
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat

Ardiansyah Pratama, Effiyaldi

¹Program Pascasarjana Magister Sistem Informasi, STIKOM Dinamika Bangsa Jambi
Jl. Jendral Sudirman Thehok - Jambi

E-mail: ¹ardianpratama41@gmail.com, ²effiyaldi67@stikom-db.ac.id

ABSTRACT

Logging is done by the existing village in kecamatan betara still using conventional systems. E.g. report on logging in each village that has been getting help Raskin do still use paper, so often the error occurs in the input and data archiving. The purpose of this research include generating analysis and design of information system on logging the poor to poor rice program (Raskin) this research use use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. On this research resulted in a prototype information system proram Raskin who can manage such data, data community, village, transaction data and report data with the provided interface systems that facilitate in penginputan data for the user, and the data is stored into the database (the database) so that better data storage as well as ease in the search data. Suggestions on the research of the design of these systems need to be developed so that it can really be applied to the Sub-district Office Betara, and further research can be equipped with a system that can determine the community are eligible to receive aid automatically using a system supporting the decision.

Kata-kunci : Raskin, Prototype, DataBase, Automatic

ABSTRAK

Logging is done by the existing village in kecamatan betara still using conventional systems. E.g. report on logging in each village that has been getting help Raskin do still use paper, so often the error occurs in the input and data archiving. The purpose of this research include generating analysis and design of information system on logging the poor to poor rice program (Raskin) this research use use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. On this research resulted in a prototype information system proram Raskin who can manage such data, data community, village, transaction data and report data with the provided interface systems that facilitate in penginputan data for the user, and the data is stored into the database (the database) so that better data storage as well as ease in the search data. Suggestions on the research of the design of these systems need to be developed so that it can really be applied to the Sub-district Office Betara, and further research can be equipped with a system that can determine the community are eligible to receive aid automatically using a system supporting the decision.

Kata-kunci : Raskin, Prototype, DataBase, Automatic

© 2018 Jurnal Manajemen Sistem Informasi.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peranan sangat penting dalam setiap kegiatan baik itu diperusahaan, industri, instansi pemerintah maupun lembaga pendidikan. Informasi tersebut digunakan sebagai wadah dalam mendukung pengambilan keputusan maupun dalam menyelesaikan pekerjaan yang bersifat rutinitas. Karena adanya fungsi dan peranan informasi tersebut, maka dibutuhkan informasi yang cepat, tepat, akurat dan dapat dipertanggung jawabkan.

Pemanfaatan sistem informasi dalam pengolahan data sangat diperlukan , karena diyakini dapat menjadikan sebuah proses menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu Intansi Pemeintah Kantor Kecamatan

Betara yang berada di Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. Dalam proses pengolahan data yang terjadi dalam Kantor Kecamatan Betara tentunya tidak lepas dari dukungan perangkat teknologi informasi untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pengolahnya dalam hal ini khususnya informasi tentang pendataan rakyat miskin pada Kantor Kecamatan Betara.

Raskin merupakan subsidi pangan dalam bentuk beras yang diperuntukkan bagi rumah tangga berpenghasilan rendah sebagai upaya dari pemerintah untuk meningkatkan ketahanan pangan dan memberikan perlindungan sosial pada rumah tangga. Program ini bertujuan untuk mengurangi beban pengeluaran Rumah Tangga Sasaran (RTS) melalui pemenuhan sebagian kebutuhan pangan pokok dalam bentuk beras dan mencegah penurunan konsumsi energi dan protein. Selain itu raskin bertujuan untuk meningkatkan atau membuka akses pangan keluarga melalui penjualan beras kepada keluarga penerima manfaat dengan jumlah yang telah di tentukan.

Sistem informasi sangat beragam jenisnya bergantung pada fungsi tiap-tiap informasi yang di perlukan. Sistem informasi pada kantor mempunyai peranan yang penting dalam setiap kantor karena dapat membantu pegawai dalam mengerjakan pekerjaan kantor. Dengan demikian produktivitas kerja mereka senantiasa meningkat.

Kecamatan Betara di Kabupaten Tanjung Jabung Barat, memiliki beberapa desa yang memiliki peranan penting untuk membantu berjalannya program masyarakat miskin yang diprogramkan oleh pemerintah pusat, yang mewajibkan setiap Kecamatan untuk mendata masyarakat miskin yang telah menerima bantuan beras miskin (Raskin).

Pendataan yang dilakukan oleh pihak desa yang ada pada kecamatan betara masih menggunakan sistem konvensional. Contohnya laporan pendataan di setiap desa yang telah mendapatkan bantuan Raskin dilakukan masih menggunakan kertas dan di bantu dengan program Microsoft Word dan Exel, sehingga sering kali terjadi kesalahan dalam pengimputan dan pengarsipan data. Dalam penginputan data sering kali terjadi kesalahan yang mana penginputan data masyarakat yang mendapatkan bantuan beras miskin dalam satu berkas terdapat dua identitas yang sama. Dalam pengarsipan sering kali terjadi penumpukan data dan data mudah hilang karena tidak ada penyimpanan khusus seperti penyimpanan ke dalam database. Sehingga kinerja pegawai instansi menjadi lamban saat melakukan evaluasi dan montioring menjadi tidak efesien.

Dari permasalahan yang telah ada, maka penulis tertarik melakukan penelitian lebih lanjut terhadap sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (RASKIN) pada Kantor Kecamatan Betara yang berjudul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat"

Agar penelitian ini dapat terarah dan tercapai sesuai dengan tujuan dan sasaran penelitian, maka ditetapkan batasan masalahnya yakni menghasilkan prototipe sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (Raskin) di Kecamatan Betara

Tujuan dari penelitian ini adalah: Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan prototipe sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (Raskin) di Kecamatan Betara

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Mempermudah pihak Kantor Kecamatan Betara dalam mengelola data sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (Raskin).
2. Dapat meminimalisasi adanya kesalahan dalam penginputan data yang dilakukan oleh pegawai.
3. Dapat mempermudah kinerja pegawai dalam mendata rakyat miskin.

2. TINJAUAN PUSTAKA / PENELITIAN SEBELUMNYA

Untuk mendukung pembuatan proposal tesis ini, maka perlu dikemukakan hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang penulis angkat untuk melengkapi perbendaharaan mengenai istilah, kaidah, konsep dan teori sehingga mempunyai landasan dan keilmuan berdasarkan materi yang dibahas.

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut ini merupakan tinjauan pustakan dari beberapa referensi buku dan jurnal yang digunakan penulis dalam penelitiannya adalah sebagai berikut :

a. Analisis Dan Perancangan Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Sedangkan perancangan sistem atau sistem desain diartikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan. Dengan demikian analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai proses organisasional kompleks dimana sistem informasi berbasis komputer diimplementasikan. Kesuksesan suatu sistem informasi tergantung pada analisis dan perancangan yang baik. Tahapan analisis akan menentukan masalah apa yang harus diselesaikan pada organisasi atau perusahaan. Kesalahan dalam tahap ini akan mengakibatkan masalah tetap ada walaupun sistem informasi telah diimplementasikan. Sementara tahapan perancangan akan sangat menentukan seperti apa sistem akan berfungsi. Walaupun pada tahapan analisis masalah utama sudah terpetakan dengan benar, kesalahan perancangan akan mengakibatkan kegagalan penyelesaian masalah oleh sistem komputer. (Hanif Al Fatta, 2007; 24).

b. Sistem Informasi

Menurut Alter dalam Abdul Kadir (2014 ; 9), "Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi." Menurut Wing Wahyu Winarno (2006 ; 15) sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda dengan yang lain tetapi tetap dapat bekerja sama.

c. Database

Menurut Yuniar Supardi (2010 ; 19), DataBase merupakan pangkalan data yang di susun sedemikian rupa dengan tujuan agar DataBase tersebut efisien dan efektif serta mengikuti aturan-aturan alat desain. Sedangkan Menurut M. Ichwan (2011 ; 3), *Database* adalah kumpulan data berelasi yang disusun, diorganisasikan dan disimpan secara sistematis dalam media simpan komputer mengacu kepada metode-metode tertentu sedemikian rupa sehingga dapat diakses secara cepat dan mudah menggunakan program/aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut.

d. UML

UML adalah bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. UML dapat digunakan memvisualisasikan, menentukan, mengontruksi, dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem. Dengan kata lain sama seperti arsitek bangun an membuat cetak biru, diagram UML membantu membangun perangkat lunak (Roger S. Pressman , 2012 ; 987).

e. Activity Diagram

Menurut Rosa A.S. M. Shalahuddin (2011: 134), *Activity diagram* adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Menurut sholiq (2006:8), *Activity Diagram* menggambarkan aliran fungsional sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian use case

f. Class Diagram

Menurut Sholiq (2010;13), Diagram Kelas adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang perangkat lunak. Diagram kelas membantu tim pengembang mendapatkan pola kelas-kelas dalam sistem, struktur sistem sebelum menuliskan kode program, dan membantu untuk memastikan bahwa sistem adalah rancangan terbaik dari beberapa alternatif rancangan.

g. Prototype (Prototype)

Prototype desain antarmuka merupakan contoh atau simulasi dari layar komputer, formulir, atau laporan. Prototype merupakan persiapan dari masing-masing antarmuka untuk ditunjukkan kepada pengguna dan *programmer* bagaimana suatu sistem ditampilkan (Dennis et. al, 2005 ; 387).

2.2 PENELITIAN SEBELUMNYA

Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Mustikowati (2012) yang berjudul Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rumah Tangga Miskin Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan yang merancang sistem informasi pendataan rumah tangga miskin yang bertujuan mempermudah kinerja pemerintah mendapatkan data rakyat miskin di Kecamatan dalam menerima kelengkapan data dan informasi, dapat mendukung kinerja kecamatan dalam mengevaluasi pendataan rakyat miskin di setiap Desa serta ketepatan waktu pelaporan agar pihak kecamatan cepat mengambil keputusan untuk melakukan evaluasi pendataan rakyat miskin. Permasalahan yang di angkat pada penelitian ini yaitu bagaimana membangun sistem pendataan rakyat miskin pada Kecamatan Talukan berbasis komputer. Tujuan penelitian ini : Dapat membuat sistem informasi yang berbasis komputer, serta dapat meminimalisasi adanya kesalahan dalam pengimputan data yang di lakukan secara konvensional.

Kelebihan penelitian tesis ini dibandingkan Dyah Ayu Mustikowati yaitu penelitian ini membuat prototype perancangan sistem informasi pendataan rakyat miskin di Kecamatan menggunakan Web

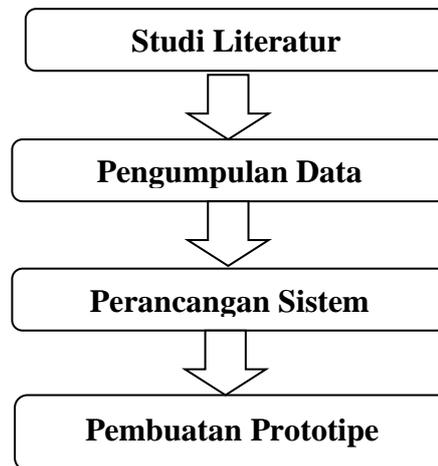
sehingga bisa terhubung ke setiap desa, dapat meningkatkan pelayanan bagi masyarakat di beberapa Desa di Kecamatan Betara serta membantu pegawai Kecamatan Betara dalam melakukan perancangan, evaluasi ke masyarakat Desa yang berada di Kecamatan Betara. Penelitian yang di lakukan sebelumnya oleh Dyah Ayu Mustikowati cukup relevan dengan penelitian tesis ini, dimana pada penelitian tersebut memiliki kesamaan yaitu membahas mengenai sistem pendataan masyarakat miskin yang berfungsi untuk mempermudah pendataan dan evaluasi bagi pihak kecamatan. Perdaanya pada penelitian tesis ini penulis hanya sampai dengan perancangan sistem berupa prototype saja, sedangkan pada penelitian yang di lakukan oleh Dyah Ayu Mustikowati menghasilkan suatu sistem yang nyata menggunakan Visual Basic sehingga dapat menjadi landasan bagi penulis untuk merancang prototype pada penelitian ini.

3. METODOLOGI

Pada bab ini akan dijelaskan serangkaian kegiatan atau kerangka kerja yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini. Pada dasarnya bab ini merupakan urutan langkah – langkah yang harus dilakukan sehingga dihasilkan suatu sasaran akhir dari penelitian ini, yaitu menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (raskin) studi kasus : Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Langkah-langkah yang harus ada dalam metodologi penelitian adalah sebagai berikut :

3.1 Alur Penelitian

Alur Penelitian melalui serangkaian kegiatan yang penulis lakukan melalui kerangka kerja penelitian, yaitu :



3.1.1 Studi Literatur

Mempelajari serta memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi guna penyelesaian masalah dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

3.1.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, dimana penulis harus mendapatkan data yang dibutuhkan dalam merancang sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan cara *observasi* (pengamatan langsung) dan melakukan wawancara kepada pihak antor Kecamatan yang bergerak di bidang program raskin.

3.1.3 Perancangan Sistem

Membuat perancangan sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program Raskin dengan alat bantu model UML (*Unified Modeling Language*) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menentukan perencanaan awal

Pada tahap ini dibuat perencanaan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan beserta waktu yang dibutuhkan untuk masing-masing kegiatan.

b. Menganalisis sistem yang ada saat ini di Kantor Kecamatan.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang di gunakan Kantor Kecamatan Betara untuk menjalankan program Raskin

c. Memodelkan sistem informasi dengan menggunakan UML

Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem informasi dengan menggunakan diagram UML antara lain usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

3.1.4 Pembuatan Prototipe

Pada tahap ini dibuat *prototype* sistem berupa rancangan yang akan di bangun

3.2 Bahan Penelitian

Bahan penelitian tesis dengan studi kasus Kantor Kecamatan Betara yang dibutuhkan antara lain :

1. Gambaran umum atau profil singkat mengenai Kantor Kecamatan Betara
2. Proses sistem informasi pendataan rakyat miskin yang berjalan saat ini pada Kantor Kecamatan Betara.
3. *Hardcopy* kertas atau form laporan masyarakat yang mendapatkan bantuan program Raskin.

3.3 Alat Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan peralatan yang dapat membantu agar penelitian penulis dapat berjalan dengan lancar, baik dan bisa diterima. Adapun alat bantu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Software, terdiri dari :
 - Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate
 - Teks editor : Microsoft Office Word 2016.
 - Desain interface : Microsoft Office Word 2016.
2. Hardware, terdiri dari :
 - Procesor : Intel Core i3
 - Memory : 2GB
 - Hardisk : 500 GB

4. Pembahasan

Pembahasan merupakan tahapan dimana semua analisis dan hasil penelitian yang ada dikemukakan dan dibahas secara detail untuk mengetahui untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat serta mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dengan memberikan solusi atau hasil penelitian. Tahapan dalam pembahasan adalah sebagai berikut :

1.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Kantor Kecamatan Betara saat ini melakukan program pemerintah yang bertujuan membantu rakyat untuk ketahanan pangan, program tersebut di namakan program Raskin berupa pembagian beras untuk rakyat miskin, selama berjalanya program Raskin ini kecamatan mengalami kesulitan dalam mendapatkan data-data baik dalam bentuk laporan masyarakat yang menerima bantuan, data laporan masyarakat yang telah mendapatkan bantuan, adanya perubahan data-data pada masyarakat yang menerima bantuan, maupun saat penyimpanan data-data dan saat pencarian data Masyarakat, pegawai kantor kecamatan mengalami kesulitan itu sehingga kinerja pegawai Kantor Kecamatan menjadi lamban di karenakan sistem pendataan di kantor kecamatan belum terkomputerisasi sepenuhnya.

Dalam Program Raskin tugas Kantor Kecamatan Betara mempunyai tiga tugas yaitu: Perencanaan : Perencanaan adalah bagaimana pegawai kecamatan melakukan tahap-tahap untuk menjalankan program Raskin:

1. Evaluasi : Pegawai kecamatan menerima laporan dari setiap Desa jika ada data masyarakat yang berubah, baik dari penambahan data masyarakat yang akan menerima bantuan, pengurangan, dan pertukaran data masyarakat yang merima bantuan di setiap desa. Jika laporan telah di terima maka pegawai kecamatan akan melakukan evaluasi ke masyarakat yang telah di ubah oleh pihak Desa.
2. Monitoring : Pegawai Kecamatan menerima laporan data masyarakat yang telah mengambil bantuan Raskin dari Desa-desa, apakah masyarakat yang telah terdaftar dalam program Raskin pada setiap Desa sudah tersalurkankah ke semua masyarakat yang terdaftar.

1.2. Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap sistem yang berjalan, maka terdapat beberapa kelemahan sistem yang sedang berjalan, antara lain :

1. Data mudah hilang dan lamban dalam melakukan pencarian karena belum terkomputerisasi sepenuhnya

2. Sering terjadi tumpukan data akibat ada data yang sama.
3. Proses pembuatan laporan yang relatif lama sehingga pegawai kecamatan lamban dalam mengevaluasi dan memonitoring, baik itu mengevaluasi data di setiap desa, maupun memonitoring jalanya Program Raskin di setiap Desa.

1.3. Solusi Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, maka penulis merancang solusi pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Kantor Kecamatan Betara adalah dengan merancang sebuah prototipesistem informasi program Raskin yang dapat mengelola data-data seperti data masyarakat, data desa, data transaksi dan data laporan dengan disediakan antar muka sistem yang memudahkan dalam penginputan data-data bagi pengguna, dan data-data tersebut disimpan ke dalam basis data (*database*) sehingga penyimpanan data lebih baik serta memudahkan dalam pencarian data bagi pegawai Kantor Kecamatan.

1.4. Pembahasan Perancangan Sistem

Berikut merupakan pembahasan mengenai bagaimana hasil penelitian nantinya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada objek penelitian. Pembahasan ini nantinya akan dibantu oleh UML sebagai alat bantu memodelkan sistem yang akan dibangun nantinya. Disamping itu tampilan prototype beserta deskripsinya juga akan disertakan agar memberikan gambaran dengan jelas.

1.4.1. Definisi Aktor dan Use Case

Berdasarkan asumsi-asumsi yang digunakan dapat didefinisikan aktor dan *UseCase* yang berperan, yaitu pada tabelberikut :

1.5 Diagram Class

Diagram Class menggambarkan dan menunjukkan hubungan antara class – class yang ada dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana class tersebut saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan. Pada diagram class akan di jabarkan diagram class sebagai berikut :

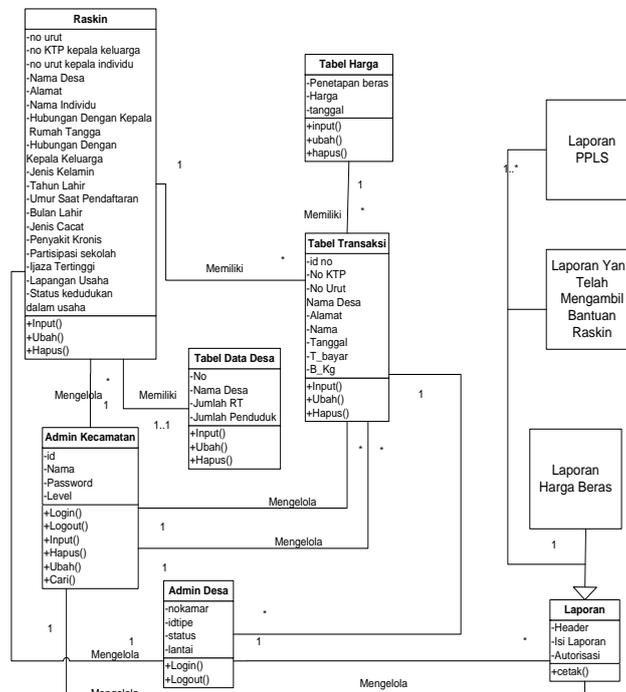


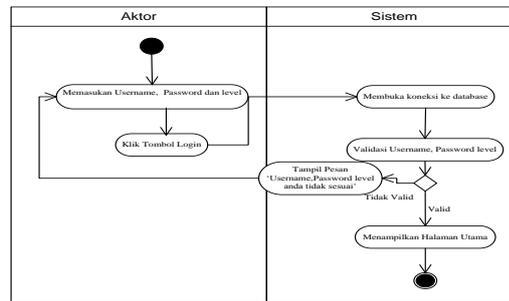
Diagram Class Sistem

1.4.2. Diagram Activity

Activity Diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Pada pemodelan UML, diagram ini dapat

digunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem. Berikut ini adalah *ActivityDiagram* berdasarkan deskripsi *use case* sebelumnya, dapat dilihat sebagai berikut:

1. *ActivityDiagram Login*

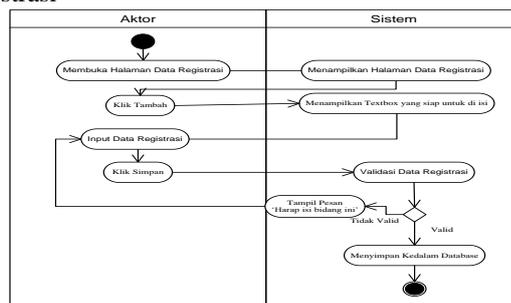


Gambar Activity Diagram Login

Aktor perlu login kedalam sistem agar dapat mengelola sistem informasi Raskin. Berdasarkan gambar dapat dijelaskan bahwa alur dari *login* dimulai dari memasukkan *username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya, kemudian aktor menekan tombol *login*. Sistem akan membuka koneksi ke *database* kemudian melakukan validasi terhadap *username* dan *password* yang dimasukkan oleh aktor. Jika *username* dan *password* valid maka akan tampil halaman utama, sedangkan jika tidak valid maka akan tampil pesan bahwa *username* dan *password* anda tidak sesuai.

2. *Activity Diagram Mengelola Data Registrasi*

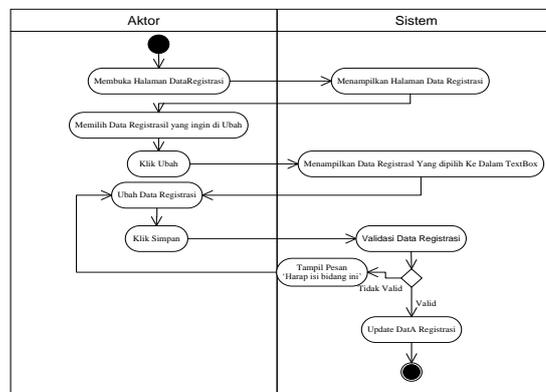
a. Menambah Data Registrasi



Gambar Activity Diagram Menambah Data Registrasi

Penambahan data Registrasi dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah pada halaman mengelola Registrasi. Kemudian akan tampil *form* untuk memasukkan data Registrasi baru. Setelah data Registrasi sudah dimasukkan aktor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Registrasi kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data ke dalam *database*. Tampil pesan 'Harap isi bidang ini' pada field yang kosong.

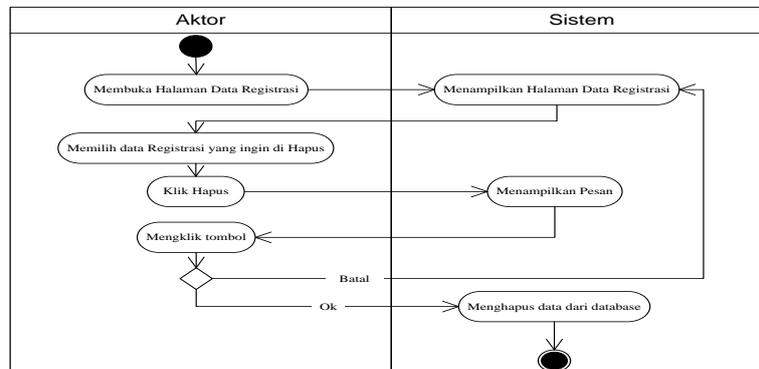
b. Mengubah Data Registrasi



Gambar Activity Diagram Mengubah Data Registrasi

Aktor membuka *form* data Registrasi lalu sistem menampilkan *form* data Registrasi aktor memilih data Registrasi yang akan diubah oleh aktor lalu aktor menekan tombol ubah dan sistem menampilkan data Registrasi yang dipilih ke dalam *field*. Sistem mengembalikan ke aktor untuk mengubah data Registrasi. Setelah aktor merubah data, aktor menekan tombol simpan perubahan. Jika data sudah benar dan lengkap maka sistem akan merubah data Registrasi pada *database*. Jika tidak lengkap tampil pesan ‘Harap isi bidang ini’ pada field yang kosong.

c. Menghapus Data Registrasi

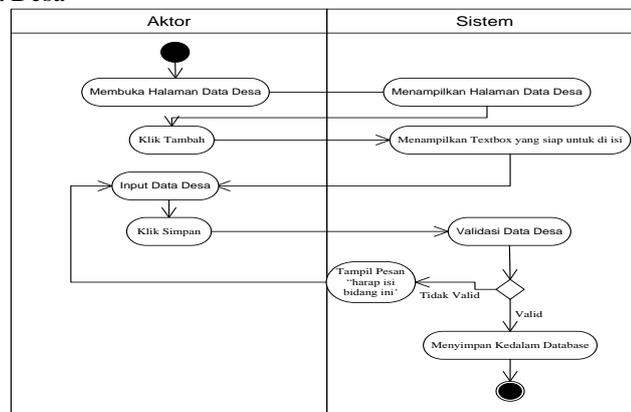


Gambar Activity Diagram Menghapus Data Registrasi

Aktor membuka *form* data Registrasi dan sistem menampilkan *form* data Registrasi. Kemudian aktor memilih data Registrasi yang ingin dihapus, aktor menekan tombol *hapus* lalu sistem menampilkan pesan konfirmasi. Pilih ok untuk menghapus data dari *database*. Jika pilih batal data tidak dihapus pada *database* dan sistem kembali menampilkan data Registrasi.

3. Activity Diagram Mengelola Data Desa

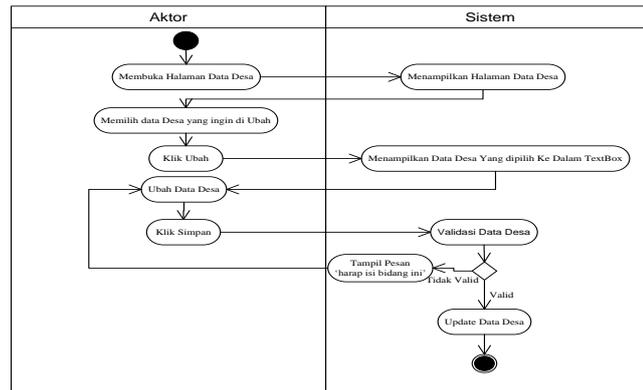
a. Menambah Data Desa



Gambar Activity Diagram Menambah Data Desa

Penambahan data Desa dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah pada halaman mengelola Desa. Kemudian akan tampil *form* untuk memasukan data Desa baru. Setelah data Desa sudah dimasukan aktor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Desa kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data ke dalam *database*. Jika tidak lengkap tampil pesan ‘Harap isi bidang ini’ pada field yang kosong.

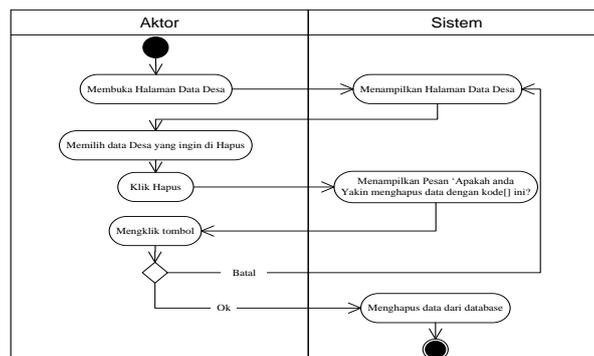
b. Mengubah Data Desa



Gambar Activity Diagram Mengubah Data Desa

Aktor membuka *form* data Desa lalu sistem menampilkan *form* data Desa aktor memilih data Desa yang akan diubah oleh aktor lalu aktor menekan tombol ubah dan sistem menampilkan data Desa yang dipilih ke dalam *field*. Sistem mengembalikan ke aktor untuk mengubah data Desa. Setelah aktor merubah data, aktor menekan tombol simpan perubahan. Jika data sudah benar dan lengkap maka sistem akan merubah data Desa pada *database*.

c. Menghapus Data Desa

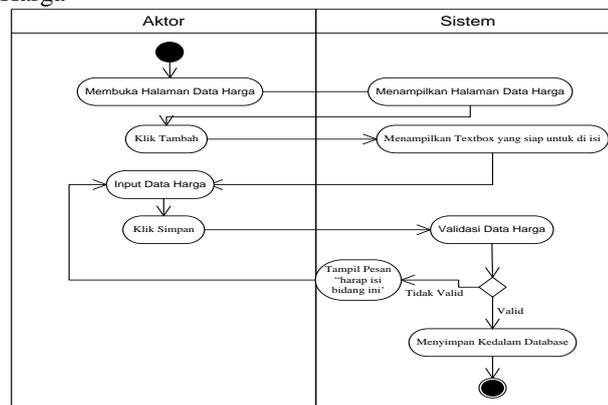


Gambar Activity Diagram Menghapus Data Desa

Aktor membuka *form* data Desa dan sistem menampilkan *form* data Desa. Kemudian aktor memilih data Desa yang ingin dihapus, aktor menekan tombol *hapus* lalu sistem menampilkan pesan konfirmasi. Pilih ok untuk menghapus data dari *database*. Jika pilih batal data tidak dihapus pada *database* dan sistem kembali menampilkan data Desa.

4. Activity Diagram Mengelola Data Harga

a. Menambah Data Harga



Gambar Activity Diagram Menambah Data Harga

Penambahan data Harga dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah pada halaman mengelola Harga. Kemudian akan tampil *form* untuk memasukan data Harga baru. Setelah data Harga sudah dimasukan aktor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Harga kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data ke dalam *database*. Jika tidak lengkap tampil pesan 'Harap isi bidang ini' pada field yang kosong.

b. Mengubah Data Harga

1.4.3. Perancangan Struktur Data

Rancangan basis data merupakan tahapan perancangan tabel dalam sistem.

1. Tabel Login

Berikut adalah rancangan tabel Login yang berisi informasi tentang akun yang dimiliki Pegawai Kantor Kecamatan Betara.

Tabel Rancangan Tabel Login

Nama Item	Type	Field Size	Keterangan
Id	Int	3	Id Password
Nama	Varchar	15	Username
Password	Varchar	15	Password
Level	Varchar	15	Memilih admin / Desa

2. Tabel Raskin

Berikut adalah rancangan tabel Raskin yang berisi informasi biodata Penerima Raskin.

Tabel Rancangan Tabel Raskin

Nama Item	Type	Field Size	Keterangan
No_urut	Int	4	Id nomor
No_KTP_kepala_keluarga	Int	16	Id KTP
No_individu	Int	4	No urut individu
Nama_desa	Varchar	15	Nama desa
Alamat	Varchar	30	Alamat tinggal
Nama_individu	Varchar	30	Nama individu
Hub_krt	Int	1	Hubungan dengan kepala rumah tangga
Hub_kk	Int	1	Hubungan dengan kepala keluarga
Jenkel	Varchar	2	Jenis kelamin
Tahun_lahir	Int	4	Tahun lahir
Umur_daftar	Int	3	Umur saat mendaftar
Bulan_lahir	Int	2	Bulan lahir
Jenis_cacat	Int	1	Cacat yang dialami
Penyakit	Int	1	Penyakit kronis yang di alami.
Pendidikan	Int	1	Pendidikan terakhir
Ijazah	Int	1	Ijazah terakhir
Usaha	Int	1	Usaha yang di miliki
Status_kerja	Int	1	Status kedudukan dalam pekerjaan

3. Tabel Harga

Berikut adalah rancangan tabel Harga Beras yang berisi informasi tentang harga beras.

Tabel Rancangan Tabel Harga

Nama Item	Type	Field size	Keterangan
Penetapan_beras	Int	2	Penetapan beras yang diambil /Kg
Harga	Int	6	Harga beras /kg
Tanggal	date	8	Tanggal bulan tahun penetapan harga beras

4. Tabel Transaksi

Berikut adalah rancangan tabel Transaksi.

Tabel Tabel Transaksi

Nama Item	Type	Field size	Keterangan
Id_no	Int	4	Id nomor
No_ktp	Int	16	Nomor ktp
No_urut	Int	4	Nomor urut penerima
Nama_desa	Varchar	15	Nama desa
Alamat	Varchar	30	Alamat penerima
Nama	Varchar	30	Nama penerima
Tanggal	Date	8	Tanggal bulan tahun menerima beras
T_bayar	Int	6	Total bayar harga beras
B_Kg	Int	3	Beras yang di ambil / Kg

5. Tabel Data Desa

Berikut adalah rancangan tabel Data Desa.

Tabel Rancangan Tabel Desa

Nama Item	Type	Field Size	Keterangan
No	Int	5	Id Nomor
NamaDesa	Varchar	25	Nama Desa
JumlahRT	Int	2	Jumlah RT
JumlahPenduduk	Int	5	Jumlah Penduduk

1.4.4. Rancangan *input* dan *output*

Rancangan *input* dan *output* merupakan rancangan dari *form-form* masukan dari Sistem dan keluaran dari sistem. Berikut adalah rancangan *input* dan *output* dari sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program berar Raskin pada kantor Kecamatan Betara :

1. Rancangan Halaman *Login*

Berikut adalah rancangan dari halaman *loginmember* setelah melakukan registrasi.

Gambar Rancangan Halaman Login

Halaman *login* berisikan *username*, *password* dan *Level* yang telah terdaftar di dalam *database*.

1. Rancangan Halaman Admin

Berikut adalah rancangan dari halaman admin

Gambar Rancangan Halaman Admin

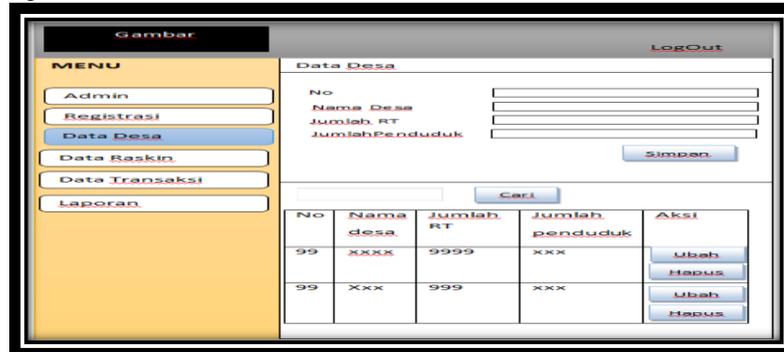
2. Rancangan Halaman Registrasi

Gambar 4.24 Rancangan Halaman Mengelola Data Registrasi

Rancangan mengolah data registrasi merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk menambah, mengedit dan menghapus data *member* .

3. Rancangan Halaman Data Desa

Berikut adalah rancangan dari halaman Data Desa

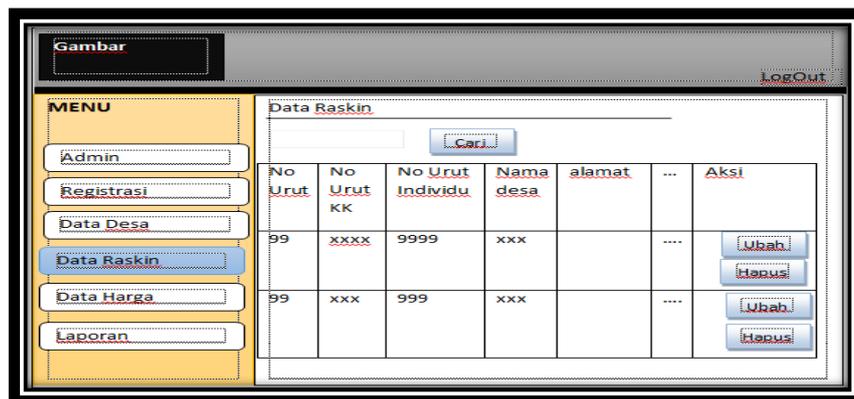


Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Desa

Rancangan mengolah data Desa merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin kecamatan untuk mengubah, dan menghapus data Desa.

4. Rancangan Halaman Mengelola Data Raskin

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola data Raskin



Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Raskin

Rancangan mengolah data Raskin merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk mengubah dan menghapus data Raskin.

5. Rancangan Halaman Mengelola Data Harga

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola data harga:



Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Harga

Rancangan mengolah data harga merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk mengedit dan menghapus data harga beras .

6. Rancangan Halaman Mengelola Laporan

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Laporan:



Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Laporan

Rancangan mengolah data laporan merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin kecamatan dan admin desa untuk melihat dan mencetak laporan.

7. Penutup

Pada tahap ini penulis akan membahas mengenai kesimpulan dari bab - bab sebelumnya dan saran untuk peneliti berikutnya dalam mengembangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat adalah sebagai berikut :

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan sistem dan kebutuhan pada Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Raskin pada Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Analisis user Requirements di terjemahkan dengan alat bantu UML (Unified Modelling Language) dalam bentuk use case diagram untuk menggambarkan berbagai fungsi dari sistem, class diagram untuk mengetahui class yang terbentuk, serta hubungan antar class tersebut, Activity Diagram menggambarkan alur aktifitas dalam system.
2. Penelitian ini menghasilkan Prototype Sistem Pendataan Penduduk Miskin yang nantinya akan diterapkan pada sistem pendataan penduduk miskin untuk program Raskin di Kantor Kecamatan Betara.
3. Prototype Sistem mempunyai beberapa laporan yaitu laporan pendataan program perlindungan sosial (PPLS), laporan Transaksi yang telah menerima Raskin, dan laporan harga beras.

4.2 Saran

Adapun saran-saran yang ingin penulis berikan adalah sebagai berikut :

A. Saran Praktis

1. Memberikan pelatihan kepada pegawai kecamatan dan pegawai desa dalam menjalankan program Raskin pada kecamatan Betara
2. Untuk mengantisipasi kerusakan sistem (software) maupun perangkat keras (hardware), akibat yang sengaja atau tidak disengaja ataupun karena bencana alam, maka sebaiknya untuk selalu melakukan membackup sistem dan databasenya dalam waktu berkala.

B. Saran Akademis

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat di jadikan salah satu referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dibidang sistem informasi.
3. Menambah sistem keamanan pada program yang akan di bangun agar data bisa lebih aman.

5. Daftar Rujukan

1. Andri, Kusri. 2007. *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akutansi Dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
2. Dennis, Alan; Wixom, Haley Barbara: & Tegarden, David. 2005. *Systems Analysis and Design with UML Version 2.0 : An Object-Oriented Approach*. Second Edition. United States of America : John Wiley & Sons, Inc.
3. Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
4. Ichwan. M . 2011. *Pemograman Basis Data Delphi 7 dan My SQL*. Bandung : Informatika.

5. Indrajani. 2009. *Sistem Basis Data Dalam Paket Five In One*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
6. Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
7. McLeod, Jr. Raymond; & P. Schell, George. 2007. *Management Information Systems*. Tenth Edition. New Jersey, United States of America : Pearson Prentice Hall.
8. Mustikowati, D. A. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rumah Tangga Miskin Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(3).
9. Nugroho, Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
10. Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
11. Shalahuddin, Rosa A.S-M., 2014, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung : Modula
12. Sholiq. 2006. *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
13. Sholiq. 2010. *Analisis Dan Perancangan Berorientasi Obyek*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
14. Sunyoto, Danang. 2014. *Sistem Informasi Manajemen Perspektif Organisasi*. Yogyakarta : CAPS.
15. Sutabri, Tata. 2012. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
16. Supardi, Yuniar. 2010. *Semua Bisa Menjadi Programer Java*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
17. Pedoman Umum Subsidi Beras Bagi Masyarakat Berpendapatan Rendah. 2016. Peraturan Menteri Koordinator Bidang Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan RI. No.1/ 2016. Jakarta.
18. Purnama, B. E. (2010). Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Beras Miskin (Raskin) Pada Desa Mantren Kecamatan Kebonagung Kabupaten Pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 2(4).
19. Wahyu Wing. 2006. *Menajemen Proyek Sistem Informasi*. Yogyakarta : UPP.
20. Whitten, L. Jeffery; Bentley, D. Lonnie; & Dittman, C. Kevin. 2004. *Systems Analysis & Design Methods*. Sixth Edition. New York, United States of America : The McGraw Hill Companies, Inc.