



**SISTEM INFORMASI PENDATAAN MASYARAKAT KURANG
MAMPU DI NAGARI TAEH BARUAH BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Media
(D.III)*

Jurusan Manajemen Informatika

NOVITRI ASRI

1850401042

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR
TAHUN 2022**

PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novitri Asri
NIM : 1850401042
Tempat/tanggal lahir : Payakumbuh, 13 November 1998
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:
“SISTEM INFORMASI PENDATAAN MASYARAKAT KURANG MAMPU DI NAGARI TAEH BARUAH BERBASIS WEB” adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali di cantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 14 Februari 2022
Saya yang menyatakan



NOVITRI ASRI
NIM 1850401042

PERSETUJUAN PEMBIMBING

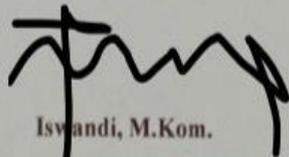
Pembimbing Tugas Akhir atas Nama : Novitri Asri, NIM : 1850401042, dengan judul "Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu Di Nagari Taeh Baruah Berbasis Web" memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke *sidang munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 31 Januari 2022

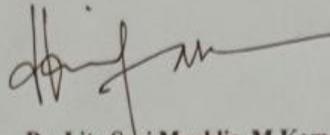
Ketua Jurusan Manajemen
Informatika

Pembimbing



Isyandi, M.Kom.

NIP. 1970051 0200312 1 004



Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom

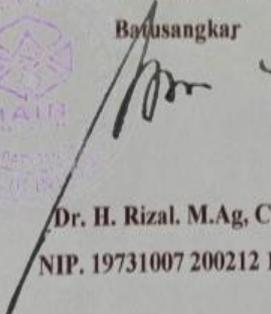
NIP. 197801222008012017

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Batusangkar

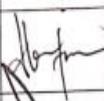
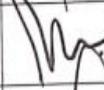


Dr. H. Rizal, M.Ag, CRP

NIP. 19731007 200212 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENDATAAN MASYARAKAT KURANG MAMPU DI NAGARI TAEH BARUAH BERBASIS WEB" Oleh NOVITRI ASRI, NIM, 1850401042, telah diujikan pada Sidang Munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, pada hari Rabu tanggal 9 Februari 2022 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom NIP. 197801222008012017	Ketua Sidang		19/02-22
2.	Ovel Rinel, M.Kom NIP. 197010082000031004	Penguji I		19/02-22
3.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 198502072015031004	Penguji II		19/02-2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan
Bisnis Islam




Dr. H. Rizal, M.Ag., CRP[®]
NIP. 197310072002121001

ABSTRAK

Setelah dilakukan penelitian di Nagari Taeh Baruah kecamatan Payakumbuh kabupaten Lima puluh Kota Payakumbuh, ditemukan permasalahan mengenai pengumpulan data yang dilakukan masih menggunakan blangko berupa kertas, yang mana pengumpulan data dari masyarakat dilakukan terus menerus secara berkala dikarenakan tidak adanya database yang menyimpan data-data tersebut. Masalah di atas menyebabkan terhambatnya proses penginputan data masyarakat bila pemberian bantuan masyarakat kurang mampu tidak merata di tiga Jorong tersebut, serta sering terjadinya penginputan data ganda. Solusi dari masalah di atas yaitu mengatasi kecemburuan sosial diantara masyarakat yang mendapat bantuan dan yang tidak mendapatkan bantuan serta mengatasi penyalahgunaan tanggung jawab petugas yang menangani bantuan-bantuan untuk masyarakat kurang mampu.

Masalah pengelolaan bantuan masyarakat kurang mampu harus dioptimalkan dan di proses secara transparan agar masyarakat yang ingin mendapatkan bantuan bisa di proses dengan cepat dan terbagi rata sebagaimana semestinya.

Melihat bahwa proses penginputan data ini sangat penting bagi kantor Wali Nagari Taeh Baruah ada baiknya proses penginputan data tersebut dibuatkan sistem informasi pendataan menggunakan web untuk mempermudah petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) dalam penginputan data dan mengentry data lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan penginputan data yang belum terkomputerisasi. Sehingga memudahkan kantor Wali Nagari Taeh Baruah dalam pengolahan data masyarakatnya.

Kata kunci : Sistem, Informasi, Pendataan, berbasis web

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
G. Metode Penelitian	5
H. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Gambaran Umum	7
1. Sejarah Nagari Taeh Baruah	7
2. Visi dan Misi Nagari Taeh Baruah	10
3. Stuktur Kepengurusan di Nagari Taeh Baruah	11
B. Konsep Dasar Sistem Informasi	11
1. Pengertian Sistem	11
2. Karakteristik Sistem.....	12
3. Klasifikasi Sistem	14
4. Pengertian Informasi.....	15
5. Kualitas Informasi.....	16
6. Pengertian Sistem Informasi	16
7. Komponen Sistem Informasi (SI)	17

C. Konsep Dasar Pendataan Masyarakat Kurang Mampu	18
1. Pengertian Pendataan	18
2. Pengertian Masyarakat Kurang Mampu	18
3. Manfaat Pendataan.....	18
D. Alat Bantu Perancangan Sistem	18
1. Aliran Sistem Informasi (ASI).....	19
2. Data Flow Diagram (DFD)	19
3. Context Diagram.....	20
4. Entity relationship diagram (ERD)	21
E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem	21
1. Web	21
2. PHP	23
3. Mysql	25
4. Xampp.....	26
5. Database.....	26
6. Sublime Text.....	27
7. Wondershare EdrawMax	28
BAB III ANALISA DAN HASIL	30
A. Analisis Sistem	30
B. Perancangan Sistem Baru	32
1. Desain Global	32
2. Aliran Sistem Informasi.....	32
C. Context Diagram.....	34
D. Data Flow Diagram	34
E. Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
F. Struktur Program	36
G. Desain Terinci.....	37
1. Desain output	37
2. Desain Input	39
3. Desain File	43
BAB IV PENUTUP	45

A. Kesimpulan	45
B. Saran-saran.....	46

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi.....	19
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram.....	20
Tabel 2.3 Simbol Context Diagram.....	21
Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram.....	21
Tabel 3.1 Data Masyarakat Kurang Mampu.....	43
Tabel 3.2 Data Kriteria.....	43
Tabel 3.3 Data Penerima.....	44
Tabel 3.4 Data Perangkat Nagari.....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kepengurusan di Nagari Taeh Baruah.....	11
Gambar 2.2 Tampilan Kategori Wondershare EdrawMax.....	28
Gambar 2.3 Tampilan Awal Wondershare EdrawMax.....	29
Gambar 3.1 Aliran Sistem yang sedang Berjalan.....	31
Gambar 3.2 Aliran Sistem yang diusulkan.....	33
Gambar 3.3 Context Diagram.....	34
Gambar 3.4 Data Flow Diagram.....	35
Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram.....	37
Gambar 3.6 Struktur Program.....	37
Gambar 3.7 Home.....	37
Gambar 3.8 Laporan Data Masyarakat Kurang Mampu.....	38
Gambar 3.9 Laporan Data Kriteria.....	38
Gambar 3.10 Laporan Data Penerima.....	39
Gambar 3.11 Laporan Data Perangkat Nagari.....	39
Gambar 3.12 Halaman Login.....	39
Gambar 3.13 Halaman Input Data Masyarakat.....	40
Gambar 3.14 Halaman Input Data Kriteria.....	41
Gambar 3.15 Halaman Input Data Penerima.....	42
Gambar 3.16 Halaman Input Data Perangkat Nagari.....	42

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : SURAT IZIN PENELITIAN..Error! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 2 : KARTU BIMBINGANError! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 3 : SURAT TUGASError! Bookmark not defined.**
- LAMPIRAN 4 : LIST PROGRAMError! Bookmark not defined.**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu software, hardware dan brainware yang memproses informasi menjadi sebuah output yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi (Mulyanto dalam Kuswara dan Kusmana, 2017:18)

Menurut Jeperson Hutahaean (2018:13), Sistem Informasi adalah Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat material, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Subianto menjelaskan bahwa Pendataan dengan cara manual ini salah satunya dilakukan untuk pendataan warga miskin (fakir miskin) oleh dinas sosial. Permasalahan dari cara manual ini diantaranya; kegiatan pendataan memakan waktu yang lama, data di tulis lebih dari 1 kali (ke dalam kertas lalu ke spreadsheet) sehingga tidak efektif dan rentan lebih rentan kesalahan entry, penyajian data menjadi informasi memakan waktu lama dan perubahan data tidak real time. Permasalahan tersebut akan dapat diatasi dengan mempertimbangkan pemanfaatan teknologi informasi. Metode yang digunakan dalam penelitian Subianto adalah metode Pieces dengan bahasa pemograman php, database mysql dan menggunakan sever side web programming.

Penelitian yang dilakukan oleh Otto Fajarianto (Dosen STMIK Bina Sarana Global) dan Yeyen Wahyuni (Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global) menjelaskan bahwa sistem informasi data penduduk di Desa Klebet masih menggunakan sistem yang manual. Hal ini menimbulkan beberapa kendala yang cukup merepotkan, terutama pada ketidak validan data masyarakat dan ketidak cocokan data, sering pula terjadi kendala pada saat pencarian

informasi data penduduk pada desa tersebut. Demikian dengan penyediaan data. Metode yang digunakan dalam penelitian Otto Fajariantono (Dosen STMIK Bina Sarana Global) dan Yeyen Wahyuni (Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global) adalah membuat rancangan suatu sistem informasi pendataan keluarga miskin, metode wawancara, metode observasi dan studi pustaka. Penelitian mengenai pendataan masyarakat miskin ini menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* dan untuk perancangan perangkat lunak menggunakan Visual Basic, Net dan Microsoft Access.

Minimnya sosialisasi yang disebabkan karena tidak tersedia sistem informasi yang layak untuk mendapatkan informasi yang akurat tentang pendataan masyarakat kurang mampu yang menyebabkan banyaknya terjadi penyalahgunaan hak masyarakat untuk mendapatkan bantuan berupa BLT (Bantuan Langsung Tunai), KKS (Kartu Keluarga Sejahtera), KPS (Kartu Perlindungan Sosial), RASKIN (Beras Rumah Tangga Miskin), PKH (Program Keluarga Harapan), dan lain sebagainya. Bantuan dari pemerintah yang seharusnya diperoleh masyarakat kurang mampu akan tetapi jatuh ke tangan yang tidak tepat karena banyaknya oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab sehingga merugikan masyarakat kurang mampu.

Dalam suatu Kabupaten yaitu, Kabupaten Lima Puluh Kota yang terdiri dari 13 Kecamatan, 79 Nagari yang tersebar, terdapat satu Nagari yaitu Nagari Taeh Baruah berpendudukan 8.813 jiwa (2018). Nagari Taeh Baruah yang terdiri dari 3 Jorong yaitu Jorong Parik Dalam, Jorong Dalam Koto, dan Jorong Kubu Gadang. Di Nagari ini terdapat beberapa masyarakat yang dikategorikan kurang mampu, setiap tahunnya petugas Kesra dari Nagari harus mendata ketiga Jorong tersebut untuk selanjutnya di rekap berdasarkan Kartu Tanda Penduduk (KTP), nama kepala keluarga, Kartu Keluarga (KK), serta jumlah penghasilan perbulan. Tetapi pengumpulan data yang dilakukan petugas Kesra masih menggunakan blangko berupa kertas.

Yang mana pengumpulan data dari masyarakat dilakukan terus menerus secara berkala dikarenakan tidak adanya database yang menyimpan data-data tersebut. Masalah di atas menyebabkan terhambatnya proses

penginputan data masyarakat bila pemberian bantuan masyarakat kurang mampu tidak merata di tiga Jorong tersebut, serta sering terjadinya penginputan data ganda. Solusi dari masalah di atas yaitu mengatasi kecemburuan sosial diantara masyarakat yang mendapat bantuan dan yang tidak mendapatkan bantuan serta mengatasi penyalahgunaan tanggung jawab petugas kesra yang menangani bantuan-bantuan untuk masyarakat kurang mampu.

Masalah pengelolaan bantuan masyarakat kurang mampu harus dioptimalkan dan di proses secara transparan agar masyarakat yang ingin mendapatkan bantuan bisa di proses dengan cepat dan terbagi rata sebagaimana semestinya.

Melihat bahwa proses penginputan data ini sangat penting bagi kantor Wali Nagari Taeh Baruah ada baiknya proses penginputan data tersebut dibuatkan sistem informasi pendataan menggunakan web untuk mempermudah petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) dalam penginputan data dan mengentry data lebih cepat dan akurat dibandingkan dengan penginputan data yang belum terkomputerisasi. Sehingga memudahkan kantor Wali Nagari Taeh Baruah dalam pengolahan data masyarakatnya. Hal ini melatarbelakangi penulis mengangkat judul **“SISTEM INFORMASI PENDATAAN MASYARAKAT KURANG MAMPU DI NAGARI TAEH BARUAH BERBASIS WEB”** agar dapat mempermudah petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) dalam proses penginputan data masyarakat kurang mampu di Taeh Baruah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pendataan masyarakat kurang mampu dilakukan dengan cara, dimana Kesra (kesejahteraan rakyat) turun kelapangan untuk mendata masyarakat kurang mampu dengan membawa blangko, hal tersebut membutuhkan jangka waktu yang lama.

2. Dalam proses penginputan datanya Kesra (kesejahteraan rakyat) membutuhkan kertas blangko beserta pena sehingga membutuhkan biaya yang banyak.
3. Terjadinya kekeliruan dalam penginputan data masyarakat kurang mampu.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan maka penulis membatasi masalah penelitian, hal ini dilakukan agar penelitian lebih terarah dan lebih jelas:

Batasan dari penelitian ini penginputan data masyarakat kurang mampu oleh Kesra (kesejahteraan rakyat) menggunakan blangko.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

Bagaimana merancang sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu dengan blangko.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini nantinya menghasilkan Rancangan Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu Berbasis Web yang diharapkan dapat membantu petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) dalam penginputan data masyarakat kurang mampu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu dengan adanya sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu dengan blangko Data Masyarakat Nagari Taeh Baruah berbasis web ini adalah:

1. Bagi penulis
 - a. Sebagai media implementasi dari ilmu dan juga pengetahuan yang didapatkan selama dibangku perkuliahan.
 - b. Menyelesaikan proyek akhir guna menunjang keberhasilan studi untuk memperoleh gelar ahli madya.
2. Bagi kantor Wali Nagari
Mempermudah dan mengurangi kekeliruan yang dilakukan petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) dalam proses pendataan dan penginputan data.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka
Merupakan upaya pengumpulan data dan teori melalui buku-buku, internet yang berkaitan dengan masalah dan tema penelitian.
2. Penelitian lapangan (Field Research)
Yakni metode pengumpulan data dan teori melalui tinjauan langsung ke objek penelitian, dengan cara:
 - a. Observasi
Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu kantor Wali Nagari Taeh Baruah.
 - b. Wawancara
Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini yakni Bapak Wali Nagari Taeh Baruah.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir yang terdiri dari pendahuluan, landasan teori, analisa dan hasil serta penutup.

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam IV bab yang disusun sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dasar mengenai sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu menggunakan berbasis web.

3. BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisa sistem yang sedang berjalan dan rancangan sistem yang diusulkan.

4. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Nagari Taeh Baruah

Pada Tahun 1020 M umumnya masyarakat minangkabau berasal dari Kaki Gunung Merapi dan tidak terkecuali masyarakat Nagari Taeh Baruah. Konon ceritanya asal masyarakat Taeh Baruah turun dari kaki Gunung Bunsu tepatnya dari Kondunag turun ke Baruah membuka Kampung Dusun dan Korong. Sewaktu membuka kampung, dusun, koto dan korong tersebut mereka menemukan kayu besar yang nama batangnya kayu Taeh, maka dengan sepakat di namakan lah “ *Nagari Taeh Baruah* “.

Tahun 1100-1400 M dari otonom Niniak Anak Taeh yaitu Rajo Simalanggang Pucuak di Taeh Baruah, Mualim di sungai Beringin, Potti di Piobang serta Guru/Imam di Gurun Lubuak Batingkok mengadakan musyawarah, maka didirikan lah Pokan di Taeh Baruah guna untuk tempat musyawarah Adat Istiadat serta pemasaran hasil Pertanian Masyarakat Nagari Taeh Baruah, selanjutnya dibangunlah surau-surau untuk tempat Pengajian Agama Islam yang mendalam untuk menjadikan para Ulama- Ulama.

Tahun 1401-1800 M Seiring dengan perkembangan penduduknya pun kian bertambah, maka para Ninik Mamak, Codiak Pandai serta alim Ulama mengadakan musyawarah untuk membentuk suatu sistem Pemerintahan yang dikepalai oleh Tuak Palo (Datuk Kapalo) maka sepakatlah Nagari Taeh Baruah menjadi 3 Jorong yaitu :

- a) Jorong Parik Dalam
- b) Jorong Dalam Koto
- c) Jorong Kubu Gadang

Serta dibangunlah Rumah Gonjong (Balai Adat) yang dijadikan tempat kegiatan seluruh kepentingan masyarakat dalam hal pemerintahan dan adat. Tahun 1801-1900 M sejak dahulu para Niniak Taeh Baruah sudah memiliki adat yang kuat serta agama Islam yang mendalam terbukti hingga kini peninggalan Budaya Adat masih ada di Nagari Taeh Baruah antara lain:

- a) Batu Lasuang
- b) Batu Nobat
- c) Batu Manggigil
- d) Batu Losuang Kucing

Serta peninggalan sejarah agama islam yaitu *“Kuburan Kramat”* di Tanjung Lilin Dusun Ekor Koto Jorong Dalam Koto. Selanjutnya Taeh Baruah sejak dahulu adalah Pusat Ilmu yaitu Ilmu adat, Agama dan Masyarakat Taeh Baruah sejak dahulu memiliki Indikasi yang tinggi di Bidang Pembangunan Nagari terbukti, banyaknya jalan-jalan setapak penghubung antar Dusun di tiap-tiap Jorong juga jalan penghubung antar jorong di Kenagarian Taeh Baruah selanjutnya jalan penghubung Nagari Taeh Baruah ke nagari-nagari tetangga.

Tahun 1901-1945 dengan perlahan-perlahan Nagari Taeh Baruah berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi daerah juga sifat dan potensi masyarakatnya. Walaupun penjajahan di Indonesia terus berlanjut dan berganti hingga ke Nagari Taeh Baruah juga terkena imbasnya bahkan penjajah jahiliah tersebut berkeinginan masuk ke Nagari Taeh Baruah, namun dengan perkasanya para tokoh-tokoh masyarakat, Alim Ulama juga para Niniak Mamak serta masyarakat menolak masuknya penjajah jahiliah ke Nagari Taeh Baruah dengan mengadakan perlawanan serta membuat parit-parit pertahanan. Pada tahun 1945 tepatnya tanggal 17 Agustus 1945 Indonesia di proklamasikan oleh Bung Karno-Hatta serta seluruh bangsa Indonesia bahwa Indonesia merdeka.

Tahun 1946-1970 walaupun Negara Indonesia telah Merdeka namun pergolakan atau perang saudara banyak terjadi namun masyarakat

Taeh Baruah tetap bersatu membangun Taeh Baruah disegala bidang namun yang utama adalah bidang pertanian sebagai hasil utama masyarakat Nagari Taeh Baruah.

Tahun 1971-1981 setelah Negara Indonesia mengalami perubahan sistem Pemerintahan dari Orde lama kepada Orde baru maka undang-undang Pemerintahan pun berubah khususnya undang-undang Pemerintahan di Sumatera Barat. Sistem Pemerintahan di Indonesia disamakan yaitu Pemerintahan terkecil adalah Pemerintahan Desa maka di Sumatera Barat yang sistem Pemerintahan yang Pemerintahannya Nagari dimekarkan menjadi Pemerintahan Desa maka Nagari Taeh Baruah dijadikan menjadi tiga Pemerintahan Desa yaitu :

- a) Desa Parit Dalam
- b) Desa Dalam Koto
- c) Desa Kubu Gadang

Tahun 1982-1997 walaupun di Nagari Taeh Baruah terjadi tiga sistem Pemerintahan yaitu sistem Pemerintahan Desa namun jiwa dan semangat dan tetap bersatu demi kemajuan Taeh Baruah terbukti Balai Adatnya dan KAN tetap satu yaitu Kerapatan Adat Nagari Taeh Baruah berkat kerja sama seluruh masyarakat Taeh Baruah pada tahun 1987 Listrik 9 PLN menerangi Nagari Taeh Baruah.

Tahun 1998-2004 terjadinya Reformasi besar-besaran di Negara Indonesia serta jatuhnya sistem Pemerintahan Orde Baru maka sistem Pemerintahan Reformasi bergulir dengan dikukuhkan nya UU No. 22 Tahun 1999 serta UU No. 25 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah. Khususnya sistem Pemerintahan di Propinsi Sumatera Barat yang sistem Pemerintahannya akan kembali ke Pemerintahan Nagari.

Maka Nagari Taeh Baruah yang pemerintahannya 3 (Tiga) Pemerintahan Desa dilebur kembali menjadi 1 (satu) Pemerintahan Nagari. Maka tahun 2000 di tunjuklah seorang pejabat sementara Wali Nagari untuk memimpin Nagari Taeh Baruah dalam masa transisi.

Pada tahun 2001 LAN dan BPAN serta Pemerintahan sementara Nagari mengadakan Pemilihan Wali Nagari maka terpilihlah seorang Wali Nagari pilihan masyarakat untuk menjadi Wali Nagari Taeh Baruah yang Defenitif.

Bapak Wali Nagari beserta seluruh komponen masyarakat bekerja sama untuk membangun Nagari Taeh Baruah demi mencapai Visi dan Misi Nagari Taeh Baruah yang telah direncanakan oleh masyarakat Taeh Baruah mudah-mudahan niat yang tulus dapat diperkenankan oleh Yang Maha Kuasa.

2. Visi dan Misi Nagari Taeh Baruah

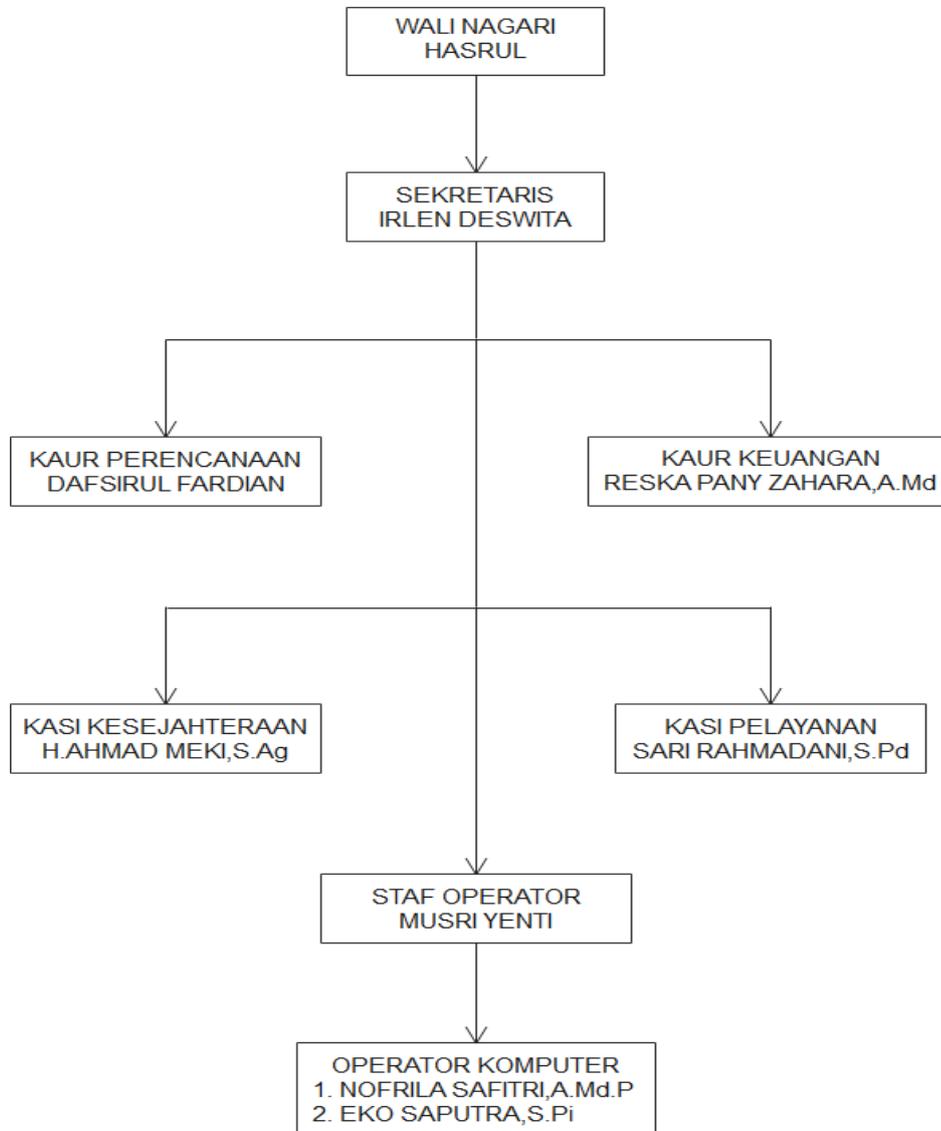
a. Visi

“Menciptakan Kerja Sama dengan Anak Nagari, Memberdayakan Semua Unsur yang ada di Nagari demi terwujudnya kesejahteraan dan Kemajuan Bersama”.

b. Misi

1. Terciptanya Kesan dan Persatuan Ompek Joniah Dalam Nagari yaitu Niniak Mamak, Alim Ulama, Cadiak Pandai dan Generasi Muda serta Bundo Kanduang. Sehingga terciptalah Elok Nagari Dek Penghulu, Sapokat Lahia Jo Batin, Rami Masojik Dek Ulama Saiyo Lahia Jo Batin, Rancak Tapian Dek Nan Mudo Saiyo Lahia Jo Batin.
2. Menciptakan Pelayanan yang ramah dan menyenangkan dengan penerapan 3 S (senyum, sapa, dan sopan)
3. Menjaga hubungan vertical dan horizontal yang baik demi kemakmuran bersama
4. Menciptakan pemerintahan yang transparan dan bertanggung jawab
5. Memaksimalkan potensi dan sarana yang ada di Nagari demi peningkatan perekonomian masyarakat
6. Menciptakan emansipasi wanita sebagai Bundo Kanduang dalam kesejahreraan gender sesuai dengan syari’at Islam
7. Menciptakan keadilan bagi masyarakat dan tidak pilih kasih dalam penyelesaian masalah yang timbul di tengah masyarakat

3. Stuktur Kepengurusan di Nagari Taeh Baruah



Gambar 2.1

Stuktur Kepengurusan di Nagari Taeh Baruah

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem

Beberapa pendapat para ahli tentang sistem : menurut Indrajit (2001: 2) mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

Menurut Jogianto (2005: 2) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Menurut Jerry futzGerald, (1981: 5) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Menurut Dr. Ir. Harijono Djojodihardjo (1984: 78) Suatu sistem adalah sekumpulan objek yang mencakup hubungan fungsional antar tiap-tiap objek dan hubungan antara ciri tiap objek, dan yang secara keseluruhan merupakan suatu kesatuan secara fungsional.

2. Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran. Sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni sebagai berikut ini.

a. Komponen

Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut *sub sistem*, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia.

b. *Boundary* (Batasan Sistem)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. *Environment* (lingkungan Luar Sistem)

Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat

menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d. Interface (Penghubung Sistem)

Penghubung merupakan media perantara antar sub sistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. *Output* dari satu sub sistem akan menjadi input untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Input (Masukan)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa *maintenance input* dan *sinyal input*. *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Sinyal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f. Output (Keluaran)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

g. Proses (Pengolahan Sistem)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

h. *Objective and Goal (Sasaran dan Tujuan Sistem)*

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

3. Klasifikasi Sistem

Berdasarkan Klasifikasi Sistem dapat ditinjau dari berbagai segi, di antaranya sebagai berikut ini.

a. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem Abstrak (*abstract system*), adalah sistem yang berisi gagasan atau konsep-konsep. Contohnya adalah sistem teologi atau keagamaan yaitu suatu sistem yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhannya, antara alam dan Allah sebagai pencipta alam semesta.

Sistem Fisik (*physical system*), adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat, contohnya, sistem Komputer, sistem transportasi, sistem perguruan tinggi, sistem akuntansi.

b. Sistem Deterministik dan Probabilistik

Sistem Deterministik (*deterministic system*), adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi secara tepat. Contohnya adalah sistem komputer. Sistem ini kita dapat memberikan input sesuai dengan tujuan output tertentu.

Sistem Probabilistik (*probabilistic system*), adalah sistem yang tidak dapat diprediksi atau diramal dengan pasti karena mengandung unsur probabilitas atau kemungkinan-kemungkinan. Contohnya adalah, sistem evapotranspirasi, sistem serapan hara, sistem fotosintesis.

c. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem Tertutup (*closed system*), adalah sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan dan tidak dipengaruhi oleh lingkungannya, dengan kata lain sistem yang tidak bertukar materi,

informasi atau energi dengan lingkungan. Contohnya, reaksi kimia dalam tabung reaksi yang terisolasi.

Sistem Terbuka (*open system*), adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan. Ciri-cirinya adalah, sistem menerima masukan yang diketahui, yang bersifat acak, maupun gangguan. Contohnya, sistem yang berlaku pada perusahaan dagang, sistem tanah.

d. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem Alamiah (*natural system*), adalah sistem yang terjadi secara alamiah tanpa campur tangan manusia, contohnya sistem tata Surya.

Sistem Buatan Manusia (*human made system*), adalah sistem yang dibuat oleh manusia, contohnya sistem komputer, sistem mobil, sistem telekomunikasi.

e. Sistem Sederhana dan Sistem Kompleks

Sistem Sederhana adalah sistem yang tidak rumit atau sistem dengan tingkat kerumitan rendah, contohnya sistem sepeda, sistem mesin ketik, sistem infiltrasi tanah.

Sistem Kompleks adalah sistem yang rumit, contohnya sistem otak manusia, sistem komputer, sistem keseimbangan hara esensial dalam tanah dan lain-lain. Sistem informasi dapat tergolong sebagai sistem kompleks atau sederhana tergantung pada implementasinya.

4. Pengertian Informasi

Secara umum, **pengertian informasi** adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

Secara etimologis istilah “informasi” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*Informatinem*” yang artinya ide, kode, atau garis besar. Informasi dapat disajikan dalam beragam bentuk, mulai dari tulisan, gambar, tabel, diagram, audio, video, dan lain sebagainya.

Menurut Raymond McLeod, pengertian informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan

bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau di masa mendatang.

Menurut Jogiyanto HM, pengertian informasi adalah hasil dari pengolahan data ke dalam bentuk yang lebih bermanfaat bagi penerimanya yang menggambarkan kejadian-kejadian yang nyata untuk digunakan dalam pengambilan keputusan.

Menurut Lina Sidharta, pengertian informasi adalah data yang disajikan dalam bentuk yang lebih berguna untuk mengambil suatu keputusan.

5. Kualitas Informasi

Kualitas Informasi tergantung dari 3 syarat-syarat sebagai berikut ini :

- a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Selain itu juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
- b. Tepat waktu, berarti informasi yang usang (terlambat) tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga bila digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan dapat berakibat fatal. Saat ini mahalnya nilai informasi disebabkan harus cepatnya informasi tersebut didapat, sehingga diperlukan teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya.
- c. Relevan berarti, informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.
- d. Ekonomis berarti, informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya.

6. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan.

Menurut McLeod adalah suatu sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.

Menurut O'Brien menyatakan bahwa pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari setiap unit yang dikelola orang-orang, hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), jaringan komputer, serta jaringan komunikasi data (komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang bentuk organisasi.

7. Komponen Sistem Informasi (SI)

Komponen-komponen dari sistem informasi adalah sebagai berikut :

- a. Komponen input adalah data yang masuk ke dalam sistem informasi.
- b. Komponen model adalah Kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang memproses data yang tersimpan pada basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- c. Komponen output adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- d. Komponen teknologi adalah Alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output, serta memantau pengendalian sistem.
- e. Komponen basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan software database.
- f. Komponen kontrol adalah Komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi.

C. Konsep Dasar Pendataan Masyarakat Kurang Mampu

1. Pengertian Pendataan

Pendataan menurut Herlambang (2005), merupakan suatu proses pencatatan keterangan yang benar dan nyata tentang sesuatu, baik manusia, benda, lingkungan, maupun kejadian tertentu. Pencatatan ini dimaksudkan sebagai suatu dokumentasi atau arsip yang dapat digunakan untuk suatu keperluan di masa depan. Adapun keperluan utama yang lazim menjadi penggagas suatu pendataan adalah pembuatan laporan. Pembuatan laporan dimaksudkan sebagai dasar atau bahan pertimbangan bagi pemimpin organisasi/perusahaan untuk mengambil suatu keputusan.

2. Pengertian Masyarakat Kurang Mampu

Keadaan dimana ada ketidak mampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti, makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, dan kesehatan. Kemiskinan dapat disebabkan oleh kelangkaan alat pemenuh kebutuhan dasar, ataupun sulitnya akses terhadap pendidikan dan pekerjaan.

3. Manfaat Pendataan

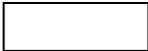
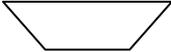
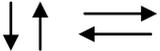
- a. Data dapat berfungsi sebagai acuan dalam mengambil suatu keputusan dalam pemecahan masalah.
- b. Data bisa dijadikan sebagai pedoman atau dasar suatu penelitian atau perencanaan.
- c. Data dapat berfungsi sebagai acuan dalam implementasikan suatu kegiatan.
- d. Data berfungsi sebagai dasar untuk melakukan evaluasi terhadap suatu kegiatan.

D. Alat Bantu Perancangan Sistem

Untuk dapat melakukan langkah-langkah pengembangan sistem sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya. Alat-alat yang digunakan dalam suatu perancangan sistem umumnya berupa gambar dan diagram. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah :

1. Aliran Sistem Informasi (ASI)

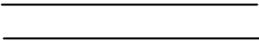
Aliran Sistem Informasi merupakan alat yang digunakan dalam perancangan yang mana berguna untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada pada sistem. Bagan alir sistem ini digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang terdapat pada tabel berikut:

No	Simbol	Arti/Tujuan
1		Proses komputerisasi
2		Proses manual
3		Dokumen
4		Penyimpanan
5		Penghubung
6		Arus data

Tabel 2.1 Simbol Aliran Sistem Informasi (Jogiyanto HM: 2005)

2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD yang sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan digunakan. DFD adalah gambaran sistem secara logika. Gambar tersebut tergantung ke perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file. Kelebihan dari DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer dapat memahami sistem yang akan dikerjakan atau yang akan dikembangkan.

No.	Simbol	keterangan
1.	<p><i>External Entity</i></p> 	Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem.
2.	<p>Arus data (<i>data flow</i>)</p> 	Menggambarkan aliran data.
3.	<p>Proses (<i>process</i>)</p> 	Proses atau fungsi yang mentransformasikan data masukan menjadi keluaran
4.	<p>Simpanan data (<i>data store</i>)</p> 	Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file

Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram

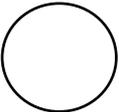
(Rosa A.S M. Shalahudin:2016)

3. Context Diagram

Context Diagram adalah diagram yang menggambarkan sistem dalam suatu proses atau simbol proses dan hubungannya dengan *entity* eksternal. Context Diagram menyoroti semua karakteristik penting sistem yaitu :

- a. Kelompok pemakai, organisasi sistem yang lain dimana sistem melakukan komunikasi yang disebut terminator.
- b. Data masuk, data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
- c. Data keluar, data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke pihak luar.
- d. Penyimpanan data, digunakan secara bersama antara sistem dan terminator.

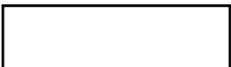
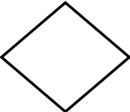
e. Batasan antara sistem dengan lingkungan

No.	Simbol	Fungsi
1.		Entitas
2.		Proses
3.		Arus data

Tabel 2.3 Simbol Context Diagram (Jogianto HM : 2005)

4. Entity relationship diagram (ERD)

Entity relationship diagram adalah bagian yang menunjukkan hubungan antara entity yang ada dalam sistem.

No.	Simbol	Fungsi
1.		Entitas berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama
2.		Relasi berfungsi untuk mengetahui jenis hubungan yang ada antara 2 entitas.
3.		Atribut berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas
4.		Alur berfungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi

Tabel 2.4 Simbol Entity Relationship Diagram (Jogianto HM: 2005)

E. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. Web

Web adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna

internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan.

a. Fungsi Web

Sarana informasi adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi terbaru dan menarik untuk dibaca oleh customer atau pelanggan anda. Pada dasarnya, website juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi, pembelajaran, tutorial, tips & trik, dan masih banyak lagi.

Sebagai blog adalah untuk mendapatkan trafik pengunjung. Serta, mengoptimalkan blog yang telah terpublikasi. Selain itu juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan brand perusahaan agar mendatangkan customer lebih banyak lagi.

Sarana transaksi jual beli toko online / ecommerce adalah sebagai media untuk menampung proses transaksi jual beli online atau sering disebut dengan e-commerce. Dengan menggunakan website ecommerce, mampu untuk mendatangkan lebih banyak konsumen untuk membeli produk barang atau jasa melalui website yang telah disediakan.

b. Unsur-Usur Web

Domain adalah dimana website dapat dianalogikan sebagai produk. Maka website adalah merk atau brand -nya. Penulisan domain yang menarik dapat membuat seseorang masuk ke dalam situs anda.

Hosting adalah yang mana memiliki peran penting dalam menyimpan semua database (penyimpanan data). Informasi dalam database dapat berupa teks, gambar, ilustrasi, video, dan script).

konten, dimana fungsi dari konten sangatlah krusial. Karena apabila website tidak memiliki sebuah konten, maka dapat dikatakan bahwa situs tersebut tidak memiliki tujuan yang jelas.

2. PHP

a. Pengertian PHP

PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. PHP singkatan dari *Hypertext Pre-processor*, yang sebelumnya disebut *Personal Home Pages*.

Script sendiri merupakan sekumpulan instruksi pemrograman yang ditafsirkan pada saat runtime. Sedangkan Bahasa scripting adalah bahasa yang menafsirkan skrip saat runtime. Dan biasanya tertanam ke dalam lingkungan perangkat lunak lain.

b. Sejarah PHP

PHP dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada awalnya kepanjangan PHP adalah Personal Home Page (situs personal) yang merupakan kumpulan kode untuk mengolah data formulir dari web atau disebut Form Interpreted(FI).

Rasmus kemudian merilis source codenya untuk umum dengan memberi nama PHP/FI dengan status open source. Hal ini membuat para programmer dunia tertarik untuk ikut mengembangkannya. Kemampuan PHP/FI naik secara signifikan ketika versi 2.0 dirilis pada November 1997. Pada versi 2.0 ini program C digunakan untuk membuat interpreter PHP. Dalam rilis versi 2.0 juga disertakan berbagai modul yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuannya. Pada tahun yang sama Zend menulis ulang interpreter PHP sehingga menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat.

Interpreter buatan Zend kemudian dirilis ke public pada Juni 1998 dengan versi 3.0 dan merubah akronim PHP menjadi PHP Hypertext Preprocessing. Selanjutnya pada tahun 1999, Zend merilis versi 4.0 dan menjadi versi PHP yang paling banyak digunakan programmer untuk membuat aplikasi berbasis web karena cepat dan stabil. Pada tahun 2004, versi PHP 5.0 dirilis dan menggunakan model

pemrograman berorientasi objek. Hingga saat ini PHP terus dikembangkan, dan rilis terbaru adalah versi 8.

c. Kelebihan PHP

1. Lebih mudah di pelajari

Karena cukup dengan melakukan konfigurasi. Setelah itu penggunaanya bisa menjadikan sebagai bahasa pemrograman pada tingkat entry level. Tingkat tersebut berada dalam tahap belajar, sehingga para pemula pengembangan website tidak akan merasa kesulitan.

2. Mempunyai community besar

Ada banyak sekali website yang seringkali menggunakan PHP untuk dijadikan sebagai bahasa pemrograman dalam melakukan pembuatan aplikasi website. Salah satu contoh website yang sudah terkenal dalam penggunaan PHP yaitu seperti Yahoo, Facebook.

3. Lebih ringkas

karena PHP dianggap jauh lebih ringkas. Salah satunya yaitu dari segi proses instalnya yang tidak membutuhkan setting secara berlebihan. Itu karena untuk konfigurasi pada database juga bisa dilakukan dengan cara yang lebih mudah. Proses pengembangan tidak membutuhkan waktu yang lama, maka sudah bisa membuktikan bahwa proses pembuatan PHP menjadi lebih praktis dan ringkas.

4. Open source

PHP sebagai bahasa pemrograman yang open source, maka para pengguna bisa menggunakan PHP dengan sangat bebas dan gratis. Para pengguna tidak diharuskan memberi royalti berbentuk apapun. Akan tetapi para penggunanya berkewajiban memiliki PHP atau license yang dimiliki oleh PHP Group.

3. Mysql

a. Pengertian Mysql

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel. SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server.

b. Kelebihan Mysql

1. Mendukung Integrasi Dengan Bahasa Pemrograman Lain

Website atau perangkat lunak terkadang dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman, MySQL bisa membantu mengembangkan perangkat lunak yang lebih efektif dan tentu saja lebih mudah dengan integrasi antara bahasa pemrograman.

2. Tidak membutuhkan Ram besar

MySQL dapat dipasang pada server dengan spesifikasi kecil.

3. Mendukung multi user

MySQL dapat dipakai oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa membuatnya crash atau berhenti bekerja.

4. Bersifat open source

MySQL adalah sistem manajemen database gratis. Meskipun gratis, bukan berarti database ini mempunyai kinerja buruk.

Apalagi lisensi gratis yang dipakai adalah GPL di bawah pengelolaan Oracle sehingga kualitasnya termasuk baik.

5. Struktur tabel yang fleksibel

MySQL mempunyai struktur tabel yang mudah dipakai dan fleksibel. Contohnya saat MySQL memproses ALTER TABLE dan lain sebagainya. Jika dibandingkan dengan database lain seperti Oracle dan PostgreSQL, MySQL tergolong lebih mudah.

6. Tipe data yang bervariasi

Kelebihan lain dari MySQL adalah mendukung berbagai macam data yang bisa digunakan. Contohnya float, integer, date, char, text, timestamp, double, dan lain sebagainya.

7. Keamanan yang terjamin

Open source bukan berarti MySQL menyediakan keamanan yang buruk. Malah sebaliknya, MySQL mempunyai fitur keamanan yang cukup apik. Ada beberapa lapisan keamanan yang diterapkan oleh MySQL, seperti level nama host, dan subnetmask. Selain itu MySQL juga dapat mengatur hak akses user dengan enkripsi password tingkat tinggi.

4. Xampp

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah *cross platform* sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

5. Database

Database / Basisdata adalah sekumpulan informasi yang diatur dalam cara tertentu hingga sebuah program komputer dapat dengan cepat memilih data yang diinginkan. Basisdata dapat diibaratkan sebagai sistem pengarsipan elektronik. Basisdata tradisional terdiri dari field, record, dan file. Field adalah item tertentu dari informasi; record adalah sekumpulan

field; dan file adalah kumpulan record. Sebagai contoh, buku telepon dapat dianalogikan sebuah file yang terdiri dari banyak record dan setiap record terdiri dari tiga field, yaitu nama, alamat, dan nomor telepon.

Konsep alternatif rancangan basisdata disebut hypertext. Dalam basisdata hypertext, setiap obyek, apakah itu merupakan teks, gambar atau film, dapat dihubungkan dengan obyek lainnya. Basisdata hypertext sangat berguna untuk mengatur informasi yang sangat besar tetapi tidak digunakan dalam analisis numerik. Untuk mengakses informasi dari basisdata, diperlukan data base management system (DBMS). DBMS adalah kumpulan program yang memungkinkan pengguna memasukan, mengatur, atau memilih data dari basisdata.

6. Sublime Text

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, aplikasi ini sangat fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime text bukanlah aplikasi *opensource* dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki lisensi aplikasi gratis.

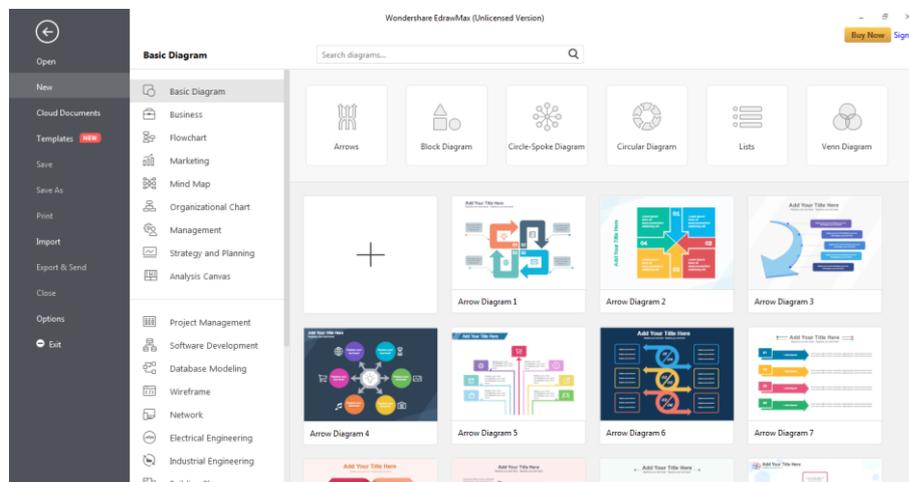
Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hampir di semua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti: C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara *default* dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan *add-ons* yang bisa didownload sesuai kebutuhan *user*.

7. Wondershare EdrawMax

Edraw Max adalah aplikasi berbasis vektor diagram yang kaya dengan contoh-contoh dan template. Mudah untuk membuat diagram alir, bagan organisasi, proses bisnis, diagram UML, aliran kerja, struktur program, diagram jaringan, grafik dan peta pikiran, peta directional dan diagram database. Selain memiliki banyak fungsi, EdrawMax juga memiliki banyak kelebihan, yaitu :

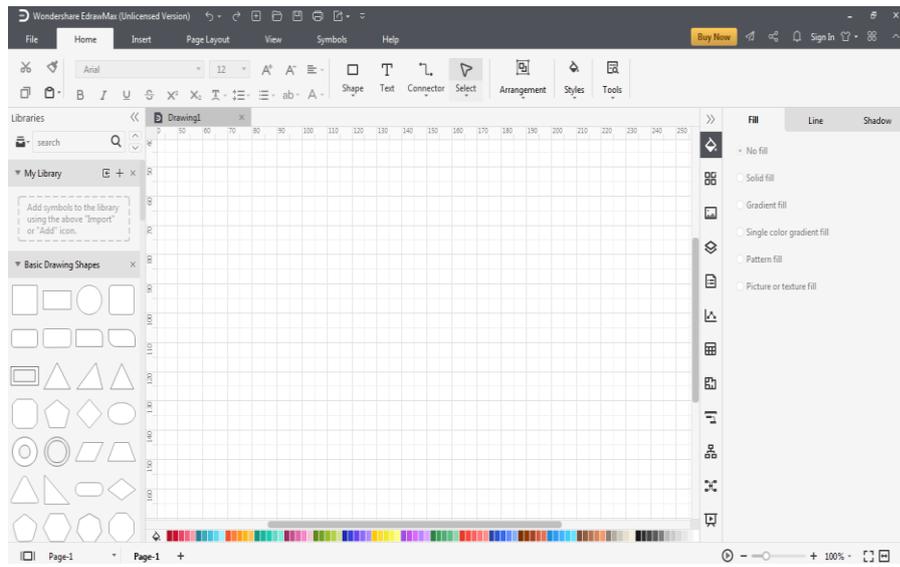
1. Banyaknya fitur yang dimiliki
2. Mudah dipahami bagi pemula
3. Mendukung perpindahan platform
4. Banyaknya contoh yang diberikan
5. Memiliki banyak template
6. Ukuran aplikasi kecil dan ringan dijalankan
7. Cara instalasi EdrawMax sangat mudah

Berikut ini adalah tampilan layar wondershare edrawmax yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.2

Tampilan Kategori Wondershare EdrawMax



Gambar 2.3
Tampilan Awal Wondershare EdrawMax

BAB III

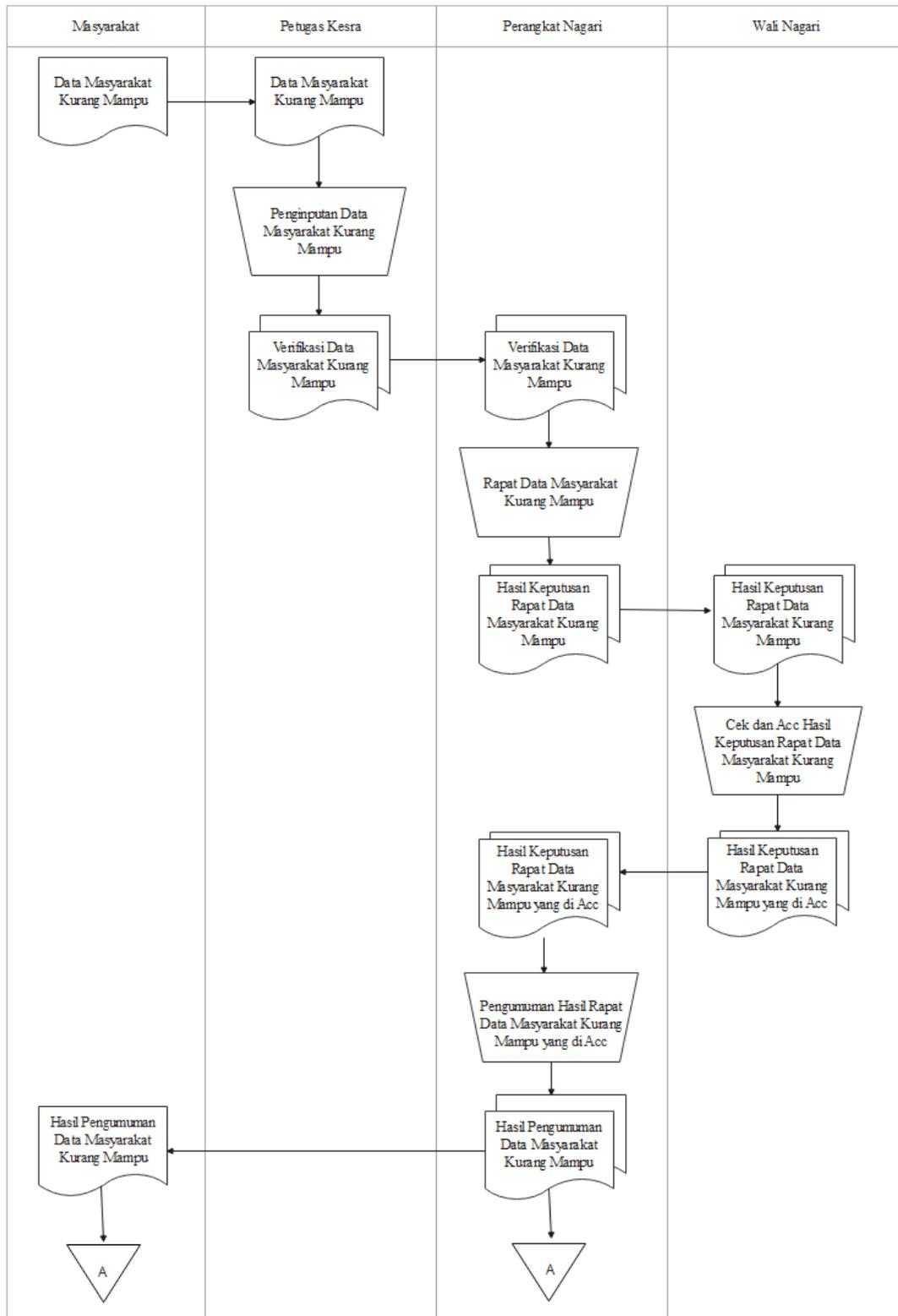
ANALISA DAN HASIL

A. Analisis Sistem

Analisis sistem atau System Analysis adalah suatu teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan sistem ke dalam komponen-komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen-komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan sistem. System Analysis biasanya dilakukan dalam membuat System Design. System Design adalah salah satu langkah dalam teknik pemecahan masalah dimana komponen-komponen pembentuk sistem digabungkan sehingga membentuk satu kesatuan sistem yang utuh. Hasil dari System Design merupakan gambaran system yang sudah diperbaiki. Teknik dari System Design ini meliputi proses penambahan, penghilangan, dan perubahan komponen-komponen dari sistem semula.

Berikut ini adalah gambar proses alur sistem informasi yang sedang berjalan pada pendataan masyarakat kurang mampu di Nagari Taeh Baruah.

1. Petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) turun kelapangan membawa blangko Rekapitulasi Data Penduduk Nagari Taeh Baruah
2. Petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) mendatangi rumah warga satu persatu untuk meminta keterangan demi melengkapi blangko Rekapitulasi Data Penduduk Nagari Taeh Baruah
3. Setelah blangko Rekapitulasi Data Penduduk Nagari Taeh Baruah dilengkapi. Petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) menginput data blangko ke Microsoft Excel
4. Setelah Petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) menginput data blangko dari Microsoft Excel. Petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) mengadakan rapat dengan perangkat Nagari
5. Hasil rapatlah yang menentukan para calon penerima bantuan



Gambar 3.1
Aliran Sistem yang Sedang Berjalan

B. Perancangan Sistem Baru

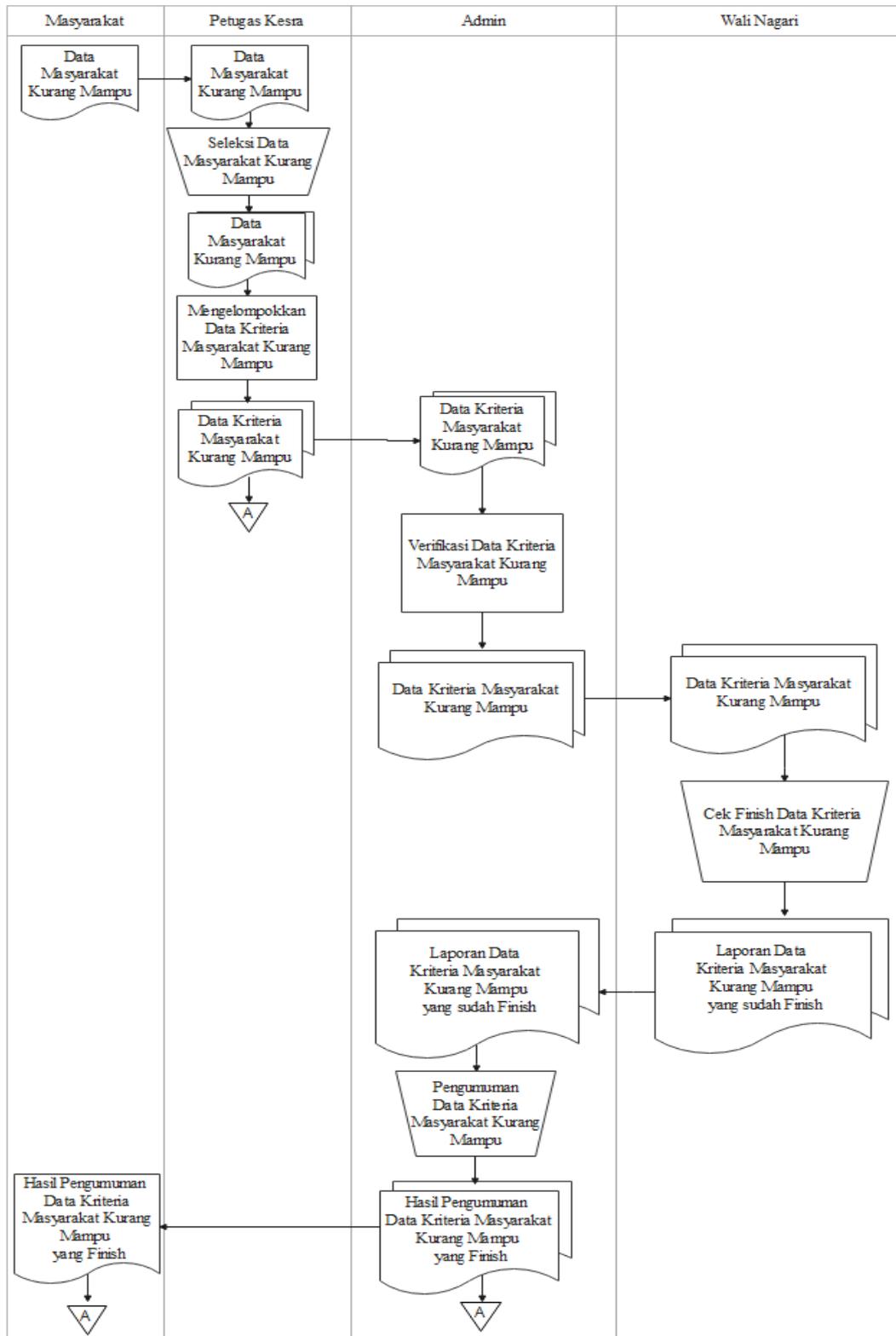
1. Desain Global

Desain sistem secara umum atau desain global dapat didefinisikan sebagai suatu gambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan yang utuh dan sesuai dengan fungsinya.

2. Aliran Sistem Informasi

Sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu berbasis Web dan sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu yang ada sekarang dengan yang diusulkan pada dasarnya sama, perbedaannya adalah saat pendataan masyarakat kurang mampu petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) turun kelapangan membawa blangko Rekapitulasi Data Penduduk Nagari Taeh Baruah hal tersebut membutuhkan waktu yang lama, dalam proses penginputan datanya petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) membutuhkan kertas blangko beserta pena sehingga membutuhkan biaya yang banyak, terjadinya kekeliruan dalam penginputan data masyarakat kurang mampu. Maka dari itu untuk mempermudah petugas Kesra (kesejahteraan rakyat) untuk mendata, penulis mengusulkan pendataan secara online dengan menggunakan teknologi komputer sebagai media pendataannya.

Untuk lebih jelasnya Aliran Sistem Informasi baru yang akan diusulkan sebagai berikut:

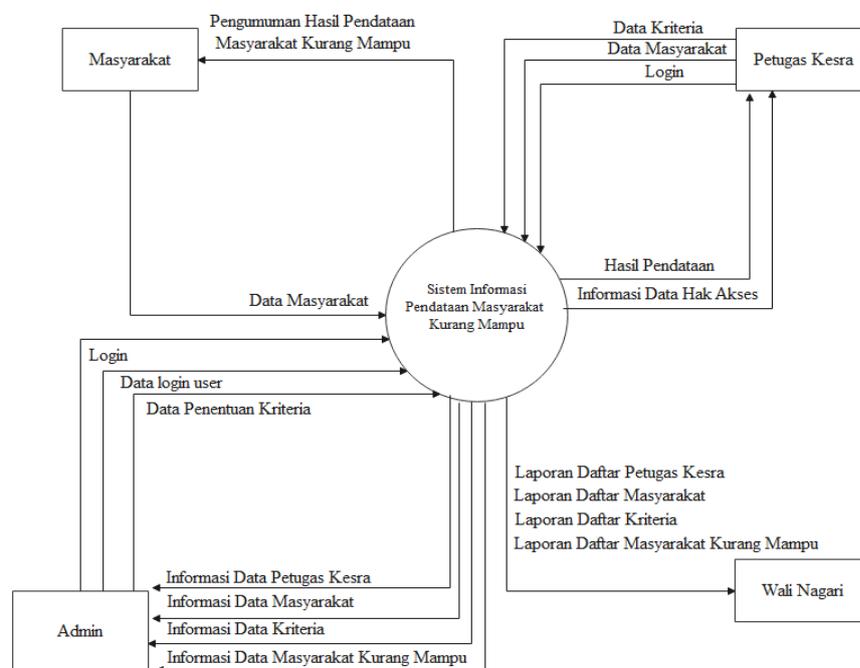


Gambar 3.2
Aliran Sistem yang diusulkan

C. Context Diagram

Context Diagram merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian dari sub sistem yang terlibat dalam sistem.

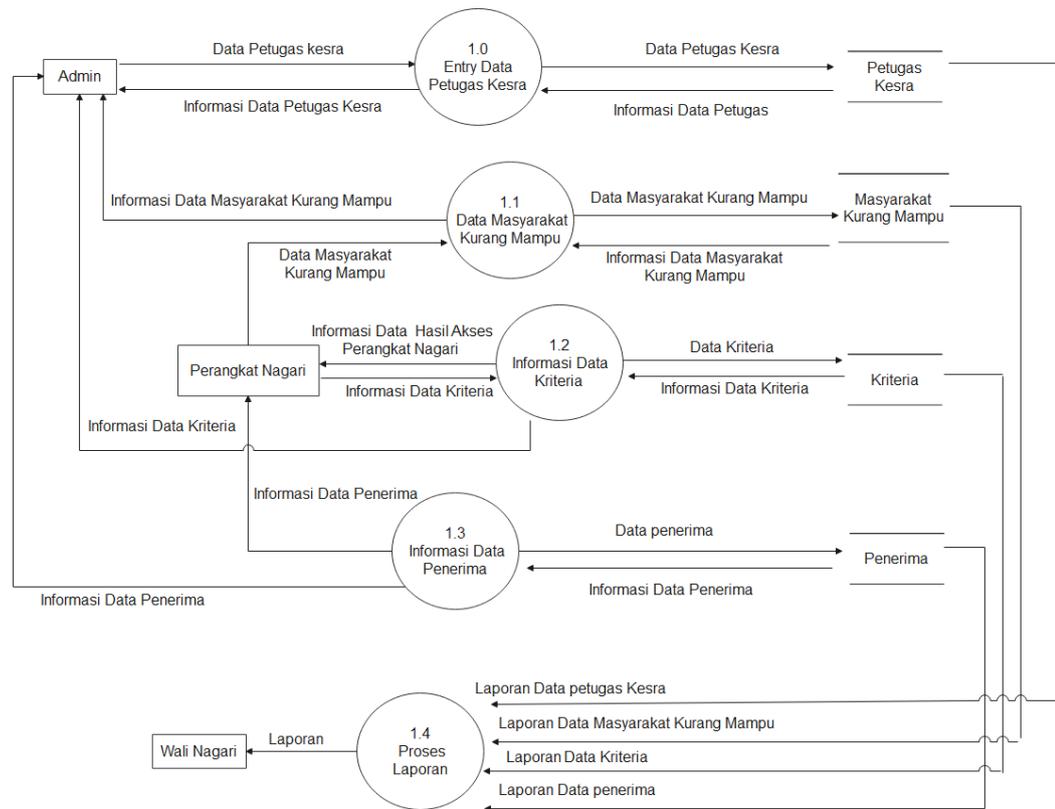
Pada context diagram Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu berbasis Web di Nagari Taeh Baruah terdiri dari beberapa *entity* ke yang lainnya. Adapun context diagram Sistem Informasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu berbasis Web dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.3
Context Diagram

D. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) dari sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu di Nagari Taeh Baruah, dimana DFD ini dibuat berdasarkan gambaran dari Context Diagram sebelumnya. DFD juga terdiri dari beberapa Entity yaitu Wali Nagari, Petugas Kesra, Perangkat Nagari dan Masyarakat, yang mana setiap Entity memiliki tugas masing-masing yang sudah dijelaskan pada Context Diagram.

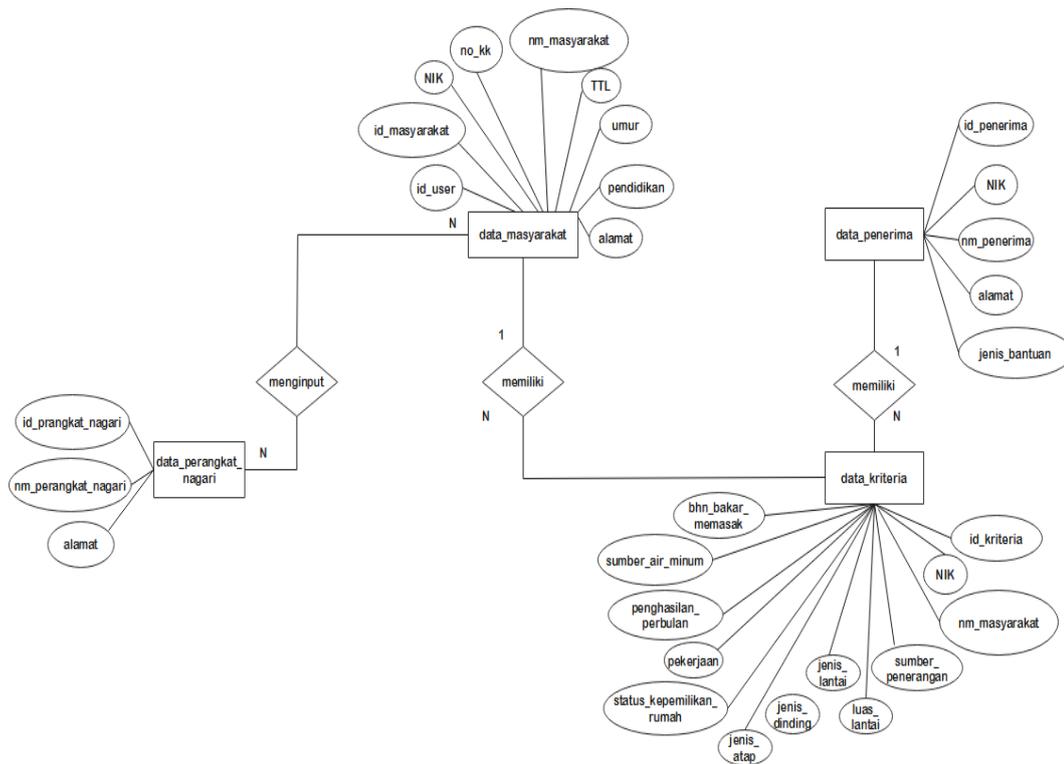


Gambar 3.4

Data Flow Diagram

E. Entity Relationship Diagram (ERD)

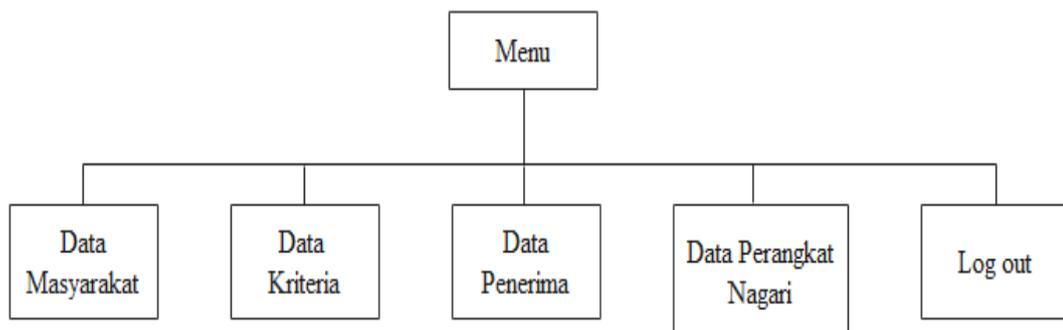
Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan kerja yang menguraikan susunan data yang jelas dari suatu sistem secara abstrak. ERD menunjukkan hubungan antara entity yang ada didalam sistem. Entity adalah orang, tempat benda yang memiliki nama yang umum, definisi yang umum.



Gambar 3.5
Entity Relationship Diagram

F. Struktur Program

Struktur program adalah gambaran dari seluruh rangkaian modul-modul program yang saling terkait satu sama lain yang terlibat dalam proses pengolahan data. Pembuatan struktur program ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami keterkaitan modul-modul program pengolahan data yang dirancang seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.6
Struktur Program

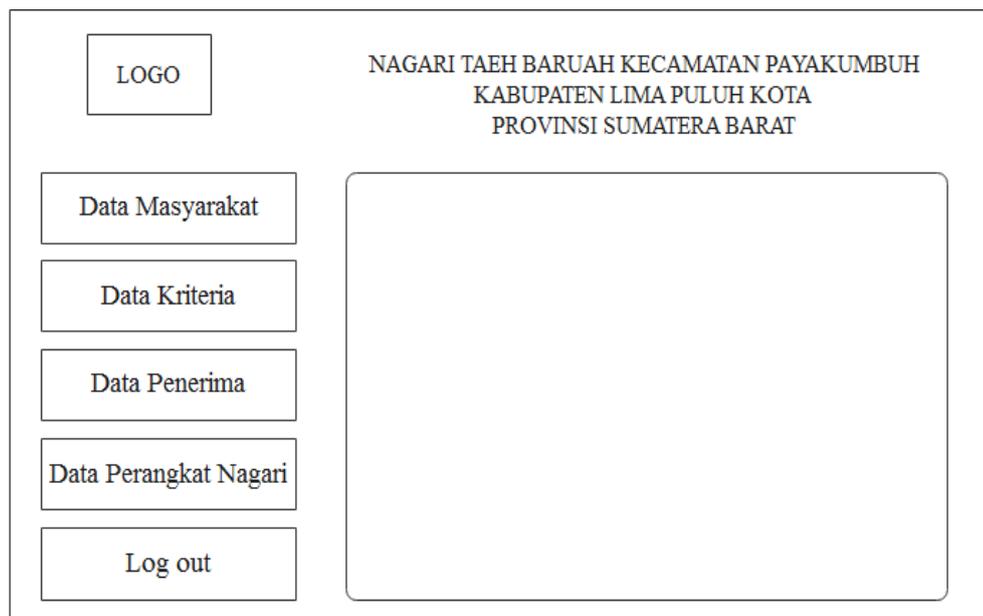
G. Desain Terinci

Desain secara terinci atau desain detail yaitu menggambarkan secara terinci sistem yang dirancang. Dalam desain detail ini akan digambarkan desain *input*, desain *output*.

1. Desain output

Desain Output merupakan hasil dari keseluruhan dari suatu sistem komputer merupakan komunikasi antara manusia dengan sistem yang merupakan penghubung utama antara sistem dengan pemakai yang biasanya di komunikasikan melalui bentuk lampiran laporan dengan adanya desain output ini diharapkan akan menghasilkan informasi yang jelas bagi pihak *intern* maupun *ekstern*. Adapun bentuk output yang telah penulis rancang adalah sebagai berikut:

a. Home



Gambar 3.7

Home

b. Laporan Data Masyarakat Kurang Mampu

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT								
LAPORAN DATA MASYARAKAT KURANG MAMPU									
id_masyarakat	NIK	nm_masyarakat	TTL	umur	pendidikan	pekerjaan	penghasilan_perbulan	status_kepemilikan_rumah	alamat
X(13)	X(13)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Mengetahui									
Wali Nagari									

Gambar 3.8

Laporan Data Masyarakat Kurang Mampu

c. Laporan Data Kriteria

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT												
LAPORAN DATA KRITERIA													
id_kriteria	NIK	nm_masyarakat	luas_lantai	jenis_lantai	jenis_dinding	jenis_talap	status_kepemilikan_rumah	pekerjaan	penghasilan_perbulan	sum_ber_air_minum	bhn_bakar_memasak	sumber_penerangan	bobot
X(13)	X(13)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)	X(200)
Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z
Mengetahui													
Wali Nagari													

Gambar 3.9

Laporan Data Kriteria

d. Laporan Data Penerima

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT			
LAPORAN DATA PENERIMA				
id_penerima	NIK	nm_penerima	alamat	jenis_bantuan
X(13) Z	X(13) Z	X(200) Z	X(200) Z	X(200) Z
Mengetahui				
Wali Nagari				

Gambar 3.10

Laporan Data Penerima

e. Laporan Data Perangkat Nagari

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT	
LAPORAN DATA PERANGKAT NAGARI		
id_perangkat_nagari	nm_perangkat_nagari	alamat
X(13) Z	X(200) Z	X(200) Z
Mengetahui		
Wali Nagari		

Gambar 3.11

Laporan Data Perangkat Nagari

2. Desain Input

f. Input Login

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT	
Data Masyarakat	Username <input type="text"/> Password <input type="password"/> <input type="button" value="Login"/>	
Data Kriteria		
Data Penerima		
Data Perangkat Nagari		
Log out		

Gambar 3.12

Halaman Login

g. Input Data Masyarakat

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT	
Entry Data Masyarakat		
Id_masyarakat	<input type="text"/>	X(13)
NIK	<input type="text"/>	X(200)
nm_masyarakat	<input type="text"/>	X(200)
TTL	<input type="text"/>	X(200)
Umur	<input type="text"/>	X(200)
Pendidikan	<input type="text"/>	X(200)
Pekerjaan	<input type="text"/>	X(200)
Penghasilan_Perbulan	<input type="text"/>	X(200)
Status_Kepemilikan_Rumah	<input type="text"/>	X(200)
alamat	<input type="text"/>	X(200)
SIMPAN EDIT HAPUS		

Gambar 3.13

Halaman Input Data Masyarakat

h. Input Data Kriteria

LOGO	Nagari Taeh Baruah Kecamatan Payakumbuh Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat	
Entry Data Kriteria		
id_kriteria	X(200)	
NIK	X(200)	
nm_masyarakat	X(13)	
luas_lantai	X(200)	
jenis_lantai	X(200)	
jenis_dinding	X(200)	
jenis_atap	X(200)	
status_kepemilikan rumah	X(200)	
pekerjaan	X(200)	
penghasilan_perbulan	X(200)	
sumber_air minum	X(200)	
bhn_bakar memasak	X(200)	
sumber_penerangan	X(200)	
bobot	X(200)	
SIMPAN	EDIT	HAPUS

Gambar 3.14
Halaman Input Data Kriteria

i. Input Data Penerima

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT	
Entry Data Penerima		
id_penerima	<input type="text" value="X(13)"/>	
NIK	<input type="text" value="X(13)"/>	
nm_penerima	<input type="text" value="X(200)"/>	
alamat	<input type="text" value="X(200)"/>	
jenis_bantuan	<input type="text" value="X(200)"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>		

Gambar 3.15

Halaman Input Data Penerima

j. Input Data Perangkat Nagari

LOGO	NAGARI TAEH BARUAH KECAMATAN PAYAKUMBUH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA PROVINSI SUMATERA BARAT	
Entry Data Perangkat Nagari		
id_perangkat_nagari	<input type="text" value="X(13)"/>	
nm_perangkat_nagari	<input type="text" value="X(200)"/>	
alamat	<input type="text" value="X(200)"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/>		

Gambar 3.16

Halaman Input Data Perangkat Nagari

3. Desain File

1. Desain File Data Masyarakat Kurang Mampu

Nama Database : S.I_PendataanMasyarakatKurangMampu

Nama Tabel : Masyarakat

Field Key : id_masyarakat

Tabel 3.1 Data Masyarakat Kurang Mampu

File name	Type	width	Description
<u>Id_masyarakat</u>	Integer	30	Primary_key
NIK	Integer	30	Foreing_key
nm_masyarakat	Varchar	20	-
TTL	Date	-	-
Umur	Varchar	20	-
Pendidikan	Varchar	20	-
Pekerjaan	Vachar	20	-
Penghasilan_Perbulan	Integer	30	-
Status_kepemilikan_rumah	Vachar	20	-
Alamat	Text	-	-

2. Desain File Data Kriteria

Nama Database : S.I_PendataanMasyarakatKurangMampu

Nama Tabel : data_kriteria

Field Key : id_kriteria

Tabel 3.2 Data Kriteria

File name	Type	Width	Description
<u>Id_kriteria</u>	Integer	30	Primery_key
NIK	Integer	30	Foreign_key
Nm_masyarakat	Vachar	20	-
Luas_lantai	Integer	30	-
Jenis_lantai	Vachar	20	-
Jenis_dinding	Vachar	20	-
Jenis_atap	Vachar	20	-

Status_kepemilikan_rumah	Vachar	20	-
pekerjaan	Vachar	20	-
Penghasilan_perbulan	Integer	30	-
Sumber_air_minum	Vachar	20	-
Bhn_bakar_memasak	Vachar	20	-
Sumber_penerangan	Vachar	20	-
Bobot	Integer	30	-

3. Desain File Data Penerima

Nama Database : S.I_PendataanMasyarakatKurangMampu

Nama Tabel : data_penerima

Field Key : id_penerima

Tabel 3.3 Data Penerima

File name	Type	Width	Description
<u>Id_penerima</u>	Integer	30	Primary_key
NIK	Integer	30	Foreign_key
Nm_penerima	Vachar	20	-
Alamat	Text	-	-
Jenis_bantuan	Vachar	20	-

4. Desain File Data Perangkat Nagari

Nama Database : S.I_PendataanMasyarakatKurangMampu

Nama Tabel : data_perangkat_nagari

Field Key : id_perangkat_nagari

Tabel 3.4 Data Perangkat Nagari

File name	Type	Width	Description
<u>Id_perangkat_nagari</u>	Integer	30	Primary_key
Nm_perangkat_nagari	Vachar	20	-
Alamat	Text	-	-

BAB IV

PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir dari penulisan tugas akhir ini, yang mana pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran-saran untuk dilakukan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu pada sistem yang ada pada saat ini. Penulis menyadari bahwa sistem yang diusulkan ini masih ada kelemahan-kelemahan dan kekurangan, namun sistem ini masih mempunyai kelebihan dan keunggulan dibandingkan dengan sistem yang sedang berjalan saat ini, terutama pengolahan data dan dalam proses pengumpulan data yang dilakukan masih menggunakan blangko berupa kertas. Dari penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis mencoba mengambil beberapa kesimpulan dan saran-saran dari uraian tersebut.

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu berbasis web ini dapat mengatasi beberapa masalah, yaitu proses pendataan masyarakat kurang mampu dan pengolahan data masyarakat kurang mampu.
2. Mempermudah pekerjaan petugas kesra dalam pendataan masyarakat kurang mampu
3. Memudahkan Wali Nagari dalam mengetahui hasil laporan data masyarakat kurang mampu, laporan data petugas kesra, laporan data kriteria, dan laporan penerima

B. Saran-saran

Adapun saran-saran agar sistem ini dapat digunakan lebih efisien untuk memudahkan dalam pendataan dan proses pengolahan data masyarakat kurang mampu sebagai berikut :

Diharapkan dengan adanya sistem informasi pendataan masyarakat kurang mampu berbasis web ini dapat dikembangkan kembali dengan menambahkan fitur-fitur yang dapat mendukung sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- American Journal of Sociology. (2019). Anggraeni dan Irviani (2017, 13). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- (Aiszakiyudin, n.d.)Aiszakiyudin. (n.d.). *Klasifikasi Sistem*. 2020. Retrieved January 29, 2022, from <https://aiszaki.com/2020/08/20/>
- Ahmad.(n.d.). *Pengertian Sistem Informasi*. 2021. <https://www.yuksinau.id/pengertian-sistem-informasi/>
- Beon Intermedia. (2019). *Pengertian PHP, Fungsi, Syntax, dan Contoh Penulisan yang Benar*. 2019. <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/>
- Dimas347. (2020). *Belajar Komputer.Karakteristik Sistem*. 2020. <https://dimas347.wordpress.com/2010/12/08/karakteristik-sistem/>
- Fendihidayat. (2020). *Sejarah dan Pengertian Pemograman php.html*. 2020. <https://www.fendihidayat.com/2020/10/sejarah-dan-pengertian-pemograman-php.html>
- Hasantarmizi. (2017). *Pengertian Sublime Text*. 2017. <https://hasantarmizi.blogspot.com/2017/04/pengertian-sublime-text.html>
- Jerperson Hutahaean.(2014).*Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta
- K Karmila. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Bantuan Miskin berbasis web Pada Desa Taraweang Kabupaten Pangkep*. 88.
- Kompas.com. (2021). *Sistem : Pengertian Para Ahli, Karakteristik, Elemen, dan Jenisnya*. 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/02/13754769/sistem-pengertian-para-ahli-karakteristik-elemen-dan-jenisnya>
- M.Prawiro. (2018). *Pengertian Informasi : Defenisi, Fungsi, Jenis, dan Contohnya*. 2018. <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-informasi.html>
- Muhammad Robith Andani. (2020). *Pengenalan Apa Itu Website Beserta Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*. 2020. <https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-website/>
- Toni Handika. (2017). *Kelebihan EdrawMax sebagai Pengembang Sistem*. 2017. <https://dikaseba.blogspot.com/2017/03/kelebihan-edraw-max.html>
- Tokopediakamuskeuangan. (n.d.). *Analisis Sistem*. Retrieved January 30, 2022,

from <https://kamus.tokopedia.com/a/analisis-sistem/>

Yasin K. (2019). *Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap)*.
2019. <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah>