


AG NO : 125  
TGL TERIMA: 26-02-2015  
PARAF : 



**TUGAS AKHIR**

**SISTEM APLIKASI BUDGETING DI PEMERINTAH  
KABUPATEN TANAH DATAR**

*Diajukan Kepada Program D.III Manajemen Informatika  
untuk Memenuhi Syarat Guna Mencapai Gelar Ahli Madya  
dalam Bidang Ilmu Manajemen Informatika*

Oleh :

**MUHARDIMANSYAH**

NIM. 11.205.045

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
BATUSANGKAR**

2015

## ABSTRAK

**JUDUL TUGAS AKHIR** : **SISTEM APLIKASI BUDGETING DI  
PEMERINTAH KABUPATEN  
TANAH DATAR**

**NAMA MAHASISWA** : **MUHARDIMANSYAH**

**NOMOR INDUK** : **11 205 045**

**PROGRAM STUDI** : **MANAJEMEN INFORMATIKA**

**DOSEN PEMBIMBING** : **Edri Yunizal, S. Kom, M.T**

*Budgeting* merupakan suatu fungsi perencanaan dalam manajemen keuangan, *budgeting* ini menunjukkan suatu proses persiapan yang diperlukan sebelum dimulainya penyusunan dana, pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, pembagian tugas penyusunan perencanaan, penyusunan rencana itu sendiri, implementasi dari rencana tersebut, sampai pada akhirnya tahap pengawasan dan evaluasi dari hasil perencanaan itu.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa, pengolahan anggaran dana APBD akan sangat mudah jika dilakukan dengan aplikasi berbasis *Microsoft Visual Basic 2010*. Banyak keuntungan yang bisa di dapatkan dari aplikasi ini. Dari aplikasi ini nantinya keuntungan yang didapatkan pada pengolahan data keuangan sudah secara otomatis sehingga mengurangi kemungkinan dalam pengolahan data keuangan, dari laporan pun dirasa dapat membantu dengan memperlihatkan hal yang dibutuhkan untuk mengolah data menjadi cepat dan mudah.

Kata kunci: Aplikasi, Anggaran, Visual basic



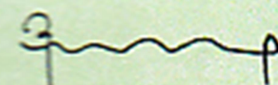
## PERSETUJUAN PEMBIMBING


Pembimbing Tugas Akhir ini atas nama, **MUHARDIMANSYAH, NIM 11 205 045** dengan judul : **“SISTEM APLIKASI BUDGETING DI PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR”** memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan kesidang *munaqasyah*.

Batusangkar, 23 Januari 2015

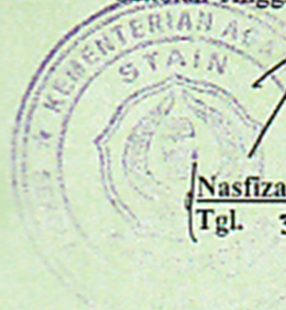
Mengetahui  
Ketua Program Studi D.III  
Manajemen Informatika,

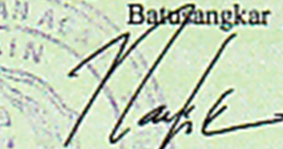
Pembimbing,

  
Iswandi, M.Kom  
Tgl. 27-1-2015

  
Edri Yunizal, S.Kom., MT.  
Tgl. 28-1-2015

Mengetahui  
Ketua Jurusan Syariah dan Ekonomi Islam  
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN)  
Batusangkar



  
Nasfizar Guspendri, SE., M.Si  
Tgl. 30-01-2015

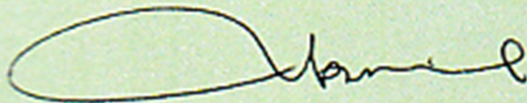


## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "SISTEM APLIKASI BUDGETING DI PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR" oleh MUHARDIMANSYAH NIM. 11 205 045 telah diujikan dalam Sidang Komprehensif Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Batusangkar, Kamis 12 Februari 2015 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Ahli Madya Diploma III (DIII) Manajemen Informatika.

Batusangkar, 12 Februari 2015

Tim Penguji Sidang Komprehensif  
Ketua/Sekretaris

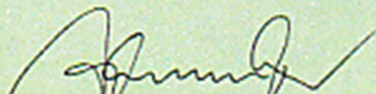


EDRI YUNIZAL, S.Kom, M.T  
Tgl. 23/02/2015

Penguji I Anggota, Penguji II

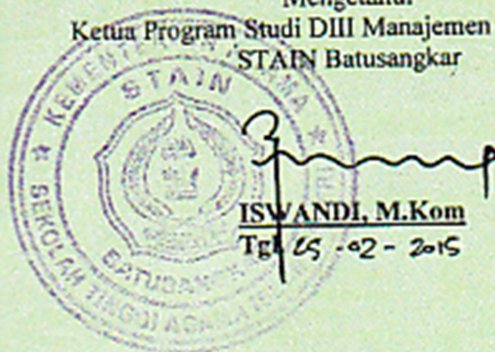


ISWANDI, M.Kom  
Tgl. 25-02-2015



ADRIYENDI, M.Kom  
Tgl. 16-02-2015

Mengetahui  
Ketua Program Studi DIII Manajemen Informatika  
STAIN Batusangkar



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **MUHARDIMANSYAH**  
Nim : 11 205 045  
Tempat/ tanggal lahir : Batusangkar/ 29 Juni 1993  
Jurusan : Syari'ah  
Prodi : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **"SISTEM APLIKASI BUDGETING DI PEMERINTAHAN KABUPATEN TANAH DATAR"** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila 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, Febuari 2015

Saya yang menyatakan,

  
**MUHARDIMANSYAH**  
NIM. 11 205 045

METERAI  
TEMPEL  
1543AAAF270638338  
6000

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pembuatan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Salawat dan salam buat junjungan umat, yakni Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti kita rasakan seperti sekarang ini.

Maksud dan tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada almamater serta untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Batusangkar.

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Kasmuri, MA selaku ketua STAIN Batusangkar.
2. Bapak Nasfizar Guspendri, SE., M.Si selaku Ketua Jurusan Syariah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Batusangkar.
3. Bapak Iswandi, M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika STAIN Batusangkar.
4. Bapak Edri Yunizal, S.Kom, M.T selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan kepada penilus dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen, staf, dan karyawan/ti STAIN Batusangkar.
6. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan baik moril maupun materil.
7. Rekan-rekan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.
8. Pengendalian Pembangunan (Dalbang) Kabupaten Tanah Datar.

Penulis sadar bahwasanya tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini me mberikan manfaat kepada kita semua. Amin...

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin.*

Batusangkar, Januari 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL .....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan dan Rumusan Masalah .....	2
1. Batasan Masalah .....	2
2. Rumusan Masalah .....	2
D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.....	3
1. Tujuan Penelitian.....	3
2. Kegunaan Penelitian.....	3
E. Metodologi Penelitian .....	3
BAB II Landasan Teori.....	5
A. Gambaran Umum Kabupaten Tanah Datar .....	5
1. Sejarah dan keadaan Geografis.....	5
2. Visi dan Misi.....	6
3. Struktur Organisasi.....	8
4. Tugas Pokok dan Fungsi .....	8
B. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	9



1.	Pengertian Sistem .....	9
2.	Pengertian Informasi .....	10
3.	Pengertian Sistem Informasi .....	11
4.	Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi .....	12
5.	Perancangan Sistem .....	12
C.	Perangkat Lunak Pembangun Sistem.....	17
1.	Microsoft Visual Studio 2010.....	17
2.	MySql.....	28
3.	Php MyAdmin.....	29
4.	Crystal Report .....	30
BAB III ANALISA DAN HASIL .....		32
A.	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	32
1.	Aliran Sistem Informasi.....	32
2.	Kelebihan dan Kelemahan sistem .....	34
B.	Perancangan Sistem.....	34
1.	Perancangan Global .....	34
BAB IV PENUTUP .....		46
A.	Kesimpulan.....	46
B.	Saran-saran .....	46
DAFTAR PUSTAKA		

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi DALBANG (Sumber : DALBANG, 2014) .....	8
Gambar 2. 2 Siklus Hidup Perkembangan Sistem Jogiyanto (2005) .....	14
Gambar 2. 3 Tampilan Awal <i>Microsoft Visual Studio</i> 2010.....	22
Gambar 2. 4 Main Windows (Jendela Utama).....	23
Gambar 2. 5 <i>Form Windows</i> (Jendela Form).....	23
Gambar 2. 6 Toolbox .....	24
Gambar 2. 7 Jendela <i>Properties</i> .....	25
Gambar 2. 8 <i>Code Windows</i> .....	25
Gambar 2. 9 Tampilan Awal PhpMyadmin (Saputro, 2008).....	29
Gambar 2. 10 Membuka Crystal Report.....	30
Gambar 2. 11 Halaman Awal Crystal Report .....	31
Gambar 2. 12 Koneksi Dengan Database .....	31
Gambar 3. 1 Aliran Sistem Informasi Lama .....	33
Gambar 3. 2 Aliran Sistem Informasi Baru .....	35
Gambar 3. 3 Context Diagram.....	36
Gambar 3. 4 Data Flow Diagram.....	37
Gambar 3. 5 ERD .....	38
Gambar 3. 6 Struktur Program .....	39
Gambar 3. 7 Desain Laporan Data Uraian .....	40
Gambar 3. 8 Desain Laporan Data Sub Uraian .....	40
Gambar 3. 9 Desain Laporan Data Uraian .....	40
Gambar 3. 10 Desain Laporan Data Anggaran .....	41
Gambar 3. 11 Desain Uraian .....	41
Gambar 3. 12 Desain Sub Uraian .....	42
Gambar 3. 13 Desain Sub-sub uraian .....	42
Gambar 3. 14 Desain Transaksi.....	43

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Aliran Sistem Informasi (Jogiyanto, 2005) .....	15
Tabel 2. 2 Simbol Data Flow Diagram (Jogiyanto, 2005).....	16
Tabel 2. 3 Simbol <i>Entity Relationship</i> (Fathansyah, 1999) .....	16
Tabel 2. 4 Simbol Program Flowchart (Nugroho, 2005).....	17
Tabel 2. 5 Panjang Tipe Data Visual Basic 2010 (Wahana Komputer, 2012).....	19
Tabel 2. 6 Operator Aritmatika (Wahana Komputer, 2012) .....	20
Tabel 2. 7 Operator Perbandingan (Wahana Komputer, 2012).....	21
Tabel 2. 8 Operator Logika (Wahana Komputer, 2012).....	21
Tabel 3. 1 Desain File Entry Data uraian.....	44
Tabel 3. 2 Desain Entry Data Sub Uraian.....	44
Tabel 3. 3 Desain File Entry Data sub-sub Uraian.....	44
Tabel 3. 4 Desain File Entry Data Transaksi .....	45

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Budgeting* merupakan suatu fungsi perencanaan dalam manajemen keuangan, *budgeting* ini menunjukkan suatu proses persiapan yang diperlukan sebelum dimulainya penyusunan dana, pengumpulan data dan informasi yang diperlukan, pembagian tugas penyusunan perencanaan, penyusunan rencana itu sendiri, implementasi dari rencana tersebut, sampai pada akhirnya tahap pengawasan dan evaluasi dari hasil perencanaan itu.

Cara *budgeting* pada Pemerintahan Kabupaten Tanah Datar adalah mendata unit-unit menggunakan proposal, selanjutnya proposal dilanjutkan ke Pengendalian Pembangunan (Dalbang), dari Pengendalian Pembangunan (Dalbang) langsung diproses, kemudian proposal di setujui oleh Pengendalian Pembangunan (Dalbang), kemudian disosialisasikan dan selanjutnya dilakukan pencairan dana, didalam pencairan dan masih ada kelemahan diantaranya masih lambat dan masih kurang efisien. Menurut Reksohadiprojo (1983) adalah bahwa *Budgeting* merupakan suatu *forecast* yang detail dari pada hasil rencana kegiatan (Perusahaan) yang didasarkan pada penghargaan yang beralasan tentang keefesienan usaha (Perusahaan).

Oleh karena itu, dibutuhkan aplikasi-aplikasi yang bisa membantu menyelesaikan pekerjaan lebih cepat, seperti surat menyurat, entri data dan lain-lain. Dan diperlukan juga pengguna yang bisa menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut. Setiap perusahaan atau organisasi usaha apa pun diperlukan penyesuaian sistem informasi manajemen manapun usaha-usaha yang menunjang kecepatan dan keakuratan suatu sistem informasi. Agar dapat terlaksana pada lembaga terutama pengelolaan data, maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi yang dapat mengakses, mengolah, dan mencari data secara cepat dan akurat.

Dalam proses persiapan dana APBD pada Kabupaten Tanah Datar, terjadi beberapa kekeliruan dalam proses penyusunan anggaran yang



disebabkan oleh jadwal penyusunan anggaran lama dan rekap anggaran per rekening belanja sulit.

Berdasarkan permasalahan diatas,penulis mencoba merancang sistem pengolahan dana pada Kabupaten Tanah Datar dengan menggunakan bahasa pemograman Visual Basic 10 dengan judul “**SISTEM APLIKASI BUDGETING DI PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR**”

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Terjadi beberapa kekeliruan dalam proses penyusunan anggaran.
2. Penyimpanan data masih dalam bentuk file pada Microsoft excel yang ada pada komputer.
3. Tidak jelas pertanggung jawabanya

## **C. Batasan dan Rumusan Masalah**

### **1. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat keterbatasan penulis tentang waktu dan biaya, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas yaitu tentang pembuatan program untuk Pemerintah Kabupaten Tanah Datar mengenai proses persiapan dana APBD.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang di kemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah penelitian yang akan dibahas yaitu, Perancangan Sistem Informasi yang bagaimanakah yang di butuhkan Pemerintah Kabupaten Tanah Datar dalam melakukan persiapan anggaran dana sehingga dapat dirancang suatu sistem yang baik dalam menghasilkan laporan yang dibutuhkan.

## **D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengadakan penelitian dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan masalah pengolahan dana yang ada pada Pemerintah Kabupaten Tanah Datar dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Menganalisa sistem yang sedang berjalan.
- b. Sebagai bahan kajian dan masukan bagi Pemerintah Kabupaten Tanah Datar dalam masalah persiapan dana secara terkomputerisasi.
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi Pemerintah Kabupaten Tanah Datar dalam melakukan persiapan dana agar dapat terkomputerisasi dengan baik.

### **2. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
- b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada Kabupaten Tanah Datar, dalam memetik mamfaat dari perkembangan Teknologi Informasi.
- c. Sebagai tambahan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.
- d. Sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika STAIN Batusangkar

## **E. Metodologi Penelitian**

Dalam penulisan ini, penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

### **1. Penelitian lapangan (*Field research*),**

Dimana dalam penelitian ini penulis mendapatkan data langsung dari hasil peninjauan ke lapangan yaitu pada Pemerintahan Kabupaten Tanah

Datar dan wawancara langsung dengan pihak yang berkepentingan pada Pemerintahan Kabupaten Tanah Datar.

2. Penelitian Pustaka (*Library research*),

Penelitian ini dilakukan untuk mencari, mengumpulkan dan mempelajari data dari buku-buku serta literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

3. Penelitian Labor (*Laboratory research*)

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengolahan data dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembuatan tugas akhir ini.

## **BAB II**

### **Landasan Teori**

#### **A. Gambaran Umum Kabupaten Tanah Datar**

##### **1. Sejarah dan keadaan Geografis**

Kabupaten Tanah Datar adalah salah satu Kabupaten di Propinsi Sumatera Barat yang dikenal sebagai “Luhak Nan Tuo”. Wilayah administrasi Kabupaten Tanah Datar terdiri dari 14 Kecamatan dan pada level Nagari (setingkat Kelurahan) terdapat 75 nagari.

Pada tahun 1988 Kantor Bupati Tanah Datar mendapat jatah gedung baru yang terletak di Pagaruyung Kecamatan Tanjung Emas. Dengan Kepala Daerah pertama dipimpin jabatan oleh Sidi Bakarudin, SH dilantik pada tanggal 01 Maret 1945 sampai dengan 21 Januari 1951. Bupati kedua Tanah Datar di pimpin oleh Ibrahim DT Pamuncak masa periode 1951 sampai dengan 1959.

Bupati Tanah Datar ketiga di pimpin oleh Soetoro dengan masa jabatan 1959 sampai dengan 1961. Bupati Tanah Datar keempat dipimpin oleh Mahyudin Al Gamar masa periode 1961 sampai dengan 1874. Bupati Tanah Datar kelima di pimpin oleh Sulaiman dengan masa periode 1974 sampai dengan tahun 1980.

Bupati Tanah Datar keenam di pimpin oleh Muhamad Nalis dengan masa periode Tahun 1980 sampai dengan Tahun 1985. Bupati Tanah Datar ketujuh di kepalai oleh Ikasuma Hamid dengan masa periode dari Tahun 1985 sampai dengan Tahun 1995. Bupati Tanah Datar kedelapan dikepalai oleh Masdarsaisa dengan masa periode Tahun 1995 sampai dengan 2000.

Bupati Tanah Datar kesembilan di pimpin oleh Drs. Masriadi Martunus dengan masa periode Tahun 2000 sampai dengan 2005. Bupati Tanah Datar kesepuluh di kepalai oleh Shadiq Pasadigoe dengan masa jabatan 2005 sampai dengan 2015.

Kabupaten Tanah Datar berdaa di Batusangkar, uniknya Kota Batusangkar ini berada pada tiga (3) wilayah Kecamatan, yaitu Kecamatan



Lima Kaum, Kecamatan Tanjung Emas, dan Kecamatan Sungai Tarab. Sedangkan pusat pemerintahan berada di Kecamatan Tanjung Emas atau Tepanya di Nagari Pagaruyung. Kota Batusangkar ini lebih dikenal dengan Kota Budaya, karena di Kabupaten Tanah Datar terdapat banyak peninggalan dan prasasti terutama peninggalan Istana Basa Pagaruyung yang merupakan pusat Kerajaan Minangkabau.

Secara geografis wilayah Kabupaten Tanah Datar berada di sekitar kaki gunung Merapi, gunung Singgalang, dan gunung sago dan dipe kaya dengan 25 sungai. Danau singkarak yang cukup luas sebagian diantaranya merupakan bagian wilayah Kabupaten Tanah Datar yakni terletak di Kecamatan Batipuh Selatan dan Rambatan.

Diantara seluruh Kecamatan yang ada, 3 Kecamatan terletak pada ketinggian antara 750 s.d. 1000 meter di atas permukaan laut, yaitu Kecamatan X Koto, Salimpaung, dan Tanjung Baru. Sementara itu empat Kecamatan lainnya, yaitu Kecamatan Lima Kaum, Tanjung Emas, Padang Ganting, dan Sungai Tarab terletak pada ketinggian 450 s.d. 500 meter di permukaan laut.

Sedangkan 7 Kecamatan lagi terletak pada ketinggian yang bervariasi, misalnya Kecamatan Lintau Buo yang terletak pada ketinggian antara 200 s.d. 700 meter dari permukaan laut.

## **2. Visi dan Misi**

### **a. Visi**

Tanah Datar sebagai pusat Budaya Minangkabau adalah sebagai pusat rujukan, untuk keperluan pendidikan adat dan pengembangan kebudayaan Minangkabau secara umum, baik disekitaran Propinsi Sumatera barat, maupun dalam konteks internasional. Hal ini sudah merupakan perjalanan sejarah, dimana Tanah Datar sebagai Luhak Nan Tuo, daerah yang secara etnografis sebagai yang dituakan.

Maju berarti suatu kondisi masyarakat yang merasakan kemajuan pendidikan, sehingga menguasai ilmu pengetahuan,

teknologi, dan seni pada masanya diberangi dengan kualitas iman dan takwa. Sejarah berarti kemakmuran yang dirasakan oleh seluruh warga dengan tepenuhinya kebutuhan jasmaniah dan rohaniah dalam berbagai aspek kehidupan sebagai individu dan anggota masyarakat.

Berkeadilan adalah suatu kondisi yang menunjukkan adanya keseimbangan antara hak yang diterima dan kewajiban yang harus dilakuka setiap individu, kelompok dan golongan, serta dikawal oleh prinsip kepatuhan hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku secara konsisten dan konsekwen.

b. Misi

Mewujudkan Kabupaten Tanah Datar sebagai pusat budaya Minangkabau baik secara lokal, nasional, maupun internasional melalui peningkatan pendidikan, pemahaman, dan pengamalan ajaran agama, adat, dan budaya serta penguatan kelembagaan sosial budaya juga melakukan penggalian situs-situs.sejarah budaya.

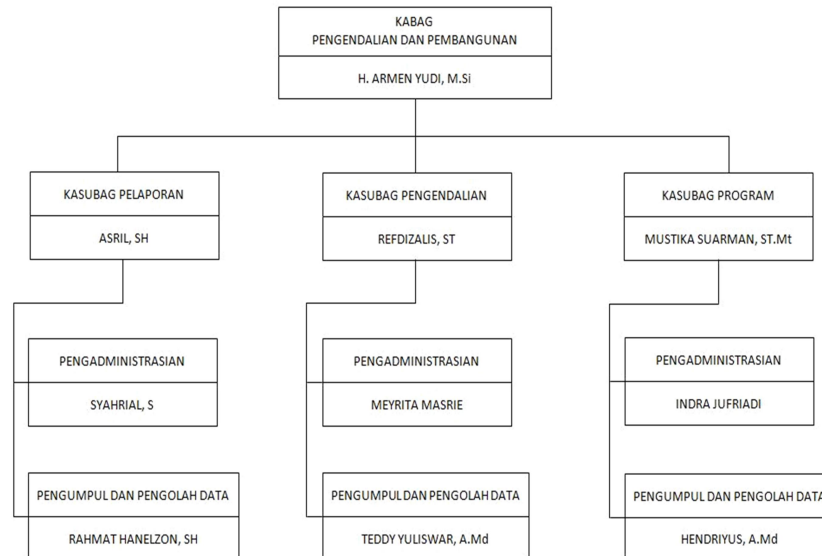
Mewujudkan kualitas sumber daya manusia yang tinggi melalui penungkatan pemerataan, pelayanan, kualitas pendidikan dan pembinaan pemuda dan olah raga. Mewujudkan masyarakat yang terdepan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya pada masanya.

Mewujudkan masyarakat sejahtera melalui peningkatan laju pertumbuhan ekonomi daerah dan pemerataan pendapatan serta mengurangi angka kemiskinan dan pengangguran melalui : (a) pengembangan kawasan strategis dengan pola kemitraan usaha dan jaringan kerja serta revitalisasi sektor unggulan, (b) Meningkatkan aksesibilitas,kualitas sarana, dan prasarana, serta lingkungan yang mendukung pembangunan berkelanjutan.

Mewujudkan penyelenggaraan pemerintah yang baik dan bersih, melalui revitalisasi biikrasi dan peningkaan pelayanan publik.

### 3. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi Pengendalian Pembangunan (Dalbang) dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut :



**Gambar 2. 1** Struktur Organisasi DALBANG (Sumber : DALBANG, 2014)

### 4. Tugas Pokok dan Fungsi

#### a. Tugas Pokok

Setiap perusahaan pada dasarnya menginginkan agar tujuan perusahaan dapat terwujud. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan pembagian tugas yang jelas agar setiap anggota organisasi tersebut mengerti akan tanggung jawab dan wewenang jabatan.

#### 1) Kepala Bagian Pengendalian Pembangunan

Perumusan kebijakan umum pemerintah daerah di bidang pengendalian, pelaksanaan program, administrasi, evaluasi dan pelaporan kegiatan pembangunan.

#### 2) Sub Bagian Pelaporan

Menyiapkan bahan penetapan kebijakan dan pengkoordinasian pelaksanaan dan pembinaan kegiatan ruang lingkup pelaporan, sesuai urusan yang menjadi kewenangan bagian.

3) Sub Bagian Pengendalian

Mempunyai tugas menyiapkan bahan penetapan kebijakan dan pengkoordinasian pelaksanaan dan pembinaan kegiatan ruang lingkup pengendalian pembangunan, sesuai urusan yang menjadi kewenangan bagian.

4) Sub Bagian Program

Mempunyai tugas menyiapkan bahan penetapan kebijakan dan pengkoordinasian pelaksanaan dan pembinaan kegiatan ruang lingkup program pembangunan, sesuai urusan yang menjadi kewenangan.

5) Pengadministrasian

Membantu monitoring, evaluasi dan pelaporan bidang program, pelaporan dan pengendalian pembangunan.

6) Pengumpul dan Pengolahan Data

Membantu menghimpun peraturan perundang – undangan, pedoman, petunjuk teknis, data dan informasi serta bahan lainnya yang berhubungan dengan bidang pengendalian pembangunan, sebagai pedoman dan landasan kerja.

## **B. Konsep Dasar Sistem Informasi**

### **1. Pengertian Sistem**

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi/tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses/pekerjaan tertentu (Fathansyah, 1999). Sedangkan dalam Wahyono (2004) pengertian sistem menurut Alexander bahwa sistem merupakan suatu group dari elemen-elemen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan di antaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran akhir atau akhir dari sebuah sistem. Sependapat dengan dua ahli



dias Hariningsih (2005) berpendapat bahwa sistem terdiri dari komponen-komponen yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa sistem dapat didefinisikan dengan dua kelompok pendekatan yaitu pendekatan prosedur dan pendekatan komponen. Sistem berdasarkan pendekatan prosedur adalah suatu kumpulan prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan. Sistem berdasarkan pendekatan komponen atau elemen adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Berbeda dengan Ackof dalam Faisal (2008) menyatakan bahwa sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya. Lain halnya dengan Bartalanfy dalam Faisal (2008) berpendapat bahwa sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.

Dari sekian banyak pengertian dari sistem diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan utuh yang terdiri dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem tersebut berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan yang saling mempengaruhi.

Jika salah satu elemen rusak atau tidak berfungsi sebagai mana mestinya, maka sistem tersebut pun akan terganggu fungsinya. Jadi dengan kata lain apabila satu elemen bermasalah maka elemen lain yang terhubung juga akan bermasalah.

## **2. Pengertian Informasi**

Davis dalam Wahyono (2004) menyebut informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata, berupa nilai yang dapat dipahami di dalam keputusan sekarang maupun masa depan.

Selain itu Informasi berarti data yang telah dibentuk kedalam suatu format yang mempunyai arti dan berguna bagi manusia Laudon (2005).

Berbeda dengan Laudon (2005) Informasi menurut Hariningsih (2005) merupakan proses lebih lanjut dari data dan memiliki nilai tambah. Berbeda dengan pendapat ahli di atas. Sedangkan menurut Ackof dalam Faisal (2008) mengatakan bahwa informasi adalah data yang telah diberi arti, mempunyai tujuan dan unit analisis.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan data, jika Hariningsih (2005) lebih menekankan kepada proses lebih lanjut dari sebuah data, Laudon (2005) dan Faisal (2008) mengartikan informasi kepada data yang telah memiliki arti.

Jadi informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan.

### **3. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut: *hardware, software*, manusia, data, dan prosedur. Pada dasarnya sistem informasi suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk operasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan Wahyono (2004).

Menurut Laudon (2005) Sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan-kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi.

Selain dari pendapat Laudon (2005), Hariningsih (2005) menyatakan bahwa sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai tujuan dan menyajikan informasi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan,

memasukkan, mengolah, dan menyimpan data dan cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

#### **4. Siklus Hidup Pengembangan Sistem Informasi**

Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer dapat merupakan tugas kompleks yang membutuhkan banyak sumber daya proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan mulai dari sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan dan dipelihara.

Bila operasi sistem yang sudah dikembangkan masih timbul kembali permasalahan yang kritis serta tidak dapat diatasi dalam tahap pemeliharaan sistem, maka perlu dikembangkan kembali suatu sistem untuk mengatasinya dan proses ini kembali ke tahap pertama, yaitu tahap perencanaan sistem. Siklus ini disebut siklus hidup pengembangan sistem.

Siklus hidup pengembangan sistem dengan langkah-langkah utamanya sebagai berikut, lihat gambar 2.2:

#### **5. Perancangan Sistem**

##### ***a. Pengertian Perancangan Sistem***

Burch dan Grudnitski dalam Jogiyanto (2005) menyatakan perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung sistem informasi.

### ***b. Tahap-tahap Perancangan Sistem***

Tahap-tahap perancangan sistem menurut Jogiyanto (2005) terdiri atas:

#### 1) Evaluasi sistem

Evaluasi sistem dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi pada sistem yang lama sebagai dasar untuk merancang sistem yang baru.

#### 2) 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. Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa tujuan desain secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Desain secara umum merupakan persiapan dari desain terinci.

#### 3) Desain Terinci

##### a) Desain *Output*

Desain *Output* merupakan bentuk laporan yang dihasilkan sistem yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk kemajuan suatu usaha dan dapat dipakai sebagai bahan perbandingan oleh pimpinan dalam mengambil keputusan. Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa desain *output* adalah produk dari sistem informasi yang dapat dilihat.

##### b) Desain *Input*

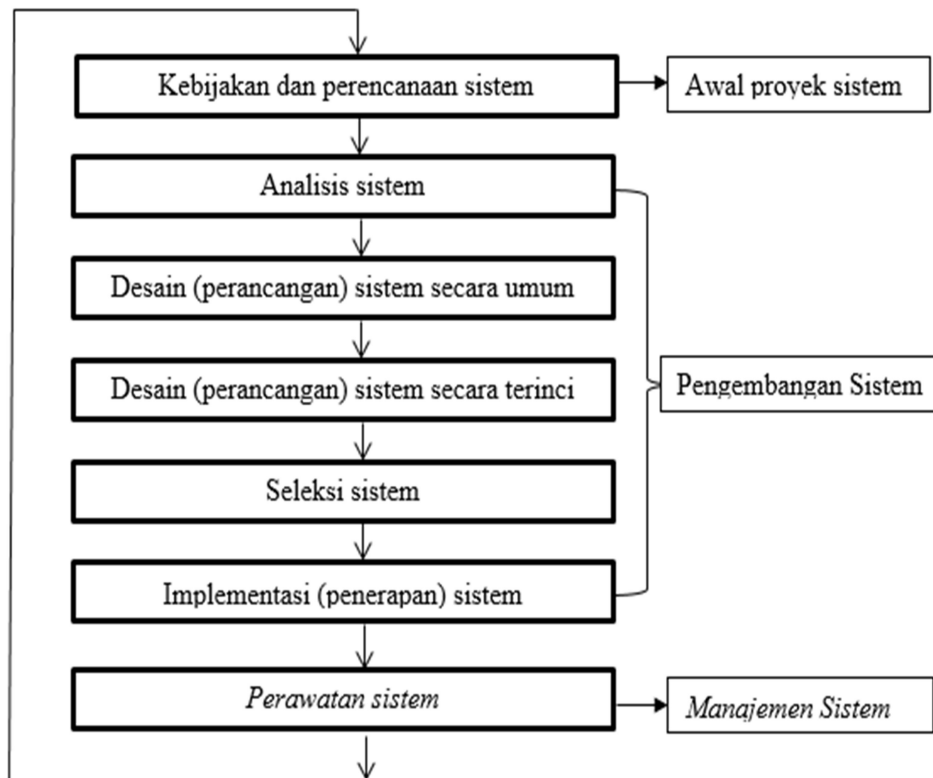
Dalam setiap pemrosesan perlu ada data masukan, dimana data yang akan diproses harus dimasukkan terlebih dahulu, tentunya melalui *interface* (perangkat penghubung) antara pengguna dengan *hardware* dan *software*. Untuk itu agar memudahkan dan tidak terjadinya kesalahan pemasukan data, maka dirancang bentuk menu tampilan yang mudah digunakan untuk memasukkan data tersebut.

**c. Alat Bantu Perancangan Model Sistem Informasi**

Pengembangan sistem yang sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur diperlukan alat dan teknik dalam pelaksanaannya. Umumnya berupa gambar dan diagram. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan sistem tersebut adalah:


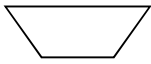



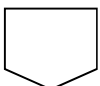
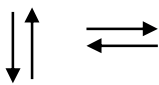
1) Bagan Alir Dokumen

Jogiyanto (2005) menyatakan bahwa bagan alir dokumen atau yang lebih populer dengan sebutan Aliran Sistem Informasi (ASI) merupakan alat yang digunakan dalam perancangan yang berfungsi untuk menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang terdapat pada sistem. Bagan alir sistem ini digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang terdapat pada gambar 2.2.



**Gambar 2. 2** Siklus Hidup Perkembangan Sistem Jogiyanto (2005)

**Tabel 2. 1** Simbol Aliran Sistem Informasi (Jogiyanto, 2005)

No.	Simbol	Nama	Arti
1.		Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
2.		Simbol kegiatan manual	Menunjukkan pekerjaan manual
3.		Simbol dokumen	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i>
4.		Simpanan <i>offline</i>	File dokumen yang diarsip angka, huruf, dan tanggal
5.		Simbol <i>on page</i>	Menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman lain
6.		Simbol penghubung	Menunjukkan penghubung kehalaman yang masih sama atau kehalaman lain
7.		Simbol garis alir	Menunjukkan arus dari proses

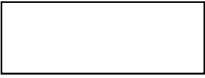
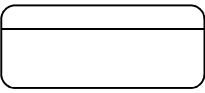
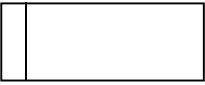
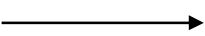
## 2) Data Flow Diagram (DFD)

Jogiyanto (2005) menyebutkan bahwa DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD merupakan gambaran sistem secara logikal. Namun gambar tersebut tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau organisasi file.

Keuntungan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk menguasai sistem yang akan dikerjakan atau dikembangkan.

Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam DFD terdapat dalam tabel 2.2:


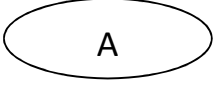

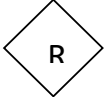
**Tabel 2. 2** Simbol Data Flow Diagram (Jogiyanto, 2005)

No	Simbol	Keterangan
1		Kesatuan luar
2		Proses
3		Simpanan data
4		Arus data

### 3) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD atau *entity relationship diagram* merupakan bagian yang menunjukkan hubungan antara *entity* yang ada dalam sistem. Simbol-simbol yang digunakan terdapat dalam tabel 2.3:

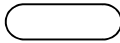
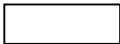

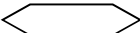
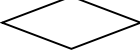
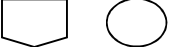
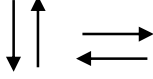
**Tabel 2. 3** Simbol *Entity Relationship* (Fathansyah, 1999)

No	Simbol	Nama
1		Himpunan Entitas E
2		Atribut a sebagai <i>key</i>
3		<i>Link</i>
4		Himpunan Relasi R

#### 4) Program Flowchart (Bagan Alir)

Menurut Nugroho (2005) program flowchart merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan ini menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada dalam system terdapat dalam table 2.4.

**Tabel 2. 4** Simbol Program Flowchart (Nugroho, 2005)

No	Simbol	Arti/Tujuan
1		Awal atau akhir program
2		Simbol proses
3		Simbol masukan atau keluaran
4		Simbol pemberian nilai
5		Simbol pengujian
6		Penghubung
7		Aliran proses

### C. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

#### 1. Microsoft Visual Studio 2010

##### a. Konsep Dasar

Dalam Kurniawan (2011) *Visual Basic 2010* adalah sebuah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh perusahaan *Micrrosoft Visual Basic 2010* merupakan pengembangan dari versi sebelumnya yaitu *Visual Basic 6.0* yang memiliki karakteristik mudah untuk dipahami, namun handal dalam mengikuti tren teknologi perangkat lunak.

Perbedaan mendasar antara *Visual Basic 2010* dengan versi-versi sebelumnya adalah kemampuan OOP (*Object Oriented Programming*) yang telah ditanamkan pada *Visual Basic 2010*. Saat ini *Visual Basic 2010* telah dikolaborasikan dengan beberapa jenis aplikasai, seperti aplikasi desktop dan aplikasi berbasis web.



## b. Sejarah

Menurut Kurniawan (2011) *Visual Basic* diturunkan dari bahasa *Basic*. *Visual Basic* terkenal sebagai bahasa pemrograman yang mudah untuk digunakan terutama untuk membuat aplikasi yang berjalan diatas *Platform Windows*.

Pada tahun 1990-an, *Visual Basic* menjadi bahasa pemrograman yang paling populer dan menjadi pilihan utama untuk mengembangkan program berbasis *windows*. Versi *Visual Basic* terakhir sebelum berjalan diatas *.NET Framework* adalah VB6 (*Visual Studio* 1998).

*Visual Basic .NET* dirilis pada bulan Februari tahun 2002 bersamaan dengan *Platform .NET Framework 1.0*. Kini sudah ada beberapa versi dari *Visual Basic* yang berjalan pada *Platform .NET*, yaitu VB 2002 (VB7), VB 2005 (VB8), VB 2008 (VB9), dan yang terakhir adalah VB 2010 (VB10) yang dirilis bersamaan dengan *Visual Studio 2010*.

Selain *Visual Basic 2010*, *Visual Studio 2010* juga mendukung beberapa bahasa lain yaitu C#, C++, F# (bahasa baru untuk fungsional programming), *IronPython*, dan *IronRuby* (bahasa baru untuk *dynamic programming*).

## c. Tipe Data

Menurut Kurniawan (2011) Sebuah bahasa pemrograman mempunyai berbagai macam tipe data. Secara umum tipe data dapat diklasifikasikan menjadi 4 macam, yaitu bilangan/angka (*numeric*), huruf (*string*), tanggal (*date*), dan boolean.

### 1) Numerik

*Numeric* atau bilangan angka adalah tipe data yang digunakan untuk menangani jenis data angka. Contoh jenis data numerik: *integer*, *decimal*, *long*, *single*, *double*, dan *byte*.

## 2) String

Adalah sebuah tipe yang digunakan untuk menyimpan jenis data karakter, baik berupa huruf maupun angka atau karakter *Unicode* lainnya.

## 3) Date

*Date* adalah tipe data yang menangani jenis data waktu seperti jam, menit, detik, hari, tanggal, bulan, dan tahun.

## 4) Boolean

Salah satu tipe data yang juga sangat penting adalah *boolean*. *Boolean* banyak digunakan untuk mengambil keputusan pada aplikasi. Selain mempunyai literatur *true* and *false* secara langsung, boolean juga dapat dihasilkan melalui operator perbandingan.

Cakupan tipe data dalam *Visual Basic 2010* dapat dilihat pada tabel 2.5:

**Tabel 2. 5** Panjang Tipe Data Visual Basic 2010 (Wahana Komputer, 2012)

Tipe Data VB	Tipe Data CLR	Memory	Range
Boolean	Boolean	Tergantung Platform	True atau False
Byte	Byte	1 Byte	0 s/d 255
Char (Single Char)	Char	2 Byte	0 s/d 65535
Date	DateTime	8 Byte	0:00:00 01:01:0001 s/d 0:00:00 31:12:9999
Decimal	Decimal	16 Byte	-7.9..E+28 s/d 7.9..E+28
Double	Double	8 Byte	-1.7E308 s/d 1.7E308
Integer	Int32	4 Byte	$-2^{31}$ s/d $2^{31}-1$
Long	Int64	8 Byte	$-2^{63}$ s/d $2^{63}-1$
Object	Object (Class)	4 Byte	Semua Tipe Data
Sbyte	Sbyte	1 Byte	-128 s/d 127
Short	Int16	2 Byte	-32.768 s/d 32.767
Single	Single	4 Byte	-34E38 s/d 3.4E38
String	String	4 Byte	0 s/d 2 Milyar karakter
UInteger	UInt32	4 Byte	0 s/d 4.294.967.295
Ulong	UInt64	8 Byte	0 s/d 1.8E+19
Ushort	UInt16	2 Byte	0 s/d 65.535

#### d. Operator Aritmatika

Operator Aritmatika adalah jenis operator yang digunakan untuk melakukan perhitungan matematika, seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan lainnya. Operator dan operasi yang dilakukan pada visual basic 2010 terlihat pada tabel 2.6:

**Tabel 2. 6** Operator Aritmatika (Wahana Komputer, 2012)

Operasi	Operator	Penggunaan	Contoh	Keterangan
Perkalian	*	Op1 * Op2	$3 * 5 = 15$	Mengalikan Op1 dan Op2
Pembagian Int	\	Op1 \ Op2	$9 \setminus 2 = 4$	Membagi Op1 dengan Op2 dengan hasil bilangan bulat
Pembagian Float	/	Op1 / Op2	$9 / 2 = 4.5$	Membagi Op1 dengan Op2 dengan hasil bilangan real
Penjumlahan	+	Op1 + Op2	$3 + 5 = 8$	Menjumlahkan Op1 dengan Op2
Pengurangan	-	Op1 - Op2	$3 - 5 = -2$	Mengurangkan Op1 dengan Op2
Perpangkatan	^	Op1 ^ Op2	$4 ^ 3 = 64$	Memangkatkan Op1 dengan Op2
Modulo	Mod	Op1 Mod Op2	$5 \text{ Mod } 3 = 2$	Mencari sisa hasil bagi Op1 dengan Op2

### e. Operator Perbandingan

Operator perbandingan adalah operator yang digunakan untuk membandingkan nilai satu dengan nilai yang lain. Hasil dari operator ini adalah *true* dan *false*, lihat tabel 2.7:

**Tabel 2. 7** Operator Perbandingan (Wahana Komputer, 2012)

Operator	Penggunaan	Keterangan
=	Op1 = Op2	Menguji apakah nilai Op1 sama dengan nilai Op2
>	Op1 > Op2	Menguji apakah nilai Op1 lebih besar dari nilai Op2
>=	Op1 >= Op2	Menguji apakah nilai Op1 besar atau sama dengan nilai Op2
<	Op1 < Op2	Menguji apakah nilai Op1 lebih kecil dari nilai Op2
<=	Op1 <= Op2	Menguji apakah nilai Op1 kecil atau sama dengan nilai Op2
≠	Op1 ≠ Op2	Menguji apakah nilai Op1 tidak sama dengan nilai Op2
≠	Op1 ≠ Op2	Menguji apakah nilai Op1 tidak sama dengan nilai Op2
Like	Op1 Like *asiah*	Menguji apakah nilai Op1 terdapat kata *asiah*

### f. Operator Logika

Operator logika adalah operator yang digunakan untuk melakukan operasi boolean. Lihat tabel 2.8:

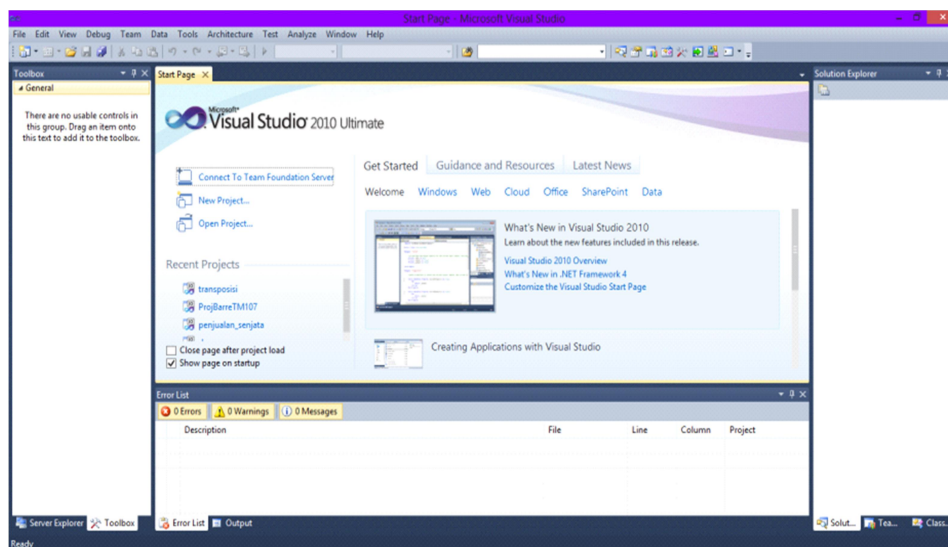
**Tabel 2. 8** Operator Logika (Wahana Komputer, 2012)

Operator	Penggunaan	Keterangan
And	b1 And b2	Operasi yang menghasilkan nilai true apabila kedua operan adalah true

Or	$b1 \text{ Or } b2$	Operasi yang menghasilkan nilai true apabila salah satu operan adalah true
Xor	$b1 \text{ Xor } b2$	Operasi yang menghasilkan nilai true apabila nilai operan bernilai ganjil
Not	Not $b2$	Operasi yang menghasilkan nilai kebalikan dari operan
AndAlso	$b1 \text{ AndAlso } b2$	Operasi yang menghasilkan nilai true apabila kedua operan adalah true
OrElse	$b1 \text{ OrElse } b2$	Operasi yang menghasilkan nilai true apabila salah satu operan adalah true

**g. Komponen-Komponen Pemrograman Microsoft Visual Basic 2010**

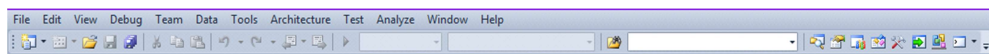
Menurut Kurniawan (2011) komponen-komponen Pemrograman *Visual Basic 2010* berisi semua alat bantu yang diperlukan untuk membuat program-program yang berguna untuk *Windows* secara cepat, tepat dan efisien. Tampilan pertama saat *Visual Basic 2010* dijalankan dapat dilihat pada gambar 2.3:



**Gambar 2.3** Tampilan Awal *Microsoft Visual Studio 2010*

### 1) Main Windows (Jendela Utama)

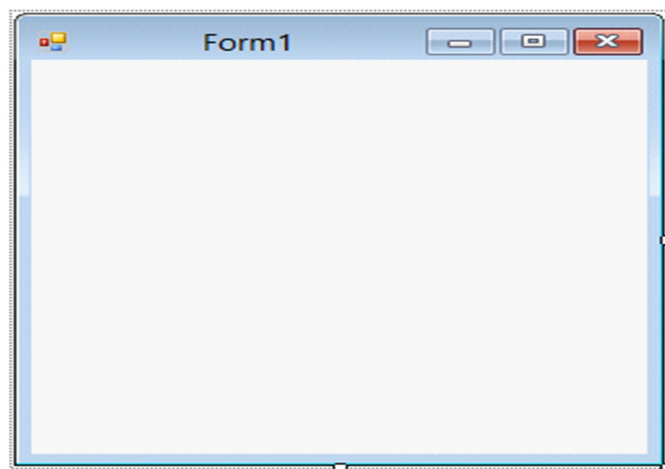
Menurut Kurniawan (2011) terdiri dari *titlebar* (baris judul), *menubar*, dan *toolbar*. *Baris* judul berisi nama proyek, mode Operasi *Visual Basic 2010* sekarang dan form yang aktif. Menu bar merupakan menu *drop-down* dimana kita dapat mengontrol operasi dari lingkungan *Visual Basic 2010*. *Toolbar* berisi kumpulan gambar yang mewakili perintah yang ada di menu. Jendela utama juga menampilkan lokasi dari *form* yang aktif relatif terhadap sudut kiri atas layar (satuan ukurannya *twips*), juga lebar dan panjang dari form yang aktif. Gambar dari jendela utama dapat dilihat pada gambar 2.4:



**Gambar 2. 4** Main Windows (Jendela Utama)

### 2) Form Windows (Jendela Form)

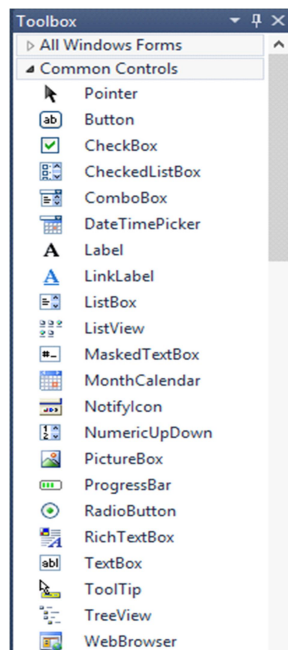
Menurut Kurniawan (2011) adalah pusat dari pengembangan aplikasi *Visual Basic 2010*. Pada form ini akan diletakkan berbagai macam objek interaktif seperti *text*, gambar, tombol-tombol perintah, *scrollbar*, dan sebagainya. Lihat gambar 2.5:



**Gambar 2. 5** Form Windows (Jendela Form)

### 3) Toolbox

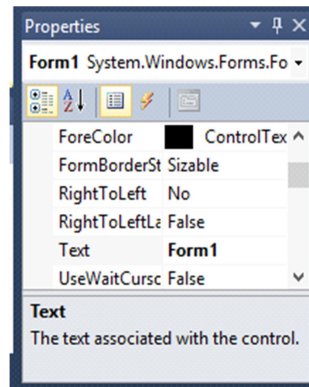
Menurut Kurniawan (2011) adalah sebuah kotak piranti yang mengandung semua objek atau kontrol yang dibutuhkan untuk membentuk suatu program aplikasi. Kontrol adalah suatu objek yang akan menjadi *interface* antara program aplikasi dengan usernya, seluruhnya harus diletakkan didalam jendela *form*. Seperti terlihat pada gambar 2.6:



**Gambar 2. 6** Toolbox

### 4) Properties Windows

Menurut Kurniawan (2011) berisi daftar struktur setting *properties* yang digunakan pada suatu objek terpilih. Kotak *drop-down* pada bagian atas jendela berisi daftar semua objek pada form yang aktif. Ada dua tab tampilan : *Alphabetic* (urut abjad) dan *Categorized* (urut berdasarkan kelompok). Dibagian bawah kotak terdapat *properties* dari objek terpilih. Berikut gambar 2.7 jendela *properties*:



Gambar 2. 7 Jendela *Properties*

## 5) Code Windows

Menurut Kurniawan (2011) adalah salah satu jendela yang penting didalam *Visual Basic 2010*. Jendela ini berisi kode-kode program yang merupakan instruksi - instruksi untuk aplikasi *Visual Basic 2010*. Lihat gambar 2.8:

```

Public Class frmBeli
    Private Sub isidatasupplier()
        Dim con As New System.Data.OleDb.OleDbConnection
        Dim cmd As System.Data.OleDb.OleDbCommand
        Dim dr As System.Data.OleDb.OleDbDataReader

        con.ConnectionString = "provider=microsoft.ace.oledb.12.0;data source=" & Application.StartupPath & "\sobor_motor.accdb"
        con.Open()
        cmd = New OleDb.OleDbCommand("select * from tbstok where KodeStok=" & cmbKodeBarang.Text & "", con)
        dr = cmd.ExecuteReader
        If dr.Read Then
            txtNamaBarang.Text = dr.Item("NamaStok")
            txtHarga.Text = dr.Item("Harga")
        End If
        con.Close()
    End Sub

    Private Sub isikodebarang()
        Dim con As New System.Data.OleDb.OleDbConnection
        Dim cmd As System.Data.OleDb.OleDbCommand
        Dim dr As System.Data.OleDb.OleDbDataReader

        con.ConnectionString = "provider=microsoft.ace.oledb.12.0;data source=" & Application.StartupPath & "\sobor_motor.accdb"
        con.Open()
        cmd = New OleDb.OleDbCommand("select KodeStok from tbstok", con)
        dr = cmd.ExecuteReader
        while dr.Read
            cmbKodeBarang.Items.Add(dr.Item("KodeStok"))
        End while
        con.Close()
    End Sub
End Class

```

Gambar 2. 8 *Code Windows*

## 6) Event

Menurut Kurniawan (2011) *Event* merupakan suatu kejadian yang akan diterima oleh suatu objek. *Event* yang diterima oleh objek berfungsi untuk menjalankan kode program yang ada dalam objek tersebut.



### ***Private Sub Command1\_Click***

Baris kode program diatas menunjukkan penggunaan *eventclick* pada objek *Command1*, yang mempunyai arti apabila objek *Command1* di klik maka kode program yang terletak dibawah baris kode program tersebut akan dijalankan.

## **7) Metode**

Menurut Kurniawan (2011) Metode adalah suatu kumpulan perintah yang memiliki kegunaan yang sama dengan fungsi atau sebuah *prosedur*, tetapi perintah-perintah tersebut sudah disediakan dalam suatu objek. Suatu method dapat dipanggil dengan cara menyebutkan nama objek dan diikuti dengan tanda titik dan nama methodnya. Metod umumnya digunakan untuk menjalankan perintah khusus pada suatu objek tertentu.

## **8) Module**

Menurut Kurniawan (2011) *Module* hampir sama fungsinya dengan *form*, tetapi *module* tidak berisi objek dan bentuk standar, dan *module* berisi kode program atau prosedur yang dapat digunakan oleh program aplikasi.

## **h. Struktur Program**

Menurut Kurniawan (2011) secara umum struktur program *Visual Basic 2010* hampir sama dengan *Visual Basic 2010* yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deklarasi program dan bagian pernyataan program.

### **1) Bagian Deklarasi**

Menurut Kurniawan (2011) bagian ini adalah bagian yang berfungsi untuk meletakkan semua deklarasi data yang akan digunakan. Secara umum kata cadangan yang merupakan bagian dari deklarasi adalah : *Dim*, *Public*, *Private*, *Const* dan *Type*.

#### **a) Deklarasi Dim atau Dimension**

Menurut Kurniawan (2011) adalah kata cadangan yang sering dipakai untuk mendeklarasikan variabel yang akan

digunakan dalam *Visual Basic 2010*. Pendeklarasian dengan pernyataan. *Dim* berlaku pada program modul, program dan sub program. Berikut contoh penulisan deklarasi *Dim* :

Dim nama\_variabel As tipe\_data

b) Deklarasi Public

Menurut Kurniawan (2011) *Public* merupakan pernyataan yang menggantikan pernyataan global dalam *Visual Basic 2010*. *Public* merupakan pernyataan level modul, artinya pernyataan ini pada dasarnya dideklarasikan pada sebuah modul. Adapun bentuk penulisan deklarasi *public* adalah :

Public nama\_variabel As tipe\_data

c) Deklarasi Private

Menurut Kurniawan (2011) *Private* menyatakan bahwa semua variabel yang dideklarasikan oleh pernyataan ini berlaku secara khusus (*private*). Pernyataan *private* merupakan pernyataan level sub- program, artinya pernyataan ini pada dasarnya dideklarasikan pada sub-program. Adapun bentuk penulisannya adalah :

Private nama\_variabel As tipe\_data

d) Deklarasi Const atau Constanta

Menurut Kurniawan (2011) deklarasi ini sering dipakai untuk memberikan harga konstanta pada suatu variabel. *Const* merupakan pernyataan level modul, artinya pernyataan ini pada dasarnya sering dipadukan dengan pernyataan *public* dan *private*. Adapun bentuk penulisan deklarasi *const* adalah:

**Public/Private** nama\_variabel As tipe\_data =

ekspresi\_variabel

e) Deklarasi Type

Menurut Kurniawan (2011) *Type* digunakan pada bagian deklarasi untuk mendefenisikan *type* data terdefenisi. Dimana *type*

data ini mengandung satu atau lebih dari suatu *type* data. Adapun bentuk dari penulisan deklarasi *type* adalah :

```
Private/Public Typenama_variabel
Nama_elemen (Var_subscript)As tipe_data
End Type
```

## 2) Bagian Pernyataan

Program pada bagian ini ditulis pada jendela kode, jendela modul maupun jendela sub-program. Program pada bagian ini dapat memuat semua pemrograman pengendali saat *event driven programming* yang merupakan salah satu kelebihan pada *Visual Basic 2010*.

## 2. MySql

Menurut Saputro (2008) *MySQL* termasuk dalam kategori database database management system, yaitu suatu database yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan datanya. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa *Microsoft Access* adalah suatu program yang mengolah tentang *database*.

*MySQL* merupakan database yang *client server*, di mana data yang diletakkan di server yang bisa di akses melalui komputer *client*. Pengaksesan dapat di lakukan apabila computer telah terkoneksi dengan *server*. Berbeda dengan *database desktop*, di mana segala pemrosesan data harus dilakukan pada komputer yang bersangkutan.

Menurut Saputro (2008) bila di Instal pada *System Operasi Microsoft Windows*, maka *MySQL* berlisensi *Shareware*, tetapi tidak mempunyai *expired data*(batas waktu). Sedangkan bila diinstall pada sistem operasi lainnya, maka berlisensi *free* sesuai dengan *General Public Licence (GPL)*. Namun demikian ada beberapa hal yang tidak bersifat free yaitu:

- a. *Me-link* program dengan kode pemograman dari *source code MySQL server*. Misalnya menggunakan *MySQL* sebagai *embedded server*

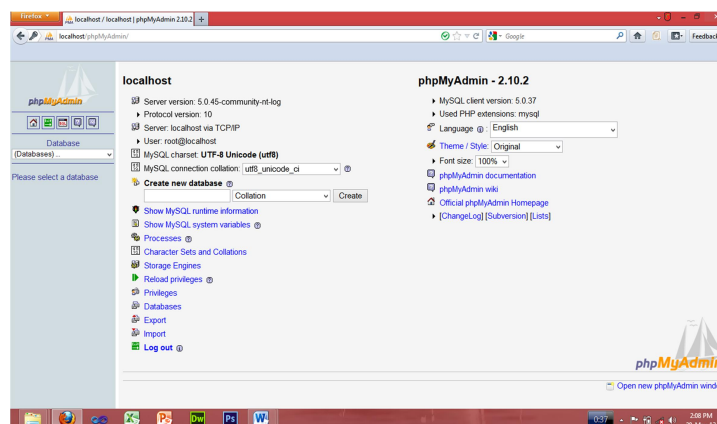
dalam suatu program atau menambahkan suatu ekstensi yang tidak gratis pada *MySQL server*.

- b. Program komersial yang hanya bekerja pada *MySQL* dan Menggunakan aplikasi *MySQL server*.
- c. Ketika memiliki distribusi *MySQL*, tetapi tidak mempunyai sumber (*source code*) dari *MySQL server* yang sebagai mana dijelaskan pada lisensi *GPL*.

### 3. Php MyAdmin

Menurut Saputro (2008) menyatakan bahwa setiap *RDBMS* (*Relation Database Management System*) seperti *Oracle*, *SQL server*, *MySQL* dan lain-lain, pasti memiliki tool yang digunakan untuk mempermudah pengoperasian *database*. *Oracle* memiliki *TOAD*. *SQL server* memiliki *Enterprise Manager* dan *SQL Query Analyer*. Sedangkan *MySQL* memiliki *tool* atau aplikasi yang disebut *PhpMyAdmin*.

*PhpMyAdmin* merupakan aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan melalui bahasa pemrograman *Php*. Melalui *PhpMyAdmin*, user dapat melakukan perintah query tanpa harus mengetikan seperti pada *MS DOS*. Perintah tersebut misalnya *administrasi user* dan *privileges*, *export* dan *import database*, *manajemen database*, *manjementabel* dan *struktur table* dan sebagainya. *PhpMyAdmin* sangat *user friendly*, sehingga mudah untuk digunakan walaupun pengguna baru(*newbie*).



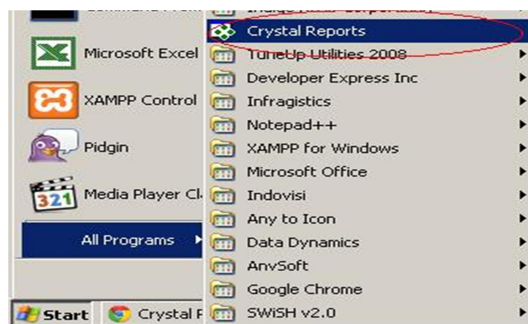
Gambar 2. 9 Tampilan Awal PhpMyadmin

#### 4. Crystal Report

Crystal Report adalah sebuah komponen kontrol pada *toolbox* yang digunakan untuk membuat laporan dari berbagai sumber data. Sumber data disini bisa dikatakan *database*, dengan menggunakan *Crystal Report* kita dapat membuat laporan yang datanya diperoleh dari *Database* apapun, misalnya *SQL Server*, *Ms. Access*, *MySQL*, dll. *Crystal report* pada *visual basic 2010* tidak langsung disertakan pada saat kita menginstal *visual studio*, jadi mau tidak mau kita harus menginstal *crystal report* secara terpisah (Permana, 2013).

Instalasi *Crystal Report 8.5* tidak membutuhkan spek komputer tinggi, Cukup dengan komputer processor 1 Ghz, ram 256 MB, ruang hardisk *Standard Edition*: 155 MB, *windows XP* sudah bisa jalan. untuk mendapatkan master nya juga mudah, cukup *googling* Instalasi *Crystal Report 8.5* sangat mudah dan tidak membutuhkan spek dengan keyword "*Crystal Report 8.5*". beberapa langkah membuat report dengan *Crystal Report 8*.

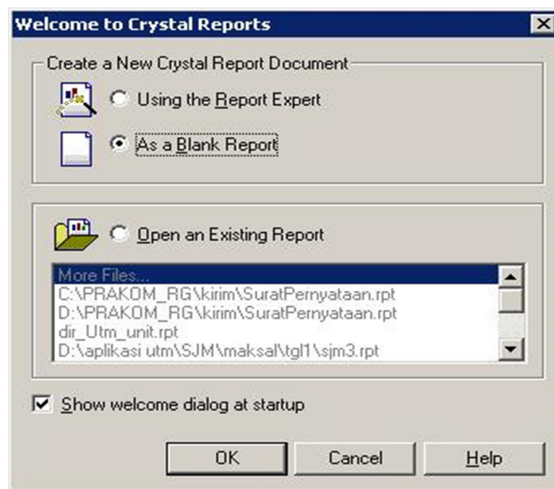
Pastikan *Crystal Report 8.5* sudah terinstal dengan baik. jalankan *Crystal Report*



**Gambar 2. 10** Membuka *Crystal Report*

- b. Create New *Crystal Report Document*. pilih *Blank* (report kosong) atau *Using the report expert* (report wizard).

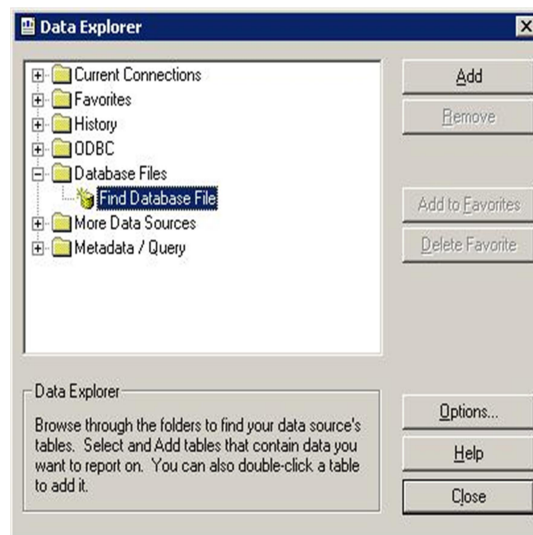
Kita gunakan pilihan blank. untuk membuat report kosong



**Gambar 2. 11** Halaman Awal Crystal Report

- c. Koneksi database. terdapat banyak pilihan koneksi database. Pada contoh ini kita menggunakan database MS Access.

*Lihat gambar dibawah untuk set koneksi*



**Gambar 2. 12** Koneksi Dengan Database

- d. Setelah koneksi database diset maka akan keluar *windows field Explorer*, dari field2 tersebut kita design report dengan *drag and drop field* ke dalam report.

## **BAB III**

### **ANALISA DAN HASIL**

#### **A. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

Analisa sistem yang sedang berjalan adalah suatu acuan untuk merancang suatu sistem yang baru, yang mana hal ini berguna sekali untuk mengetahui kelemahan-kelemahan sistem lama dan mengetahui keunggulan sistem yang baru. Dan sistem yang lama akan dijadikan sebagai perbandingan terhadap sistem yang baru. Analisa sistem informasi bertujuan untuk mencari pemecahan masalah dari kendala yang dihadapi selama ini agar tidak terulang lagi di masa yang akan datang.

Analisis dan perancangan sistem merupakan suatu kegiatan yang terpicu pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang di pakai untuk mendapatkan suatu data yang nyata secara detail sesuai dengan fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi. Salah satu faktor penyebabnya adalah pertambahan jumlah data yang akan diolah untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Hal ini akan mengakibatkan sistem lama kewalahan dalam mengolah data dan akhirnya sistem tidak terpakai lagi. Sistem informasi saat ini sudah menggunakan komputer dalam pengolahan datanya akan tetapi memiliki masalah-masalah seperti yang telah dirumuskan di dalam BAB I.

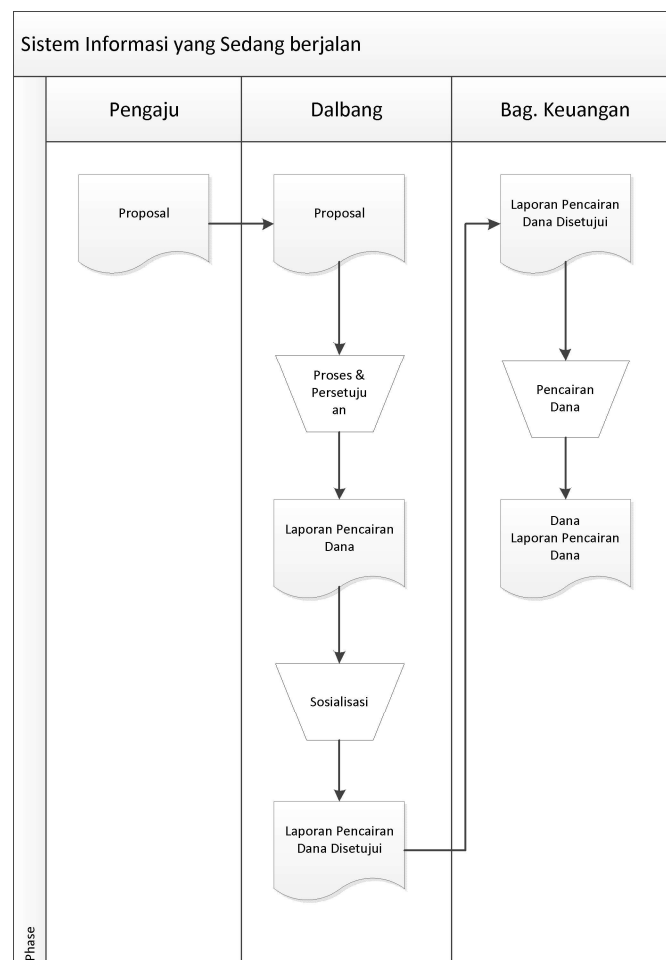
#### **1. Aliran Sistem Informasi**

Aliran Sistem Informasi merupakan aliran dari semua pengolahan data anggaran kegiatan pada Pengendalian Pembangunan (Dalbang) Tanah Datar. Adapun sistem informasi anggaran kegiatan yang sedang berjalan pada Pengendalian Pembangunan (Dalbang) Tanah Datar adalah sebagai berikut :

- a. Pengaju Memasukan proposal kebagian Pengendalian Pembangunan (Dalbang)

b. Pengendalian Pembangunan (Dalbang) memeriksa dan memproses proposal untuk menyetujui proposal, selanjutnya dilaporkan untuk pencairan dana sekaligus persetujuan bersama pada bidang Pengendalian Pembangunan (Dalbang), jika proposal itu layak untuk dilanjutkan maka proposal tersebut akan dilanjutkan untuk pencairan dana proposal.

c. Setelah pencairan dana proposal di setujui pada bagian Pengendalian Pembangunan (Dalbang) maka bagian keuangan akan mengeluarkan atau mencairkan dana sesuai dengan dana yang telah disetujui. kemudian laporkan pencairan dana siap untuk dilaporkan



**Gambar 3. 1** Aliran Sistem Informasi Lama



## 2. Kelebihan dan Kelemahan sistem

### a. Kelebihan sistem

Pada sistem ini sebenarnya sudah cukup baik karena telah menggunakan proses komputerisasi dalam melaksanakan proses pengolahan datanya, sehingga dapat mempercepat proses pembuatan laporannya dibandingkan dengan sistem yang pengolahan datanya yang masih secara manual.

### b. Kekurangan sistem

Sistem yang ada sudah dapat dikatakan berjalan dengan baik, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan, antara lain:

- A. Pembuatan laporan agak lambat sehingga belum efisien.
- B. Pada saat pengolahan data sering terjadi kesalahan.
- C. Penyimpanan data masih berbentuk *file*.

## B. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Jogianto, 2005).

### 1. Perancangan Global

Disain sistem secara umum atau perancangan global dapat didefinisikan rancangan umum dari program aplikasi untuk membuat informasi mengenai isi program secara keseluruhan dari alur program yang dibuat (Jogianto, 2005)

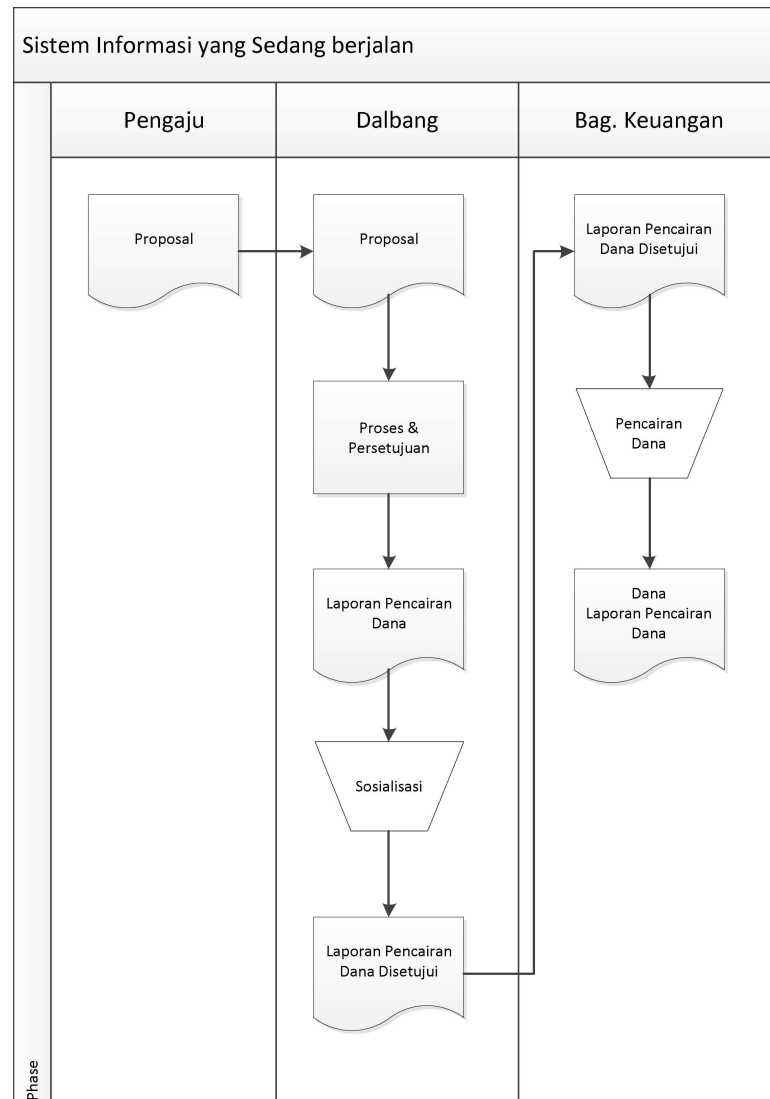
#### a. Aliran Sistem Informasi (ASI)

Setelah dilakukan penganalisaan terhadap aliran sistem informasi lama, maka sudah diketahui bagaimana proses sistem informasi pengolahan data perencanaan kegiatan pada Sekda Bupati Dharmasraya. Berdasarkan analisa diatas ditemukan pula sejauh mana kelemahan dari sistem lama tersebut dalam melakukan proses pengolahan.

Sistem yang ada sekarang dengan sistem yang akan dirancang pada prinsipnya sama, perbedaannya adalah pada

sistem yang akan dirancang, sistem informasi pengolahan data perencanaan kegiatan yang dulunya masih menggunakan *microsoft excel* diubah menjadi sistem informasi yang menggunakan suatu aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam proses pengolahan data perencanaan kegiatan.

Untuk lebih jelasnya Aliran Sistem Informasi baru yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 3.2

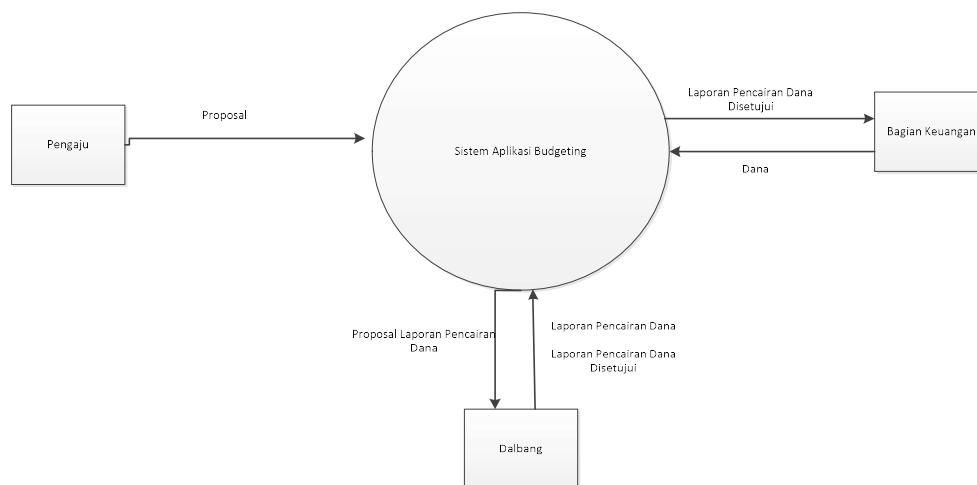


**Gambar 3. 2** Aliran Sistem Informasi Baru

### b. Context Diagram

*Context Diagram* merupakan alat bantu perancangan secara global yang memperlihatkan sistem secara umum dan bagian-bagian dari sub sistem-sub sistem yang terlibat di dalam sistem secara keseluruhan, keterkaitan dan interaksi antar subsistem-subsistem.

Pada *context diagram* sistem informasi anggaran kegiatan pada Sekda Tanah Datar terdiri dari lima *entity*, yaitu: bidang anggaran, sekretariat, bidang pengusul, bapeda. Dimana dalam *Context Diagram* berikut ini merupakan aliran data dari entity ke entity yang lainnya. Adapun *context diagram* Sistem Aplikasi *Budgeting* dapat dilihat pada gambar 3.3 :

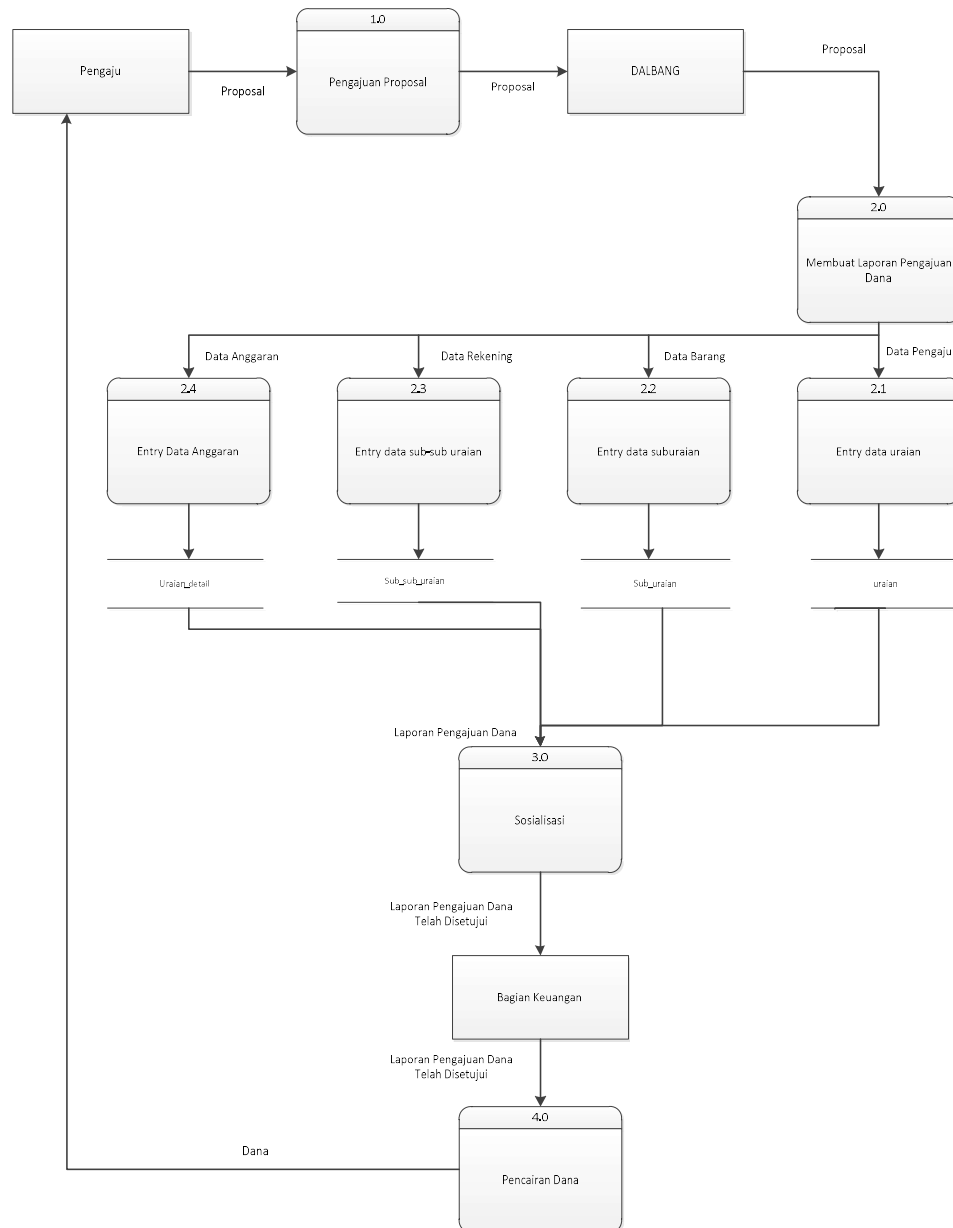


**Gambar 3.3** Context Diagram

### c. Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah alat dokumentasi grafik yang menggunakan nomor kecil dari simbol untuk menggambarkan bagaimana aliran data, mengakhiri hubungan dalam proses.

Adapun bentuk *data flow diagram* Sistem Aplikasi *Budgeting* dapat dilihat pada gambar 3.4.

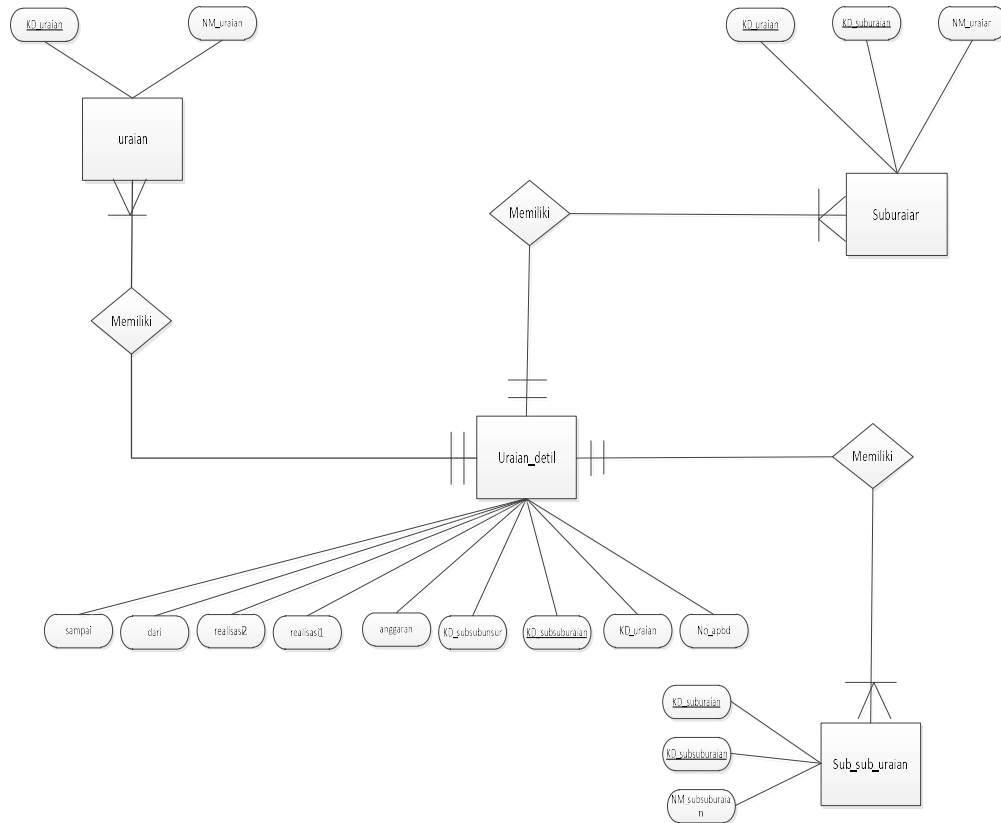


**Gambar 3. 4** Data Flow Diagram

**d. Entity Relationship Diagram (ERD)**

*Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menggambarkan penyeleksian hubungan relasi *logic* antara data/file-file dari program aplikasi yang dirancang berdasarkan objek data.

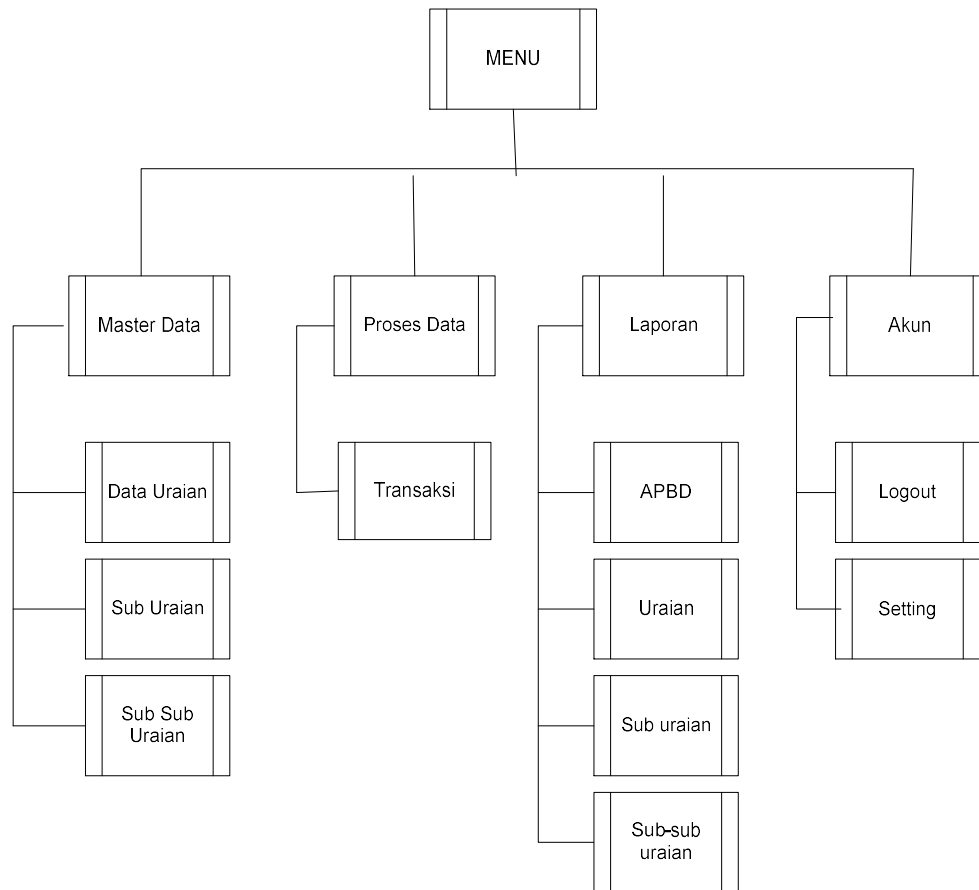
Adapun bentuk *ERD* Sistem Aplikasi Budgeting dilihat pada gambar 3.5 :



**Gambar 3.5** Entity Relationship Diagram

#### e. Struktur Program

Setelah menganalisa sistem yang sedang berjalan serta melakukan penelitian, maka dapat dirancang suatu sistem informasi baru yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisien kerja pada bagian tersebut, dimana keseluruhan dari sistem tersebut tertuang dalam bentuk program aplikasi. Adapun struktur program yang dirancang pada tabel 3.6 berikut:



**Gambar 3. 6** Struktur Program

## 2. Perancangan Terperinci

Menurut (Jogianto, 2005) perancangan terperinci adalah penjabaran lebih lengkap dan terinci dari disain sistem secara global.

### a. Desain Output

Desain Output merupakan bentuk laporan yang dihasilkan sistem yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk kemajuan suatu usaha dan dapat dipakai sebagai bahan perbandingan oleh pimpinan dalam mengambil keputusan. Adapun desain output yang telah penulis rancang adalah sebagai berikut :

## 1) Desain Laporan Data Uraian

LAPORAN URAIAN ANGGARAN DANA APBD PADA KABUPATEN TANAH DATAR	
KODE URAIAN	NAMA URAIAN
C(5) Z C(5)	C(30) Z C(30)

**Gambar 3. 7** Desain Laporan Data Uraian

## 2) Desain Laporan Data Sub Uraian

LAPORAN SUB URAIAN ANGGARAN DANA APBD PADA KABUPATEN TANAH DATAR			
KODE URAIAN	NAMA URAIAN	KODE SUB URAIAN	NAMA SUB URAIAN
C(5) Z C(5)	C(30) Z C(30)	C(20) Z C(20)	C(10) Z C(10)

**Gambar 3. 8** Desain Laporan Data Sub Uraian

## 3) Desain Laporan Data Sub-Sub Uraian

LAPORAN SUB-SUB URAIAN ANGGARAN DANA APBD PADA KABUPATEN TANAH DATAR					
KODE URAIAN	NAMA URAIAN	KODE SUB URAIAN	NAMA SUB URAIAN	KODE SUB URAIAN	NAMA SUB URAIAN
C(5) Z C(5)	C(30) Z C(30)	C(5) Z C(5)	C(30) Z C(30)	C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)

**Gambar 3. 9** Desain Laporan Data Uraian

## 4) Desain Laporan Data Anggaran

LAPORAN ANGGARAN DANA APBD PADA KABUPATEN TANAH DATAR					
NO SURAT APBD C(10)			JANGKA WAKTU C(10) S/D C(10)		
NAMA URAIAN	NAMA SUB URAIAN	NAMA SUB SUB URAIAN	ANGGARAN SETELAH PERUBAHAN	REALISASI 1	REALISASI 2
C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)	C(20) Z C(20)
TOTAL JUMLAH			X(15)	X(15)	X(15)

Gambar 3. 10 Desain Laporan Data Anggaran

## b. Desain Input

Dalam setiap pemrosesan perlu ada data masukan, dimana data yang akan diproses harus dimasukkan terlebih dahulu, tentunya melalui *interface* (perangkat penghubung) antara pengguna dengan *hardware* dan *software*. Untuk itu agar memudahkan dan tidak terjadinya kesalahan pemasukan data, maka dirancang bentuk menu tampilan yang mudah digunakan untuk memasukkan data tersebut.

Berikut ini adalah bentuk rancangan yang telah dibuat:

## 1) Desain Uraian

DATA ENTRY URAIAN			
Kode uraian	<input type="text" value="C (5)"/>	<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="EDIT"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="KELUAR"/>	
Nama nama	<input type="text" value="C (30)"/>		
Kode_uraian	Nama_uraian		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		

Gambar 3. 11 Desain Uraian



## 2) Desain Sub Uraian

DATA ENTRY SUBURAIAN		
Kode uraian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C (5)"/>	
Nama uraian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C (30)"/>	
Kode suburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C(20)"/>	
Nama suburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C (10)"/>	
<input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="SIMPAN"/> <input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="EDIT"/> <input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="HAPUS"/> <input style="width: 25%;" type="button" value="KELUAR"/>		
Kd_uraian	Kd_suburaian	Nm_uraian

Gambar 3. 12 Desain Sub Uraian

## 3) Desain Sub-sub uraian

ENTRY SUB-SUB URAIAN		
Kode suburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C (5)"/>	
Nama suburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C (30)"/>	
Kode sub-suburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C(20)"/>	
Nama subsuburaian	<input style="width: 95%;" type="text" value="C(20)"/>	
<input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="SIMPAN"/> <input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="EDIT"/> <input style="width: 25%; margin-right: 5px;" type="button" value="HAPUS"/> <input style="width: 25%;" type="button" value="KELUAR"/>		
Kd_suburaian	kd_subsuburaian	Nm_subsuburaian

Gambar 3. 13 Desain Sub-sub uraian

## 4) Desain Transaksi

TRANSAKSI											
Nomor APBD	<input type="text" value="C (10)"/>	Kode sub uraian	<input type="text" value="C(30)"/>								
Kode uraian	<input type="text" value="D(10)"/>	Nama sub uraian	<input type="text" value="C(20)"/>								
Nama uraian	<input type="text" value="C (20)"/>										
Kode sub-sub uraian	<input type="text" value="C (10)"/>										
Nama sub-sub uraian	<input type="text" value="C (20)"/>										
Anggaran	<input type="text"/>	Realisasi 1	<input type="text"/>								
		Realisasi 2	<input type="text"/>								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Nama_subsuburaian</th> <th style="width: 25%;">Anggaran</th> <th style="width: 25%;">Realisasi 1</th> <th style="width: 25%;">Realisasi 2</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table>				Nama_subsuburaian	Anggaran	Realisasi 1	Realisasi 2				
Nama_subsuburaian	Anggaran	Realisasi 1	Realisasi 2								
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="HAPUS"/> <input type="button" value="KELUAR"/>											

**Gambar 3. 14** Desain Transaksi

**c. Desain File**

*File* merupakan kumpulan data-data yang dibentuk oleh beberapa *file*. Data-data yang tersimpan dalam file ini seterusnya diproses oleh sistem informasi yang menghasilkan output atau laporan yang nantinya dapat disajikan kepada pemakai laporan atau informasi yang dihasilkan tersebut.

Berdasarkan output yang telah dirancang serta bentuk input dari program yang nantinya akan diterapkan maka didesainlah *file-file* yang diperlukan untuk sistem informasi pengolahan data penggajian pegawai.

1) *File* Entry Uraian

Database Name : apbd  
 Table Name : uraian  
 Field Key : kd\_uraian  
 Fungsi : Menyimpan Data uraian

**Tabel 3. 1** Desain *File* Entry Data uraian

File Name	Type	Width	Description
Kd_uraian	Char	5	Kode uraian
Nm_uraian	Char	30	Nama uraian

2) *File* Entry Sub Uraian

Database Name : apbd

Table Name : suburaian

Field Key : kd\_uraian

Fungsi : Menyimpan Data Sub Uraian

**Tabel 3. 2** Desain Entry Data Sub Uraian

File Name	Type	Width	Description
Kd_uraian	Char	5	Kode uraian
Kd_suburaian	Char	30	Kode uraian
Nm_suburaian	Char	20	Nama suburaian

3) *File* Entry Data Sub-sub Uraian

Database Name : apbd

Table Name : sub\_sub\_uraian

Field Key : kd\_subsuburaian

Fungsi : Menyimpan Data sub-sub uraian

**Tabel 3. 3** Desain *File* Entry Data sub-sub Uraian

File Name	Type	Width	Description
Kd_suburaian	Char	5	Kode suburaian
Kd_subsuburaian	Char	30	Kode subsuburaian
Nm_subsuburaian	Char	20	Nama subsuburaian

d. *File* Entry Data Transaksi

Database Name : apbd

Table Name : uraian\_detil

Field Key : no\_apbd

Fungsi : Menyimpan Data Transaksi

**Tabel 3. 4** Desain *File* Entry Data Transaksi

File Name	Type	Width	Description
No_apbd	Char	10	No apbd
Kd_uraian	Char	10	Kode uraian
Kd_subururain	Char	20	Kode subururain
Kd_subsuburain	Char	10	Kode sub sub urain
anggaran	Char	30	anggaran
realisasi1	Char	20	realisasi 1
realisasi2	Char	20	realisasi 2
dari	Date	10	dari
sampai	Date	10	sampai

## **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 juga mempunyai kelebihan dan keunggulan dibandingkan dengan sistem yang sedang berjalan sekarang ini terutama dalam hal pengolahan anggaran dana APBD Kabupaten Tanah Datar.

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 penggunaan teknologi komputer secara optimal dapat membantu kinerja dari pihak Pemerintahan Kabupaten Tanah Datar ini untuk melakukan proses penginputan data dan pengolahan data keuangan.
2. Dengan penerapan sistem baru ini semua data pengolahan anggaran dana APBD Kabupaten Tanah Datar akan tersimpan dalam sebuah file *database* sehingga akan memudahkan dalam proses pencarian data.

#### **B. Saran-saran**

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

1. Agar sistem yang dirancang dapat bekerja secara efektif dan efisien maka diperlukan tenaga terampil dalam pengoperasian aplikasi yang dibuat.

2. Untuk menghasilkan tenaga yang terampil perlu diadakan pelatihan terhadap pengguna sistem tentang bagaimana cara penggunaan sistem yang telah dirancang.
3. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).
4. Mencoba menggunakan sistem yang telah dirancang dan membandingkan dengan sistem yang lama, apabila ternyata sistem yang baru ini dianggap lebih efisien dan efektif maka disarankan pada Pemerintah Kabupaten Tanah Datar untuk mamakai sistem yang dirancang ini.
5. Dalam rancangan sistem yang baru ini diharapkan Pemerintah Kabupaten Tanah Datar mengevaluasi kembali data-data yang berhubungan dengan sistem baru ini. Dan jika ditemukan kekurangan-kekurangan maka sistem yang baru dirancang ini dapat diperbaiki kembali supaya lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faisal, M. (2008). *Sistem Informasi Manajemen: Jaringan*. Yogyakarta: Sukses Offset.
- Fathansyah, I. (1999). *Basis Data*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hariningsih, S. (2005). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kurniawan, E. (2011). *Cepat Mahir Visual Basic 2010*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Laudon, K. C. (2005). *Sistem Informasi Manajemen: (Mengelola Perusahaan Digital)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms.(2011).*Mahir Dalam 7 Hari Microsoft Access 2010*.Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho, A. (2005). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Nugroho, A. (2005). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Wahana Komputer. (2012). *ShortCourse Visual Basic 2010 Programming*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wahyono, T. (2004). *Sistem Informasi: Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi*. Yohyakarta: Graha Ilmu.