

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Prosedur Kerja Praktek

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek, diperlukan adanya pengamatan data dan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Data dan informasi tersebut diperoleh dari sumber yang terkait untuk memberikan masukan dalam pengembangan sistem informasi yang dibuat. Kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data tersebut, antara lain:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung di Kelurahan Karangturi Gresik untuk mengetahui proses bisnis atau alur mengenai kegiatan akuntansi yang dilakukan.

2. Wawancara

Mengadakan tanya jawab dengan KASI dan Pak Lurah mengenai masalah yang dihadapi dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

3. Studi pustaka

Mencari informasi dan literatur yang berkaitan dengan kegiatan dan penyusunan laporan kerja praktek yang dilakukan.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan di Kelurahan Karangturi Gresik, permasalahan yang ditemukan adalah penyusunan rencana kerja anggaran yang harus dilakukan dua kali, yakni melalui sistem informasi akuntansi yang telah tersedia dan melalui aplikasi Excel. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi dengan baik agar informasi yang dihasilkan berjalan secara

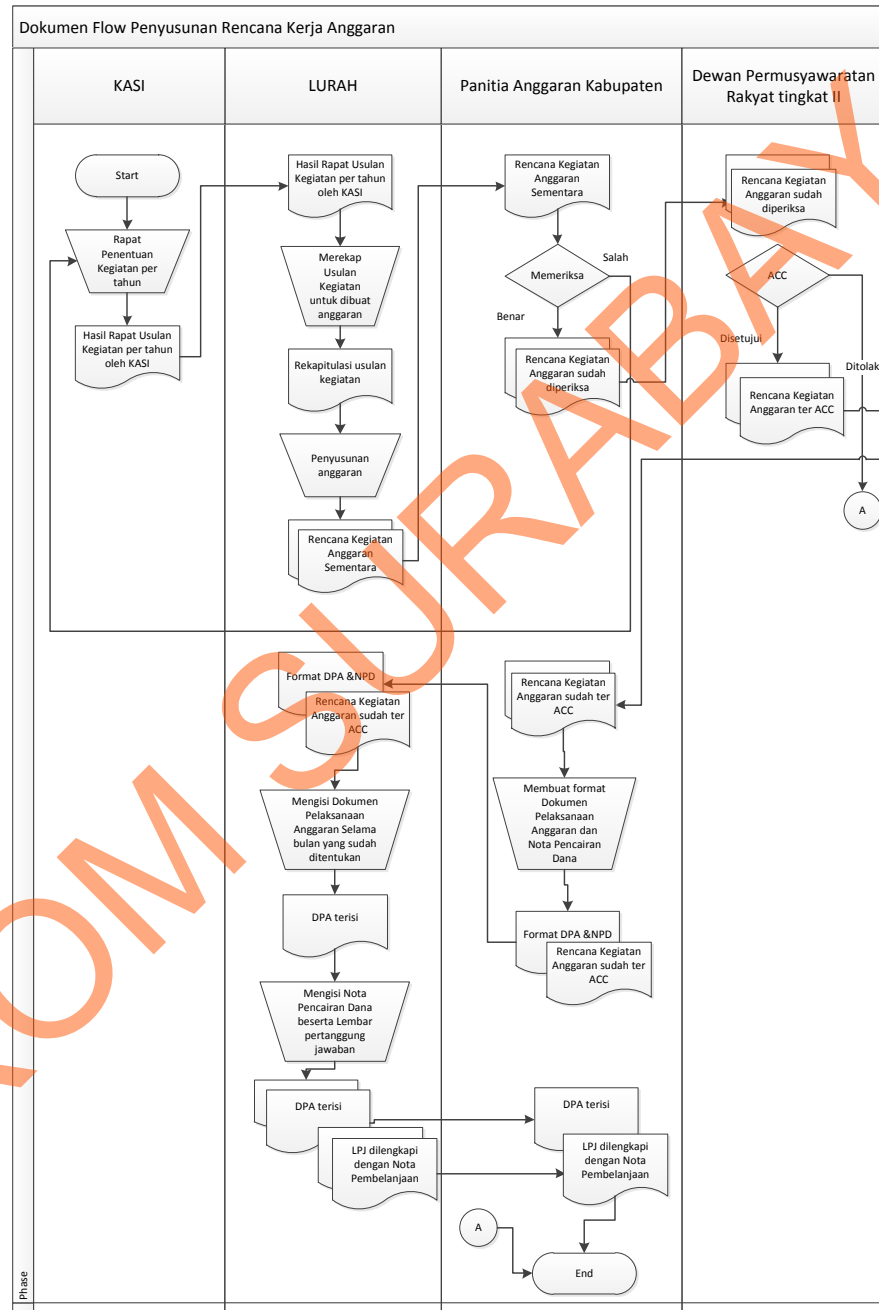
efektif dan efisien guna mengatasi permasalahan tersebut. Sistem informasi ini diharapkan lebih bermanfaat bagi pihak manajemen keuangan dalam melakukan proses akuntansi, hingga menghasilkan rencana kerja anggaran yang akurat sebagai dasar pengambilan keputusan bagi lurah.

4.2 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan proses pengidentifikasian suatu sistem berdasarkan hasil survey/studi lapangan untuk mengevaluasi permasalahan yang terjadi, sehingga dapat diajukan suatu usulan perbaikan sesuai kebutuhan perusahaan. Dalam langkah ini, penulis melakukan analisis suatu permasalahan mengenai proses penyusunan rencana kerja anggaran yang terdapat pada Kelurahan Karangturi Gresik. Langkah awal dalam analisis sistem yang dilakukan adalah dengan mengetahui alur atau siklus penyusunan RKA yang ada di perusahaan. Maka dibuatlah *Document flow* yang berfungsi untuk mengetahui secara detail alur proses tersebut.

4.2.1 Document Flow Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

Adapun gambar Document flow adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1 Document Flow Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

Prosedur Penyusunan Rencana Kerja Anggaran secara manual yang dilakukan oleh Lurah adalah sebagai berikut :

1. External Entity orang yang bergubungan dengan proses terdiri dari Lurah , Pantia Anggaran Kabupaten dan DPR tingkat II
2. Dimulai dari Lurah beserta Kasi mengumpulkan usulan rencana kerja untuk satu tahun.
3. Lurah merekap semua usulan kegiatan untuk disusun anggaran
4. Rencana Anggaran akan disetujui oleh Panitia Anggaran Kabupaten dan DPR tingkat II
5. Setelah di setujui , maka panitia anggaran kabupaten memberi format Nota Pencairan Dana (NPD) dan Dokumen Pelaksanaan Anggaran (DPA) kepada Lurah untuk disuun.

4.3 Desain Sistem

Desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah analisis sistem dilakukan, meliputi perancangan *system flow*, *context diagram*, diagram berjenjang (HIPO), *data flow diagram* (DFD), *entity relationship diagram* (ERD), Struktur tabel, dan mendesain *input* dan *output* untuk mendesain aplikasi selanjutnya. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai berikut :

1. Tahap setelah anlisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian dari kebutuhan – kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
5. Yang dapat berupa penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu – kesatuan yang utuh dan berfungsi.

6. Termasuk menyangkut pengkonfigurasian dari komponen – komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Setelah melakukan analisis sistem yang ada, maka selanjutnya yang dilakukan adalah mendesain sistem. Dalam desain sistem ini, seorang *programmer* mulai membentuk sistem baru yang sudah terkomputerisasi.

Tujuan dari desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain secara terinci. Desain secara umum mengidentifikasi komponen – komponen sistem informasi yang akan didesain secara terperinci. Desain terinci dimaksudkan untuk *programmer* komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem. Tahap desain sistem secara umum dilakukan setelah tahap analisis dan hasil analisis disetujui oleh manajemen.

Pada tahap desain secara umum, komponen – komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada *user* bukan untuk *programmer*. Komponen sistem informasi yang didesain adalah model, *input*, *output*, *database*, teknologi dan kontrol.

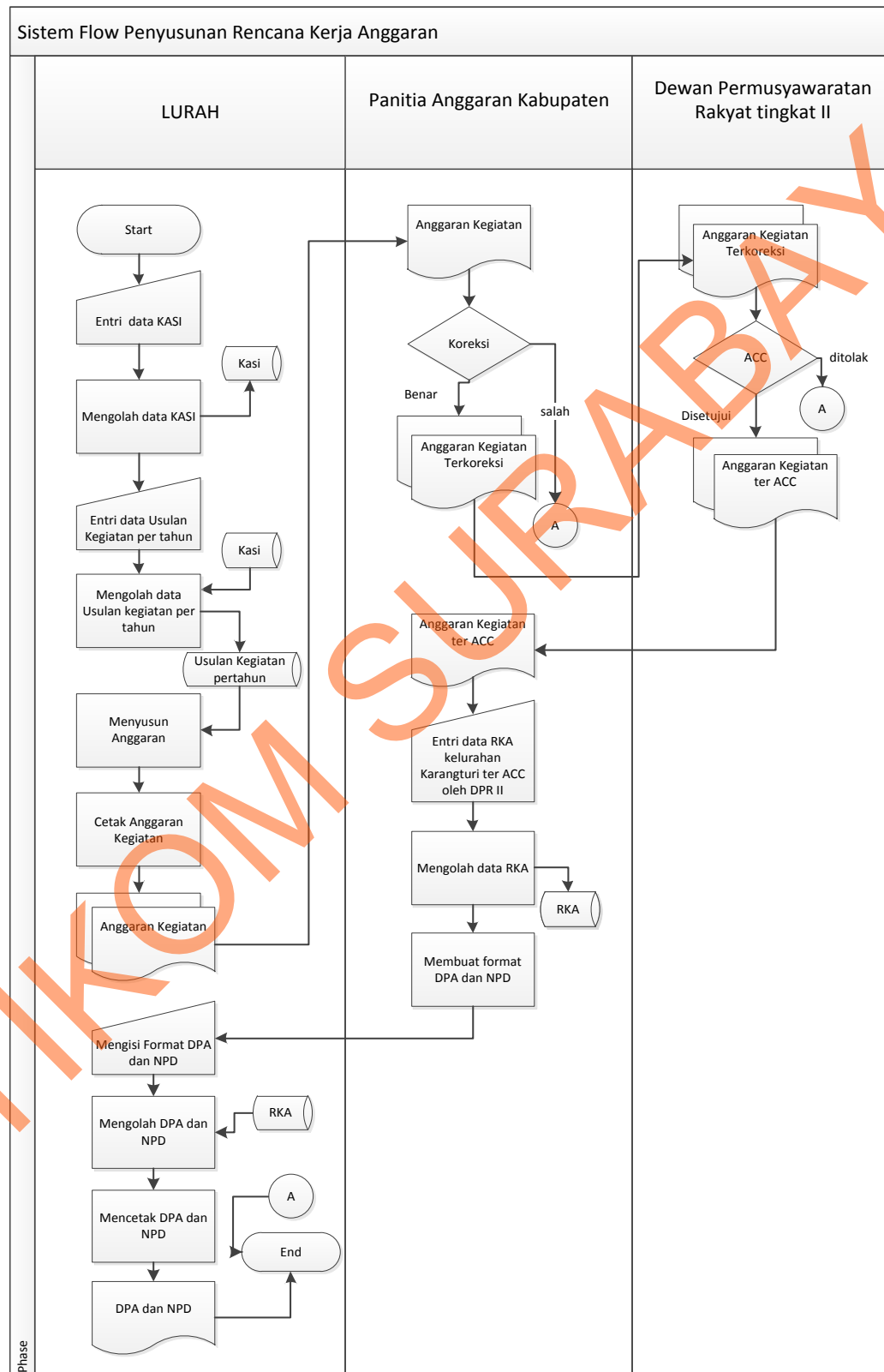
System flow dibuat berdasarkan *document flow* yang terjadi, untuk mengetahui proses komputerisasi yang harus terjadi dalam alur sistem yang baru. Proses tersebut juga membutuhkan *database* untuk menyimpan data dalam sistem penyeleksian dan pengadaan bahan pustaka ini.

Selanjutnya membuat *context diagram*. *External entity* dan proses – proses yang terjadi pada *context diagram* didapat dari *system flow* yang dibuat. Pendesain

kemudian menyusun secara lengkap masing – masing proses beserta data – data yang dibutuhkan dalam DFD. *Context diagram* yang telah dibuat, digunakan sebagai acuan pembuatan diagram berjenjang. Data yang ada dalam DFD digunakan sebagai acuan membuat ERD dan struktur Tabel.

Pengertian mengenai perancangan sistem informasi tersebut diatas ditunjukkan untuk dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada pada Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa timur dan melakukan desain perancangan sistem yang baru.

4.3.1 System Flow Penyusunan Rencana Kerja Anggaran



Gambar 4. 2 System Flow Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

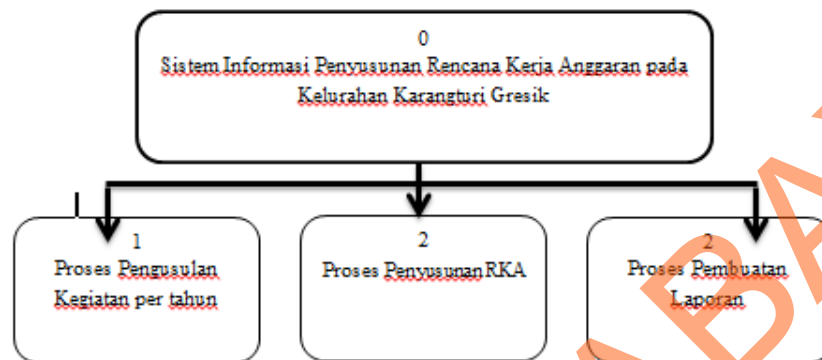
Proses Penyusunan Rencana Kerja Anggaran secara terkomputerisasi yang dilakukan oleh Lurah adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses ini hanya membutuhkan 3 external entity, Lurah, Panitia Anggaran Kabupaten dan DPR Tingkat II
2. Dimulai dari Lurah menginputkan data kasi dan usulan kegiatan per tahun.
3. Sistem menyimpan data ke database usulan kegiatan yang sudah diinputkan oleh Lurah
4. Dari database usulan kegiatan , system menampilkan anggaran kegiatan
5. Bagian panitia anggaran akbupaten dan DPR II menyetujui anggaran yg dibuat Lurah kemudian membuatkan format NPD dan DPA dalam bentuk file
6. Ketika Lurah menginputkan NPD dan DPA , maka system akan menyimpan pada database NPD dan DPA.

4.3.2 Diagram Berjenjang (HIPO)

Berikut ini adalah stuktur digram berjenjang (HIPO) dari Sistem Informasi Pengadaan Bahan Pustaka pada Badan Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. Dalam diagram berjenjang ini digambarkan secara global proses-proses yang ada dalam sistem yang dibuat, dalam sistem informasi pengadaan bahan pustaka ini memiliki 3 macam proses yang terdiri dari proses penyeleksian bahan pustaka, proses pengadaan bahan pustaka dan proses pembuatan laporan.

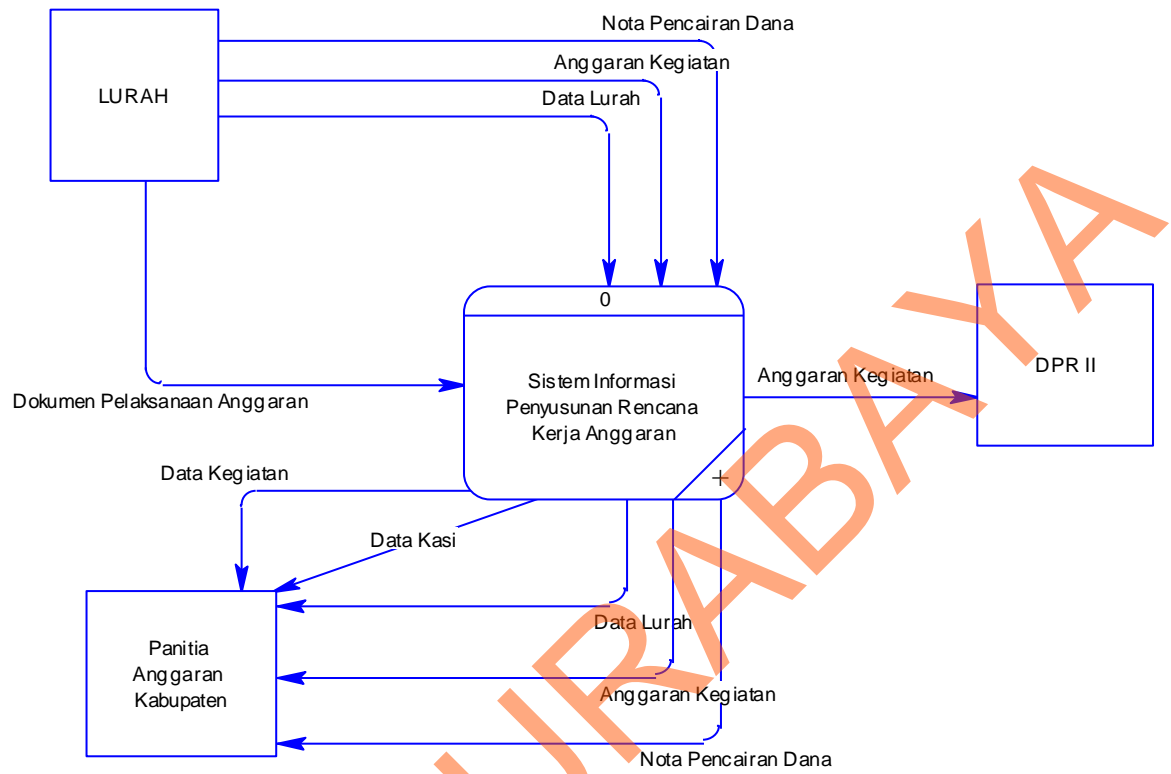
Diagram berjenjang pada Sistem Informasi Pengadaan Bahan Pustaka dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.3 Diagram Berjenjang (HIPO)

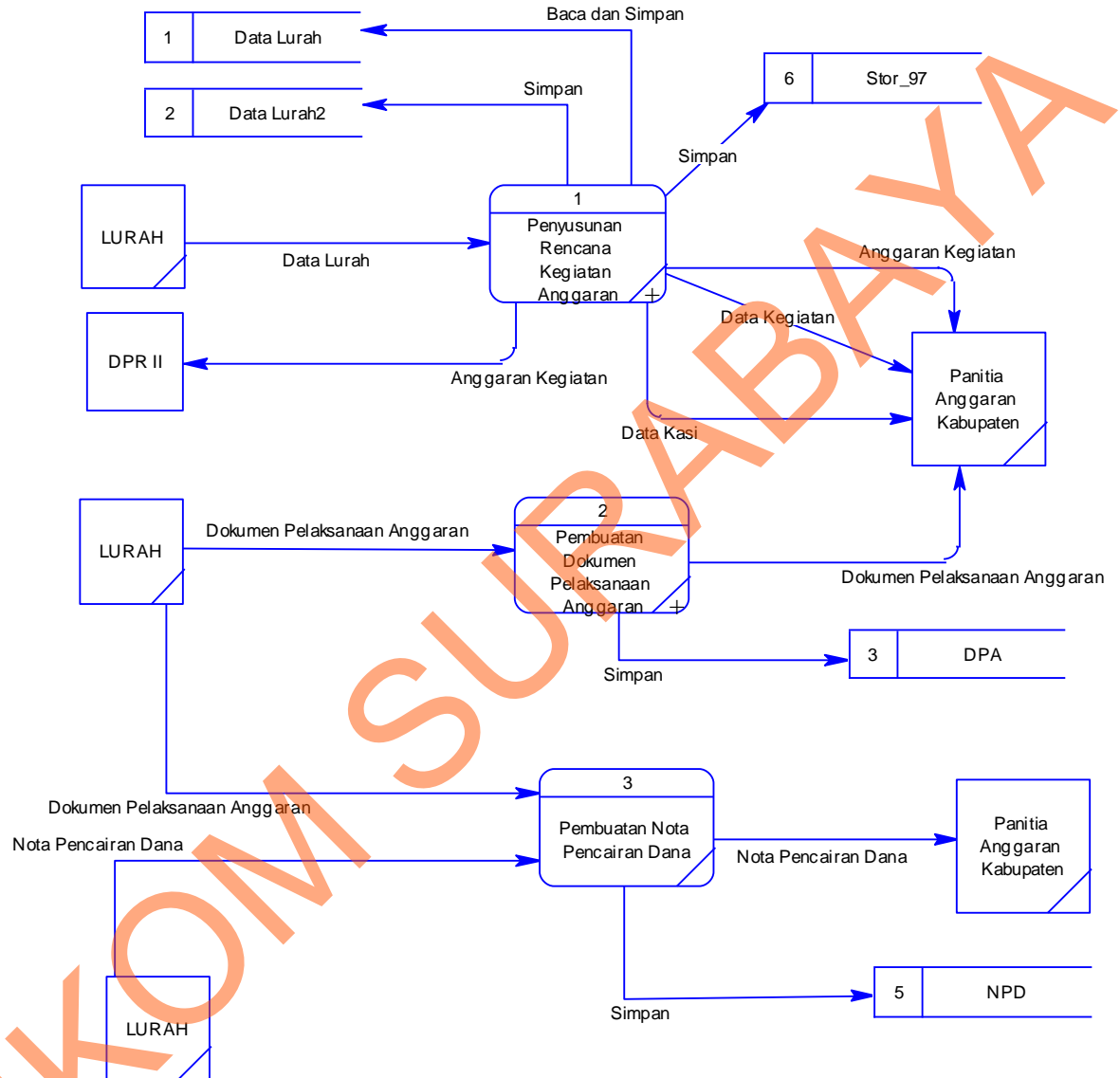
4.3.3 Context Diagram Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

Dalam *Context Diagram* dari sistem informasi penyusunan RKA pada kelurahan karangturi gresik ini menggambarkan secara umum proses yang terjadi di kelurahan tersebut. Pada *context diagram* ini melibatkan 3 *entity* yaitu Lurah, Panitia Anggaran Kabupaten dan DPR Tingkat II seperti yang digambarkan pada gambar 4.4



Gambar 4.4 *Context Diagram* Penyusunan RKA

4.3.4 Data Flow Diagram Level 0 Penyusunan Rencana Kerja Anggaran



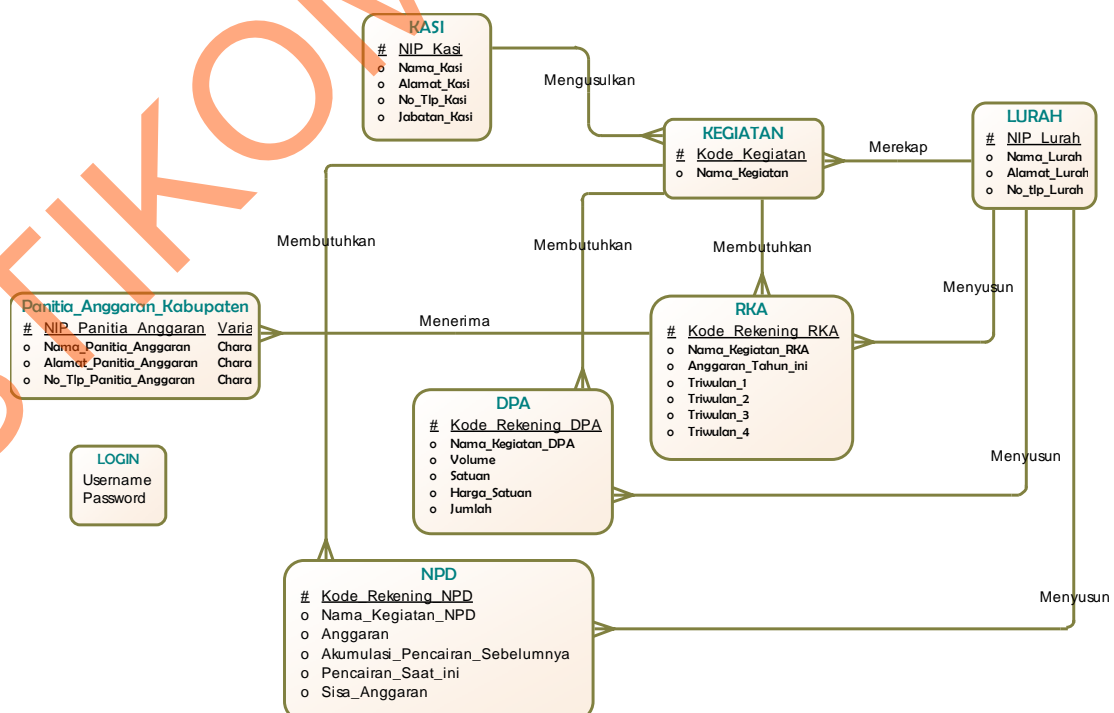
Gambar 4.5 Data Flow Diagram Level 0 Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

4.3.5 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan – kebutuhan untuk sistem pemrosesan database. ERD juga menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan dari data pemakai. Pada Gambar 4.6 dan gambar 4.7 akan dijelaskan relasi – relasi atau hubungan antar tabel dalam perancangan sistem informasi penyusunan rencana kerja anggaran bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Phisycal Data Model* (PDM).

4.3.5.1 Conceptual Data Model (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) pada proses Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran pada Kelurahan Karangturi Gresik merupakan gambaran dari struktur database yang akan digunakan dalam pembuatan sistem. Gambaran *Conceptual Data Model* dapat dilihat pada Gambar 4.6

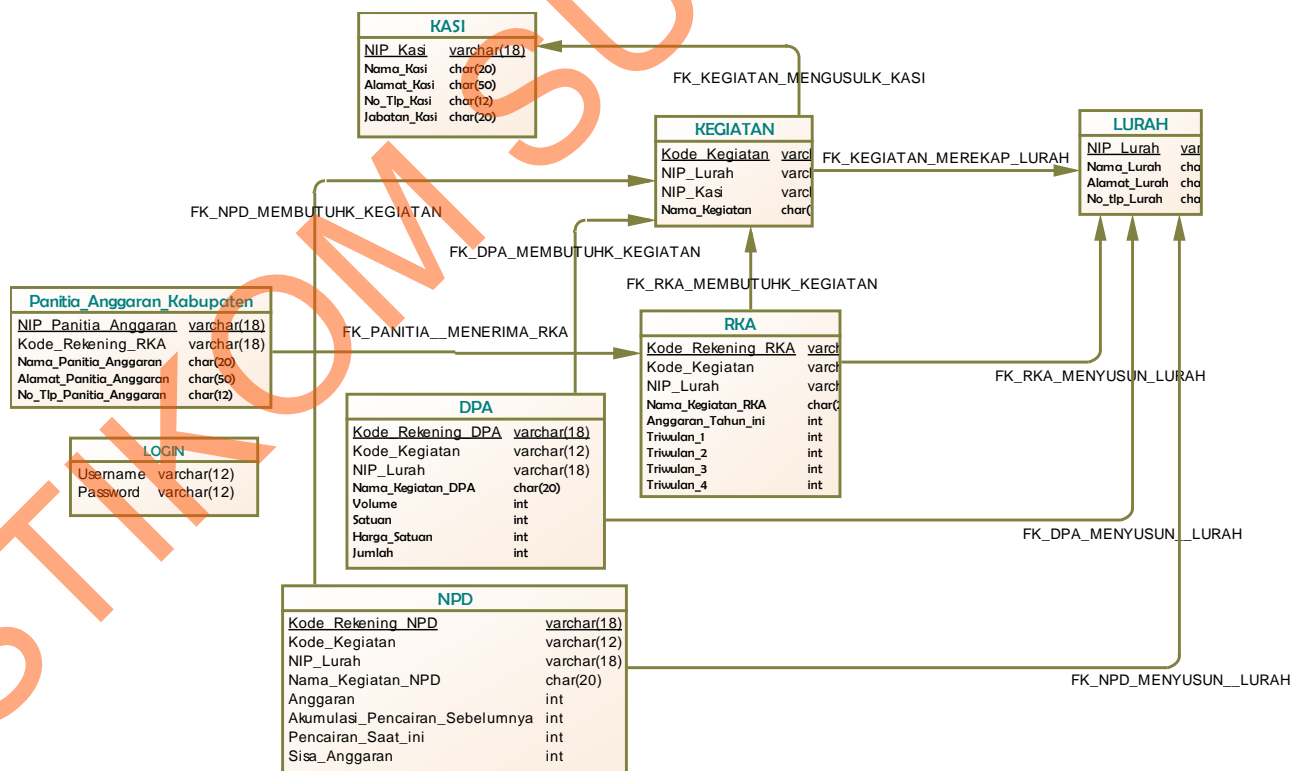


Gambar 4.6 *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

Pada gambar 4.3 mengenai *Conceptual Data Model* Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran pada Kelurahan Karangturi Gresik dijelaskan bahwa sistem pengadaan ini memiliki 8 tabel database.

4.3.5.2 Physical Data Model (PDM)

Physical Data Model (PDM) merupakan hasil generate dari *Conceptual Data Model* (CDM). Perancangan PDM merupakan representasi fisik dari database. PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. PDM yang ada pada Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran pada Kelurahan Karangturi Gresik dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.7 Physical Data Model Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran

4.3.6 Struktur Tabel

Struktur tabel pada sistem informasi penyusunan Rencana Kerja Anggaran adalah sebagai berikut:

a. Tabel LURAH

Nama Tabel : LURAH

Primary Key : NIP_LURAH

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data lurah pengakses sistem

Tabel 4.1 LURAH

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>NIP_LURAH</u>	Varchar	18	Primary Key
2.	Nama_Lurah	Char	20	
3.	Alamat_Lurah	Char	50	
4.	No_Tlp_Lurah	Char	12	

b. Tabel KASI

Nama Tabel : KASI

Primary Key : NIP_KASI

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data KASI sebagai pengusul kegiatan.

Tabel 4.2 Tabel KASI

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>NIP_KASI</u>	Varchar	50	Primary Key
2.	Nama_KASI	Char	20	
3.	Alamat_KASI	Char	50	
4.	No_Tlp_kasi	Char	12	
5.	Jabatan_KASI	Char	20	

c. Tabel Kegiatan

Nama Tabel : Kegiatan

Primary Key : Kode_Kegiatan

Foreign Key : NIP_Lurah, NIP_Kasi

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Kegiatan yang diusulkan oleh KASI maupun Lurah

Tabel 4.3 Kegiatan

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>Kode_Kegiatan</u>	Varchar	12	Primary Key
2.	NIP_Lurah	Varchar	18	Foreign Key

3.	NIP_Kasi	Varchar	18	Foreign Key
4.	Nama_Kegiatan	Char	20	

d. Tabel RKA

Nama Tabel : RKA

Primary Key : No_Rekening_RKA

Foreign Key : Kode_Kegiatan, NIP_Lurah

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Rencana Kegiatan Anggaran

Tabel 4.4 RKA

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>Kode_Rekening_RKA</u>	Varchar	18	Primary Key
2.	Kode_Kegiatan	Varchar	12	Foreign Key 2
3.	NIP_Lurah	Varchar	18	Foreign Key 1
4.	Nama_Kegiatan_RKA	Char	20	
5.	Anggaran_Tahun_ini	Int		
6.	Triwulan_1	Int		
7.	Triwulan_2	Int		
8.	Triwulan_3	Int		

9.	Triwulan_4	Int		
----	------------	-----	--	--

e. Tabel DPA

Nama Tabel : DPA

Primary Key : Kode_Rekening_DPA

Foreign Key : Kode_Kegiatan , NIP_Lurah

Fungsi : Tabel untuk menyimpan Dokumen Pelaksanaan Anggaran

Tabel 4.5 DPA

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>Kode Rekening DPA</u>	Varchar	18	Primary Key
2.	Kode_Kegiatan	Varchar	12	Foreign Key 2
3.	NIP_LURAH	Varchar	18	Foreign Key 1
4.	Nama_Kegiatan_DPA	Char		
5.	Volume	Integer		
6.	Satuan	Integer		
7.	Harga_Satuan	Integer		
8.	Jumlah	Integer		

f. Tabel NPD

Nama Tabel : NPD

Primary Key : Kode_Rekening_NPD

Foreign Key : Kode_Kegiatan, NIP_LURAH

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Nota Pencairan Dana

Tabel 4.6 NPD

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>Kode Rekening NPD</u>	VarChar	18	Primary Key
2.	Kode_Kegiatan	VarChar	12	Forign Key 2
3.	NIP_LURAH	VarChar	18	Forign Key 1
4.	Nama_Kegiatan_NPD	Long varchar		
5.	Anggran	Integer		
6.	Akumulasi_Pencairan_Sebelumnya	Integer		
7.	Pencairan _Saat_ini	Integer		
8.	Sisa_Anggaran	Integer		

g. Tabel Panitia Anggaran Kabupaten

Nama Tabel : Panitia Anggaran Kabupaten

Primary Key : NIP_Panitia_Anggaran

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data Panitia Anggaran Kabupaten

Tabel 4.7 Panitia Anggaran Kabupaten

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<u>NIP_Panitia_Anggaran</u>	VarChar	18	Primary Key
2.	Kode_Rekening_RKA	Varchar	18	Foreign Key
3.	Nama_Panitia_Anggaran	Char	20	
4.	Alamat_Panitia_Anggaran	Char	50	
5.	No_Tlp_Panitia_Anggaran	Char	12	

h. Tabel *Login*

Nama Tabel : *Login*

Primary Key : -

Foreign Key : -

Fungsi : Tabel untuk menyimpan data *login user*

Tabel 4.8 *Login*

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Username	Varchar	10	
2.	Password	Varchar	5	

4.3.7 Desain *Input* dan *Output*

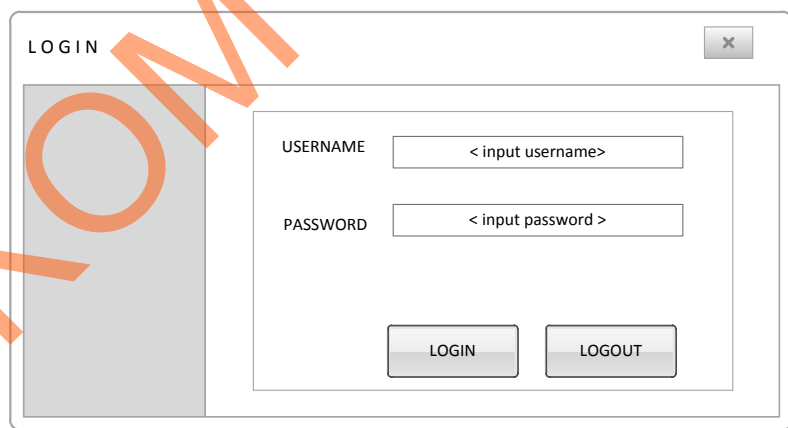
Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Desain *input output* merupakan gambaran abstraksi rancangan aplikasi Sistem Informasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran pada Kelurahan Karangturi Gresik. Dalam tahap ini *user* akan diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat. Desain *input* merupakan aplikasi inputan data atau berbentuk *form*, sedangkan desain *output* berbentuk laporan.

4.3.7.1 Desain *Input*

Berikut ini adalah desain *input* yang terdapat pada aplikasi sistem Penyusunan Rencana Kerja Anggaran Kelurahan Karangturi Gresik

1. *Form Login*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.



Gambar 4.8 Desain *Form Login*

2. *Form Menu Utama*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* menu utama dengan *dropdown list menu* yang berfungsi untuk masuk sebagai *username*.

The screenshot shows a window titled 'MENU UTAMA' with a close button (X) in the top right corner. Below the title bar is a horizontal menu with four items: 'MENU', 'MASTER', 'TRANSAKSI', and 'LAPORAN'. The 'MENU' item is selected, and a dropdown menu is displayed below it, containing three options: 'LOGIN', 'LOGOUT', and 'KELUAR'.

Gambar 4.9 Desain *Form Menu Utama Dropdown List Menu*

The screenshot shows the same 'MENU UTAMA' window. The 'MASTER' item in the horizontal menu is now selected, and its dropdown menu is displayed, containing three options: 'LURAH', 'KASI', and 'KEGIATAN'.

Gambar 4.10 Desain *Form Menu Utama Dropdown List Master*

The screenshot shows the same 'MENU UTAMA' window. The 'TRANSAKSI' item in the horizontal menu is now selected, and its dropdown menu is displayed, containing three options: 'Penyusunan RKA', 'Penyusunan DPA', and 'Penyusunan NPD'.

Gambar 4.11 Desain *Form Menu Utama Dropdown List Transaksi*

Gambar 4.12 Desain *Form Menu Utama Dropdown List Laporan*

3. *Form Master Lurah*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Master Lurah yang berfungsi untuk *input* data identitas lurah.

Gambar 4.13 Desain *Form Master Lurah*

4. Form Master Kasi

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Master Kasi yang berfungsi untuk *input* data identitas kasi

MASTER KASI

DATA KASI

NIP	< input nip >	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>
NAMA	< input nama >	
ALAMAT	< input alamat >	
NO TLP	< input no tlp >	
JABATAN	< input no tlp >	

Data KASI

Gambar 4.14 Desain Form Master Kasi

5. Form Master Kegiatan

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Master Kegiatan yang berfungsi untuk *input* data identitas kegiatan

MASTER KEGIATAN

DATA KEGIATAN

Kode Kegiatan

Nama Kegiatan

Data Kegiatan

Gambar 4.15 Desain Form Master Kegiatan

6. *Form* Transaksi Rencana Kegiatan Anggaran

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Transaksi Penyusunan RKA yang berfungsi untuk *input* data RKA:

TRANSAKSI PENYUSUNAN RKA

RENCANA KERJA ANGGARAN

Logo Kabupaten Gresik

Kode Rekening	5 2 1	Simpan
Plafon per Bulan	Belanja Pegawai	
Anggaran Tahun ini	48,650,000	Ubah
Triwulan 1	Januari,Pebruari,Maret	Hapus
Triwulan 2	April,Mei,Juni	Keluar
Triwulan 3	Juli,Agustus,September	
Triwulan 4	Oktober,November,Desember	

Rencana Kerja Anggaran

Gambar 4.16 Desain *Form* Transaksi RKA

7. *Form* Transaksi Penyusunan Dokumen Pelaksanaan Anggaran

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Transaksi Penyusunan DPA yang berfungsi untuk *input* data DPA:

TRANSAKSI PENYUSUNAN DPA

DOKUMEN PELAKSANAAN ANGGARAN

Logo Kabupaten Gresik

Kode Rekening	5.2	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Keluar"/>
Nama Kegiatan	Belanja Pegawai	
Volume	12.00	
Satuan	Orang	
Harga Satuan	250.000,00	
Jumlah	3.000.000,00	

Dokumen Pelaksanaan Anggaran

Gambar 4.17 Desain *Form* Transaksi DPA

8. *Form* Transaksi Penyusunan Nota Pencairan Dana

Berikut ini merupakan tampilan dari *form* Transaksi Penyusunan NPD yang berfungsi untuk *input* data NPD:

TRANSAKSI PENYUSUNA NPD

NOTA PENCAIRAN DANA

Logo
Kabupaten
Gresik

Kode Rekening	01.29.5.2.1.01.01	Simpan
Nama Kegiatan	Honor Panitia/Tim pelaksana kegiatan	
Anggaran	10.200.000	Ubah
Akumulasi Pencairan Sebelumnya	5.100.000	Hapus
Pencairan Saat ini	850.000	Keluar
Sisa Anggaran	4.250.000	

Nota Pencairan Dana

Gambar 4.18 Desain *Form* Transaksi NPD

4.3.7.2 Desain *Output*

Berikut ini merupakan desain *output* yang terdapat dalam aplikasi Penyusunan Rencana Kerja Anggaran Kelurahan Karanturi Gresik

1. Laporan RKA

Berikut ini merupakan desain *output* dari laporan RKA yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai hasil dari penyusunan RKA



Pemerintah Kabupaten Gresik
Kecamatan Gresik
Rencana Kerja Anggaran
Tahun 2014

Kode Rekening	Kegiatan	Anggaran Tahun ini	Triwulan 1,2,3,4

Gambar 4.19 Desain Laporan RKA

2. Laporan DPA

Berikut ini merupakan desain *output* dari laporan DPA yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai hasil dari Penyusunan DPA:



Dokumen Pelaksanaan Anggaran	NPD DPA SKPD 1.20.1.20.08.01.29.5.2	Formulir DPA-SKPD 2.2.1
Pemerintah Kabupaten Gresik Tahun Anggaran 2014		

Kode Rekening	Kegiatan	Volume	Satuan	Harga Satuan	Jumlah

Gambar 4.20 Desain Laporan DPA

3. Laporan NPD

Berikut ini merupakan desain *output* dari laporan NPD yang berfungsi untuk memberi informasi mengenai hasil dari Penyusunan NPD:



Pemerintah Kabupaten Gresik
Kecamatan Gresik
Kelurahan Karangturi
Nota Pencairan Dana
No. 00007 Tahun 2014

Kode Rekening	Kegiatan	Anggaran	Akumulasi Pencairan Saat ini	Pencairan Saat ini	Sisa Anggaran

Gambar 4.21 Desain Laporan DPA

4.4 Implementasi Sistem

Setelah analisa dan perancangan sistem dilakukan untuk sebuah permasalahan yaitu mengenai sistem informasi penyusunan rencana kerja anggaran, selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem. Implementasi sistem itu sendiri merupakan hasil dari suatu analisa dan perancangan sistem untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat didalam suatu kasus, bisa berbentuk *software* aplikasi ataupun suatu analisa dan perancangan sistem yang kompleks, yang dimana bisa mewakili suatu program aplikasi tersebut. Dalam hal ini, implementasinya yaitu suatu program aplikasi sistem informasi penyusunan rencana kerja anggaran Untuk bisa menampilkan *display* program aplikasi,

langkah yang harus dilakukan adalah mengetahui kebutuhan sistem dan cara implementasi sistem. Berikut ini akan dijelaskan mengenai dua hal tersebut.

4.4.1 Kebutuhan Sistem

Untuk menampilkan program aplikasi sistem informasi penyusunan rencana kerja anggaran, maka diketahui kebutuhan akan *hardware* dan *software* yang bisa mendukung aplikasi sistem ini, diantaranya :

1. Spesifikasi *Hardware*

Spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan oleh *user* untuk bisa menampilkan sistem penyusunan rencana kerja anggaran adalah :

1. Intel Pentium 4 CPU 2.00 Ghz
2. Memory 512 MB RAM
3. VGA 64 GB

2. Spesifikasi *Software*

Spesifikasi *software* yang dibutuhkan oleh *user* untuk bisa menampilkan sistem pengadaan bahan pustaka adalah :

1. Microsoft Visual Studio Ultimate 2005, 2008, dan 2010
2. SQL Server Profesional 2005 Dan 2008

4.5 Pembahasan Hasil Implementasi Sistem

Untuk implementasi sistem ini dilakukan setelah mengetahui akan kebutuhan implementasi sistem, sehingga kebutuhan – kebutuhan tersebut bisa terpenuhi, dan langkah selanjutnya yaitu menginstall aplikasi program sistem informasi Penyusunan rencana kerja anggaran dan setelah terinstall maka *user*

perlu petunjuk untuk penjelasan pemakaian program tersebut. Berikut ini akan dijelaskan instalasi Program dan Penjelasan Pemakaian Program (*User Guide*).

4.5.1 Instalasi Program

Program yang perlu untuk diinstall sehingga bisa berguna pada perusahaan ini terutama pada lurah dalam penyusunan RKA adalah :

1. *Install* Microsoft Visual Studio Ultimate 2005 atau 2008 atau 2010
2. *Install* Microsoft SQL Server 2005 atau 2008
3. *Install* program aplikasi sistem Penyusunan rencana kerja anggaran

4.5.2 Penjelasan Penggunaan Aplikasi

Aplikasi ini memiliki beberapa *form* proses penyusunan rencana kerja anggaran. Penjelasan mengenai pemakaian aplikasi ini akan dijelaskan melalui gambar 4.26 sampai gambar

1. *Form Menu Utama*

Form menu utama merupakan tampilan awal dari program penyusunan rencana kerja anggaran. Pada *form* ini terdapat beberapa menu yaitu *Login*, *Logout*, Master Lurah, Master kasi, Master, Master Kegiatan, Transaksi RKA, Transaksi DPA, Transaksi NPD, Laporan RKA , Laporan DPA , Laporan NPD



Gambar 4.22 Form Menu Utama

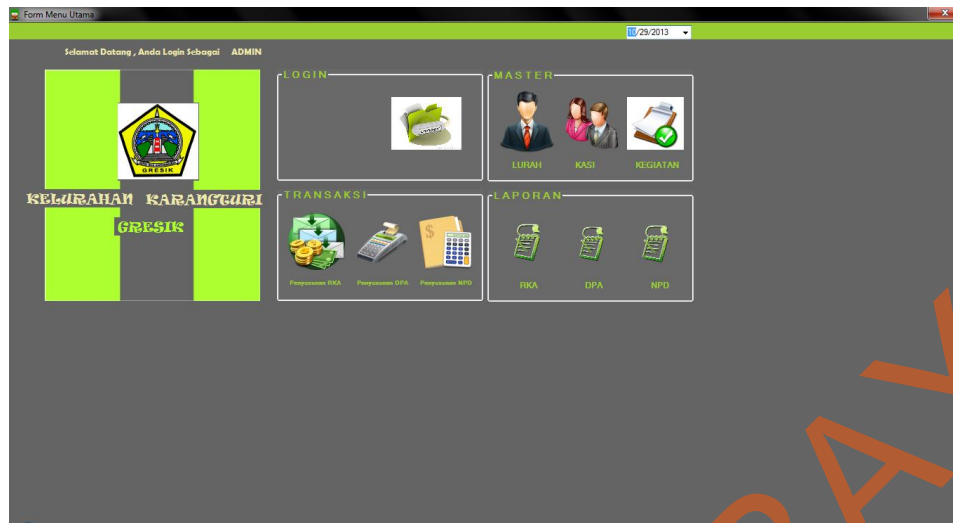
2. Form Login

Pada tampilan *form login*, pengguna system harus menginputkan *username* dan *password* yang sesuai agar dapat mengakses menu yang lain. *Form login* berfungsi untuk mengontrol siapa saja pengguna yang berhak mengakses aplikasi ini. Hal ini untuk menjaga keamanan data. Berikut tampilan *form login* :



Gambar 4.23 Form Login

Jika *username* dan *password* sudah diinputkan, maka tampilan awal menu sebagai berikut :



Gambar 4.24 Menu Utama Ketika sudah Login

Ketika *Username* dan *password* “admin” maka semua menu bisa muncul kecuali login, serta akan muncul “selamat datang, Anda *Login* sebagai Admin” secara otomatis. Selain Admin, tidak bisa mengakses seluruh menu yang tersedia.

3. *Form Lurah*

Implementasi pada *form* lurah dapat dilihat pada gambar 4.29.

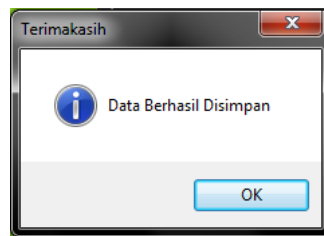
NIP_LURAH	NAMA_LURAH	ALAMAT_LURAH	NO_TLP_LURAH
1965041219860...	Miswandi, S.Sos ...	Gresik	082140075577
*			

Gambar 4.25 *Form* Lurah

Form Lurah ini berfungsi untuk menyimpan data lurah yang akan melakukan transaksi penyusunan rka. Pada *form* ini terdapat beberapa tombol (*button*), yaitu

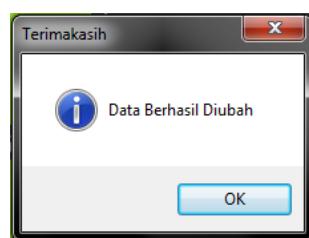
1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data lurah yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah, berfungsi ketika ada data yang akan diubah
3. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data lurah yang tidak dibutuhkan lagi
4. *Button* Keluar, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data lurah ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



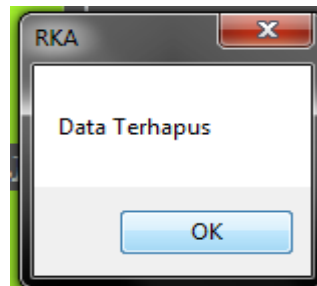
Gambar 4.26 *Message Box* Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.27 *Message Box* Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.28 Message Box Hapus

4. Form Kasi

Implementasi pada *form* kasi dapat dilihat pada gambar 4.29

NIP_KASI	NAMA_KASI	ALAMAT_KASI	NO_TLP_KASI	JABATAN_KASI
10410110007	lin Indarwati	Gresik	085648830074	Pemerintahan
10410110005	Gigih Haris Prada...	Lumajang	085733785632	Ketertiban Umum...
10410110034	Beby Mutiara Isla...	Gresik	081515216342	Ekonomian Pemb...
10410110011	Relina Ayudhia	Bangkalan	08565656565	PEMERINTAHA...

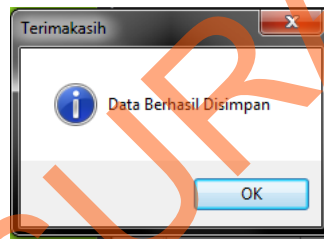
Gambar 4.29 form Kasi

Form Kasi ini berfungsi untuk menyimpan data kasi yang akan melakukan pengusulan kegiatan. Pada *form* ini terdapat beberapa tombol (*button*), yaitu

1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data kasi yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah, berfungsi ketika ada data yang akan diubah.

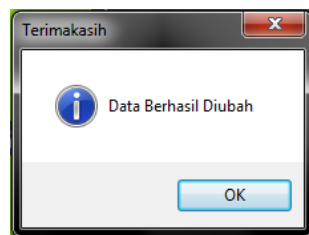
3. *Button Hapus*, berfungsi untuk menghapus data kasi yang tidak dibutuhkan lagi.
4. *Button Cari* , berfungsi untuk mencari data kasi yang sudah pernah diinputkan.
5. *Button Keluar*, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data kasi ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



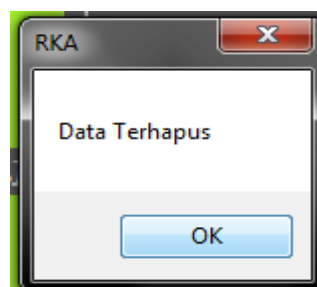
Gambar 4.30 *Message Box* Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.31 *Message Box* Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.31 *Message Box* Hapus

5. Form Kegiatan

Implementasi pada *form* kasi dapat dilihat pada gambar 4.33

KODE_KEGIATAN	NIP_LURAH	NIP_KASI	NAMA_KEGIATAN
5.2	1965041219860...	10410110007	Belanja Langsun...
5.2.1.	196504121986031033	10410110034	Belanja Pegawai ...
5.2.1.01	1965041219860...	10410110011	Honorarium PNS ...
5.2.1.01.01.	1965041219860...	10410110034	Honorarium Paniti...

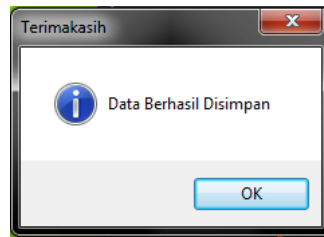
Gambar 4.33 Form Kegiatan

Form Kegiatan ini berfungsi untuk menyimpan data kegiatan yang diusulkan oleh kasi maupun lurah . Pada *form* ini terdapat beberapa tombol (*button*) , yaitu

1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data kegiatan yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah , berfungsi ketika ada data yang akan diubah.
3. *Button* Hapus, berfungsi untuk menghapus data kasi yang tidak dibutuhkan lagi.
4. *Button* Cari , berfungsi untuk mencari data lurah maupun kasi yang sudah pernah diinputkan.

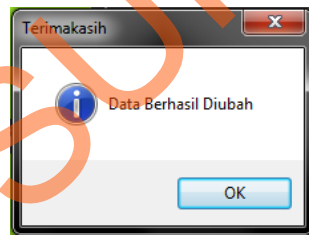
5. *Button* Keluar, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data kasi ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



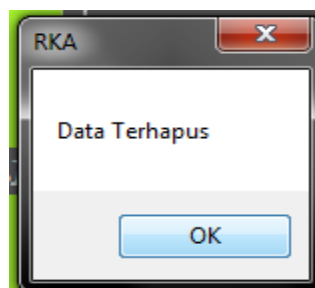
Gambar 4.34 *Message Box* Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.35 *Message Box* Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.36 *Message Box* Hapus

Pada saat *button* cari pada luran ditekan, maka akan menampilkan form lura seperti berikut :

Gambar 4.37 form cari lurah

Pada saat *button* cari kasi ditekan, maka akan menampilkan form kasi seperti berikut :

Gambar 4.38 form cari lurah

6. Form Penyusunan RKA

Implementasi pada *form* penyusunan RKA dapat dilihat pada gambar 4.39

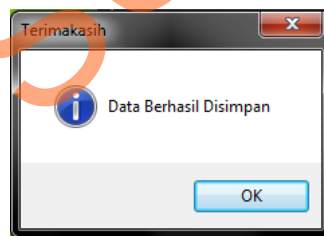
	KODE_REKENING	KODE_KEGIATAN	NIP_LURAH	ANGGARAN_TAHI	TRIWULAN	BULAN	
	5-2-1	5.2.1.01	196504121986...	100000000	1	1	3
	5-2-2	5.2.1.01.01.	196504121986...	3000000	1	2	2

Gambar 4.39 form penyusunan rencana kerja anggaran

Form Penyusunan RKA ini berfungsi untuk menyimpan data Transaksi yang oleh lurah . Pada *form* ini terdapat beberapa tombol (*button*) , yaitu

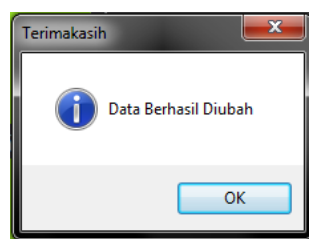
1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data RKA yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah , berfungsi ketika ada data yang akan diubah.
3. *Button* Cari , berfungsi untuk mencari data lurah maupun kegiatan yang sudah pernah diinputkan.
4. *Button* Keluar, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data transaksi RKA ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



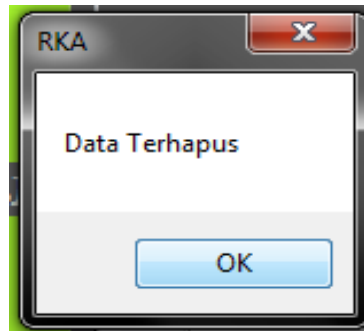
Gambar 4.40 *Message Box* Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.41 *Message Box* Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.42 Message Box Hapus

Pada saat *button* cari pada lurah ditekan, maka akan menampilkan form lurah seperti berikut :

NIP_LURAH	NAMA_LURAH
196504121986...	Munawardi, S.S...

Gambar 4.43 form cari lurah

Pada saat *button* cari pada kegiatan ditekan, maka akan menampilkan form kegiatan seperti berikut :

KODE_KEGIAT/	NAMA_KEGIAT/
5.2	Belanja Lang...
5.2.1.	Belanja Pega...

Gambar 4.44 form cari kegiatan

7. Form Transaksi DPA

Implementasi pada *form* penyusunan RKA dapat dilihat pada gambar 4.45

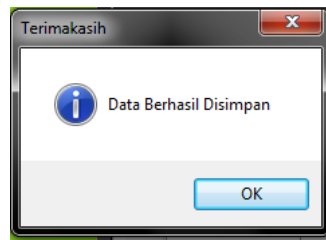
	KODE_REKENING	KODE_KEGIATAN	NIP_LURAH	NAMA_KEGIATAN	VOLUME	SATUAN	HARC
▶	5-2-1	5.2.1.01.01.	1965041219860...	honorarium	10	0	35000
	5-2-3	5.2.1.01.01.	1965041219860...	ATK	10	0	20000
*							

Gambar 4.45 form cari kegiatan

Form Transaksi DPAINI berfungsi untuk menyimpan data Transaksi yang dilakukan oleh lurah . Pada form ini terdapat beberapa tombol (*button*) , yaitu

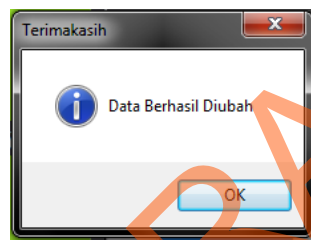
1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data DPA yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah , berfungsi ketika ada data yang akan diubah.
3. *Button* Cari , berfungsi untuk mencari data lurah maupun kegiatan yang sudah pernah diinputkan.
4. *Button* Keluar, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data transaksi DPA ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



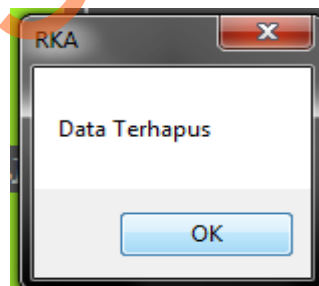
Gambar 4.46 Message Box Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.47 Message Box Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.48 Message Box Hapus

Pada saat *button* cari pada lurah ditekan, maka akan menampilkan form lurah seperti berikut :

NIP_LURAH	NAMA_LURAH
19650412196...	Miwandi, S.S...

Gambar 4.49 form cari lurah

Pada saat *button* cari pada kegiatan ditekan, maka akan menampilkan form kegiatan seperti berikut :



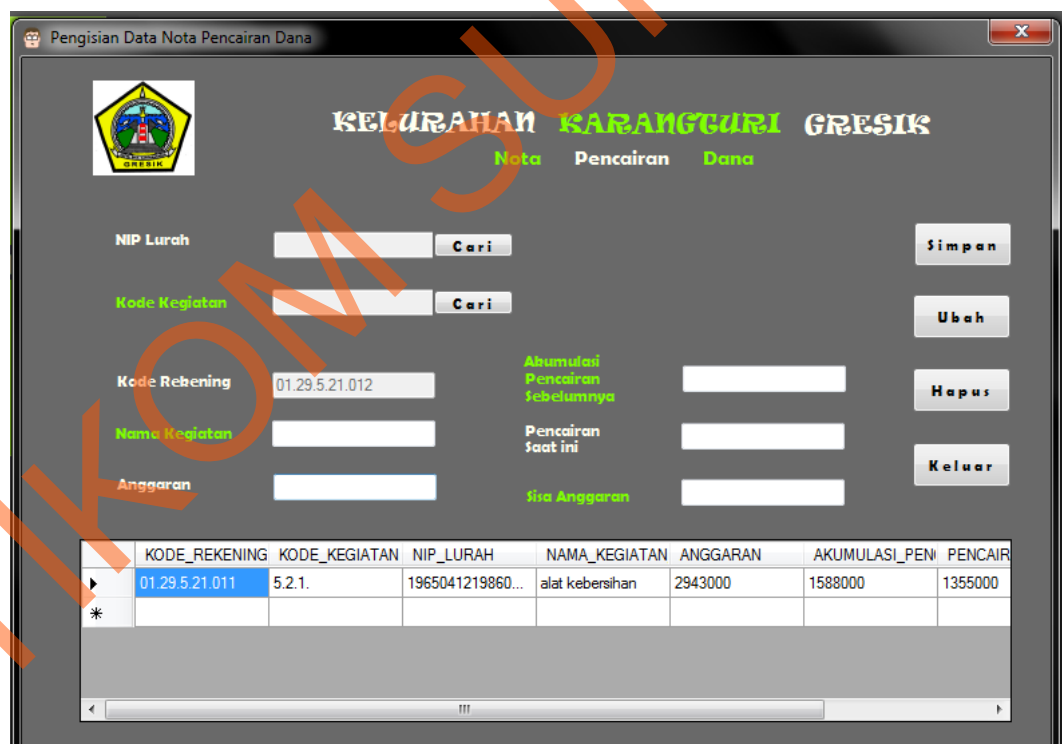
The screenshot shows a window titled 'Cari Kegiatan' with the logo of Kelurahan Karangturi Gresik. It contains a table with the following data:

KODE_KEGIAT	NAMA_KEGIAT
5.2	Belanja Lang...
5.2.1.	Belanja Pega...

Gambar 4.50 *form* cari kegiatan

8. Form Transaksi NPD

Implementasi pada *form* penyusunan RKA dapat dilihat pada gambar 4.51



The screenshot shows a window titled 'Pengisian Data Nota Pencairan Dana' with the logo of Kelurahan Karangturi Gresik. It contains several input fields and buttons:

- NIP Lurah: [input field] Cari
- Kode Kegiatan: [input field] Cari
- Kode Rekening: 01.29.5.21.012
- Nama Kegiatan: [input field]
- Anggaran: [input field]
- Akumulasi Pencairan sebelumnya: [input field]
- Pencairan saat ini: [input field]
- Sisa Anggaran: [input field]
- Buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Keluar

Below the input fields is a table with the following data:

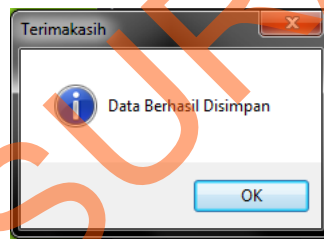
KODE_REKENING	KODE_KEGIATAN	NIP_LURAH	NAMA_KEGIATAN	ANGGARAN	AKUMULASI_PEN	PENCAIR
01.29.5.21.011	5.2.1.	1965041219860...	alat kebersihan	2943000	1588000	1355000
*						

Gambar 4.51 *form* Transaksi NPD

Form Transaksi NPD ini berfungsi untuk menyimpan data Transaksi yang dilakukan oleh lurah . Pada *form* ini terdapat beberapa tombol (*button*) , yaitu

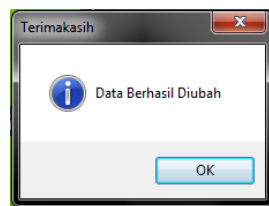
1. *Button* Simpan, berfungsi untuk menyimpan data NPD yang telah diinputkan pada masing-masing *textbox* yang sudah tersedia.
2. *Button* Ubah , berfungsi ketika ada data yang akan diubah.
3. *Button* Cari , berfungsi untuk mencari data lurah maupun kegiatan yang sudah pernah diinputkan.
4. *Button* Keluar, berfungsi untuk membatalkan atau keluar dari pengisian data transaksi NPD ini.

Pada saat *button* simpan ditekan, maka data akan tersimpan kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



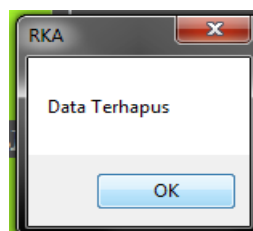
Gambar 4.52 *Message Box* Simpan

Pada saat *button* ubah ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah diubah kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.53 *Message Box* Ubah

Pada saat *button* hapus ditekan, maka data akan menyimpan data yang sudah dihapus kemudian muncul pemberitahuan seperti berikut:



Gambar 4.54 *Message Box* Hapus

Pada saat *button* cari pada lurah ditekan, maka akan menampilkan form lurah seperti berikut :

Gambar 4.55 form cari lurah

Pada saat *button* cari pada kegiatan ditekan, maka akan menampilkan form kegiatan seperti berikut :

Gambar 4.56 form cari kegiatan

9. Laporan RKA

Laporan RKA ini berfungsi melihat anggaran serta kegiatan yang sudah diusulkan dan direkap oleh lurah. Dengan adanya laporan ini maka lurah dapat mengetahui anggaran per triwulan dan per bulan. Laporan rka dapat dilihat pada gambar 4.57

KODE REKENING	KODE KEGIATAN	NIP LURAH	ANGGARAN TAHUN INI	TRIWULAN BULAN	DANA
5-2-1	5.2.1.01	196504121986031033	100,000,000	1	1
			100,000,000.00	1.00	1.00
					3,999,999
5-2-2	5.2.1.01.01	196504121986031033	3,000,000	1	2
			3,000,000.00	1.00	2.00
					250,000
			103,000,000.00	2.00	3.00
					4,249,999

Gambar 4.57 Laporan RKA

10. Laporan DPA

Laporan DPA ini berfungsi melihat pelaksanaan anggaran yang sudah dibuat serta kegiatan yang sudah diusulkan dan direkap oleh lurah. Dengan adanya laporan ini maka lurah dapat apa saja yang harus dilaksanakan setelah dianggarkan. Laporan DPA dapat dilihat pada gambar 4.58

KODE REKENING	KODE KEGIATAN	NIP LURAH	NAMA KEGIATAN	VOLUME	SATUAN	HARGA SATU	UMLAH
5-2-1	5.2.1.01.01.	19650412198603103	honorarium	10	0	35,000	350,000
				10.00	0.00	35,000.00	#####
5-2-3	5.2.1.01.01.	19650412198603103	ATK	10	0	20,000	200,000
				10.00	0.00	20,000.00	#####
				20.00	0.00	55,000.00	#####

Gambar 4.58 Laporan DPA

11. Laporan NPD

Laporan NPD (Nota Pencairan Dana) ini berfungsi melihat pelaksanaan anggaran yang sudah dilakukan seperti halnya lembar pertanggung jawaban.

Laporan NPD dapat dilihat pada gambar 4.59

Kd_Rekening	Kd_Kegiatan	NIP_Lurah	Nama_Kegiatan	Anggaran	Pencairan_Sebelumnya	Pencairan_Saat_Ini	Sisa
01.29.5.21.011	5.2.1.	1965041219860	alat kebersihan	2,943,000	1,588,000	1,355,000	0

Gambar 4.9 Laporan NPD