BAB 3

PEMBAHASAN

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan di kantor Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat yang beralamat di Jl. Dr. Radjiman No. 6A Bandung. Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan pada tanggal 02Juli 2012 sampai 10Agustus 2012.

3.2 Teknik Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek ini dibagi menjadi beberapa tahap kegiatan, yaitu antara lain :

1. Pembuatan surat permohonan kerja praktek ditujukan kepada Kepala Bagian Kepegawaian Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat.
2. Kepala Bagian Kepegawaian Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat memberikan surat balasan permohonan kerja praktek.
3. Penempatan posisi kerja praktek
4. Pelaksanaan kerja praktek

Dalam pelaksanaan kerja praktek dibagi lagi menjadi beberapa tahapan kegiatan. Adapun tahapan yang dilakukan antara lain, yaitu :

a. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data dibagi lagi menjadi tiga tahapan, yaitu :

1. Wawancara

   Dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada pembimbing kerja praktek mengenai informasi yang sedang mengalir dalam sistem.
2. Observasi

   Dilakukan dengan cara terlibat langsung dalam kegiatan harian di kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Jawa Barat yang sebelumnya telah diberikan izin oleh pembimbing kerja praktek.
3. Studi Literatur

Studi Literatur, mengumpulkan data dari buku-buku, situs di internet, dan catatan kuliah yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi laporan keuangan Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat.

b. Tahap analisis sistem

Setelah mendapatkan data yang cukup, tahap berikutnya adalah kegiatan analisis. Kegiatan analisis terdiri dari : analisis masalah, analisissistem yang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional, analisis basis data, dan analisis kebutuhan fungsional.

c. Perancangan sistem dan perangkat lunak

Setelah menganalisis sistem selanjutnya adalah merancang perangkat lunak dan menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar.

d. Pengkodean

Hasil perancangan sistem diterjemahkan kedalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA.

e. Implementasi dan pengujian

Setelah membuat perancangan sistem dan perangkat lunak, langkah selanjutnya adalah perancangan perangkat lunak yang sudah dirancang direalisasikan sebagai serangkaian aplikasi atau unit program dan pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasi.

3.3 Analisis Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka untuk memahami sistem yang akan dibuat maka salah satu tahapan yang harus dilalui adalah melakukan analisis. Pembahasan berikut merupakan analisis masalah, prosedur yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non-fugsional, analisis basis data, dan analisis kebutuhan fungsional.

3.3.1 Analisis Masalah

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh pembimbing kerja praktek, kantor Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian kepegawaian memiliki kesulitan dalam mencari data arsip laporan yang berupa *hardcopy*. Cara yang dilakukan sekarang dalam mencari data arsip laporan adalah memilah satu persatu data arsip laporan. Sehingga menghabiskan banyak waktu.

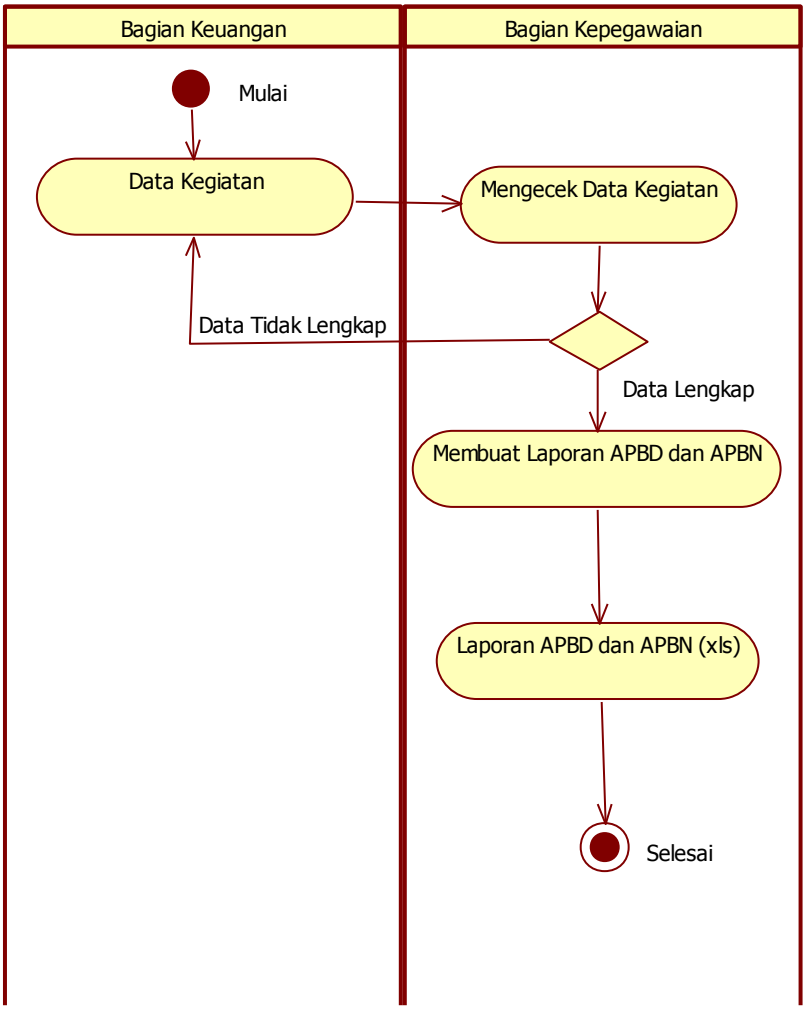
3.3.2 Analisis Prosedur yangBerjalan

Proseduryang sedang berjalan di kantor Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian kepegawaian adalah:

a. Prosedur Pengolahan Data Kegiatan

Data kegiatan dari bagian keuangan diserahkan kepada bagian kepegawaian data diolah untuk di jadikan arsip dalam bentuk *hardcopy* dan laporan anggaran kegiatan dalam bentuk file xls. Proses-proses yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Kantor bagian keuangan memberikan data informasi kegiatan bulanan kepada kantor bagian kepegawaian berupa file xls.
2. Karyawan/admin kantor bagian kepegawaian mengolah data informasi kegiatan bulanan
3. Keluaran yang dihasilkan dari pengolahan data kegiatan bulanan adalah laporan anggaran kegiatan bulanan (APBD) , triwulan, dan tahunan (APBN) dalam bentuk file xls dan arsip laporan APBD dan APBN dalam bentuk *hardcopy.*



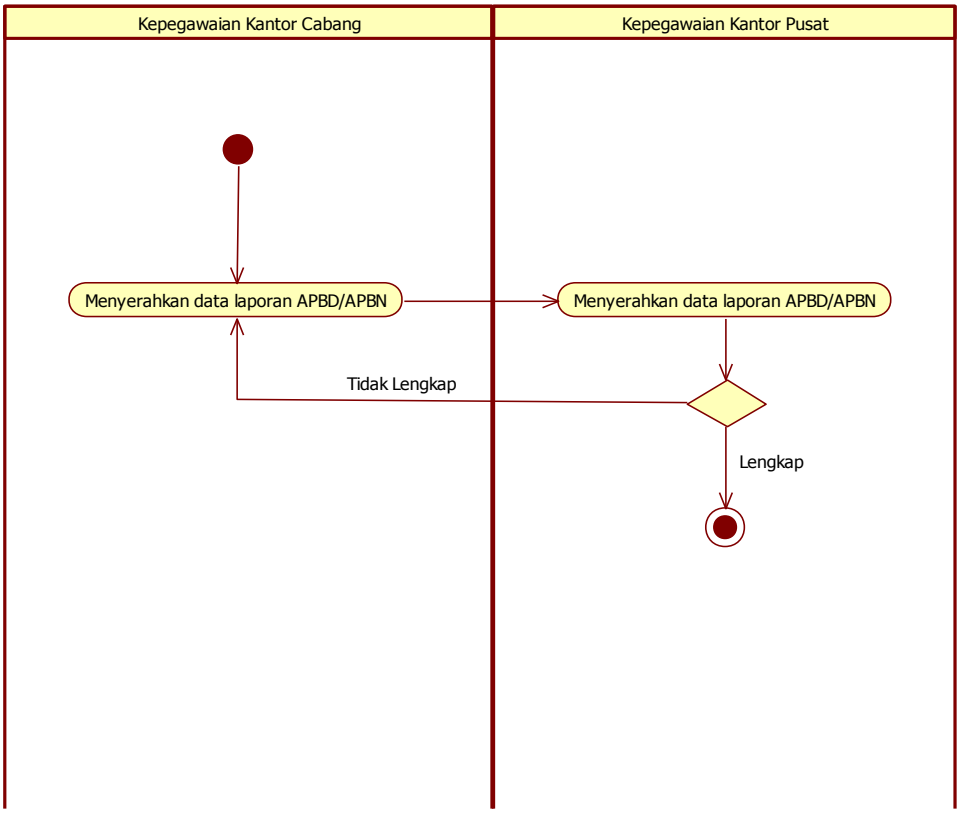
Gambar 3.1*Activity Diagram*Pengolahan Data Kegiatan

b. Prosedur Penyerahan Data Laporan

Data yang telah diolah oleh pegawai bagian keuangan Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat kemudian akan segera diserahkan kepada kantor pusat pemerintahan Jawa Barat. Proses-proses yang terjadi adalah sebagai berikut ini :

1. Karyawan bagian kepegawaian menyerahkan data laporan yang sudah dilah kepada pegawai bagian penyerahan data laporan
2. Karyawan bagian penyerahan data laporan menyerahkan data laporan kepada kantor pusat pemerintahan Jawa Barat bagian kepegawaian

3. Karyawan bagian kepegawaian kantor pusat mengecek data laporan yang telah diterima jika laporan lengkap maka data akan masuk dan jika laporan tidak lengkap maka laporan akan dikembalikan kepada karyawan penyerahan data laporan untuk diproses kembali.



Gambar 3.2 Activity Diagram Penyerahan Data Laporan

3.3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat keras / *hardware*, analisis perangkat lunak / *software*, analisis pengguna / *user*.

3.3.3.1 Analisis Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang berada di kantor Dinas Olahraga dan Pemuda bagian kepegawaian terlihat seperti pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Spesifikasi perangkat keras

No	Perangkat Keras	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan minimum 2.0 Ghz
2	Monitor	LCD samsung 14”
3	VGA	512 MB
4	Memori	RAM 1 Gb DDR2
5	Keyboard	Standart Port USB
6	Mouse	Optical Mouse USB
7	Printer	Epson T13 Berwarna

3.3.3.2 Analisis Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang berada di kantor Dinas Olahraga dan Pemuda bagian keuangan belum memadai. Oleh karena itu menjalankan sistem informasi ini kantor membutuhkan perangkat lunak dengan spesifikasi yangterlihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat lunak

No	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1	Sistem operasi	Microsoft Windows XP Profesional SP2
2	Program	a. Wamp Server Ver 2.1 b. Netbeans IDE 7.01 c. Micrsoft office 2007
3	*Database*	MySQL
4	Perangkat tambahan	StarUML 5.0.2

3.3.3.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

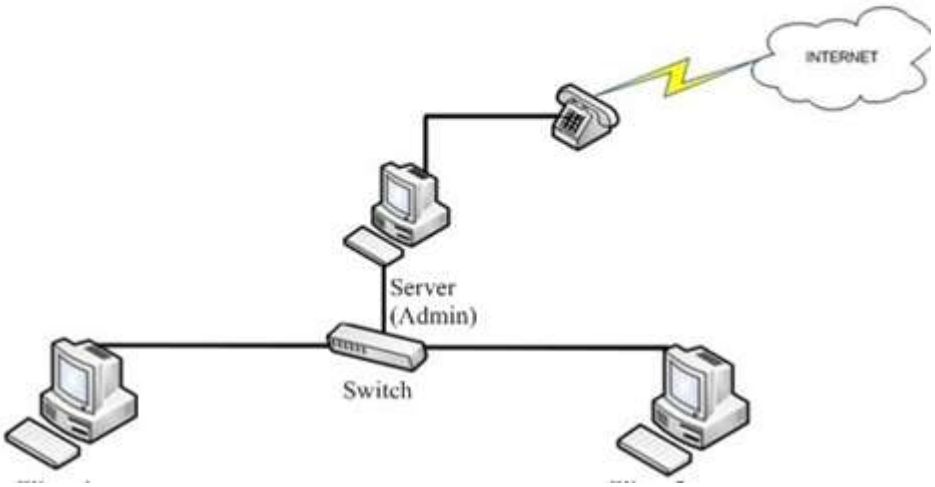
Analisis *user* dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja *user* yang terlibatbeserta karakteristiknya sehingga dapat diketahui tingkat pengalaman danpemahaman *user* terhadap komputer.

Tabel 3.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat pendidikan	Tingkat keterampilan
Karyawan/i	Melakukan semua operasi	D3	Menguasai komputer

3.3.3.4 Analisis Kebutuhan Jaringan

Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian kepegawaian saat ini belum memiliki jaringan. Oleh karena itu untuk menjalankan sistem informasi ini, Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian kepegawaian membutuhkan jaringan seperti terlihat pada gambar 3.3. LAN (*local area network*) yang menghubungkan 1 unit komputer *server* dan 2 komputer *client*yang nantinya dapat digunakan untuk berbagi data maupun perangkat lain. Komputer *server* akan berada di ruang kepala bagian kepegawaian 1 komputer *client* diletakkan dimeja karyawan pembuat laporan sebagai administrator 1 komputer *client* yang lain ditempatkan dimeja pegawai pelaksana harian. Dengan menggunakan *Internet Service Provider* (ISP) *Speedy* dengan kecepatan diatas 100.0 Mbps yang dishare kesemua komputer.



Gambar 3.3 Jaringan yang dibutuhkan di Dinas Olahraga dan Pemuda bagian Kepegawaian

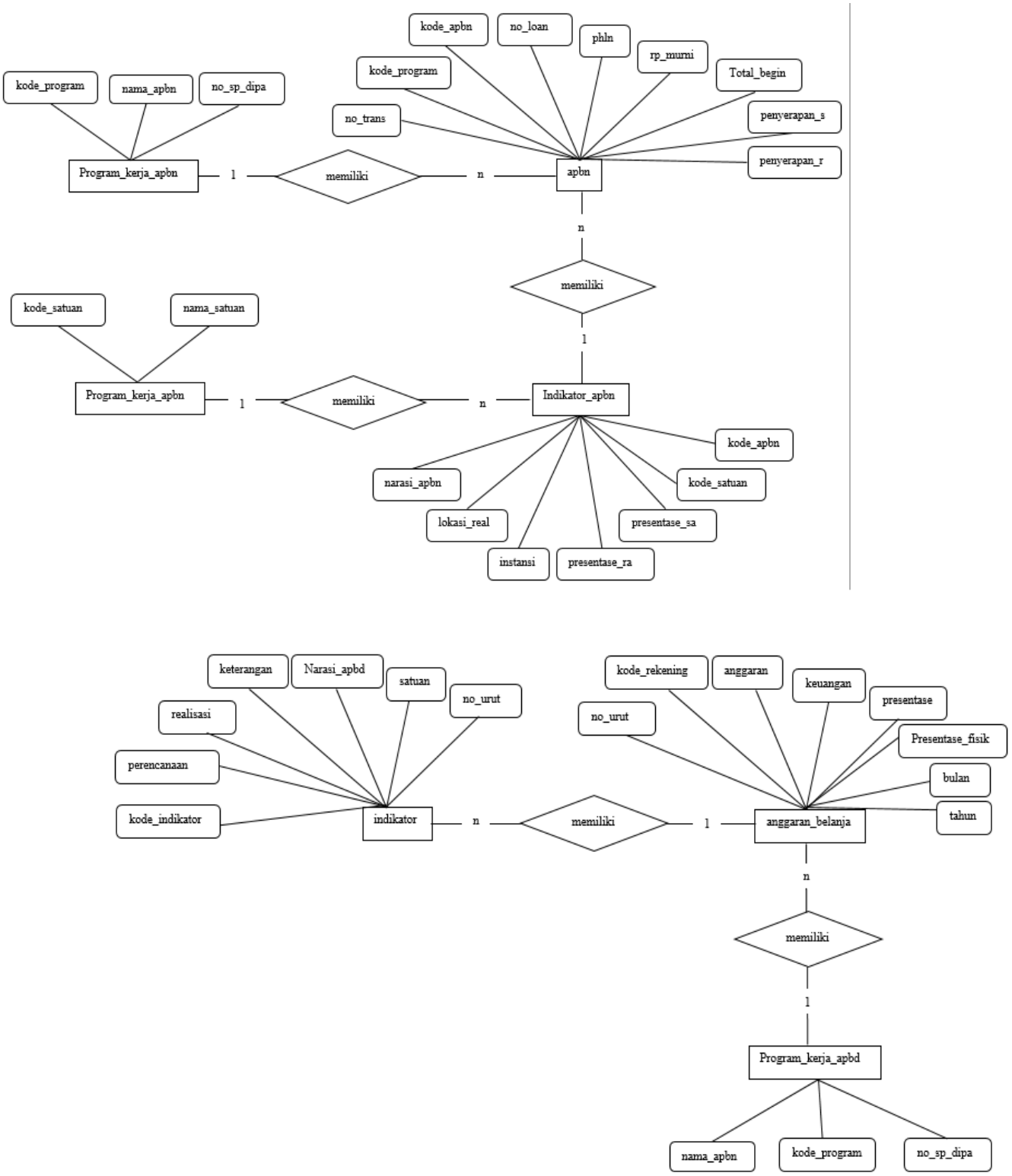
Berdasarkan hasil analisis, jaringan di Dinas Pemuda dan Olahraga Jawa Barat bagian Kepegawaian belum memenuhi kebutuhan jaringan yang diperlukan untuk mendukung pembangunan sistem informasi aplikasi pembuatan laporan APBN dan APBD Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian.

3.3.4 Analisis Basis Data

Setiap sistem membutuhkan data untuk merepresentasikan informasi yang dibutuhkan oleh karena itu perlu adanya sebuah basisdata untuk menyimpan data-data itu. Analisis basis data digunakan untuk memodelkan hubungan relasi antar data dalam suatu model analisis perangkat lunak terstruktur digunakan sebuah alat bantu yaitu berupa diagram yang disebut diagram E-R (*Entity-Relationship)*, seperti terlihat pada gambar 3.4 merupakan diagram E-R dari sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat yang terdiri dari 7 entitas, yaitu :

1. program_kerja_apbn dengan atribut kode_program sebagai *primary key*, nama_apbn, no_sp_dipa

2. apbn dengan atribut no_trans sebagai *primary_key*, kode_program, kode_apbn, no_loan, phln, rp_murni, total, penyerapan_s, penyerapan_r
3. indikator_apbn dengan atribut kode_apbn sebagai *primary_key*, kode_satuan, presentase_sa, presentase ra, instansi, lokasi_real, narasi apbn
4. jenis_satuan dengan atribut kode_satuan sebagai *primary key*, nama_satuan
5. indikator dengan atribut kode_indikator sebagai *primary key*, perencanaan, realisasi, keterangan, narasi_apbd, satuan, no_urut
6. anggaran_belanja dengan atribut no_urut sebagai *primary_key*, kode_rekening, anggaran, keuangan, presentase, presentase_fisik, bulan, tahun
7. program_kerja dengan atribut kode_rekening sebagai *primary_key*, nama_program, lokasi



Gambar 3.4 Diagram E-R sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda jawabarat bagian kepegawaian

3.3.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kinerja sistem yang dibangun. Analisis kebutuhan fungsional juga dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan fungsional. Spesifikasi kebutuhan fungsional adalah spesifikasi yang rinci tentang hal-hal yang akan dilakukan pada saat implementasi sistem. Yaitu meliputi, *Use Case, Use Case, Class Diagram, Squence Diagram, Collaboration Diagram, State Diagram*

a. Definisi Pemodelan Bisnis

Definisi pemodelan proses bisnis dalam sistem informasi ini seperti terlihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Definisi Use Case

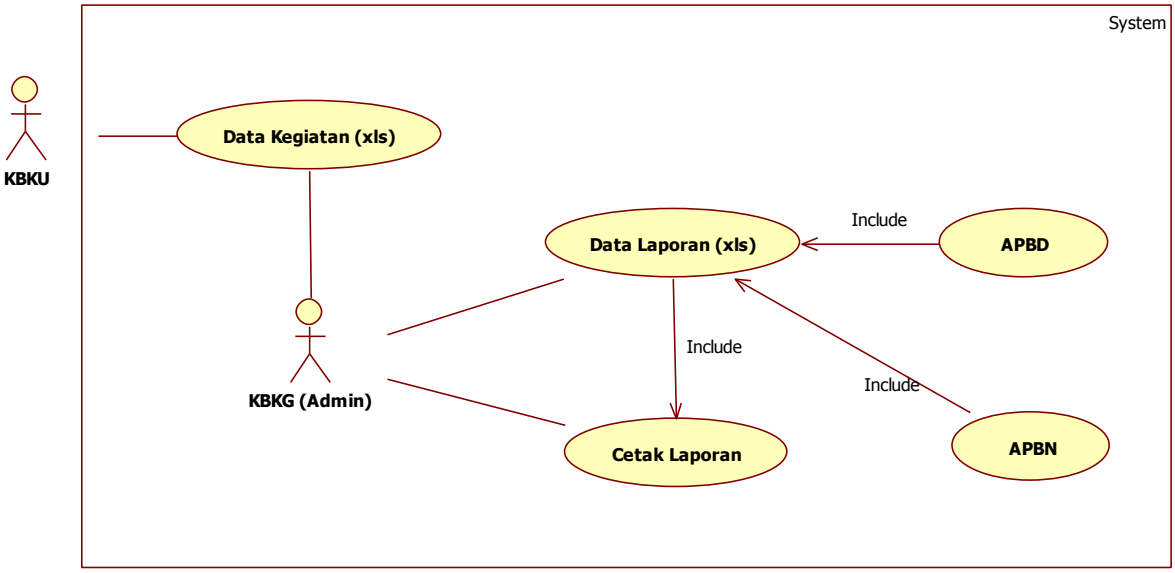
No	*Use Case*	*Deskripsi*	
1	*Login/Logout*	*Use case yang membatasi hak aksesuser*	
	Aksi actor		*Reaksi Sistem*
	Skenario Normal		
	1. Admin menginputkan username pada halaman utama		
			2. Sistem menyimpan username dan masuk pada halaman utama yang masih deactive akses
	3. User menekan tombol login dan menginputkan password		
			4. System mendeteksi kecocokan username dan password pada database user dan menentukan fitur yang akan di activekan sesuai dengan account admin
	Skenario		
	1. Admin menekan tombol login dan menginputkan		

	password	
		2. Sistem tidak mendetekdi adanya kecocokan username dan password pada database user dan tetap mendeactive kean fitur aplikasi
	Skenario Lain	
	1. Admin tidak menginputkan username dan password pada form welcome	
		2. Sistem tidak akan melanjutkan proses melainkan meminta kembali admin untuk menginputkan username
2	*Pengolahan Data*	*Use case yang memberikan hak akses kepada user untuk mengelola data kegiatan dan laporan*
	Aksi actor	*Reaksi Sistem*
	Skenario normal	
	1. User mencari data record laporan kegiatan terakhir	
		2. Sistem mencocokan inputan dengan kode_program yang ada di database dan menampilkan jika sesuai atau ditemukan
	Skenario Alternatif	
	1. User melakukan pengelolaan data menu edit, tambah, delete, simpan	
		2. System menyimpan perubahan kedalam database keanggotaan koperasi
3	*Simpan*	*Use Case yang memberikan hak akses kepada user untuk mengelola simpanan data laporan kegiatan*
	Aksi Actor	*Reaksi sistem*

	Skenario normal	
	1. User mencari data simpanan laporan	
		2. System mencocokan inputan dengan kode_apbn simpanan laporan yang ada di database dan menampilkannya jika sesuai atau ditemukan
	Skenario Alternatif	
	1. user mencari data simpanan laporan	
		2. System menyimpan perubahan kedalam database simpan koperasi
6	*Cetak*	*Use case yang memberikan hak akses kepada admin untuk mencetak laporan APBN dan APBD berdasarkan seleksi waktu*
	Aksi Actor	*Reaksi Siste,*
	Skenario normal	
	1. Admin melakukan seleksi berdasarkan waktu	
		2. Sistem menampilkan laporan berdasarkan pilihan admin
7	*Searching*	*Use Case yang memberikan hak akses kepada admin untuk mencari informasi aktifitas untuk setiap use case*
8	*Logout*	*Use Case membatalkan semua hak askses/deactive all feature*

b. Analisis Pemodelan Bisnis

Analisis Pemodelan proses bisnis dalam object digambarkan dalam *toolsUse Case* seperti terlihat pada gambar 3.5 dengan *Software Visual Paradigm for UML 10.0.*



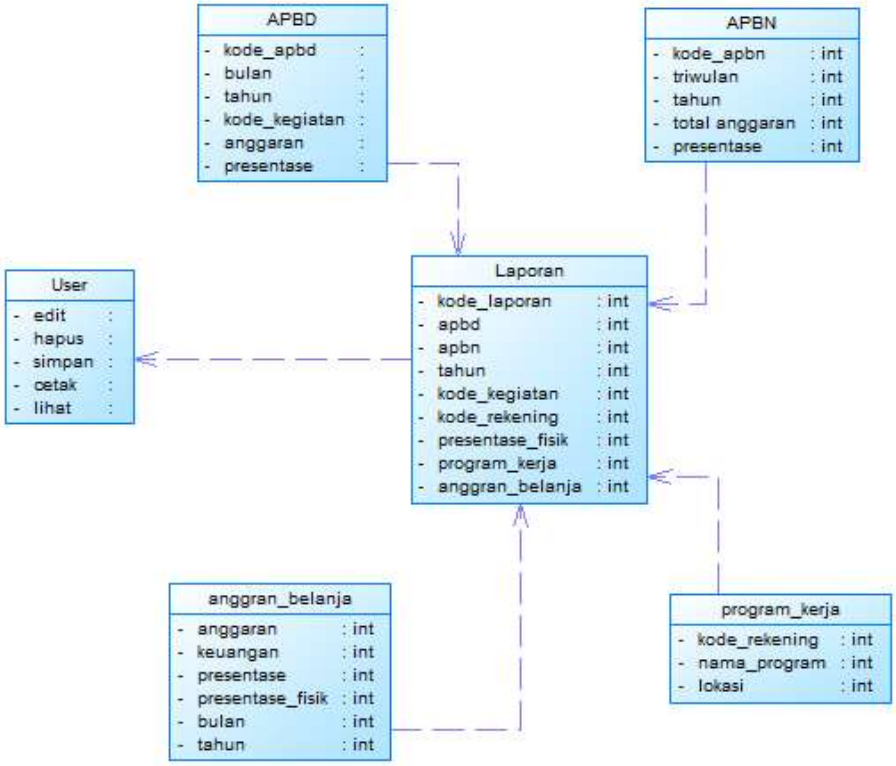
Gambar 3.5*Use case diagram*sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian

Keterangan :

- KBKU : Karyawan Bagian Keuangan
- KBKG : Karayawan Bagian Kepegawaian

c. Analisis Pemodelan Hubungan Kelas

Analisis Pemodelan Hubungan Kelas dalam object digambarkan dalam *toolsClass Diagram* seperti terlihat pada gambar 3.6 dengan *Software Power Designer15.2.0*



Gambar 3.6 *Class Diagram*sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian

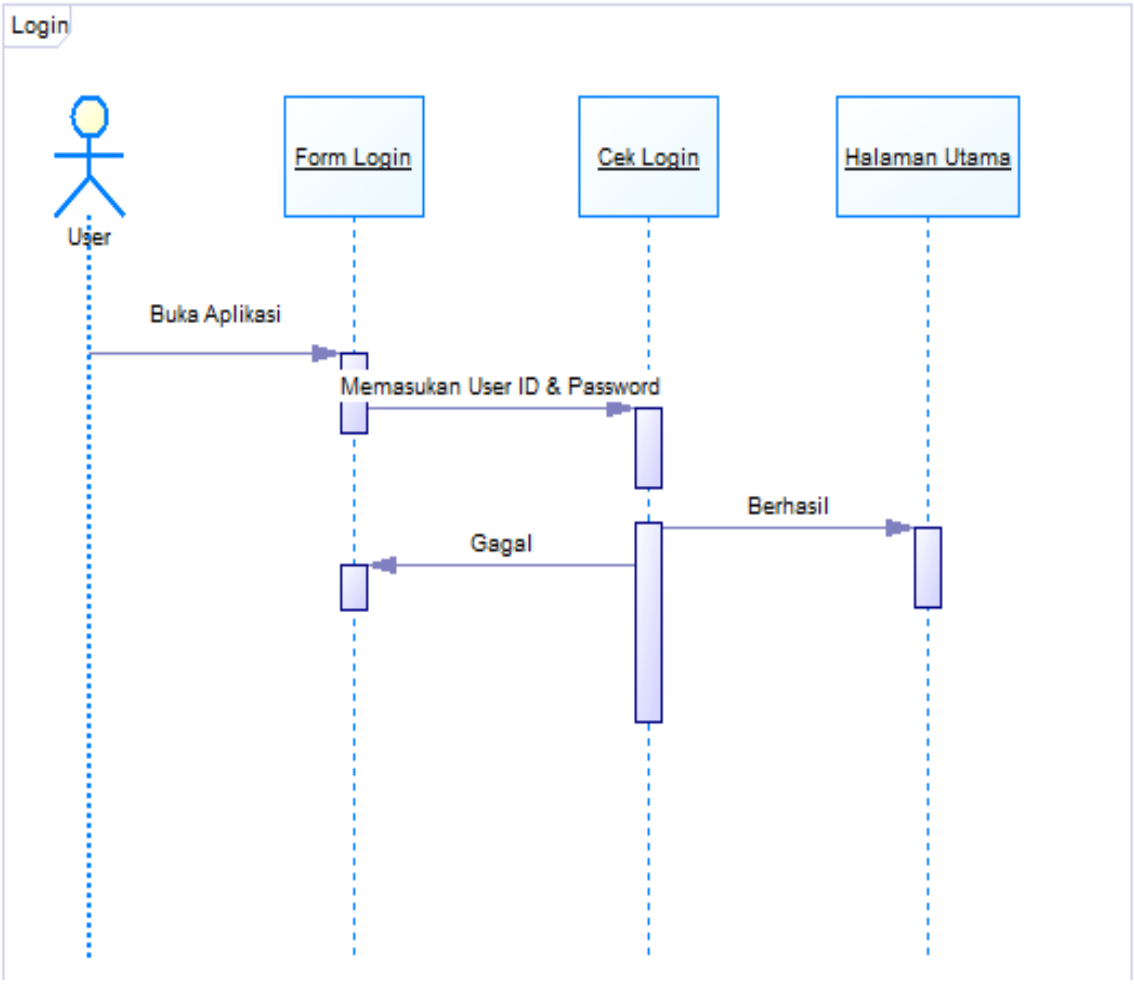
d. Analisis Pemodelan Interaksi Antar Objek

Analisis pemodelan interaksi antar obyek dalam object digambarkan dalam *toolsSequence Diagram* dengan *Software Visual Paradigm for UML 10.0. Sequence diagram* dalam sistem informasi ini terdiri dari :

1. Pemodelan Interaksi Antar Obyek Proses *Login*

Pemodelan Interaksi Antar ObyekProses *Login* dalam sistem informasi ini menjelaskan secara detail urutan proses login yang dilakukan dalam sistem informasi ini. *Sequence Diagram* Proses *Login* pada sistem informasi ini seperti terlihat pada Gambar 3.7.

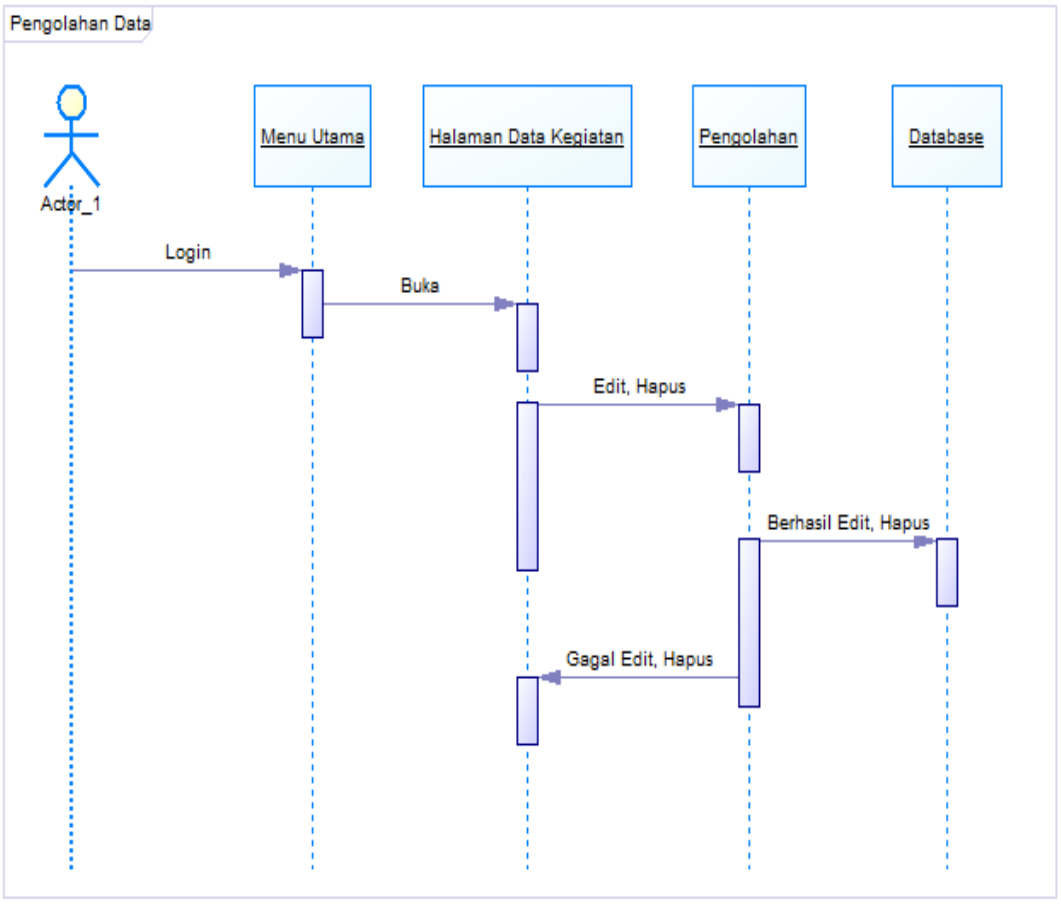
.



Gambar 3.7*Sequence Diagram*Proses Login

2. Pemodelan Interaksi Antar Obyek Proses Mengolah Data Kegiatan

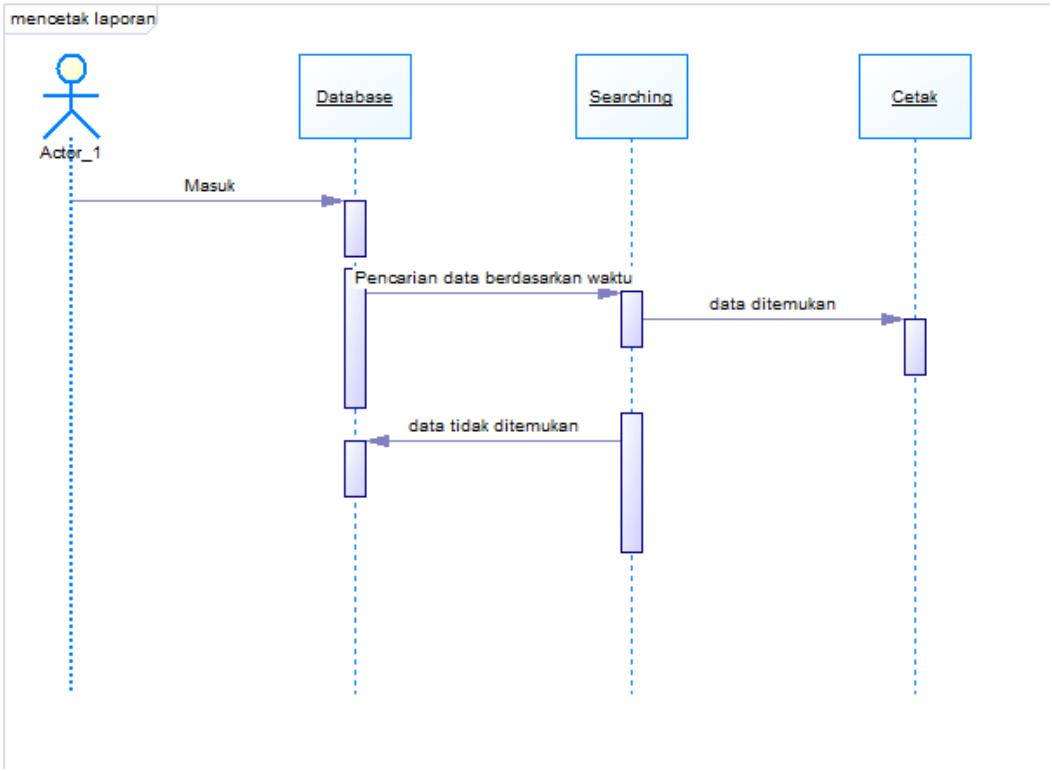
Pemodelan Interaksi Antar ObyekProsesMengolah Data Kegiatan dalam sistem informasi ini menjelaskan secara detail urutan proses mengolah data user yang dilakukan dalam sistem informasi ini. *Sequence Diagram* Proses mengolah data kegiatanpada sistem informasi ini seperti terlihat pada Gambar 3.8.



Gambar 3.8 *Squence Diagram*Proses mengolah data kegiatan

3. Pemodelan Interaksi Antar Obyek Proses Mencetak Data Laporan

Pemodelan Interaksi Antar Obyek Proses mencetak data laporan kegiatan dalam sistem informasi ini menjelaskan secara detail urutan proses mengolah data Simpanan yang dilakukan dalam sistem informasi ini. *Sequence Diagram* Proses mencetak laporan kegiatan pada sistem informasi ini seperti terlihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9*Squence Diagram* Mencetak Data Laporan Kegiatan

3.3.6 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan menunjukan beberapa kelemahan dimanakelemahan pada proses yang terjadi yang telah digambarkan adalah sebagaiberikut :

1. Terjadi kesulitan dalam mencari informasi data laporan kegiatan yang telah dibuat sebelumnya. Dikarenakan data yang ada sebelumnya dalam bentuk *hardcopy* yang disimpan menumpuk dalam brangkas lemari
2. Dalam membuat laporan masih memerlukan waktu yang lama karena adanya penulisan ulang jenis kegiatan yang dilaksanakan

3.4 Perancangan Sistem

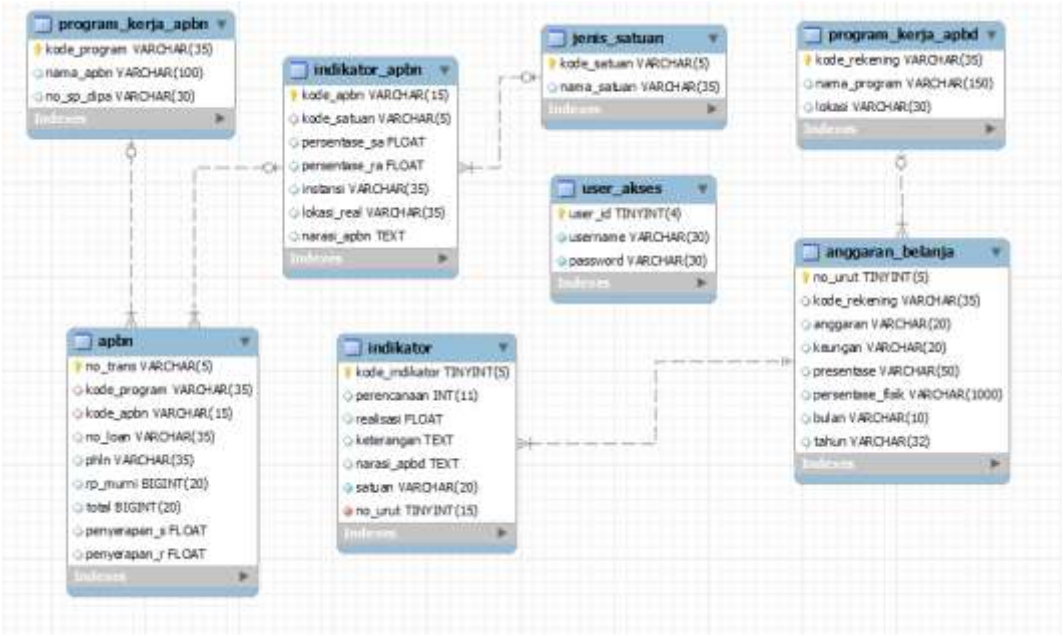
Tahap Perancangan merupakan bagian dari metode pembangunan suatu perangkat lunak yang dilakukan setelah melalui tahap analisis. Tahap perancangan bertujuan untuk memberikan gambaran secara terinci bagaimana sebuah sistem akan dibangun. Perancangan sistem terdiri dari Perancangan Basis Data, Perancangan struktur menu, Perancangan antarmuka

3.4.1 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data digunakan untuk mengembangkan sistem dengan merancang data apa saja yang berelasi dan terlibat dalam pembuatan sistem.

3.4.1.1 Diagram Relasi

Relasi tabel menggambarkan hubungan antara entitas-entitas yang ada pada diagram ER. Gambar 3.27 berikut adalah diagram relasi dalam Sistem Informasi Dinas Pemuda dan Olahraga Jawa Barat bagian Kepegawaian.



Gambar 3.10 Diagram relasi sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian

3.4.1.2 Struktur Tabel

Struktur tabel berisi tentang tabel-tabel database yang digunakan dalam perancangan sistem karena struktur tabel ini akan menentukan struktur fisik yang ada. Database yang ada dari elemen data yang menyatakan panjang elemen data dan jenis adapun database tersebut sebagai berikut.

a. Tabel user

Tabel 3.5 Tabel User

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	user_id	Int	4
2	username	varchar	30
3	password	varchar	30

b. Tabel program_kerja_apbn

Tabel 3.6 Tabel Program Kerja APBN

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	kode_program	varchar	35
2	nama_apbn	varchar	100
3	no_sp_dipa	varchar	30

c. Tabel apbn

Tabel 3.7 Tabel APBN

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	no_trans	varchar	5
2	kode_program	varchar	35
3	kode_apbn	varchar	15
4	no_loan	varchar	35
5	phln	varchar	35
6	rp_murni	bigint	20
7	total	bigint	20
8	penyerapan_s	float	-
9	penyerapan_r	float	-

d. Tabel indikator_apbn

Tabel 3.8 Tabel Indikator APBN

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	kode_apbn	varchar	15
2	kode_satuan	varchar	5

3	presentase_sa	float	-
4	presentase_ra	float	-
5	instansi	varchar	35
6	lokasi_real	varchar	35
7	narasi_apbn	text	-

e. Tabel jenis_satuan

Tabel 3.9 Tabel Jenis Satuan

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	kode_satuan	varchar	5
2	nama_satuan	varchar	35

f. Tabel indikator

Tabel 3.10 Tabel Indikator

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	kode_indikator	tinyint	5
2	perencanaan	int	11
3	realisasi	float	-

4	keterangan	text	-
5	narasi_apbd	text	-
6	satuan	varchar	20
7	no_urut	tinyint	15

g. Tabel anggaran_belanja

Tabel 3.11 Tabel Anggaran Belanja

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	no_urut	tinyint	5
2	kode_rekening	varchar	35
3	Anggaran	varchar	20
4	Keuangan	keuangan	20
5	Presentase	varchar	50
6	Presentase_fisik	varchar	100
7	bulan	varchar	10
8	tahun	varchar	30

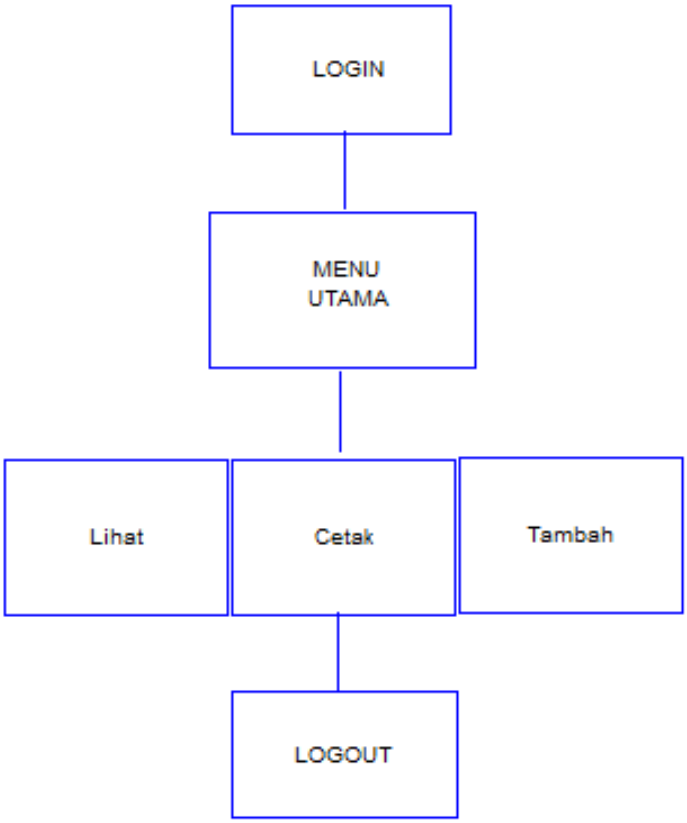
h. Tabel program_kerja_apbd

Tabel 3.12 Tabel Program Kerja APBD

No.	Nama_field	Type	Ukuran
1	kode_rekening	varchar	35
2	nama_program	varchar	150
3	lokasi	Varchar	30

3.4.2 Perancangan Menu

Perancangan menu dibuat dengan harapan agar pengguna dapat menggunakan sistem informasi ini tanpa kesulitan. Berikut adalah perancangan menu untuk user seperti terlihat pada gambar 3.11 Struktur Menu User :

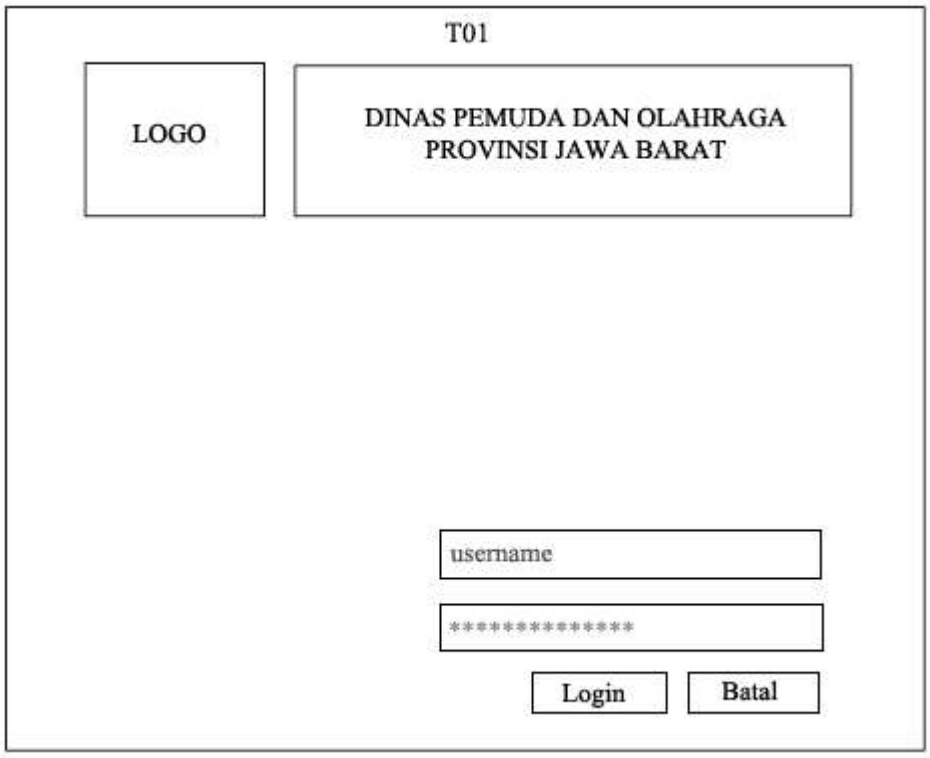


Gambar 3.11 Struktur Menu User

3.5 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau*design* dari sistem yang akan dibuat. Rancangan tampilan yang dibuat meliputirancangan struktur menu, rancangan *input* dan rancangan *output* dari sistem yang akan dibuat.

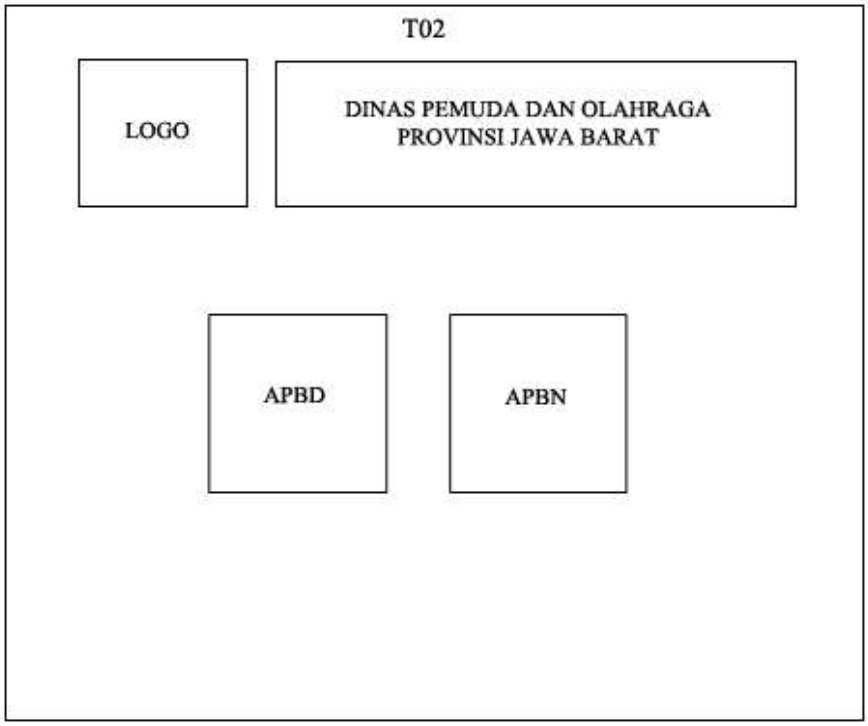
Perancangan Tampilan HalamanPertama



Gambar 3.12 Tampilan halamanpertama

Gambar diatas merupakan tampilan halaman pertamaprogram, pada halaman ini user dihadapkan dengan gambar logo dan nama dinas serta terdapat form login yang dipakai user untuk memasukan id user dan password.

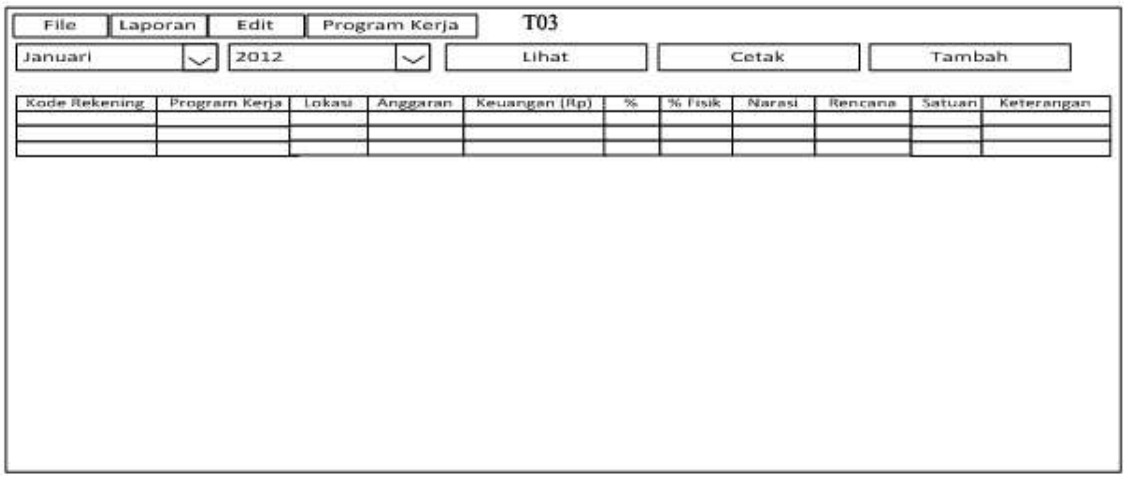
Perancangan Tampilan Menu Utama



Gambar 3.13 Tampilan menu utama

Pada tampilan halaman menu utama user dihadapkan dengan dua pilihan pengolahan data yang akan dilakukan diantaranya adalah menu APBD dan APBN.

Perancangan Tampilan Halaman Utama

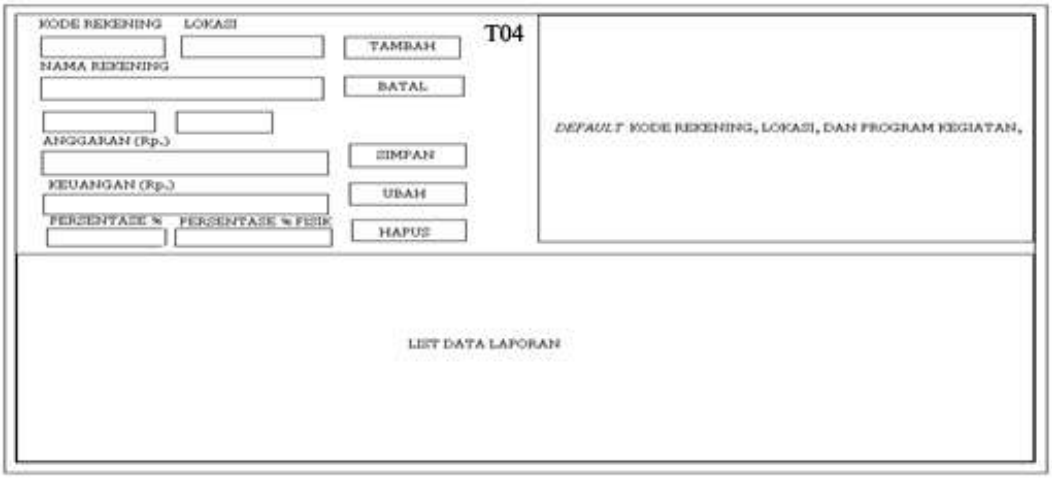


Gambar 3.14 Tampilan halaman utama

Pada tampilan halaman utama user dihadapkan kepada list data laporan yang telah ada sebelumnya. Disini user dapat melihat secara rinci data laporan,

tambah data laporan, tambah program kerja, tambah indikator narasi, tambah pengguna, dan cetak data laporan

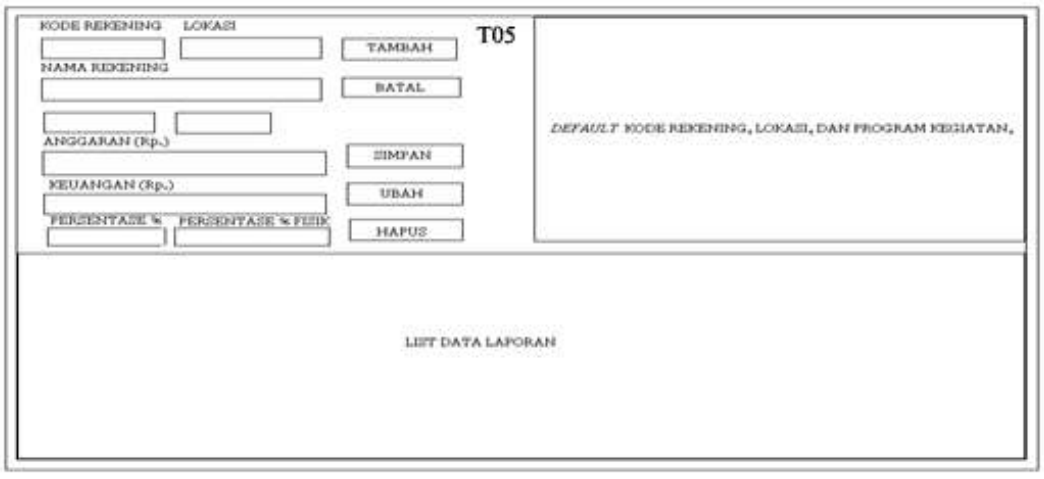
Perancangan Tampilan Tambah Data APBD



Gambar 3.15 Tampilan halaman tambah data APBD

Pada tampilan halaman *input* data APBD user dihadapkan oleh sebuah form pengisian data laporan kegiatan bulanan / APBD

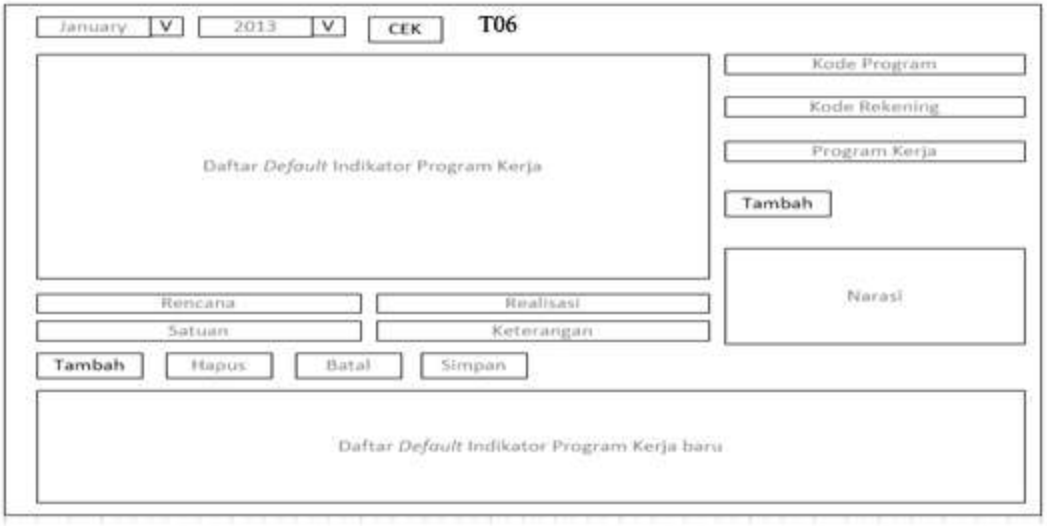
Perancangan Tampilan Tambah Data APBN



Gambar 3.16 Tampilan halaman tambah data APBN

Pada tampilan halaman *input* data APBN user dihadapkan oleh sebuah form pengisian data laporan kegiatan bulanan / APBN

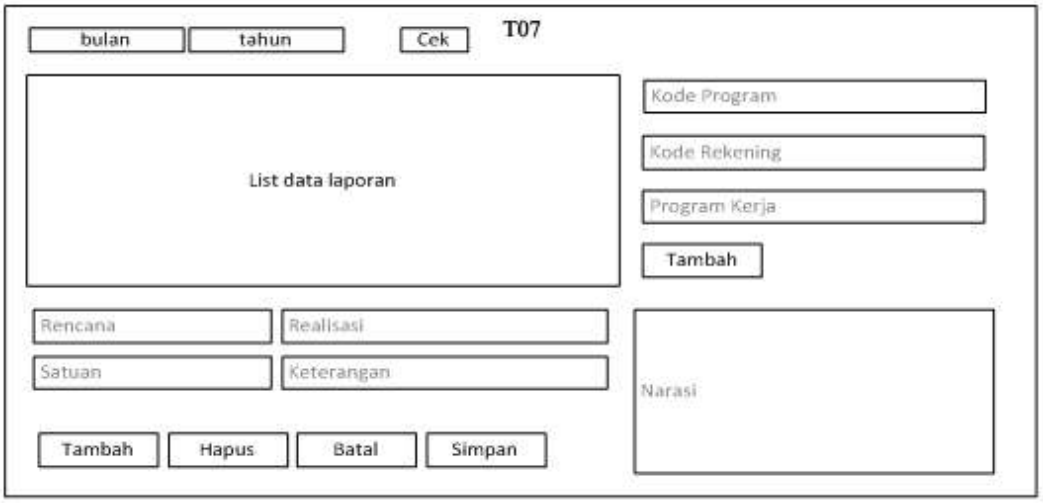
Perancangan Tampilan Tambah Indikator



Gambar 3.17 Tampilan halaman tambah indikator

Pada tampilan halaman *input* data APBN user dihadapkan oleh sebuah form pengisian data laporan kegiatan bulanan / APBN

Perancangan Tampilan Tambah Program Kerja



Gambar 3.18 Tampilan tambah program kerja

Pada tampilan halaman tambah program kerja user dihadapkan form pengisian program kerja yang nantinya akan tersimpan sebagai *default* program kerja laporan kegiatan

Perancangan Tampilan Tambah Pengguna

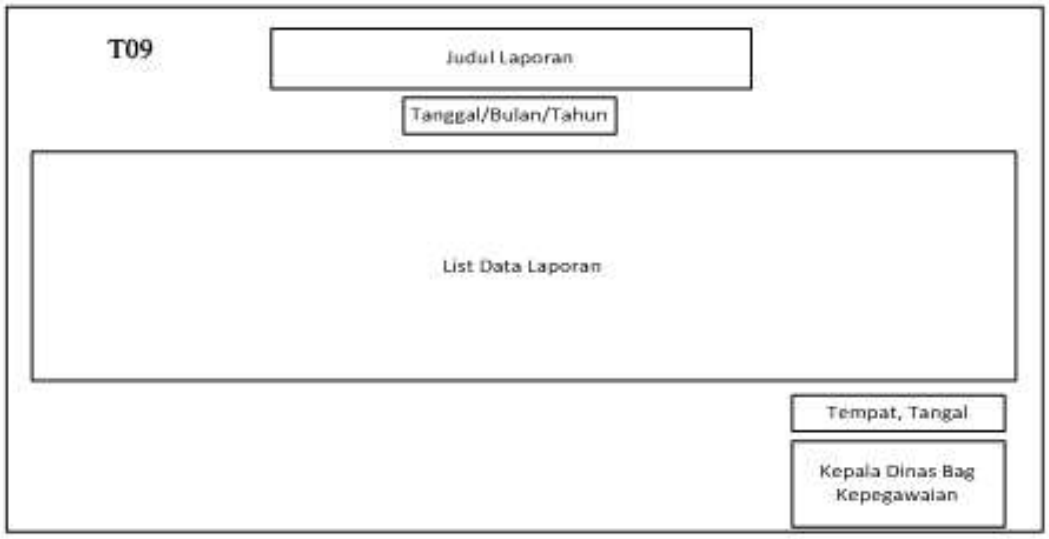


Gambar 3.19 Tampilan tambah pengguna

Pada tampilan tambah pengguna user dihadapkan form pengisian tambah pengguna yang nantinya akan ada pengguna lain yang menggunakan aplikasi ini

Perancangan Output

Perancangan *output* digunakan untuk menghasilkan suatu informasi.Perancangan *output* ini akan menampilkan data keluaran yang diinginkan untuksiap melakukan percetakan dengan sumber data. Output tersebut berupa laporan data keuangan dan kegiatan, Perancangan *output* tersebut adalah sebagaiberikut :



Gambar 3.20 Tampilan *Output* data laporan keuangan dan kegiatan

3.5.1 Perancangan Pesan

Rancangan pesan dari sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian adalah sebagai berikut.

M01	Navigator
Username atau Password salah	Tidak valid pada saat memasukan data username dan password pada form login

Rancangan pesan login *invalid*

M02	Navigator
Password Salah !!	Tidak valid pada saat memasukan data password pada form login

Rancangan pesan login *Invalid*

M03	Navigator
God Bye !!	Setelah menutup jendela aplikasi dengan cara klik tombol close

Rancangan pesan keluar dari aplikasi

M04	Navigator
Form isian APBD selesai	Setelah mengisi data laporam kedalam format laporan APBD lalu klik tombol simpan

Rancangan pesan simpan data APBD

M05	Navigator
Form isian APBN selesai	Setelah mengisi data laporam kedalam format laporan APBN lalu klik tombol simpanya

Rancangan pesan simpan data APDN

M06	Navigator
Anda telah selesai menambahkan program kerja	Berhasil melakukan pertemuan Pengisian *default* program kerja

Rancangan pesan tambah program kerja

M07	Navigator
The document has no pages	Klik tombol cetak tetapi tidak ada field laporan yang dipilih

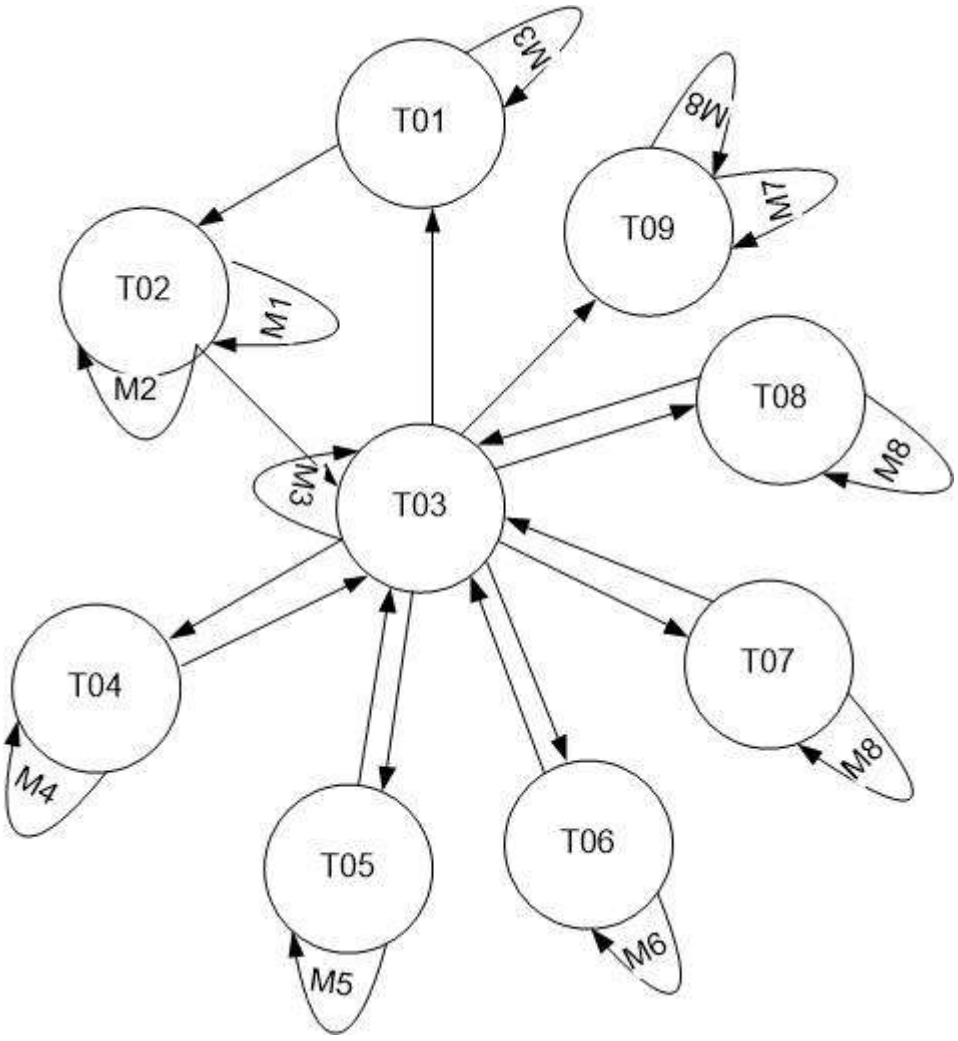
Rancangan pesan cetak laporan

M08	Navigator
Berhasil	Berhasil mencetak sebuah laporan kegiatan APBD/APBN

Rancangan pesan cetak laporan

3.5.2 Perancangan Jaringan Semantik

Jaringan semantik adalah jaringan yang menghubungan antarmuka satu dengan yang lainnya.



Gambar 3.21 Jaringan Semantik Aplikasi Pembuatan Laporan APBD dan APBN

3.6 Implementasi

Impelementasi merupakan tahap sistem siap untuk dipergunakan. Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap analisis dan perancangan. Implementasi bertujuan untuk menguji coba aplikasi yang telah dibuat apakah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga pengguna dapat memberikan masukan untuk pengembangan.

3.6.1 Implementasi Basisdata

Implementasi basisdata dalam sistem informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian adalah sebagai berikut :

a. Implementasi Struktur Tabel Anggaran Belanja

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `anggaran_belanja` (
`no_urut` tinyint(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`kode_rekening` varchar(35) DEFAULT NULL,
`anggaran` varchar(20) DEFAULT NULL,
`keungan` varchar(20) DEFAULT NULL,
`presentase` varchar(50) DEFAULT NULL,
`persentase_fisik` varchar(1000) DEFAULT NULL,
`bulan` varchar(10) DEFAULT NULL,
`tahun` varchar(32) DEFAULT NULL,
 PRIMARY KEY (`no_urut`),
KEY `fk_relationship_4` (`kode_rekening`))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=11 ;
```

b. Implementasi Struktur tabel APBN

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `apbn` (
‘no_trans` varchar(5) NOT NULL,
`kode_program` varchar(35) DEFAULT NULL,
`kode_apbn` varchar(15) DEFAULT NULL,
`no_loan` varchar(35) DEFAULT NULL,
`phln` varchar(35) DEFAULT NULL,
```

```
`rp_murni` bigint(20) DEFAULT NULL,
`total` bigint(20) DEFAULT NULL,
`penyerapan_s` float DEFAULT NULL,
`penyerapan_r` float DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`no_trans`),
KEY `fk_relationship_1` (`kode_program`),
KEY `fk_relationship_2` (`kode_apbn`))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

c. Implementasi Struktur tabel Indikator

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `indikator` (
`kode_indikator` tinyint(5) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
`perencanaan` int(11) DEFAULT NULL,
`realisasi` float DEFAULT NULL,
`keterangan` text,
`narasi_apbd` text,
`satuan` varchar(20) NOT NULL,
`no_urut` tinyint(15) NOT NULL,
PRIMARY KEY (`kode_indikator`),
KEY `no_urut` (`no_urut`))
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=7 ;
```

d. Implementasi Struktur tabel Indikator APBN

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `indikator_apbn` (
`kode_apbn` varchar(15) NOT NULL,
`kode_satuan` varchar(5) DEFAULT NULL,
`persentase_sa` float DEFAULT NULL,
`persentase_ra` float DEFAULT NULL,
`instansi` varchar(35) DEFAULT NULL,
`lokasi_real` varchar(35) DEFAULT NULL,
```

```
`narasi_apbn` text,
PRIMARY KEY (`kode_apbn`),
KEY `fk_relationship_9` (`kode_satuan`))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

e. Implementasi Struktur tabel Jenis Satuan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jenis_satuan` (
`kode_satuan` varchar(5) NOT NULL,
`nama_satuan` varchar(35) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`kode_satuan`))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

f. Implementasi Struktur tabel Program Kerja APBD

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `program_kerja_apbd` (
`kode_rekening` varchar(35) NOT NULL,
`nama_program` varchar(150) DEFAULT NULL,
`lokasi` varchar(30) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (`kode_rekening`))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

g. Implemntasi Struktur tabel Program Kerja APBN

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS program_kerja_apbn (
kode_program varchar(35) NOT NULL,
nama_apbn varchar(100) DEFAULT NULL,
no_sp_dipa varchar(30) DEFAULT NULL,
PRIMARY KEY (kode_program))
ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

h. Implementasi Struktur tabel User Akses

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS user_akses (
user_id tinyint(4) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
```

```
username varchar(30) NOT NULL,
`password` varchar(30) NOT NULL,
PRIMARY KEY (user_id))
ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1
AUTO_INCREMENT=3 ;
```

3.6.2 Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian sebagai berikut :

a. Implementasi Halaman Login

Implementasi halaman login anggota adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user melakukan proses *Login* seperti terlihat pada Gambar 3.22



Gambar 3.22 Halaman Login

b. Implementasi Halaman Menu Utama

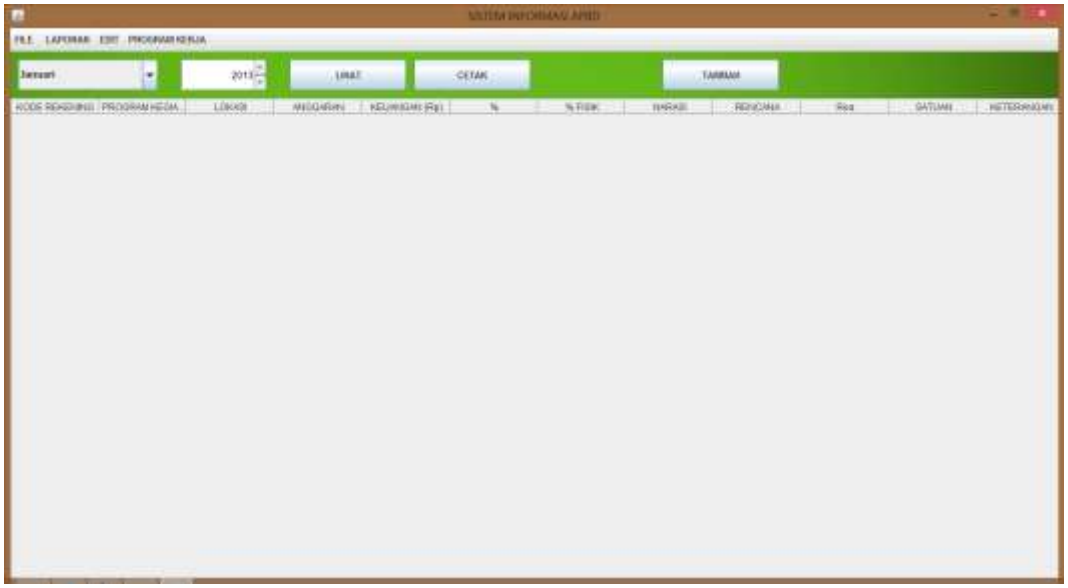
Implementasi halaman menu utama adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user memilih pilihan menu seperti terlihat pada Gambar 3.23



Gambar 3.23 Halaman Menu Utama

c. Implementasi Halaman Daftar Laporan Kegiatan

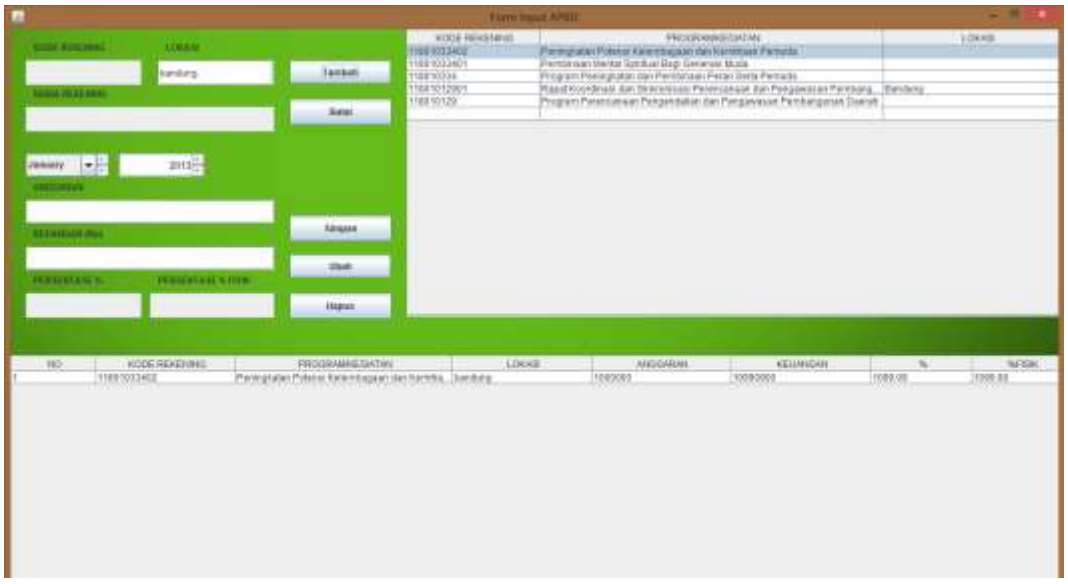
Implementasi halaman daftar kegiatan adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user memproses atau mengolah sebuah kegiatan seperti terlihat pada Gambar 3.24



Gambar 3.24 Halaman Daftar Laporan Kegiatan

d. Implementasi Halaman Tambah Laporan APBD

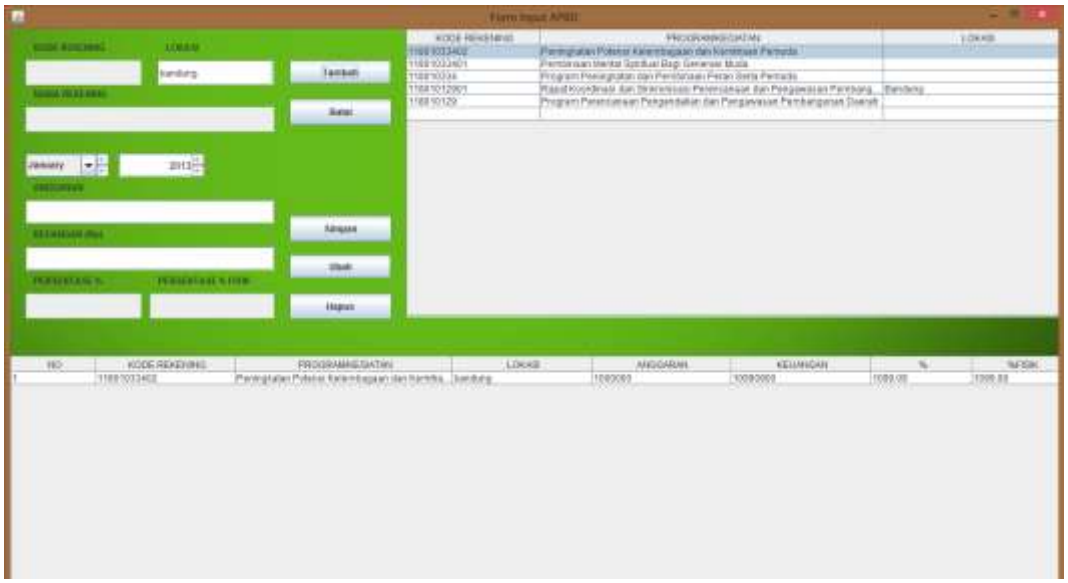
Implementasi halaman tambah laporan APBD adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user memasukan sebuah laporan kegiatan bulanan APBD seperti terlihat pada Gambar 3.25



Gambar 3.25 Halamn tambah laporan APBD

e. Implementasi Halaman Tambah Indikator

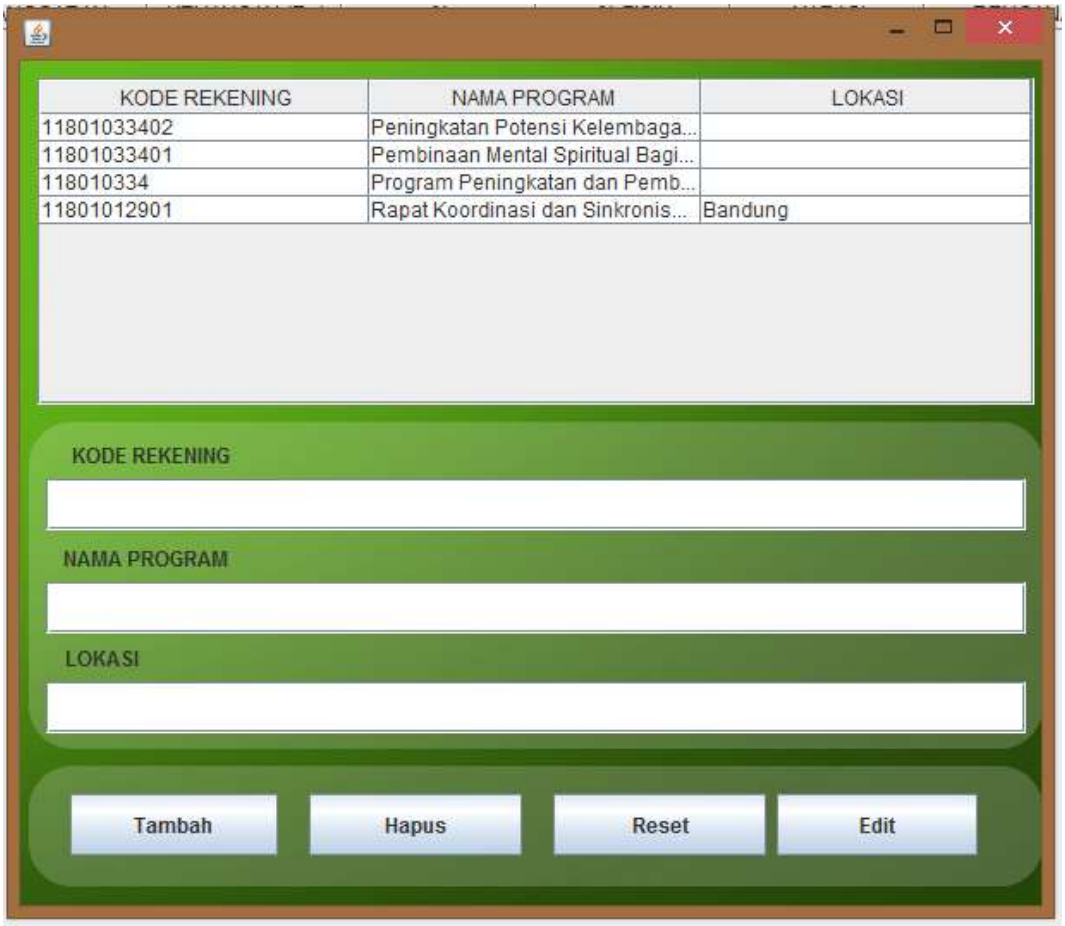
Implementasi halaman tambah indikator adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user memasukan *default* indikator dalam sebuah laporan APBD seperti terlihat pada Gambar 3.26



Gambar 3.26 Halaman Tambah Indikator

f. Implementasi Halaman Tambah Program Kerja

Implementasi halaman program kerja adalah implementasi antarmuka dalam Sistem Informasi Dinas Olahraga dan Pemuda Jawa Barat bagian Kepegawaian untuk user memasukan *default* program kerjadalam sebuah laporan seperti terlihat pada Gambar 3.27



Gambar 3.27 Halaman Tambah Program Kerja