



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN
PENYALURAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA (STUDI KASUS:
Kp.LEUWIBILIK, DESA TAJUR, KECAMATAN CITEUREUP,
BOGOR)**

SKRIPSI

PUTRA AGUNG WIBISONO

1210512119

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2018**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN
PENYALURAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA (STUDI KASUS:
Kp.LEUWIBILIK, DESA TAJUR, KECAMATAN CITEUREUP,
BOGOR)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer**

PUTRA AGUNG WIBISONO

1210512119

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2018**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Putra Agung Wibisono

NIM : 1210512119

Tanggal : 20 Juli 2018

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 20 Juli 2018

Yang Menyatakan,
METERAI
TEMPEL
963BFAFF218244564
6000
ENAM RIBU RUPIAH
(Putra Agung Wibisono)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Putra Agung Wibisono
NIM : 1210512119
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
DAN PENYALURAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA
(STUDI KASUS: Kp.LEUWIBILIK, DESA TAJUR
KECAMATAN CITEUREUP, BOGOR)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Juli 2018

Yang menyatakan,


(Putra Agung Wibisono)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

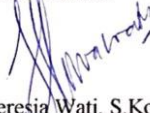
Nama : Putra Agung Wibisono

NIM : 1210512119

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : **Perancangan Sistem Informasi Pendataan dan Penyaluran Program Beras Sejahtera (Studi Kasus: Kp. Leuwibilik, Desa Tajur Kecamatan Citeureup, Bogor)**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Theresia Wati, S.Kom., M.TI

Ketua Penguji



Bambang Tri W., S.Kom., M.Si.

Penguji I



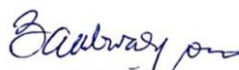
Dr. Ermatita, M.kom.

Dekan



Rio Wirawan., S.Kom., MMSI.

Pembimbing



Bambang Tri W., S.Kom., M.Si.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 5 Juli 2018

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
DAN PENYALURAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA
RASY(STUDI KASUS: Kp.LEUWIBILIK, DESA TAJUR
KECAMATAN CITEUREUP, BOGOR)**

Putra Agung Wibisono

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk Merancang Sistem Informasi Pendataan dan Penyaluran Program Beras Sejahtera (RASTRA) agar pendistribusiannya tepat sasaran dan pelaporan pasca distribusi jelas. Sistem ini Berbasis Web dan studi kasus di Desa Tajur, Kecamatan Citeureup, Bogor. Sistem ini dibuat karena pendistribusian masih kurang tepat sasaran dan kurang efektif serta efisien, dan pelaporan pasca distribusi kurang transparan. sehingga membuat peneliti ingin merancang sebuah sistem informasi untuk membantu instansi Desa dalam mengelola Rastra. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah *Prototype*. Dalam melakukan analisis permasalahan menggunakan parameter PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*) dan perancangan model desainnya menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*). Selain itu dalam pembuatan aplikasi berbasis web ini, peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Dengan adanya sistem aplikasi berbasis web ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi instansi Desa dalam menyampaikan dan menyajikan informasi hal-hal yang mengenai program Raskin dilingkungan Desa Tajur, Kecamatan Citeureup, Bogor.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Rastra, Prototype, PIECES, UML, PHP, MySQL

DESIGNING INFORMATION SYSTEM DESIGNING AND DISTRIBUTION OF PROSPEROUS PROGRAM (RASTRA) (CASE STUDY: K.EUWIBILIK, TAJUR VILLAGE, CITEUREUP DISTRICT, BOGOR)

Putra Agung Wibisono

Abstract

This research is conducted to Design Information System Data Collection and Distribution Rice Prosperous Program (RASTRA) for proper distribution of target and post-distribution reporting clear. This system is Web Based and case study in Tajur Village, Citeureup Sub District, Bogor. This system is made because the distribution is still less targeted and less effective and efficient, and post-distribution reporting is less transparent. thus making the researcher want to design an information system to assist the village agency in managing Rastra. The method used in the development of this information system is Prototype. In performing problem analysis using PIECES parameters (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service) and design the design model using UML (Unified Modeling Language) modeling. In addition in making this web-based applications, researchers using PHP and MySQL programming language. With the existence of web-based application system is expected to be a solution for the village agencies in conveying and presenting information about the Raskin program environment Tajur Village, District Citeureup, Bogor.

Keywords: *Information System, Rastra, Prototype, PIECES, UML, PHP, MySQL*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan nikmat-Nya sehingga penelitian ini berhasil diselesaikan. Judul penelitian ini adalah **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN DAN PENYALURAN PROGRAM BERAS SEJAHTERA (STUDI KASUS: Kp.LEUWIBILIK, DESA TAJUR, KECAMATAN CITEUREUP, BOGOR)**

Penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan penelitian dalam perkuliahan pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Terima Kasih penulis ucapkan kepada:

1. Ibu Dekan Dr. Ermatita, M.Kom Fakultas Ilmu Komputer.
2. Pak Bambang Tri W S.Kom, M.Si sebagai Kepala Program Studi Sistem Informasi
3. Bapak Rio Wirawan S.Kom, MMSi sebagai dosen pembimbing.
4. Kepada orang tua atas dorongan dan kasih sayangnya demi keberhasilan penulis. Serta kakak dan adik kandung sayang selalu memberi semangat kepada penulis.
5. Kepada saudara/saudari Girigahana dan Linggih Alam yang senantiasa memberikan semangat, perhatian, dan dorongan dari awal hingga akhir penyusunan penulis ini.
6. Terima kasih kepada teman-teman Fakultas Ilmu Komputer 2012 yang selalu menghibur serta memberikan canda tawa kepada penulis.

Akhirnya, penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat dan berguna bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Jakarta 20 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN MAJU SIDANG.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	2
1.2.1. Identifikasi Masalah.....	2
1.2.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Luaran yang Diharapkan	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Perancangan Sistem Informasi	5
2.1.1. Pengertian Perancangan	5
2.1.2. Pengertian Sistem	5
2.1.3. Pengertian Informasi.....	6
2.1.4. Pengertian Sistem Informasi	7
2.1.5. Pengertian Perancangan Sistem.....	8
2.2. Definisi Beras Sejahtera	8
2.2.1. Pengertian Rastra	8

2.2.2. Kemiskinan	10
2.3.2. Beras.....	10
2.3. Analisis PIECES	11
2.3.1. Penjelasan Analisis PIECES.....	11
2.4. WWW (<i>World Wide Web</i>).....	12
2.4.1. Pengertian WWW (<i>World Wide Web</i>).....	12
2.4.2. Pengertian Aplikasi Web.....	13
2.4.3. Web Server.....	13
2.4.4. PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	14
2.4.5 Macromedia Dreamweaver CS6.....	14
2.5. Basis Data (<i>Data Base</i>)	14
2.5.1. Pengertian Basis Data (<i>DataBase</i>).....	15
2.5.2 MySQL (<i>Structured Query Language</i>).....	16
2.5.3 phpMyAdmin.....	17
2.5.4 XAMPP.....	17
2.6. UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	18
2.6.1 Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	18
2.7. Penelitian Yang Relevan	19
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1. Tahapan Penelitian	22
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.1.2 Analisa Sistem.....	23
3.1.3 Perancangan Sistem.....	23
3.1.4 Pengujian.....	24
3.1.5 Implementasi.....	24
3.1.6 Dokumentasi.....	24
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	24
3.3. Tahapan dan Jadwal Kegiatan.....	24
3.4. Alat dan Bahan Penelitian	25
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1. Profil Desa Tajur dan Gambaran Umum.....	27
4.1.1 Profil Desa Tajur.....	27

4.1.2 Kondisi Demografi.....	27
4.1.3 Visi dan Misi.....	28
4.1.4 Struktur Organisasi.....	28
4.1.5 Tugas dan Tanggung Jawab.....	29
4.2. Analisa Sistem Berjalan	32
4.2.1 Sistem Berjalan.....	32
4.2.2 Usecase Sistem Berjalan.....	33
4.3. Analisa Permasalahan.....	36
4.4. Rancangan Sistem Usulan.....	37
4.4.1 Sistem Usulan.....	38
4.5. Metode Perancangan Perangkat Lunak	38
4.6. Rancangan Logic.....	39
4.6.1 Rancangan UML Diagram.....	39
4.6.2 Use Case Diagram Usulan.....	40
4.6.3 Acitivity Diagram.....	44
4.6.4 Sequence Diagram.....	51
4.6.5 Class Diagram.....	54
4.6.6 Rancangan Database.....	54
4.6.7 Rancangan Interface.....	56
BAB 5 PENUTUP	60
5.1. Kesimpulan.....	60
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Folder Penting Xampp	17
Tabel 2.2 Penelitian Sejenis	19
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan	24
Tabel 4.1 Uraian Tugas	29
Tabel 4.2 Dokumen Masukan	32
Tabel 4.3 Dokumen Keluaran	32
Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan survey masyarakat	33
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan hasil survey.....	34
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan musyawarah Desa.....	34
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan Daftar calon penerima Rastra.....	34
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan pendistribusian.....	35
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case</i> sistem berjalan pembuatan laporan.....	35
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan Login.....	40
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan input data.....	41
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan mengirim data ke Dinsos.....	41
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan melihat data yang sudah disetujui Dinsos.....	42
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan report.....	42
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan pembuatan laporan.....	42
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan persetujuan data dari Desa.....	43
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case</i> sistem usulan menerima laporan.....	43
Tabel 4.18 Rancangan Database Tabel Login Untuk Admin.....	54
Tabel 4.19 Rancangan Database Tabel Desa.....	55
Tabel 4.20 Rancangan Database Tabel Desa_Detail.....	55

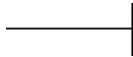
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	22
Gambar 4.2 Use Case alur mendapatkan Rastra Sistem Berjalan.....	33
Gambar 4.3 Use Case alur Sistem Usulan.....	40
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Login	44
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Input Data	45
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Mengirim Data ke Dinsos	46
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Melihat Data yang Dikirim Dinsos	46
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Report	47
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Admin Desa Membuat Laporan.....	48
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Admin Dinsos Login.....	49
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Admin Dinsos Menyetujui Data Dari Desa	50
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Admin Dinsos Menerima Laporan Dari Desa	51
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Admin Desa	52
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Admin Dinsos.....	53
Gambar 4.15 <i>Class Diagram</i>	54
Gambar 4.16 Rancangan Interface Login	56
Gambar 4.17 Rancangan Interface Input Data.....	56
Gambar 4.18 Rancangan Interface Data Keseluruhan.....	57
Gambar 4.19 Rancangan Interface Rekomendasi Musyawarah	57
Gambar 4.20 Rancangan Interface Rekomendasi Sistem	58
Gambar 4.21 Rancangan Interface Halaman Dinsos Untuk Menyetujui.....	58
Gambar 4.22 Rancangan Interface Halaman Data yang Disetujui Dinsos.....	59
Gambar 4.23 Rancangan Interface Halaman Data fix yang mendapatkan Beras.....	59

DAFTAR SIMBOL

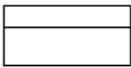
1. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Dependency</i>	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. Aggregation, bentuk assosiation dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
4		<i>Include</i>	Kegiatan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case.
5		<i>Extend</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar use case yang menunjukkan bahwa satu use case merupakan fungsionalitas dari use case yang lain jika kondisi atau syarat itu terpenuhi.

6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan Dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
7		<i>Event</i>	Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya