

**APLIKASI PENGAJUAN DANA STIMULAN PADA
BADAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN KELURAHAN KOTA
PALEMBANG BERBASIS WEB**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
Harry Noviady
0611 3080 0657**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2014**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“No Matter the process, the result is what counts on. You will get what you earned.”

“ Success doesn’t just come and find you, you have to go out and get it.”

“ Success is the ability to pass the failures without loss the enthusiasm.”

Kami Persembahkan Kepada :

- ✓ Kedua Orang Tua Tercinta
- ✓ Adik, serta Keluarga Besar Tercinta
- ✓ Dosen-dosen yang Telah Membimbing
- ✓ Almamater
- ✓ Teman-teman terbaik di 6 IC dan Manajemen Informatika

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul “APLIKASI PENGALUAN DANA STIMULAN PADA BPMK PALEMBANG BERBASIS *WEB*” ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini, penulis telah banyak memperoleh bantuan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis dengan segala kerendahan dan ketulusan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak RD. Kusumanto, S.T.,M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak H. Firdaus, S.T.,M.T, selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak H.L. Suhairi Hazisma, S.E.,M.Si, selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T, selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Dedy Rusdyanto, S.E.,M.Si, selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
7. Bapak Robinson, S.Kom.,M.Kom, selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Infromatika.
8. Ibu Leni Novianti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.
9. Ibu Devi Sartika, S.Kom., M.AB selaku Dosen Pembimbing II.

10. Bapak Heri Aprian, S.H, selaku Kepala Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang.
11. Seluruh staf dan karyawan Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang yang telah memberikan data dan penjelasan yang diperlukan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
12. Kedua orangtua serta teman-teman yang telah memberikan dorongan semangat dan doa selama penulis dalam masa pendidikan maupun penulisan Laporan Akhir ini.
13. Teman-teman seperjuangan, khususnya anak-anak kelas 6 IC yang telah banyak memberikan dukungan kepada kami baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang. Kiranya Allah SWT, melimpahkan berkah dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan sehingga terselesaikannya Laporan Akhir ini. Akhir kata, semoga Laporan Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Palembang, 08 Juli 2014

Penulis

ABSTRAK

APLIKASI PENGAJUAN DANA STIMULAN PADA BADAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN KELURAHAN KOTA PALEMBANG BERBASIS WEB

Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan (BPMK) Kota Palembang merupakan badan yang melaksanakan segala urusan dan kegiatan di bidang pemberdayaan masyarakat kelurahan sesuai dengan kebijaksanaan yang digariskan oleh Kepala Daerah berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Aktivitas pengajuan dana stimulan pada saat ini dilakukan dengan cara mengajukan surat proposal dengan tahap pengiriman yaitu Kelurahan-Kecamatan-BPMK.

Tujuan pembuatan aplikasi ini sendiri adalah untuk mempermudah proses pengajuan dana stimulan pada Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang agar pegawai di Sub Bidang Pembinaan, Fasilitas, Monitoring dan evaluasi penyelenggaraan kelurahan dapat mengawasi dan mengolah data pengajuan dengan mudah. Hasil yang didapat dari pembuatan aplikasi pengajuan dana stimulan ini adalah aplikasi yang mengelola data pengajuan yang akan disertai *output* sehingga mempercepat proses pengajuan dan memberikan keuntungan lebih bagi Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang.

ABSTRACT

THE SUBMISSION APPLICATION OF STIMULANT FUND AT BADAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN KELURAHAN KOTA PALEMBANG WEB BASED

BPMK is the entity which handle everything of empowerment people according regional head's policy and UUD based. The current of activities submission of stimulant fund is submit the proposal letter with steps, Kelurahan-Kecamatan-BPMK.

The purpose of this application is to simplify the process of submission of stimulant fund at Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang in order to Sub-sector employees, Facilities, Monitoring and Evaluation to supervise and process the submitted data easily. The results from this submission application of stimulant fund is an application that manages the data submission with the output to accelerate the submission process and provide more benefits for Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Kelurahan Kota Palembang.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan	3
1.4.2. Manfaat	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data dan Waktu Pelaksanaan	4
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penyusunan Laporan	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Umum	7
2.1.1. Pengertian Komputer	7
2.1.2. Pengertian Internet	7
2.1.3. Pengertian Aplikasi	7
2.1.4. Pengertian Data	8
2.1.5. Pengertian Pengajuan	8
2.1.6. Pengertian Penyaluran Dana	8

2.1.7. Pengertian Dana	8
2.1.8. Pengertian Stimulan	9
2.1.9. Pengertian Web	9
2.1.10. Pengertan <i>Database</i>	9
2.1.11. Pengertan Keterangan	9
2.1.12. Pengertan BPMK Palembang	9
2.1.13. Pengertan Aplikasi Pengajuan Dana Stimulan	10
2.2. Teori Khusus	10
2.2.1. Tahap-tahap Pengembangan Sistem	10
2.2.2. Klasifikasi Sistem	11
2.2.3. Pengertian <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	12
2.2.4. Pengertian <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
2.2.5. Pengertian <i>Blockchart</i>	15
2.2.6. Pengertian <i>Flowchart</i>	17
2.2.7. Pengertian Kamus Data	19
2.3. Teori Program	19
2.3.1. Pengenalan <i>Adobe Macromedia Dreamweaver CS6</i>	19
2.3.2. Ruang Kerja <i>Dreamweaver CS6</i>	20
2.3.3. Pengertian <i>PHP (Hypertext Processor)</i>	21
2.3.4. Skrip <i>PHP</i>	22
2.3.5. Tipe-Tipe Data Dalam PHP	23
2.3.6. Variabel Dalam PHP	24
2.3.7. Pengertian XAMPP	24
2.3.8. Pengertian PHP Myadmin	26
2.3.9. Pengertian <i>MySQL</i>	27

BAB III GAMBARAN UMUM

3.1. Sejarah Singkat BPMK Kota Palembang.....	28
3.2. Visi dan Misi BPMK Kota Palembang	29
3.2.1. Visi BPMK Kota Palembang	29
3.2.2. Misi BPMK Kota Palembang.....	29

3.3. Struktur Organisasi BPMK Kota Palembang	29
3.4. Tugas dan Tanggung Jawab	31
3.4.1. Kepala Badan	31
3.4.2. Sekretariat	31
3.4.3. Kelompok Jabatan Fungsional	32
3.4.4. Bidang Pemberdayaan Kelurahan	32
3.4.4.1. Sub Bidang Pembinaan Fasilitasi, Monitoring, dan Evaluasi Penyelenggaraan Kelurahan	32
3.4.4.2. Sub Bidang Pengembangan Kapasitas Kelurahan ...	32
3.5.5. Bidang Penguatan Kelembagaan dan Pengembangan Partisipasi Masyarakat	33
3.5.5.1. Sub Bidang Penguatan Kelembagaan Masyarakat ...	34
3.5.5.2. Sub Bidang Pelatihan Masyarakat dan Pengembangan Manajemen Pembangunan Partisipatif	34
3.5. Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Investigasi Sistem	37
4.1.1. Studi Awal	37
4.1.1.1. Mengidentifikasi Masalah	37
4.1.1.2. Alternatif Pemecahan Masalah	37
4.1.2. Studi Kelayakan Berdasarkan Referensi	38
4.2. Analisis Sistem	40
4.2.1. Pembahasan Sistem yang Berjalan	40
4.2.2. Prosedur Sistem yang akan Diterapkan	41
4.2.3. Alat Bantu Perancangan	42
4.2.3.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
4.2.3.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
4.2.3.3. Bahan Bantu Perancangan	42
4.2.4. Rancangan Sistem	43
4.3. Desain Sistem	43

4.3.1. Perancangan Model Sistem	44
4.3.1.1. Data <i>Flow Diagram</i> (DFD) Sistem yang Baru	44
4.3.1.1.1. Diagram Konteks Sistem yang Baru	44
4.3.1.1.2. Data <i>Flow Diagram</i> (DFD) Level 0 (zero) Sistem yang Baru.....	45
4.3.1.2. <i>Blockchart</i> Sistem yang Baru.....	47
4.3.1.3. <i>Flowchart</i> Lurah	49
4.3.1.4. <i>Flowchart</i> Admin.....	51
4.3.1.5. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) Sistem yang Baru.....	53
4.3.2. Kamus Data (<i>Dictionary Data</i>) Sistem yang Baru.....	53
4.3.3. Desain <i>Database</i> dan <i>Table</i>	54
4.3.3.1. Desain <i>Database</i>	54
4.3.3.2. Desain Tabel pengajuan.....	55
4.3.3.3. Desain Tabel <i>user</i>	56
4.3.4. Desain Program	56
4.3.4.1. Desain Halaman <i>Log in user</i>	56
4.3.4.2. Desain Halaman Beranda (Admin).....	57
4.3.4.3. Desain Halaman Form Lurah (Admin)	58
4.3.4.4. Desain Halaman Form Add Kelurahan (Admin)	59
4.3.4.5. Desain Halaman Form Edit Lurah (Admin)	60
4.3.4.6. Desain Tombol Hapus Lurah (Admin)	61
4.3.4.7. Desain Halaman Form Pengajuan (Admin).....	62
4.3.4.8. Desain Halaman Form Laporan(Admin)	63
4.3.4.9. Desain Halaman Beranda (Lurah)	64
4.3.4.10. Desain Halaman Form Pengajuan (Lurah)	65
4.3.4.11. Desain Halaman Form Add Pengajuan Dana (Lurah)	66
4.3.4.12. Desain Halaman Edit Pengajuan (Lurah)	67
4.3.4.13. Desain Tombol Hapus Pengajuan (Lurah).....	68

4.3.5. Tampilan Program	69
4.3.5.1. Tampilan Halaman <i>Log in user</i>	69
4.3.5.2. Tampilan Halaman Beranda (Admin)	70
4.3.5.3. Tampilan Halaman Form Lurah (Admin)	71
4.3.5.4. Tampilan Halaman Form Add Kelurahan (Admin)	72
4.3.5.5. Tampilan Halaman Form Edit Lurah (Admin)	73
4.3.5.6. Tampilan Tombol Hapus Lurah (Admin)	74
4.3.5.7. Tampilan Halaman Form Pengajuan (Admin)	75
4.3.5.8. Tampilan Halaman Form Laporan (Admin)	76
4.3.5.9. Tampilan Halaman Beranda (Lurah)	77
4.3.5.10. Tampilan Halaman Form Pengajuan (Lurah)	78
4.3.5.11. Tampilan Halaman Form Add Pengajuan Dana (Lurah)	79
4.3.5.12. Tampilan Halaman Edit Pengajuan (Lurah)	80
4.3.5.13. Tampilan Tombol Hapus Pengajuan (Lurah)	81
4.3.5.14. Tampilan Halaman Cetak Laporan	82

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	83
5.2.	Saran	83

DAFTAR PUSTAKA

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	13
Tabel 2.2. Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
Tabel 2.3. Simbol-simbol <i>Blockchart</i>	15
Tabel 2.4. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.5. Simbol-simbol dalam Kamus Data	19
Tabel 2.6. Tampilan Halaman XAMPP	25
Tabel 3.1. Daftar Nama-nama Kepala BPMK Kota Palembang	28
Tabel 4.1. <i>Desain Database bpmk</i>	54
Tabel 4.2. <i>Desain Tabel Pengajuan</i>	55
Tabel 4.3. <i>Desain Tabel user</i>	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Tampilan Halaman <i>Welcome Screen</i> dari <i>Dreamweaver CS6</i>	20
Gambar 2.2. Ruang Kerja dari <i>Dreamweaver CS6</i>	21
Gambar 2.3. Tampilan <i>PHP</i> Sederhana	22
Gambar 2.4. Tampilan Halaman <i>XAMPP</i>	24
Gambar 2.5. Tampilan Awal <i>XAMPP</i> setelah di- <i>install</i>	26
Gambar 2.6. Gambar Halaman <i>PHPMyAdmin</i>	26
Gambar 2.7. Logo <i>MySQL</i>	27
Gambar 3.1. Struktur Organisasi BPMK	30
Gambar 3.2. Sistem yang sedang berjalan	35
Gambar 4.1. Tampilan <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	44
Gambar 4.2. Tampilan <i>Data Flow Diagram (DFD) Level 0 (Zero)</i>	45
Gambar 4.3. Tampilan <i>Blockchart</i>	47
Gambar 4.4. Tampilan <i>Flowchart Lurah</i>	49
Gambar 4.5. Tampilan <i>Flowchart Admin</i>	51
Gambar 4.6. Tampilan <i>Entity Relantionship Diagram (ERD)</i>	53
Gambar 4.7. Desain Halaman <i>Log in User</i>	56
Gambar 4.8. Desain Halaman Beranda (Admin)	57
Gambar 4.9. Desain Halaman <i>Form Lurah</i> (Admin).....	58
Gambar 4.10. Desain Halaman <i>Form Add Kelurahan</i> (Admin)	59
Gambar 4.11. Desain Halaman <i>Form Edit Lurah</i> (Admin)	60
Gambar 4.12. Desain Tombol Hapus Lurah (Admin)	61
Gambar 4.13. Desain Halaman <i>Form Pengajuan</i> (Admin)	62
Gambar 4.14. Desain Halaman <i>Form Laporan</i> (Admin)	63
Gambar 4.15. Desain Halaman Beranda (Lurah).....	64
Gambar 4.16. Desain Halaman <i>Form Pengajuan</i> (Lurah)	65
Gambar 4.17. Desain Halaman <i>Form Add Pengajuan Dana</i> (Lurah).....	66
Gambar 4.18. Desain Halaman Edit Pengajuan (Lurah).....	67
Gambar 4.19. Desain Tombol Hapus Pengajuan (Lurah).....	68

Gambar 4.20. Tampilan Halaman <i>Log in User</i>	69
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Beranda (Admin).....	70
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Lurah (Admin).....	71
Gambar 4.23. Tampilan Halaman <i>Form Add</i> Kelurahan (Admin)	72
Gambar 4.24. Tampilan Halaman <i>Form Edit</i> Lurah (Admin)	73
Gambar 4.25. Tampilan Tombol Hapus Lurah (Admin)	74
Gambar 4.26. Tampilan Halaman <i>Form Pengajuan</i> (Admin)	75
Gambar 4.27. Tampilan Halaman <i>Form Laporan</i> (Admin)	76
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Beranda (Lurah)	77
Gambar 4.29. Tampilan Halaman <i>Form Pengajuan</i> (Lurah)	78
Gambar 4.30. Tampilan Halaman <i>Form Add</i> Pengajuan (Lurah)	79
Gambar 4.31. Tampilan Halaman Edit Pengajuan (Lurah)	80
Gambar 4.32. Tampilan Tombol Hapus Pengajuan (Lurah)	81
Gambar 4.33. Tampilan Halaman Cetak Laporan	82