengentrikan Data Sub Bagian 3. Admin Mengentrikan Data Program Kerja 4. Admin Mengentrikan Data Kegiatan Kerja 5. Admin Mengentrikan Data Rencana Kerja Anggaran 6. Admin Cetak Laporan 7. Admin Logout

2. Use Case Diagram

a. Usecase diagram admin

Use case diagram memperlihatkan suatu urutan interaksi antara aktor dan sistem. Seperti pada gambar berikut dimana *actor*(admin) melakukan *login* kemudian menginputkan data, data berupa data Sub Bagian, Data Program Kerja, Data Rencana Kerja

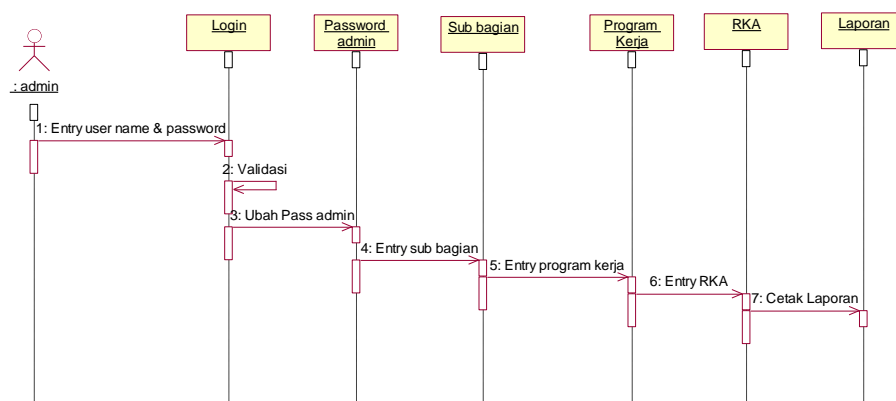
dan anggaran. Admin juga berperan dalam pengelolaan data RKA. Admin bisa Menyimpan data dan Menghapus data.



Gambar 3. 1 Use case diagram admin

3. Sequence Diagram

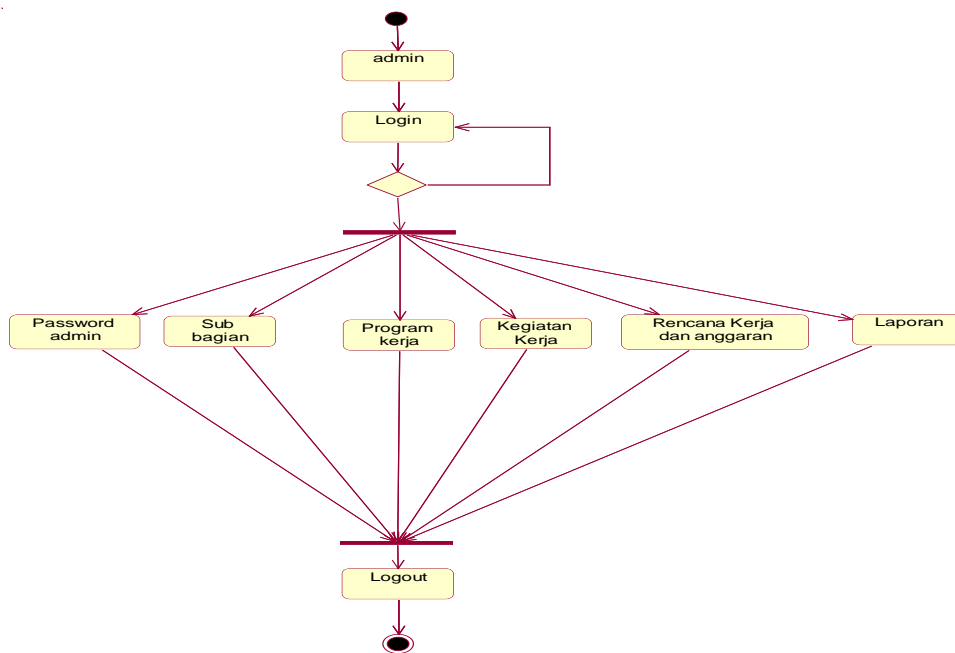
a. *Sequence diagram* pada menggambarkan interaksi antara objek yang ada disekitar sistem, *Sequence Diagram Admin*.



Gambar 3. 2 Sequence Diagram Admin

4. Activity Diagram

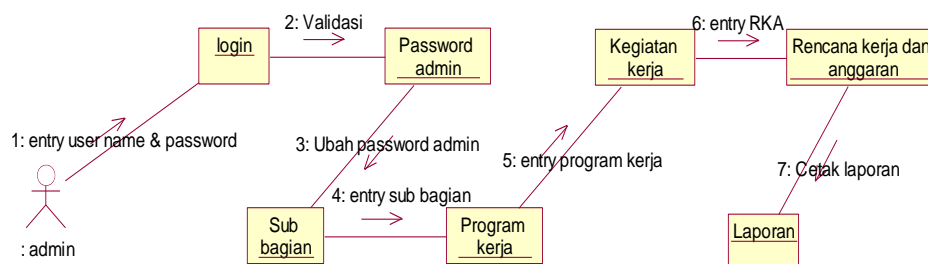
- a. *Activity Diagram* pada admin ini menggambarkan Admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat melakukan input data per kategori, mengelola data dan cetak laporan.



Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin

5. Collaboration Diagram

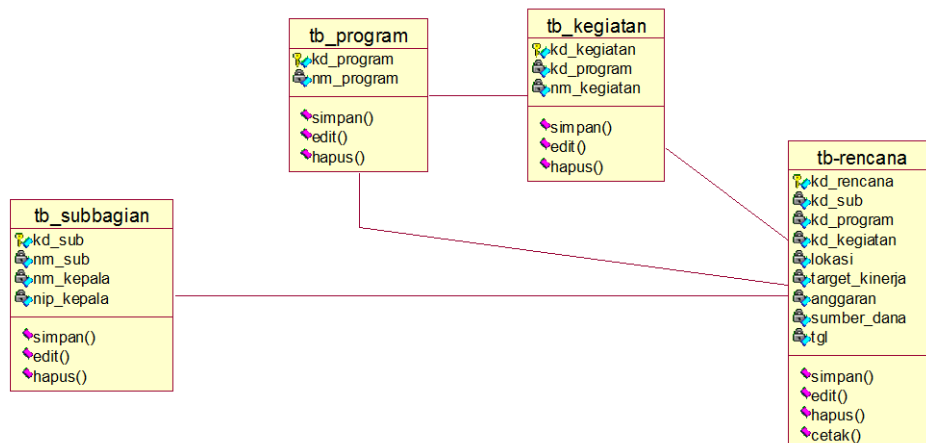
Collaboration diagram hampir sama dengan sequence diagram tetapi berbeda pada objek yang di titik tekankan, collaboration lebih menekankan pada pemunculan objek itu sendiri sedangkan sequence diagram lebih pada penyampaian message dengan parameter waktu.



Gambar 3. 4 Collaboration Diagram Admin

6. Class Diagram

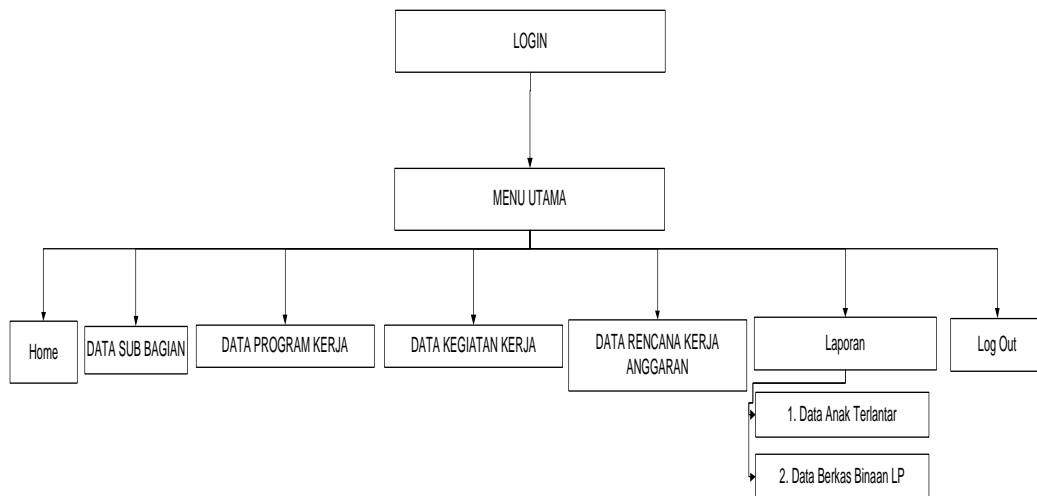
Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.



Gambar 3. 5 Class Diagram

7. Struktur Program

Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. 6 Struktur Program Admin

D. Desain Output

1. Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Sub Bagian

PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL)						
LAPORAN RENCANA KERJA DAN ANGGARAN						
Sub Bagian :						
NO	PROGRAM KERJA	KEGIATAN KERJA	LOKASI	TARGET KINERJA	ANGGARAN	SUMBER DANA
Auto	X(4)	X(4)	X(100)	X(50)	X(20)	X(20)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Auto	X(4)	X(4)	X(100)	X(50)	X(20)	X(20)

Batusangkar, DD/MM/YYYY
Kabid Ketahanan Bangsa

GUSMAWATI, SH
NIP.19700817 199308 2 001

Gambar 3. 7 Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Sub Bagian

2. Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Tahun

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK (KESBANGPOL) </div> </div>							
LAPORAN RENCANA KERJA DAN ANGGARAN							
Tahun :							
NO	SUB BAGIAN	PROGRAM KERJA	KEGIATAN KERJA	LOKASI	TARGET KINERJA	ANGGARAN	SUMBER DANA
Auto	X(4)	X(4)	X(4)	X(100)	X(50)	X(20)	X(20)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Auto	X(4)	X(4)	X(4)	X(100)	X(50)	X(20)	X(20)

Batusangkar, DD/MM/YYYY
Kepala Kantor

NIP.

Gambar 3. 8 Output Laporan Rencana Kerja dan Anggaran Per Tahun

E. Desain Input

1. Input Data Program Kerja

TAMBAH DATA PROGRAM KERJA

KODE

NAMA PROGRAM KERJA

Gambar 3. 9 Input Data Program Kerja

2. Input Data Sub Bagian

TAMBAH DATA SUB BAGIAN	
KODE	<input type="text"/>
NAMA SUB BAGIAN	<input type="text"/>
NAMA KEPALA SUB BAGIAN	<input type="text"/>
NIP KEPALA SUB BAGIAN	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 3. 10 *Input Data Sub Bagian*

3. Input Data Rencana Kerja Anggaran

TAMBAH DATA RENCANA KERJA ANGGARAN	
KODE	<input type="text"/>
SUB BAGIAN	<input type="text" value="PILIH SUB BAGIAN"/> <input type="button" value="v"/>
PROGRAM KERJA	<input type="text" value="PILIH PROGRAM KERJA"/> <input type="button" value="v"/>
KEGIATAN KERJA	<input type="text" value="PILIH KEGIATAN"/> <input type="button" value="v"/>
LOKASI	<input type="text"/>
TARGET KINERJA	<input type="text"/>
ANGGARAN	<input type="text"/>
SUMBER DANA	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 3. 21 *Input Data Rencana Kerja Anggaran*

4. Input Data Kegiatan Kerja

UBAH DATA KEGIATAN KERJA	
KODE	<input type="text"/>
PROGRAM KERJA	<input type="text" value="PILIH PROGRAM KEGIATAN"/> V
NAMA KEGIATAN KERJA	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 3. 32 *Input Data Kegiatan Kerja*

5. Input Login

LOGIN ADMIN	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="Login"/>	

Gambar 3. 43 *Input Login*

F. Desain Tabel

1. Tabel User

Database Name : db_rka
 Table Name : tb_user
 Field Key : username
 Fungsi : Untuk login

Tabel 3. 1 Tabel user

File Name	Type	Width	Description
username	Varchar	30	User name user
password	Varchar	100	Password user
nama	Varchar	100	Nama User

2. Tabel Sub Bagian

Database Name : db_rka
 Table Name : tb_sub
 Field Key : kd_sub
 Fungsi : Menyimpan data sub bagian

Tabel 3. 2 Tabel sub bagian

File Name	Type	Width	Description
Kd_sub	Varchar	4	Kode sub bagian
Nm_sub	Varchar	50	Nama sub bagian
Nm_kepala	Varchar	50	Nama kepala sub bagian
Nip_kepala	Varchar	50	Nip kepala sub bagian

3. Tabel Rencana Kerja Anggaran

Database Name : db_rka
 Table Name : tb_rencana
 Field Key : kd_rencana
 Fungsi : Menyimpan data Rencana Kerja Anggaran

Tabel 3. 3 Tabel Rencana Kerja Anggaran

File Name	Type	Width	Description
Kd_rencana	Varchar	4	Kode rencana kerja

			anggaran
Kd_sub	Varchar	4	Kode sub bagian
Kd_kegiatan	Varchar	4	Kode kegiatan rencana kerja anggaran
Lokasi	Varchar	100	Lokasi rencana kerja anggaran
Target_kinerja	Varchar	50	Target kinerja rencana kerja anggaran
Anggaran	Varchar	20	Anggaran rencana kerja anggaran
Sumber_dana	Varchar	20	Sumber dana rencana kerja anggaran
Tgl	Date		Tanggal rencana kerja anggaran

4. Tabel Program Kerja

Database Name : db_rka

Table Name : tb_program

Field Key : kd_program

Fungsi : Menyimpan program kerja anggaran

Tabel 3. 4 Tabel Program Kerja

File Name	Type	Width	Description
Kd_program	Varchar	4	Kode program kerja rencana kerja anggaran
Nm_program	Varchar	100	Nama program kerja rencana kerja anggaran

5. Tabel Kegiatan Kerja

Database Name : db_rka

Table Name : tb_kegiatan

Field Key : kd_kegiatan

Fungsi : Menyimpan kegiatan kerja

Tabel 3.5 Tabel Kegiatan Kerja

File Name	Type	Width	Description
Kd_kegiatan	Varchar	4	Kode kegiatan kerja rencana kerja anggaran
Kd_program	Varchar	4	Kode program kerja rencana kerja anggaran
Nm_program	Varchar	100	Nama program kerja rencana kerja anggaran

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian sistem yang telah dirancang, dan beberapa analisa dari system tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Informasi penyusunan rencana kerja ini dibuat untuk membantu dan mempermudah pegawai per sub bagian untuk penyusunan rencana kerja pada kantor kesatuan bangsa dan politik (KESBANGPOL) Kabupaten Tanah Datar.
2. Dengan Sistem informasi ini dapat menyelesaikan Penyusunan rencana Kerja dengan cepat.
3. Mempersingkat waktu untuk pembuatan rencana kerja Per Sub Bagian dan Per Tahunnya.

B. Saran-Saran

Dari hasil penelitian dan terdapatnya beberapa kelemahan yang ada pada sistem yang telah dirancang, maka dapat dikemukakan beberapa saran yaitu :

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian Sistem informasi yang dibuat.
2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna system tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan system komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, Prasetio. 2012 *“Buku pintar pemograman Web”*. Jakarta Mediakita.
- Agus Mulyanto, (2009), *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Pustaka Pelajar.
- Andi, Madcoms. 2010, Adobe dreamweaver CS5 dengan pemrograman *PHP-MySQL*. Penerbit CV Andi Offset.
- Arief M Rudian. 2011. Pemograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL. C.V ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Eko Budi setiawan, 2016, *jurnal hasil penelitian Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*.
- Ginting, Elizaandayni, 2013. *Pemodelan Aplikasi Penjualan Berbasis Web(E-Commerce)menggunakan Joomla pada mutiara Fashion*, Bandung: Universitas Widyatama.
- Hartono, Bambang. 2013 *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Hendri. 2008. “Unified Modeling Language”. Tangerang
- Kasiman. 2006. Aplikasi WEB dengan *PHP dan MySQL*,. Yogyakarta:
- Kristanto, 2013, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*: Yogyakarta: Gava Medis.
- Muslihudin, Muhammad dan Oktavianto, 2016, *Analisis dan Perancangan Informasi menggunakan model Terstruktur dan UML*”. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Mustakini, “Sistem Informasi Teknologi”, Yogyakarta: Andi offset, 2009.
- O’Brien & Marakas, (2013), *Manajemen Information Sistem*, Sixteen Edition, New York: McGraw-Irwin.
- Romney, Marshall B., dan Paul Jhon Steinbart. 2015. *Accounting Information Systems, 13th ed England*: Pearson Educational Limited.
- Rudi Tantra, 2012, *Manajemen Proyek Sistem Informasi, Bagaimana Mengolah Proyek Sistem Informasi Secara Efektif & Efisien*: Andi Offset.
- Sugiarti, Yuni,S.T.M.Kom, 2013. *Analisis dan Perancangan UML(Unified Modeling Language)*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sutarman, 2013, *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Yakup, 2012, *Pengertian Sistem Informasi*, Yogyakarta.