

**OPTIMASI SISTEM INFORMASI ANGGARAN BERBASIS WEB PADA
DIREKTORAT LALU LINTAS POLDA KEP. BABEL**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**OPTIMASI SISTEM INFORMASI ANGGARAN BERBASIS WEB PADA
DIREKTORAT LALU LINTAS POLDA KEP. BABEL**

SKRIPSI

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



Oleh :

REZKY FITRIANSAH

1922520028

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922520028

Nama : Rezky Fitriansah

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI ANGGARAN BERBASIS WEB PADA
DIREKTORAT LALU LINTAS POLDA KEP. BABEL

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 06 Agustus 2021



Rezky Fitriansah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**OPTIMASI SISTEM INFORMASI ANGGARAN BERBASIS WEB PADA
DIREKTORAT LALU LINTAS POLDA KEP. BABEL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rezky Fitriansah
1922520028**

Telah di pertahankan di depan dewan penguji
Pada Tanggal 21 Agustus 2021

Anggota Penguji



**Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306**

Dosen Pembimbing



**Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302**

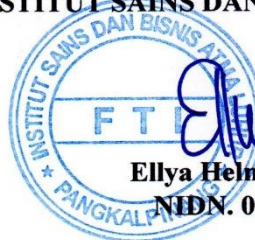
Ketua Penguji



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 September 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informatika ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Ayah dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom Selaku Kaprodi Sistem Informatika.
6. Ibu Anisah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Kekasih saya Enni Novita, S.Tr.Keu, dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2015 yang telah lebih dahulu lulus telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang,

2021

Rezky Fitriansah

ABSTRACT

Along with the development of technology in everyday life is getting higher, so that the use of technology is increasingly rapid, especially in terms of work, the Directorate of Traffic Polda Kep. Babel is a police agency engaged in traffic in data collection of budget funds still using a manual recording system that still uses MS. Excel and have not used a database to accommodate data related to the budget system, the speed in inputting the budget is the main factor, so making budget data manually is certainly not fast. Manual budget recording is also prone to human error or human error, therefore the purpose of developing this system is to create a web-based information system application that can replace manual budget input. . Babel which can be used to find out all budgetary administration actions and can also store data that has been inputted into the database and is expected to be more efficient than manual budgeting.

Keywords: Directorate of Traffic Police Kep.Babel, Website, Budget.



ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari pun semakin tinggi, sehingga penggunaan teknologi pun semakin pesat terutama dalam hal pekerjaan, Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel adalah sebuah instansi Kepolisian yang bergerak dibidang lalu lintas dalam Pendataan dana anggaran masih menggunakan sistem pencatatan manual yang masih menggunakan ms. Excel dan belum menggunakan database untuk menampung data terkait dengan sistem anggaran, kecepatan dalam penginputan anggaran adalah faktor yang utama, maka pembuatan data anggaran secara manual tentu kurang cepat. Pencatatan anggaran secara manual juga rentan terhadap human error atau kesalahan manusia, oleh karena itu tujuan dari pembangunan sistem ini membuat suatu aplikasi sistem informasi berbasis web yang dapat menggantikan penginputan anggaran secara manual, Aplikasi sistem informasi berbasis web berupa website program penganggaran Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel yang dapat digunakan untuk mengetahui segala tindakan administrasi penganggaran dan juga dapat menyimpan data-data yang telah terinput pada database dan diharapkan dapat lebih efisien dibandingkan dengan cara membuat penganggaran secara manual.

Kata Kunci : Direktorat Lalu lintas Polda Kep.Babel , Website, Anggaran.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Teori Pendukung.....	5
2.1.1 Aplikasi	5
2.1.2 Anggaran.....	7
2.1.3 Database	9
2.1.4 My Structure Query Language (MySQL).....	11
2.1.5 Perl Hypertext Preprocessor (PHP).....	13

2.1.6	Diagram UML (Unified Modeling Language).....	15
2.1.7	ERD (Entity Relationship Diagram)	17
2.2	Model Waterfall	21
2.2.1	Pengertian	21
2.2.2	Tahap-tahap Metode Waterfall	22
2.3	Tinjauan Penelitian Terdahulu	23

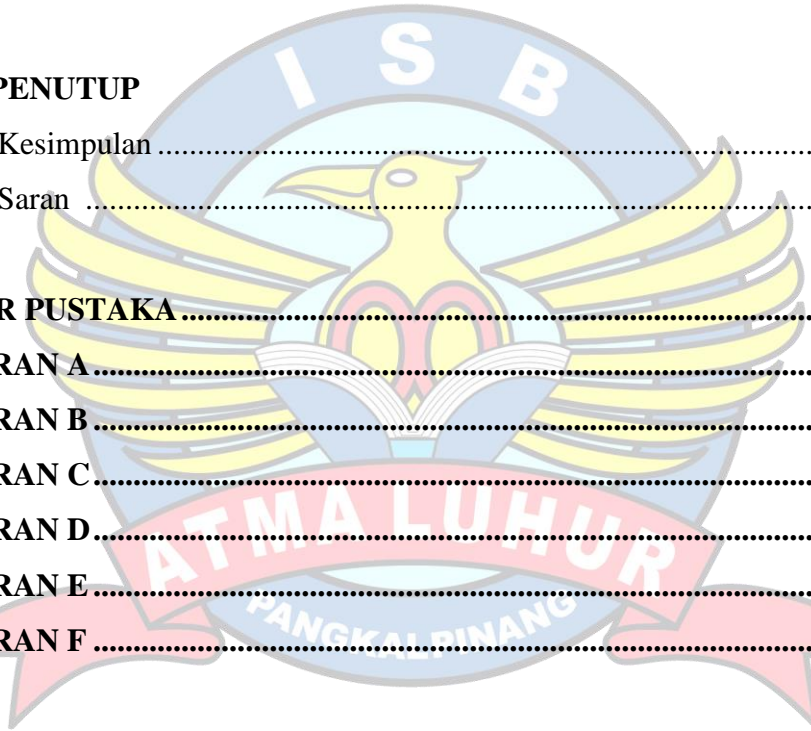
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem.....	26
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem	27
3.2.1	Perancangan Basis Data.....	28
3.3	Kerangka Penelitian	29

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Sejarah Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel.....	30
4.1.1	Visi dan Misi Direktorat Lalu Lintas Polda Kep Babel.....	30
4.1.2	Struktur Organisasi Lintas.....	32
4.1.3	Jabatan, Tugas dan Wewenang	32
4.2	Model Pengembangan Sistem Waterfall.....	35
4.2.1	Analisis Masalah (<i>Problem Analysis</i>)	35
	1. Proses Bisnis Sistem Berjalan	35
	2. Activity Diagram	36
	3. Analisa Keluaran Sistem Berjalan	39
	4. Analisa Masukan Sistem Berjalan	39
	5. Identifikasi Kebutuhan	40
	6. Package Diagram	41
	7. Use Case.....	42
	8. Deskripsi Use Case	43
4.2.2	<i>Logical Design</i> (Desain Logis)	47
	1. ERD.....	48
	2. Transformasi ERD Ke LRS	49

3. LRS	50
4. Table.....	50
5. Spesifikasi Basis Data	52
6. Class Diagram	60
7. Rancangan Keluaran	60
8. Rancangan Masukan	61
9. Rancangan Layar Admin.....	62
10. Rancangan Layar User	74
11. Sequens Diagram	78
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN A.....	89
LAMPIRAN B.....	91
LAMPIRAN C.....	95
LAMPIRAN D.....	97
LAMPIRAN E.....	101
LAMPIRAN F.....	103



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Entitas.....	18
Gambar 2.2 : Atribut	19
Gambar 2.3 : Entitas.....	20
Gambar 2.4 : Relasi.....	20
Gambar 3.1 : Fase Model Waterfall.....	26
Gambar 3.2 : Kerangka Penelitian	29
Gambar 4.2 : Struktur Organisasi.....	32
Gambar 4.3 : Activity Proses Pengajuan Anggaran.....	36
Gambar 4.4 : Activity Proses Persetujuan Pimpinan	37
Gambar 4.5 : Activity Proses Isi Pengajuan Anggaran.....	37
Gambar 4.6 : Activity Proses Realisasi Pagu Anggaran	38
Gambar 4.7 : Activity Proses Pembagian Anggaran Ke Masing2 Subsatker ..	38
Gambar 4.8 : Package Diagram.....	41
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Admin	42
Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram</i> aktor user.....	43
Gambar 4.11 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	48
Gambar 4.12 : Transformasi ERD ke LRS	49
Gambar 4.13 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	50
Gambar 4.14 : Class Diagram	60
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu login	62
Gambar 4.16 : Rancangan Layar nota dinas	62
Gambar 4.17 : Rancangan Layar data admin	63
Gambar 4.18 : Rancangan Layar tambah data admin	63
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Menu Data Sub 1 admin.....	64
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Menu Tambah Data Sub 1 admin	64
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Menu Data Sub 2 admin.....	65
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Menu Tambah Data Sub 2 admin	65
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Data Sub 3 admin.....	66

Gambar 4.24	: Rancangan Layar Menu Tambah Data Sub 3 admin	66
Gambar 4.25	: Rancangan Layar Menu Data Sub 4 admin.....	67
Gambar 4.26	: Rancangan Layar Tambah Data Sub 4 admin.....	67
Gambar 4.27	: Rancangan Layar Menu Data Sub 5 admin.....	65
Gambar 4.28	: Rancangan Layar Menu Tambah Data Sub 5 admin	65
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Menu Data Sub 6 admin.....	66
Gambar 4.30	: Rancangan Layar Menu Tambah Data Sub 6 admin	66
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Menu Data Sub 7 admin.....	67
Gambar 4.32	: Rancangan Layar Manu Tambah Data Sub 7 admin	67
Gambar 4.33	: Rancangan Layar Manu Data Sub 8 admin.....	68
Gambar 4.34	: Rancangan Layar Manu Tambah Data Sub 8 admin	68
Gambar 4.35	: Rancangan Layar Nota Dinas User	69
Gambar 4.36	: Rancangan Layar Edit Nota Dinas User	69
Gambar 4.37	: Rancangan Layar Hapus Nota Dinas User.....	70
Gambar 4.38	: Hasil Download Nota Dinas.....	70
Gambar 4.39	: Racangan Layar Aju Anggaran User	71
Gambar 4.40	: Rancanga Layar Tambah Aju anggaran.....	71
Gambar 4.41	: Rancangan Layar edit aju anggaran	72
Gambar 4.42	: Rancangan Layar Hapus aju anggaran.....	72
Gambar 4.43	: Sequence Diagram Login Admin.....	73
Gambar 4.44	: Sequence Diagram Lihat Dan Entry Data Admin.....	73
Gambar 4.45	: Sequence Diagram Lihat Dan Entry Data Setker.....	74
Gambar 4.46	: Sequence Diagram Sub 1	74
Gambar 4.47	: Sequence Diagram Sub 2	75
Gambar 4.48	: Sequence Diagram Sub 3	75
Gambar 4.49	: Sequence diagram sub 4.....	76
Gambar 4.50	: Sequence diagram sub 5.....	76
Gambar 4.51	: Sequence diagram sub 6.....	77
Gambar 4.52	: Sequence diagram sub 7.....	77
Gambar 4.53	: Sequence diagram sub 8.....	78
Gambar 4.54	: Sequence diagram login user	79

Gambar 4.55 : Sequence diagram nota dinas 79

Gambar 4.56 : Sequence diagram lihat dan entry aju anggaran..... 80



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Admin	51
Tabel 4.2 : Tabel Nota Dinas	51
Tabel 4.3 : Tabel Satker	51
Tabel 4.4 : Tabel Sub 1	51
Tabel 4.5 : Tabel Sub 2	51
Tabel 4.6 : Table Sub 3	51
Tabel 4.7 : Tabel Sub 4	51
Tabel 4.8 : Tabel Sub 5	51
Tabel 4.9 : Tabel Sub 6	52
Tabel 4.10 : Tabel Sub 7	52
Tabel 4.11 : Tabel Sub 8	52
Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi basis data Admin	53
Table 4.13 Spesifikasi basis data akses	53
Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Nota Dinas	53
Tabel 4.14 : Tabel Spesifikasi Basis Data Satker	54
Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 1	54
Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 2	55
Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 3	56
Tabel 4.18 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 4	56
Tabel 4.19 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 5	57
Tabel 4.20 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 6	58
Tabel 4.21 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 7	58
Tabel 4.22 : Tabel Spesifikasi Basis Data Sub 8	59

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram



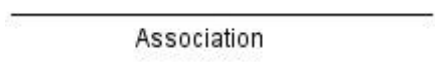
Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



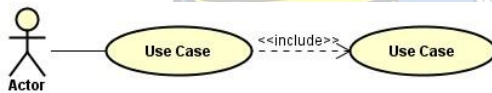
Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



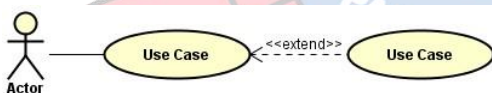
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case* atau *use case* dengan *use case*.



Include

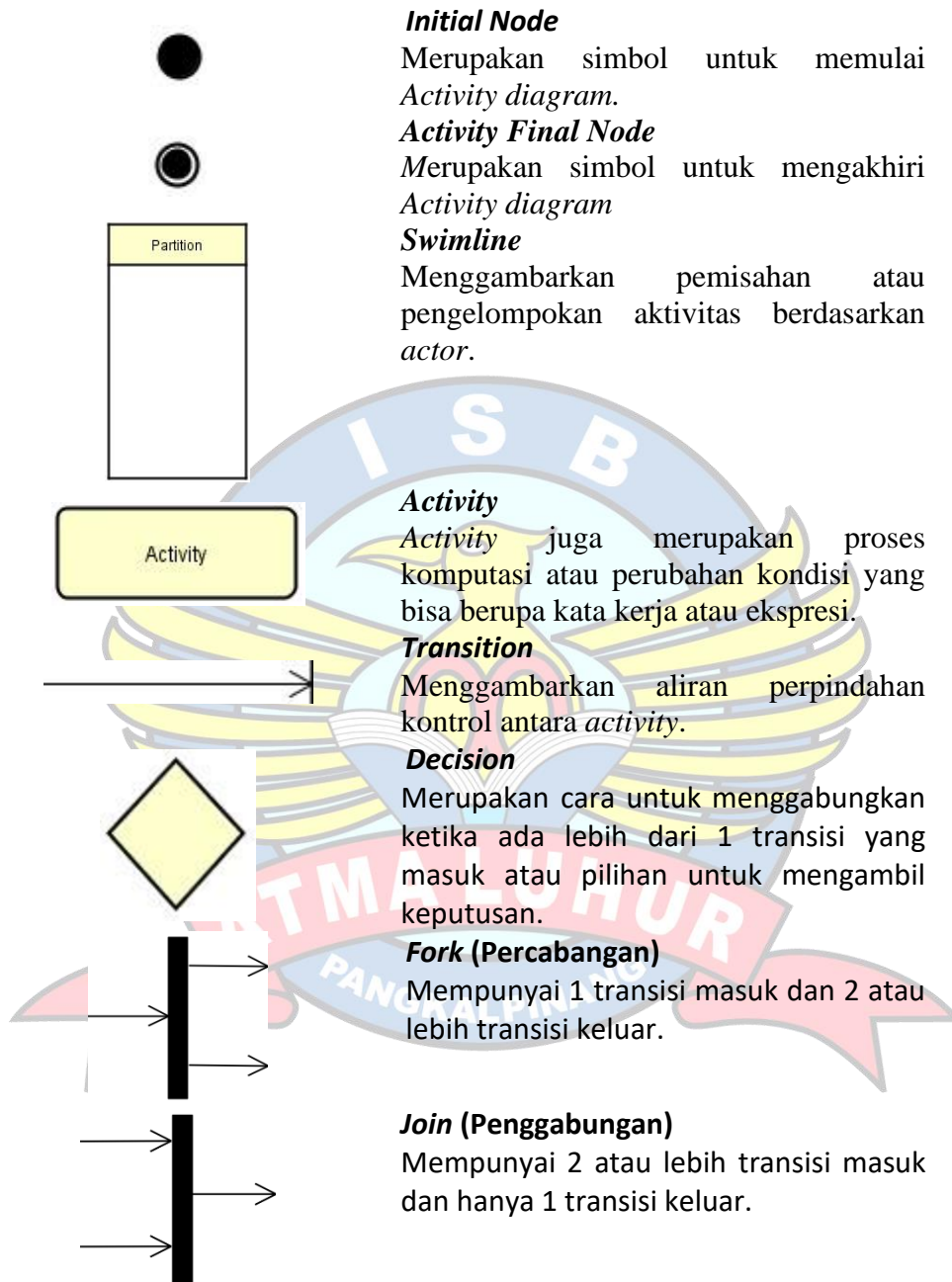
Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



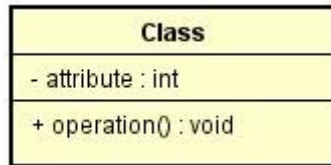
Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Simbol Activity Diagram



3. Simbol *Class Diagram*

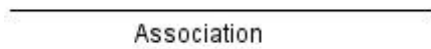


Class

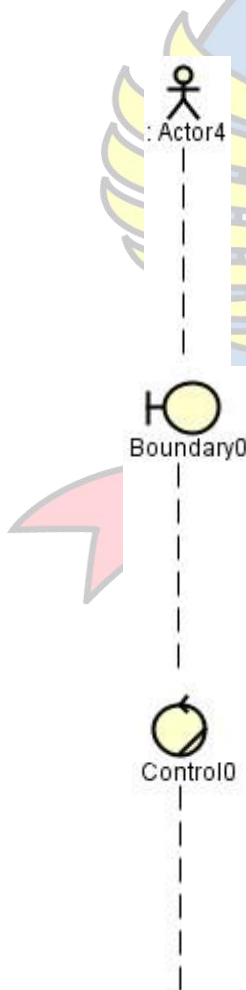
Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.

Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara *class*.



4. Simbol *Sequence Diagram*



Actor

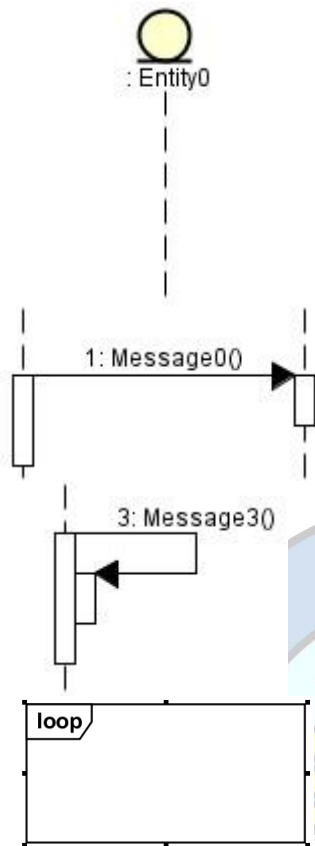
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.

Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Self Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

Loop Message

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.

