

SKRIPSI



**IMPELEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN
DANA KELURAHAN GUNUNG KEMALA
BERBASIS *WEB***

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata
1 Pada Program Sistem Inromasi Universitas Prabumulih**

DISUSUN OLEH:

KELPIN PADILAH

2021210025

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan
Gunung Kemala Berbasis *Web*
Diajukan Oleh : Kelpin Padilah
NIM : 2021210025
Jurusan : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer Prabumulih

Prabumulih, Juli 2025

Dosen Pembimbing I

Andi Christian, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II

Muchlis, S.Kom., M.Si

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih
Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Suhartini, S.Kom., M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Prabumulih, Juli 2025

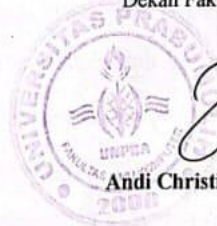
Tim penguji:

Ketua Penguji :	Suhartini, S.Kom., M.Kom	(.....)
Penguji I :	Iwan Setiawan, S.Kom., M.Kom	(.....)
Penguji II :	Yuntari Purbasari, S.Kom., M.Kom	(.....)

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Andi Christian, S.Kom., M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Jangan Takut, Kegagalan Itu Bagian Dari Proses,

Jadi, Jangan Khawatir, Terus Maju

“Cristiano Ronaldo”

Persembahan

- ❖ Kedua orang tua penulis, Bapak Rusman dan Ibu Ili marta. Dua orang yang sangat berharga bagi penulis. Terima kasih sudah selalu melangitkan doa- doa kepada penulis, memberikan kasih sayang yang luar biasa, serta dukungan moril maupaun materil yang tak terhingga untuk penulis. Terima kasih telah berjuang untuk kehidupan penulis, putra bungsu kalian
- ❖ Keluarga besar yang selalu memberikan perhatian dan motivasi yang tulus.
- ❖ Para dosen yang telah membimbing dan memberikan arahan sejak awal hingga akhir penyusunan karya ini.
- ❖ Fernando Saputra, Ardianika Dona, dan Moh Bintang, yang telah menemani perjalanan ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita ini.
- ❖ Rekan-rekan Mahasiswa Sistem Informasi kelas A yang terus saling mendukung dan bekerja sama selama proses pembelajaran.
- ❖ Serta semua pihak yang tak dapat disebutkan satu per satu, namun telah berkontribusi besar dalam penyelesaian Proposal Skripsi ini.

BIODATA MAHASISWA

Nama : Kelpin Padilah
NIM : 2021210025
Tempat, Tgl Lahir : Prabumulih, 15 Februari 2002
Alamat : Gunung Kemala, Prabumulih Barat
Hp/telp : 083845589548
E-mail : padilahkelpin0@gmail.com
Nama Orang Tua
Ayah : Rusman
Ibu : Ili marta
Judul skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana
Kelurahan Gunung Kemala Berbasis Web
Dosen pembimbing I : Andi Chistian, S.Kom., M.Kom
Dosen pembimbing II : Muhclis, S.Kom., M.si

Prabumulih, 2025

Hormat Saya



Kelpin Padilah

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kelpin Padilah

NIM : 2021210025

Judul Skripsi : Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan
Gunung Kemala Berbasis Web

Menyatakan dengan ini sebenarnya bahwa penulisan laporan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari Penulis sendiri. Jika terdapat karya atau lisan orang lain, Penulis akan mencantumkan sumber yang jelas.

Demikian pernyataan ini Penulis buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Penulis bersedia menerima sanksi akademis dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Prabumulih.

Prabumulih, 2025

Yang Membuat
Pernyataan


Kelpin Padilah

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk pengelolaan dana di Kelurahan Gunung Kemala. Saat ini, pengelolaan dana kelurahan di Kelurahan Gunung Kemala masih dilakukan secara manual, yang mencakup pencatatan dalam buku, pengarsipan bukti pembayaran, serta penyusunan laporan menggunakan Microsoft Word dan Excel. Proses manual ini menimbulkan berbagai kendala, seperti pengolahan data yang kurang efisien, informasi yang tidak tersaji secara transparan kepada masyarakat, dan proses pelaporan yang memakan waktu. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem informasi pengelolaan dana kelurahan berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan transparansi dalam pengelolaan dana desa di Kelurahan Gunung Kemala. Sistem yang dibangun diharapkan mampu mempermudah proses penginputan, pencarian, penghapusan data, dan pembuatan laporan pengelolaan dana kelurahan. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan dana kelurahan berbasis web yang dapat membantu Pemerintah Kelurahan Gunung Kemala, khususnya perangkat kelurahan dan bendahara, dalam mengelola dana desa secara lebih cepat, efektif, dan efisien. Untuk itu penulis membangun sistem informasi pengelolaan dana kelurahan berbasis web dengan menggunakan *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan *MySQL (database)* dalam merancang sistem yang akan dibuat, dan penulis juga melakukan pembuatan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Adapun alat bantu dalam pembangunan sistem publikasi anggaran kelurahan ini menggunakan *United Modeling language (UML)*

Kata Kunci: Sistem informasi, pengelolaan dana kelurahan, PHP, MySQL, RAD, UML

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has significantly impacted various aspects of life, including fund management in the Gunung Kemala Subdistrict. Currently, the fund management process in Kelurahan Gunung Kemala is still carried out manually, which includes recording in books, archiving payment receipts, and preparing reports using Microsoft Word and Excel. This manual process presents several challenges, such as inefficient data processing, lack of transparency in providing information to the public, and time-consuming reporting procedures. This research aims to design and implement a web-based information system for managing subdistrict funds to improve efficiency, effectiveness, and transparency in the financial management of Kelurahan Gunung Kemala. The system is expected to simplify the processes of data entry, retrieval, deletion, and report generation related to fund management. The development of this web-based subdistrict fund management information system is intended to assist the Gunung Kemala Subdistrict Government, particularly the village staff and treasurer, in managing village funds more quickly, effectively, and efficiently. The system is developed using Hypertext Preprocessor (PHP) and MySQL (database), and the development process follows the Rapid Application Development (RAD) method. In addition, the system design utilizes Unified Modeling Language (UML) as a modeling tool.

Keywords: *Information system, subdistrict fund management, PHP, MySQL, RAD, UML*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul "**Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan Gunung Kemala Berbasis Web**" Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi.

Dalam proses penyusunan Skripsi ini, penulis menerima banyak bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis ingin menyampaikan penghargaan kepada:

1. Ibu Dr Yuniar, S.Si., M.Si., selaku Rektor Universitas Prabumulih, atas dukungan dan arahnya selama masa studi penulis di Universitas Prabumulih.
2. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom., Dekan Fakultas Ilmu Komputer sekaligus Pembimbing Utama, atas bimbingan, nasihat, dan arahnya dalam menyusun Skripsi ini.
3. Ibu Suhartini, S.kom, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi, atas dukungan dan arahnya selama penulis menjalani proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Muchlis, S.Kom., M.Si., Pembimbing Kedua, atas saran dan masukan yang berharga dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Bapak Tohirin, Lurah Gunung Kemala, atas izin dan kerja samanya selama penulis melakukan penelitian di Kelurahan Gunung Kemala.
6. Ibu herlin Hestarina, Operator Kelurahan Gunung Kemala, atas bantuannya dalam memberikan data, informasi, dan dukungan teknis selama penelitian berlangsung.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih memiliki kekurangan dan dengan rendah hati menerima kritik serta saran yang membangun. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Prabumulih,..... Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Kelpin Padilah', with a stylized, cursive script.

Kelpin Padilah
2021210025

DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Indentifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah.....	3
1.2.1 Indentifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Bagi Objek.....	5
1.6 Lokasi Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.1 Impelemntasi.....	8
2.1.2 Sistem Informasi.....	9
2.1.3 Kelurahan.....	9
2.1.4 Website.....	10
2.1.5 Database.....	10

2.1.6	MySQL.....	11
2.1.7	PHP (Hypertext Preprocessor)	11
2.1.8	Hypertext Markup Language (HTML)	11
2.1.9	PhpMyAdmin.....	12
2.1.10	XAMPP.....	12
2.1.11	Rapid application development (RAD).....	13
2.2	Penelitian Terdahulu.....	14
2.3	Kerangka Berpikir.....	16
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN.....		15
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.1.1	Sejarah Kelurahan Gunung Kemala.....	17
3.1.2	Visi Dan Misi Kelurahan Gunung Kemala.....	18
3.1.3	Struktur Organisasi Kelurahan Gunung Kemala.....	19
3.1.4	Deskripsi Tugas.....	20
3.2	Metode Penelitian.....	27
3.3	Sumber Data.....	28
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.3	Metode Pengembangan Sistem.....	29
3.4	Alat Bantu Perancangan.....	31
3.1.1	<i>Use Case</i> Diagram.....	31
3.1.2	<i>Activity</i> Diagram.....	33
3.1.3	<i>Class</i> Diagram.....	34
3.5	Pengujian Sistem.....	35
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN		36
4.1	Analisis Permasalahan	36
4.2	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	36
4.2.1	<i>Use Case</i> Yang Sedang Berjalan	38
4.3	Perancangan Sistem	38
4.3.1	Tujuan Perancangan Sistem.....	39
4.3.2	Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan.....	39
4.3.3	Perancangan Prosedur Sistem Yang Diusulkan.....	39

4.3.4 <i>Activity Diagram</i>	41
4.3.5 <i>Class Diagram</i>	49
4.4 Perancangan Database	50
4.5 Perancangan Antar Muka	53
4.5.1 Perancangan Desain Menu Login	53
4.5.2 Perancangan Desain <i>Dashboard</i>	54
4.5.3 Perancangan Desain Data <i>User</i>	55
4.5.4 Perancangan Desain Data Instansi	56
4.5.5 Perancangan Desain Data Kelurahan	57
4.5.6 Perancangan Desain Dana Masuk	58
4.5.7 Perancangan Desain Dana Keluar	59
4.5.8 Perancangan Desain Laporan Pertanggung Jawaban(LPJ)	60
4.5.9 Laporan Dana Kelurahan	61
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM	62
5.1 Implementasi Sistem	62
5.1.1 Tampilan Login	63
5.1.2 Tampilan Dashboard Admin	63
5.1.3 Tampilan Data User	63
5.1.4 Tampilan Data Instansi	64
5.1.5 Tampilan Data Kelurahan	65
5.1.6 Tampilan Dana Masuk	65
5.1.7 Tampilan dana Keluar	66
5.1.8 Laporan Pertanggung Jawaban(LPJ)	66
5.1.9 Laporan Dana Kelurahan	66
5.2 Implementaasi Database	68
5.3 Pengujian Sistem	72
5.3.1 Hasil Pengujian Sistem	72
5.4 Dokumentasi Implementasi	74
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	75
6.1 Kesimpulan	75
6.2 Saran	76

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Simbol-simbol Use Case	31
Tabel 3.2 Simbol-simbol Activity diagram	32
Tabel 3.3 Simbol-simbol Class diagram.....	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	18
Gambar 3.2 Fase <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	29
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Diagram Yang Sedang Berjalan	38
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Diagram Yang Diusulkan	40
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Diagram Login Admin	41
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Diagram Data User	42
Gambar 4.5 <i>Activity</i> Diagram Data Instansi	43
Gambar 4.6 <i>Activity</i> Diagram Data Kelurahan.....	44
Gambar 4.7 <i>Activity</i> Diagram Dana Masuk.....	45
Gambar 4.8 <i>Activity</i> Diagram Dana Keluar.....	46
Gambar 4.9 <i>Activity</i> Diagram Laporan Dana Kelurahan.....	47
Gambar 4.10 <i>Activity</i> Diagram Laporan Pertanggung Jawaban(LPJ)	48
Gambar 4.11 <i>Activity</i> Diagram Class Diagram	49
Gambar 4.12 Perancangan Desain Menu Login	53
Gambar 4.13 Perancangan Desain Dashboard	54
Gambar 4.14 Perancangan Desain Data User	55
Gambar 4.15 Perancangan Desain Data Instansi	56
Gambar 4.16 Perancangan Desain Data Kelurahan.....	56
Gambar 4.17 Perancangan Desain Dana Masuk.....	58
Gambar 4.18 Perancangan Desain Dana Keluar.....	59
Gambar 4.19 Perancangan Desain Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ).....	60
Gambar 4.20 Perancangan Desain Laporan Dana Kelurahan	61

Gambar 5.1.1 Tampilan Login.....	62
Gambar 5.1.2 Tampilan Dashboard Admin	63
Gambar 5.1.3 Tampilan Data User	63
Gambar 5.1.4 Tampilan Data Instansi	64
Gambar 5.1.5 Tampilan Data Kelurahan.....	65
Gambar 5.1.6 Tampilan Dana Masuk.....	65
Gambar 5.1.7 Tampilan dana Keluar	66
Gambar 5.1.8 Tampilan Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ)	66
Gambar 5.1.8 Tampilan Laporan Dana Kelurahan.....	67
Gambar 5.1.9 Database Dana Keluar	68
Gambar 5.1.10 Database Dana Masuk	69
Gambar 5.1.11 Database Instansi.....	69
Gambar 5.1.12 Database Kelurahan	70
Gambar 5.1.13 Database Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ)	70
Gambar 5.1.14 Database Data User	71

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat. Banyaknya fasilitas kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi secara langsung berdampak kepada kegiatan organisasi. Dampak dari perkembangan teknologi informasi yang terjadi memacu organisasi-organisasi untuk tetap eksis serta dapat meningkatkan prestasi yang dijalankannya. Peran teknologi informasi menitik beratkan pada pengaturan sistem informasi, selain itu teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan organisasi dengan sangat cepat, tepat waktu, relevan, dan akurat. Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah mulai merambah ke berbagai bidang kehidupan dan tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi informasi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja suatu organisasi. Oleh karena itu, sebelum mengimplementasikannya, sebaiknya pengembang sistem memiliki pemahaman mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perilaku pemakai dalam memanfaatkan TI.

Kelurahan Gunung Kemala memiliki beberapa Perangkat Kelurahan yg terdiri dari 09 RT dan 04 RW. Kelurahan Gunung Kemala Memiliki Luas wilayah 3.219 Ha dan Memiliki Penduduk lebih kurang 3.135 jiwa letak kampung KB di pusat kn di Rt. 02 Rw. 03 Kelurahan gunung Kemala, dengan latar belakang penduduk rata rata mata pencaharian nya adalah petani karet. Kelurahan Gunung Kemala mempunyai penerimaan dan pengeluaran dana. Dana Kelurahan

bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) yang dialokasikan melalui Dana Alokasi Umum (DAU) Tambahan kepada pemerintah kota/kabupaten. Sedangkan pengeluarannya difokuskan untuk pembangunan infrastruktur dan pemberdayaan masyarakat. Pengelolaan dana harus transparan dan sesuai dengan aturan agar manfaatnya benar-benar dirasakan oleh masyarakat.

Saat ini di Kantor Kelurahan Gunung kemala belum ada sistem yang membantu pengelolaan dana kelurahan tersebut sehingga proses pengelolaan dana kelurahan dilakukan secara manual yakni melakukan pencatatan dalam sebuah buku dan bukti seperti kuitansi pembayaran yang nantinya akan diketik dalam *Microsoft Word* atau *Microsoft Excel*, dimana proses penggunaan secara manual ini dapat menimbulkan kelemahan dalam pengolahan, tidak tersajinya informasi mengenai pengelolaan dana kelurahan kepada warga , pengarsipan serta penyajian laporan yang akan membutuhkan waktu yang lebih lama.

Untuk itu diperlukan sebuah Sistem Informasi yang terkomputerisasi, yang mampu mengatasi kendala dan masalah yang ada dalam pengelolaan dana kelurahan tersebut. Bagaimana membangun Sistem Informasi pengelolaan dana kelurahan yang baik, sehingga dapat membantu proses pengelolaan dana kelurahan pada kantor Kelurahan Gunung Kemala Bagaimana menyajikan informasi kepada warga mengenai pengelolaan dana kelurahan. Objek yang diteliti yaitu Kantor Kelurahan Gunung Kemala hanya membahas tentang pengelolaan dana kelurahan pada Kelurahan Gunung Kemala adapun maksud penelitian penelitian yaitu membangun sistem informasi pengolahan dana kelurahan yang dapat mewujudkan transparansi dalam pengelolaan dana kelurahan pada Kelurahan Gunung Kemala

sedangkan tujuan penelitian yaitu menghasilkan sebuah sistem informasi pengelolaan dana kelurahan yang lebih cepat, efektif, efisien, dan memudahkan aparat kelurahan dalam mengelola dana kelurahan pada Kelurahan Gunung Kemala sedangkan maksud penelitian ini adalah mempermudah pihak kantor Kelurahan Gunung Kemala dalam proses mengelola dana kelurahan, membantu proses pengimputan data, penghapusan data, pencarian data dan menghasilkan laporan pengelolaan dana kelurahan menggantikan peran sistem yang lama yang kurang efektif dan efisien dalam pengelolaan data dan membantu masyarakat memantau dan mengetahui proses pengelolaan dana kelurahan.

Menghadapi permasalahan tersebut, peneliti berkeinginan melakukan penelitian yang berjudul **“IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DANA KELURAHAN GUNUNG KEMALA BERBASIS WEB”**, ". Sistem ini diharapkan dapat membantu Pemerintah Gunung Kemala dalam mengelola dana kelurahan secara lebih cepat dan efisien serta memberikan kemudahan bagi kelurahan gunung kemala dan bendaharadalam menginput data dana kelurahan gunung kemala

1.2 Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kelurahan gunung kemala masih menggunakan cara manual untuk memasukan data penggunaan dana Kelurahan yang menyebabkan prosesnya lambat, kurang efisien, dan tidak optimal.

2. Kelurahan Gunung Kemala masih belum terbiasa menggunakan penginputan data yang tersistem dan terkomputerisasi

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah yang akan di bahas yaitu:

1. Bagaimana merancang sistem informasi pengolahan dana Kelurahan Gunung Kemala berbasis *web* yang bisa membuat proses kinerja menjadi lebih cepat dan efisien?
2. Bagaimana menerapkan sistem informasi pengolahan dana kelurahan berbasis *web* supaya tidak ada kekeliruan saat menginput data?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian ini difokuskan pada pembangunan sistem informasi pengolahan dana Kelurahan Gunung Kemala berbasis *web* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan bendahara dalam pengimputan dana kelurahan supaya tidak ada kekeliruan

1.4 Batasan Masalah

Batasan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pengelolaan dana Kelurahan Gunung Kemala berbasis *web* yang dapat digunakan untuk mempermudah bendahara kelurahan dalam menginput data dana kelurahan yang sebelumnya masih manual menjadi tersistem yang dimana pekerjaan tersebut menjadi lebih cepat, akurat dan efisien

1.5 Manfaat Penulisan

1.5.1 Bagi Penulis

1. Menerapkan pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah ke lingkungan luar.
2. Penulis akan memperdalam pemahaman tentang bagaimana teknologi informasi dapat diterapkan dalam pengelolaan dana kelurahan
3. Penulis akan mengembangkan kemampuan analisisnya, baik dari sisi teknologi (misalnya, fitur-fitur web yang digunakan dalam pengelolaan dana) maupun sisi keuangan (misalnya, alur anggaran, pelaporan, dan transparansi penggunaan dana kelurahan).

1.5.2 Bagi Objek

1. Mempermudah dan mempercepat dalam pengumpulan data kelurahan gunung kemala yang diperlukan untuk pelaporan
2. Mempermudah dalam pengolahan dana kelurahan gunung kemala dalam meningkatkan efisensi kinerja pemerintah kelurahan gunung kemala
3. Dengan adanya sistem berbasis web, pihak kelurahan dan bendahara dapat lebih mudah mengawasi aliran dana, pengeluaran, dan laporan keuangan yang lebih terstruktur.

1.6 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di Kantor Lurah Gunung Kemala, Kecamatan Prabumulih Barat, Kota Prabumulih, Provinsi Sumatra Selatan. Desa ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena masih menggunakan sistem manual dalam

pengelolaan dana kelurahan, sehingga sering kali menghadapi kendala terkait efisiensi dan tidak akurat dalam mencari data.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis akan membagi penyusunan Proposal ini menjadi 3 bab dimana masing-masing terdiri dari sub bab. Secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta batasan penelitian. Bagian ini menjelaskan alasan dilakukannya penelitian, permasalahan yang diangkat, dan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, termasuk konsep dasar pelayanan publik, sistem informasi berbasis *web*, dan teknologi informasi. Landasan teori digunakan untuk memperkuat dasar penelitian dan memberikan kerangka berpikir dalam pengembangan sistem yang diusulkan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan objek penelitian, yaitu Kantor Lurah Gunung Kemala, serta metode penelitian yang akan digunakan. Penjelasan mencakup pendekatan penelitian, teknik pengumpulan

data, serta tahapan pengembangan sistem informasi yang direncanakan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah proses umum yang dilalui untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Mencari beberapa kumpulan penelitian yang terkait kemudian diangkat untuk mendukung penelitian yang dibuat agar penelitian semakin menguat

2.1.1 Impelementasi

Menurut Aeni dalam Febia Ghina Tsuraya et al., (2022:5) Secara etimologis pengertian implementasi menurut Kamus Webster berasal dari Bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus tersebut, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu) dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu). Sementara itu dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, impelementasi adalah pelaksanaan atau penerapan. Pengertian lain dari implementasi yaitu penyediaan sarana untuk melakukan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap suatu hal.

Yuliah, (2020:3) Implementasi di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki makna pelaksanaan atau penerapan. Istilah ini erat kaitannya dengan kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan

2.1.2 Sistem Informasi

Murphy, (2020:4) Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi.

Nitami et al., (2021:9) Sistem informasi (*information system*) adalah sekumpulan komponen informasi yang saling berhubungan saling mengumpulkan atau mendapatkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi.

2.1.3 Kelurahan

Nain, (2020:62) Kelurahan merupakan perangkat Kecamatan yang mempunyai tugas dan fungsi melaksanakan penyelenggaraan pemerintahan di wilayah Kelurahan yang dipimpin Lurah (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2018 tentang Kecamatan).

Kelurahan di Indonesia adalah pembagian wilayah administratif yang dibawah tanggung jawab kecamatan. Kelurahan adalah wilayah kerja lurah sebagai perangkat daerah kabupaten atau kota dalam otonomi daerah Indonesia. Erniyanti & Syaputra, (2023:11)

2.1.4 Website

Marzuki et al., (2020:84) Pengertian *website* atau disingkat web merupakan kumpulan beberapa menu halaman dari beberapa lamanmenu yang berisikan sebuah informasi berupa objek digital seperti animasi, gambar, teks yang sudah ada didalam internet sehingga bisa diakses dari berbagai belahan dunia.

Akbar et al., (2023:33) *Website* merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara atau film.

2.1.5 Database

Syahputri et al., (2023:55.56) *Database* merupakan suatu koleksi terstruktur dari data yang saling terkait, disimpan dalam media Jurnal penyimpanan komputer, dan dapat diakses serta dikelola menggunakan perangkat lunak khusus. *Database* digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan mengorganisir data dengan tujuan memberikan akses yang efisien, aman, dan terstruktur terhadap informasi

Kom et al., (2023:1). Database adalah sekumpulan data terstruktur yang disimpan secara terpadu dalam suatu sistem yang dapat diakses dan dikelola oleh pengguna atau aplikasi. Data yang disimpan dalam database biasanya terorganisir dalam tabel atau relasi, dan dapat dikases dan diubah dengan menggunakan bahasa seperti *SQL*

2.1.6 *MySQL*

Kom et al., (2023:86) *MySQL* adalah sebuah sistem manajemen basis data relasional yang populer dan sering digunakan dalam aplikasi web, aplikasi bisnis, dan berbagai macam aplikasi lainnya. tujuan utama *mysql* adalah untuk menyediakan sebuah basis data yang abdal, cepat, dan mudah digunakan

Indah Purnama Sari, (2024:208) *MySQL* merupakan software yang digunakan untuk menampung dan mengeola data terstruktur yang saling berelasi. *MySQL* adalah databse manajemen sytem (DBMS) yang paling populer dn bsa diunduh dengan cuma-cuma lewat intenet

2.1.7 *PHP (Hypertext Preprocessor)*

Sahi, (2020:121) *PHP* merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*.

Arisantoso et al., (2023:94) *PHP* adalah bahasa scripting yang digabungkan dengan *HTML* dan dijalankan di sisi server. Semua sintak yang kita berikan akan dijalankan sepenuhnya di server, sedangkan yang dikirimkan ke browser hanyalah hasilnya. File *php* harus disimpan di dokumen root *apache*, yaitu di direktori *htdocs* di *directory xampp*.

2.1.8 *Hypertext Markup Language (HTML)*

Mufarroha, (2022:21) *HTML* adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*. *HTML* memungkinkan seseorang user untuk membuat dan menyusun bagian paragraf, heading, link aplikasi. *HTML* adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web

Kusumawardani et al., (2023:13) *Hyper Markup Language* (HTML) Merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan sebuah website. HTML berasal dari gabungan kata "*hypertext*" yaitu teks atau media link yang bisa mengarahkanmu ke halaman lain disuatu *website*

2.1.9 *PhpMyAdmin*

Wardhani, (2022:5) *PhpMyAdmin* merupakan program untuk mengelola sistem database pada aplikasi web. *PhpMyAdmin* tidak hanya digunakan pada *XAMPP*, web hosting profesional biasanya juga menyediakan program ini. Melalui *PhpMyAdmin*, kita bisa melakukan segala konfigurasi *database*. Kita bahkan bisa menuliskan *script query* menggunakan program ini. Cara membuka *PhpMyAdmin* di *XAMPP* cukup sederhana, Kita hanya perlu menuliskan URL <http://localhost/phpMyAdmin> di web

Ery Hartati, (2022:5) *PhpMyAdmin* adalah perangkat lunak gratis (freeware) yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, yang dimaksudkan untuk menangani administrasi database *MySQL* melalui interface Web. *PhpMyAdmin* mendukung berbagai operasi di database *MySQL* dan *MariaDB*.

2.1.10 *XAMPP*

Parlaungan S. & Wisnu, (2020:4) Fungsi *XAMPP* sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server*, *MySQL* database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama *XAMPP* sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*.

Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya *XAMPP* anda dapat mendownload langsung dari web resminya

XAMPP adalah alat bebas yang menggabungkan berbagai program ke dalam satu paket. Ini mendukung berbagai sytem operasi. Annisa Fathoroni, (2020:50)

2.1.11 *Rapid application development (RAD)*

Ridwan et al., (2024:4) *Rapid Application Development (RAD)* adalah suatu model pendekatan berorientasi objek yang menggabungkan dari bermacam-macam teknik terstruktur dengan teknik prototypingdan teknik pengembangan *joint application* untuk mempercepat pengembangan aplikasi. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalamsiklus hidup, pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sisteminformasi jadi poin utama penggunaan RAD adalah penggunaannya yang dilakukan dalamwaktuyangrelatif cepat.

Lukman Santoso & Juni Amanullah, (2022:3) *Rapid Application Development (RAD)* sebagai metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan dalam waktu singkat dan menggunakan metode iteratif (berulang) dimana model kerjanya dikonstruksikan pada awal tahap pengembangan untuk menetapkan kebutuhan pengguna dan selanjutnya disingkirkan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Pembuatan Proposal ini mengacu pada beberapa jurnal serta penelitian lainnya sebagai pedoman dalam penyusunannya, diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

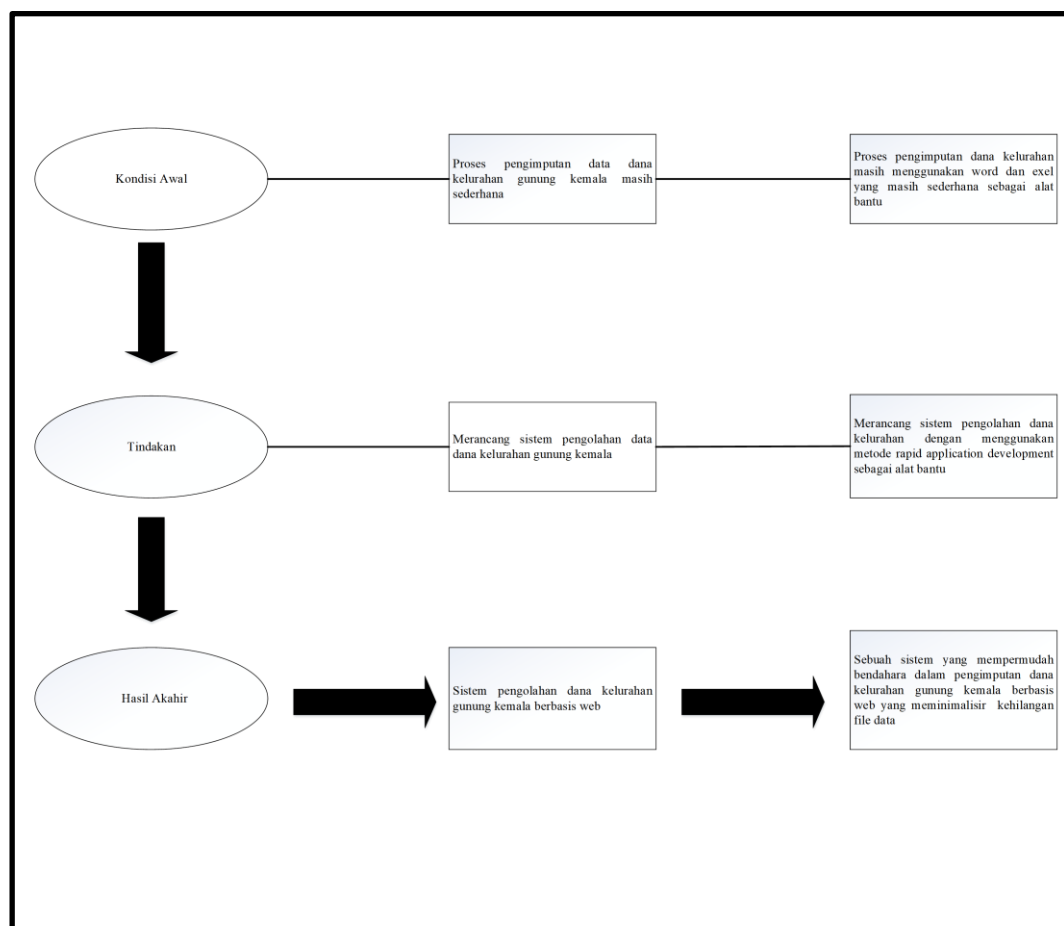
No	Peneliti	Judul	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Dwi Lusyi Yani	Sistem informasi pengolahan dan relasi dana APBDES berbasis web di kantor desa pekuncen	2020	Sama-sama menerapkan sistem berbasis <i>web</i> untuk aplikasinya	Menggunakan model pengembangan <i>Waterfall</i> dan fokus di Desa pekuncen
2	Yan Behar Rada Awang , Fajar Hariadi, S.T. M.T, Pingky A. Ray Leo Lede, S.Kom., M.Cs	Sistem informasi pengelolaan anggran dana desa (ADD) berbasis web menggunakan metode waterfall pada desa kambata, sumba timur	2022	Sama-sama menerapkan sistem berbasis <i>web</i> untuk aplikasinya	Menggunakan model pengembangan <i>Waterfall</i> dan fokus di Desa kambata
3	ironimus Wangge Lawa, Yoseph D. Da Yen Khwuta, Elvira Esperanza Sala	Sistem informasi pengolahan bantuan dana desa hangalande berbasis web	2023	Sama-sama menerapkan sistem berbasis <i>web</i> untuk aplikasinya	Menggunakan model pengembangan <i>Waterfall</i> dan fokus di Desa hangalande
4	Miftahurrohman ,Suci Kurniawati ,Laksamana Rajendra Haidar AF	Implementasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan	2023	Sama-sama menggunakan <i>PHP</i> dan berbasis <i>web</i> untuk	Menggunakan metode Research and Developme

		Desa pada Desa Satriyan Kabupaten Batang		pengelolaan dana desa	nt (R&D) untuk penelitian di desa satriyan kabupaten batang
5	Nurul fadillah , Eni Kurnia , Suci Hikmatuljannah , Mentari Tri Indah Rahmayani	Perancangan Sistem Informasi Dana Masuk Dan Dana Keluar Desa Senderak	2024	Sama-sama menerapkan sistem berbasis <i>web</i> untuk aplikasinya	Menggunak an metode <i>Prototyp</i> untuk penelitian di desa senderak

Sumber : Data yang dibuat penulis (2024)

2.3 Kerangka Berpikir

Secara umum, kerangka berpikir adalah diagram yang menggambarkan alur penelitian secara menyeluruh. Diagram ini menitikberatkan pada tahapan-tahapan yang sesuai dengan proses pengembangan sistem



Sumber : Data yang diolah oleh peneliti (2024)

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam studi ini adalah Kelurahan gunung kemala yang terletak di Kecamatan Prabumulih Barat, Kota Prabumulih, Provinsi Sumatra Selatan

3.1.1 Sejarah Kelurahan Gunung Kemala

Kelurahan Gunung Kemala, atau yang dikenal dalam bahasa Rambang sebagai Dusun Gunong Kemale, Yang didirikan oleh tokoh adat pada zama itu yang bernama "Batin Sekan", Batin sekan adalah tokoh adat atau pendiri desa gunong kemale, Yang dimana desa Gunong Kemale memiliki adat isti adat yang harus di patuhi, Makna "Gunong Kemale" memiliki arti yang begitu mendalam diberikan oleh para nenek moyang yang mendirikan Desa ini. Kata "Gunong" arti gunung memiliki makna yaitu "Tinggi Dan Abadi", Sedangkan kata "Kemale" memiliki makna yaitu " Batu Indah yang Bercahaya" makna tersebut bila digabungkan memiliki arti yaitu desa Gunung Kemala adalah "Desa yang tinggi nilai-nilainya, abadi keberadaannya, kokoh dalam fondasi budaya dan tradisi, serta bercahaya karena keindahan alam dan keharmonisan masyarakatnya"

Seiring waktu, Desa Gunong Kemale dikenal pula dengan Kelurahan Gunung Kemala, Kecamatan Prabumulih Barat, dimana penduduknya kini berjumlah 3.135 jiwa, Sebagian besar masyarakatnya bermata pencaharian sebagai petani karet, sebagian pegawai swasta. Dalam keseharian masyarakat menggunakan bahasa rambang

Sejarah panjang Desa Gunung Kemala membuktikan bahwa Desa ini tidak hanya menjadi tempat tinggal masyarakat yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan tradisi, tetapi juga memiliki peran penting dalam tatanan Pemerintahan yang telah diwariskan secara turun-temurun.

3.1.2 Visi Dan Misi Kelurahan Gunung Kemala

3.1.2.1 Visi

Menjadi kelurahan gunung kemala yang mandiri, maju, aman, dan sejahtera dengan pelayanan yang prima, partisipasi masyarakat yang aktif, dan pengelolaan sumber daya yang berkelanjutan.

3.1.2.2 Misi

1. Meningkatkan Pelayanan Publik: Memberikan pelayanan yang cepat, tepat, dan transparan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.
2. Pemberdayaan Masyarakat: Mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam pembangunan, pemberdayaan ekonomi, dan kegiatan sosial.
3. Pembangunan Infrastruktur: Mengembangkan infrastruktur yang memadai dan ramah lingkungan untuk mendukung kesejahteraan masyarakat.
4. Keamanan dan Ketertiban: Membina hubungan yang baik dengan masyarakat dan pihak keamanan untuk menciptakan lingkungan yang aman dan tertib.
5. Pengelolaan Lingkungan: Mengelola lingkungan hidup secara berkelanjutan dengan melibatkan masyarakat dalam program kebersihan dan penghijauan.

6. Peningkatan Kesejahteraan: Mendorong program-program yang mendukung pendidikan, kesehatan, dan ekonomi masyarakat.

3.1.3 Struktur Organisasi Kelurahan Gunung Kemala



Sumber: data Kantor kelurahan gunung kemala, 2024

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perangkat kelurahan gunung kemala

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berikut ini adalah tugas dan wewenang dari struktur organisasi diatas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Lurah

Mempunyai tugas pokok menyelenggarakan Pemerintahan , pembangunan ,pembinaan kehidupan kemasyarakatan diwilayah kerjanya dan melaksanakan sebagian kewenangan yang dilimpahkan oleh walikota sesuai dengan peraturan perundang-undangan sedangkan fungsi Lurah adalah :

- a. Merencanakan program kerja Kelurahan berdasarkan Renja sebagai pedoman pelaksanaan tugas.
- b. Melaksanakan urusan tata usaha Kelurahan sesuai uraian tugas dan tanggung jawabnya untuk kelancaran pelaksanaan.
- c. Melaksanakan tertib administrasi serta membuat laporan berkala dan tashunan sessuai uraian tugas dan tanggung jawabny untuk kelancaran pelaksanaan.
- d. Membagi tugas kepada bawahan sesuai dengan tugas agar tercipta pemerataan tugas.
- e. Membimbing bawahan sesuai dengan bidangnya masing-masing untuk kejelasan pelaksanaan tugas.
- f. Mengevaluasi hasil kerja bawahan sesuai dengan bidang tugasny agar tidak terjadi penyimpangan.

- g. Mengevaluasi hasil kerja bawahan sesuai dengan periode untuk bahan peningkatan kesejahteraan masyarakat.
- h. Melakukan pelayanan prima kepada masyarakat berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- i. Merencanakan dan melaksanakan pembangunan bersama seluruh komponen masyarakat sesuai dengan skala prioritas yang ditetapkan dalam musyawarah Kelurahan.
- j. Melakukan pemberdayaan masyarakat dalam rangka meningkatkan partisipasi dan swadaya gotong royong sesuai dengan kemampuan dan tanggung jawabnya untuk kelancaran pelaksanaan.
- k. Melakukan pertanggung jawaban atas penyampaian Surat Perintah Pajak Terhitung, Pajak Bumi dan Bangunan (SPPT/PBB) sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang – undangan yang berlaku agar tidak terjadi kesalahan.
- l. Melakukan peningkatan kesadaran masyarakat dalam membantu suksesnya pemasukan pajak bumi dan bangunan serta pajak dan retribusi daerah berdasarkan peraturan untuk kelancaran pelaksanaan.
- m. Melakukan motivasi dan memfasilitasi masyarakat dalam meningkatkan partisipasi dan peran aktif masyarakat sesuai dengan bidangnya untuk melaksanakan koordinasi sesuai dengan prosedur untuk kelancaran pembangunan. Melaksanakan koordinasi sesuai dengan prosedur untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

- n. Melaporkan hasil pelaksanaan tugas kepada atasan sesuai dengan pelaksanaan kegiatan sebagai pertanggung jawaban dalam melaksanakan tugas

2. Sekretaris Lurah

Mempunyai tugas pokok melaksanakan pengkoordinasian dan pengendalian kegiatan kesekretariatan meliputi pengelolaan ketatausahaan , administrasi umum, kepegawaian , keuangan , organisasi, dan tatalaksana serta pemberian layanan teknis administrasi keada satuan organisasi kelurahan . Sedangkan fungsi sekretaris kelurahan adalah :

- a. Melaporkan hasil kegiatan perbulan sesuai dengan kegiatan sebagai bahan pelaporan Kelurahan.
- b. Mengolah data inventarisasi barang kantor sesuai dengan prosedur sebagai bahan pelaporan Kelurahan.
- c. Melaksanakan urusan tata usaha Kelurahan sesuai uraian tugas dan tanggungjawab untuk kelancaran pelaksanaan.
- d. Melaksanakan tertib administrasi serta membuat laporan berkala dan tahunan sesuai uraian tugas dan tanggung jawabnya.
- e. Membuat laporan pertanggungjawaban operasional kelurahan (SPJ) yang berasal dari pemerintah Kota.
- f. Menyusun pelaksanaan urusan Surat Menyurat dan kearsipan sesuai dengan ketentuan untuk ketertiban administrasi Surat Menyurat.
- g. Melakukan pembuatan daftar urutan kepegawaian sesuai dengan daftar kepegawaian di kelurahan agar tidak terjadi kesalahan.

- h. Menyusun pembuatan buku kegiatan Lurah sesuai dengan ketentuan dan prosedur agar tidak terjadi kesalahan.
- i. Membuat laporan absensi pegawai sesuai dengan prosedur untuk ketertiban pegawai.
- j. Melaksanakan rapat/pertemuan dengan Ketua Lembaga Ketua RW RT Tokoh Masyarakat / Agama.
- k. Melaksanakan kegiatan gotong royong pembersihan di lingkungan kelurahan.
- l. Menghadiri undangan / rapat Dinas dan Non Dinas
- m. Melaksanakan tugas kedinasan lain yang diperintahkan oleh atasan baik lisan maupun tertulis sesuai dengan bidang tugasnya agar tidak terjadi kesalahan.

3. Kasi Pemerintahan

- a. Melayani PBB untuk masyarakat sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- b. Membuat laporan bulanan sesuai dengan ketentuan sebagai pelaporan kegiatan administrasi kependudukan
- c. Membuat surat pengantar untuk pembuatan KTP, KK, Surat Pindah, Keterangan Kelahiran, Kematian sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- d. Menyusun administrasi pertanahan sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan

- e. Menyusun administrasi pembuatan SPMTHHT sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- f. Mengvaluasi data bidang ketentuan & ketertiban umum sesuai dengan ketentuan sebagai bahan pelaporan
- g. Menyiapkan administrasi & sarana/pra sarana kegiatan Linmas (siskamling,dll) bagi masyarakat sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran pelaksanaan
- h. Melakukan pendataan kegiatan social politik terutama yang berhubungan dengan LSM, parpol, dllsesuai dengan ketentuan sebagai bahan pelapor
- i. Melakukan pengawasan pelaksanaan pemberian bantuan bencana alam untuk masyarakat sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- j. Melakukan penyiapan administrasi & sarana/ pra sarana kegiatan pembinaan kamtib bagi masyarakat sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- k. Menyiapkan administrasi & sarana/ pra sarana kegiatan Pemilu bagi masyarakatsesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan.
- l. Menyusun administrasi pembuatan Surat izin Keramaian, Ketentraman & Ketertiban bagi masyarakat sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran pelaksanaan.
- m. Melakukan pengawasan perizinan dalam berbagai kegiatan. Masyarakat sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan

- n. Melaksanakan kegiatan gotong royong pembersihan di lingkungan kelurahan melaksanakan tugas kedinasan lain yang
- o. Diperintahkan oleh atasan baik lisan maupun tertulis sesuai dengan ketentuan dan prosedur yang berlaku agar tidak terjadi kesalahan

4. Kasi ekonomi dan pembangunan

- a. Membagi tugas dalam memproses Perencanaan dan pengendalian
- b. Mengevaluasi bahan guna penyuluhan daftar usulan rencana proyek pembangunan di kelurahan sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- c. Membimbing bahwa dalam pelaksanaan Musrenbang Kelurahan sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- d. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan DPD/K sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran kerja
- e. Mengevaluasi dan memeriksa data potensi kelurahan sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran kerja
- f. Mengevaluasi pengisian profil kelurahan dan monografi Kelurahan sesuai dengan ketentuan agar terjadi kesalahan
- g. Membagi tugas ke pada bawahan dalam memberikan pelayanan pembuatan izin mendirikan bangunan (IMB) sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan
- h. Melaporkan kepada atasan tentang perkembangan keadaan perekonomian, perkoperasian, pertanian, perindustrian dan tera ulang sesuai dengan kegiatan

- i. Membagikan tugas kepada bawahan dalam memberikan pelayanan pembuatan
- j. Melaksanakan kegiatan gotong royong pembersihan di lingkungan kelurahan
- k. Melaksanakan tugas-tugas lainnya yang diberikan oleh Lurah sesuai dengan bidangnya agar tidak terjadi kesalahan.

5. Kasi kesejahteraan rakyat

- a. Penyusunan perencanaan dan pengendalian di bidang Pelayanan umum dan Kesejahteraan Sosial
- b. Memeriksa hasil kegiatan pencatatan dan pelaporan bencana alam, bantuan sosial pendidikan olahan dan lain-lain sesuai laporan yang diterima untuk di tindak lanjuti
- c. Memeriksa hasil inventarisi tunawisma, Tuna Susila, Penyandang Cacat, Yatim piatu, Narapidana dan lain-lain sesuai dengan pelaksanaan di lapangan agar bisa di bina
- d. Melaksanakan kegiatan dan perkembangn keagamaan (BAZ), hari besar islam sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran kegiatan
- e. Melakukan pelayanan kepada masyarakat dalam hal pembuatan Surat keterangan untuk menikah (NI s/d N6) sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan.
- f. Mengolah data bahan rumus pengembangan pemberdayaan masyarakat diwilayah kelurahan sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan

- g. Melakukan pelayanan kepada masyarakat dibidang kesejahteraan masyarakat dan pembinaan dalam bidang keagamaan, kesehatan, keluarga berencana, dan pendidikan
- h. Melaksanakan pencatatan dan pelaporan dibidang pendidikan kesehatan meliputi pembinaan kesehatan, obat-obatan, penyakit menular, gizi, rumah sakit, puskesmas, tenaga medis, alat-alat medis dan pengobatan tradisional sesuai dengan ketentuan agar tidak terjadi kesalahan.
- i. Melaksanakan pencatatan dan pelaporan dibidang sosial meliputi rehabilitasi penderita cacat, tunasusila, suasana sosial, PMI dan mahkamah sesuai dengan ketentuan untuk kelancaran pelaksana
- j. Melaksanakan kegiatan gotong royong pembersihan di lingkungan kelurahan
- k. Melaksanakan tugas-tugas lainnya yang diberikan oleh Lurah sesuai dengan bidangnya agar tidak terjadi kesalahan.

3.2 Metode Penelitian

Purnia & Alawiyah, (2020:25) pengertian metode penelitian adalah suatu proses atau cara yang dipilih secara spesifik untuk menyelesaikan masalah yang diajukan dalam sebuah riset. Sedangkan pengertian metodologi penelitian adalah suatu ilmu yang menjelaskan bagaimana seharusnya sebuah penelitian dilakukan

Dr. Iskandar S. A. G, (2022:103) Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subjek yang diteliti sesuai dengan apa adanya dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta dan

karakteristik objek yang diteliti secara cepat.

Ardyan et al., (2023:20) Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan penelitian yang memanfaatkan data kualitatif, yang tidak dapat diukur atau dijumlahkan. Pendekatan ini cocok digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang memiliki kompleksitas dan bersifat subjektif.

3.3 Sumber Data

Aadapun sumber data yang digunakan oleh penulis untuk proposal skripsi adalah sebagai berikut:

1. Sumber data primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari pelaku yang melihat dan terlibat langsung dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli. Hasibuan, (2024:44) Sumber data primer dikumpulkan secara langsung dari lurah gunung kemala dan staf kantor kelurahan gunung kemala

2. Sumber data sekunder

Data sekunder merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan data-data yang telah ada, selanjutnya dilakukan proses analisa dan interpretasi terhadap data-data tersebut sesuai dengan tujuan penelitian. Data ini didapat dari sumber ke dua. Hasibuan, (2024:44) Data sekunder di peroleh penulis melalui E-book dan jurnal masih yang berkaitan dengan penelitian.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Obsevasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian, Yaitu kantor kelurahan gunung kemala kecamatan prabumulih barat

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih akurat untuk menganalisa sistem yang akan dirancang, dengan melakukan wawancara tatap mukan bersama dengan narasumber yaitu lurah gunung kemala dan staf kelurahan

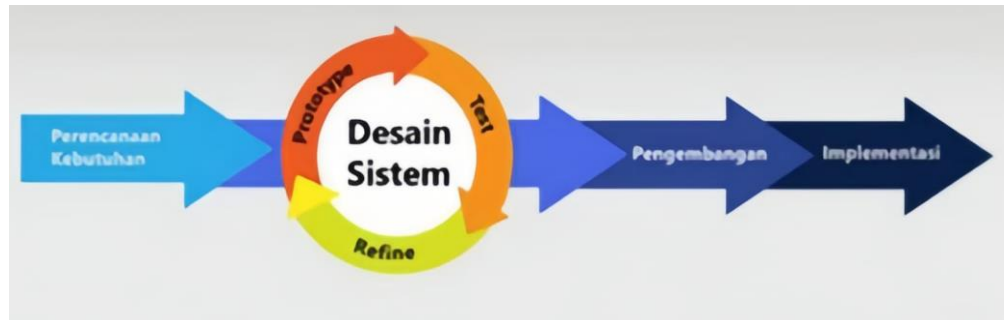
3. Studi pustaka

Studi pustaka adalah metode penelitian yang dilakukan dengan menelusuri, menganalisis, dan memahami informasi yang berasal dari literatur atau sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal, dan dokumen lainnya untuk mendukung penelitian.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Wijayanto et al., (2024:43) *Rapid Application Development* (RAD) adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan siklus pengembangan perangkat lunak dalam waktu yang singkat. Menurut definisi tambahan, RAD adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan pengembangan sistem beorientasi objek, yang mencakup pengembangan

perangkat lunak dan pengembangan perangkat lunak. Berikut ini adalah tahapan pada metode ini seperti yang terlihat pada gambar tersebut:



Sumber: data dari wijayanto et al, 2024

Gambar 3.2 Siklus Rapid Application Development (RAD)

Berikut ini adalah beberapa penjelasan dari tahapan metode RAD

1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini, masalah diidentifikasi dan data dikumpulkan dari stakeholder pengguna atau pengguna untuk mengidentifikasi tujuan akhir atau tujuan sistem serta kebutuhan informasi yang diinginkan. Keterlibatan kedua belah pihak sangat penting untuk menentukan kebutuhan sistem.

2. Desain Sistem

pada tahap ini proses desain dan perbaikan dilakukan berulang kali jika terdapat ketidaksesuaian desain dengan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Sebagai hasil dari langkah ini, spesifikasi software dibuat, yang mencakup struktur data, organisasi sistem secara keseluruhan, dan elemen lainnya.

3. Pengembangan

Pada titik ini, desain sistem yang telah dibuat dan diputuskan diubah

menjadi aplikasi versi beta sebelum mencapai versi akhir. Pada tahap ini, programmer harus terus melakukan pekerjaan pengembangan dan berintegrasi dengan komponen lainnya sambil mempertimbangkan umpan balik pengguna atau klien. Jika proses berjalan lancar, maka dapat berlanjut ke tahapan berikutnya. Jika aplikasi yang dikembangkan belum memenuhi kebutuhan, programmer akan kembali ke tahap desain sistem.

4. Implementasi

Pada tahap ini, programmer menerapkan desain sistem yang telah disetujui pada tahap sebelumnya. Sebelum sistem diterapkan, proses pengujian dilakukan terhadap program untuk mengidentifikasi kesalahan. Pada tahap ini, programmer biasanya memberikan tanggapan terhadap sistem yang telah dibuat dan mendapat persetujuan.

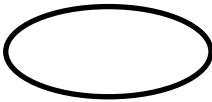
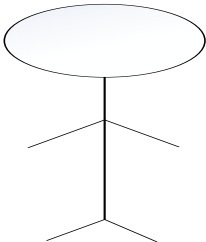
3.4 Alat Bantu Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan dalam penelitian ini adalah *Unified Modeling Language* (UML). Dasril Aldo & Nursaka Putra, (2020:40) *UNIFIED Modelling Language* (UML) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Adapun jenis-jenis diagram UML dan beberapa simbol-simbol diagramnya.

3.1.1 Use Case Diagram

Simatupang & Sianturi, (2019:16) Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* mendeskripsikan

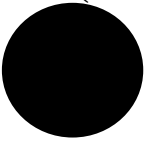
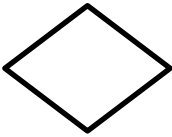
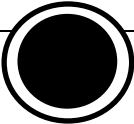
sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Berikut ini adalah simbol-simbol diagram *use case*, seperti yang terlihat pada tabel 1 dibawah ini :

Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal di awal frase nama use case.
<i>Aktor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor
<i>Asosiasi/Association</i> 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
<i>Ektensi/Extend</i> 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
<i>Generalisasi</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya: arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum)

Sumber: Simatupang & Sianturi, (2019:16)

3.1.2 Activity Diagram

Wijaya et al., (2022:5) *activity diagram* menggambarkan aliran kerja sistem dari sebuah proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak, Yang perlu diperhatikan pada *activity diagram* ini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan yang dilakukan aktor, jadi aktivitas dapat dilakukan oleh sistem.” Berikut simbol yang terdapat pada *activity diagram*:

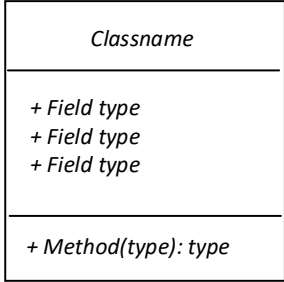
Simbol	Keterangan
Status awal (initial state) 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan sebuah kata kerja.
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
End/ Status akhir (final state) 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber: Wijaya et al., (2022:5)

3.1.3 Class Diagram

Suharni et al., (2023:3) *Class Diagram* menggambarkan serta deskripsi dari class, atribut dan objek serta hubungan satu sama lain. *Class diagram* dapat memberikan pandangan global atas sebuah system. Hal tersebut tercermin dari class yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Sebuah sistem biasanya mempunyai beberapa class diagram. *Class diagram* sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu system. Diagram ini umum digunakan pada pemodelan system berorientasi objek. *Class Diagram* berfungsi untuk menjelaskan tipe dari objek sistem dan hubungannya dengan objek yang lain. Berikut simbol yang terdapat pada *Class Diagram*:

Simbol	Keterangan
Class 	Himpunan objek-objek dari berbagai atribut yang me-miliki operasi yang sama.
Association 	Relasi antar kelas dengan makna umum dan biasanya disertai multiplicity.
Directed Association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
Aggregation 	Mengindikasikan keseluruhan bagian relationship disebut sebagai relasi.
Composition 	Relasi Composition terhadap class tempat dia bergantung.
Dependency 	Menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain.

Sumber: Suharni et al., (2023:3)

3.5 Pengujian Sistem

Dawis et al., (2023:97) Pengujian *black box* adalah pengujian yang berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak untuk meyakinkan bahwa apakah fungsi-fungsi yang ada sudah berfungsi dengan baik dan tidak

memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Juga memastikan bahwa program tidak error, bisa dijalankan dengan mencoba beberapa transaksi (input, edit, *delete*, update data) dapat berjalan, dan menghasilkan output sesuai kebutuhan. Pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Ini semua berarti, ketika kita menjalankan program, maka hasil dari running program tersebut sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian *black box* menemukan kesalahan fungsi- fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal, kesalahan kinerja, dan inisiasi dan kesalahan terminasi.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis bahwa staff bendahara kelurahan gunung kemala masih menggunakan kertas untuk mencatat pengeluaran yang ada dan dibantu dengan aplikasi sederhana yaitu *microsoft word dan microsoft excel* sebagai alat bantu , hal ini menyebabkan banyaknya lembaran form yang menurut penulis tidak efisien. membuatnya menjadi laporan keuangan Kelurahan Gunung Kemala. Lamanya setiap proses yang dilakukan karena semuanya masih manual, mulai dari pencatatan dana masuk, pencatatan pengeluaran, rekapitulasi, pengecekan data dan laporan yang menyebabkan kesulitan bagi pihak manajemen personalia kantor kelurahan Gunung Kemala untuk melakukan pendataan ulang yang telah berlangsung selama periode tertentu.

4.2 Analisis Sistem yang sedang berjalan

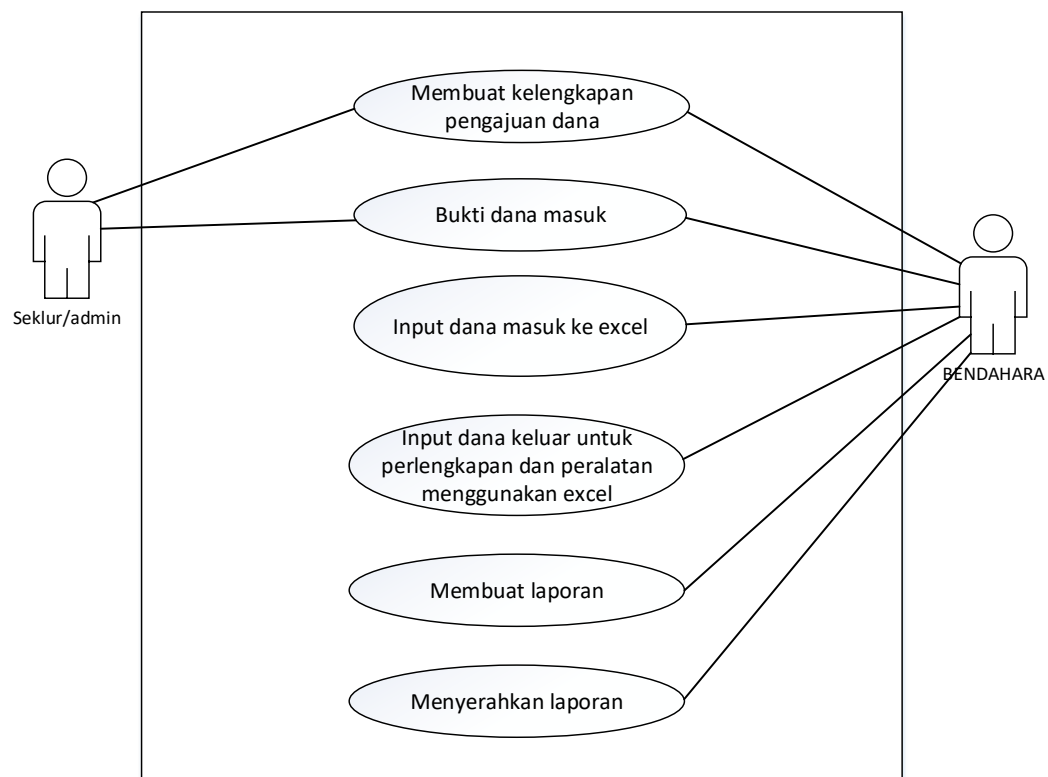
Saat ini, sistem pengolahan dana Kelurahan Gunung Kemala yang sedang berjalan masih terbilang manual dan belum dikudung dengan adanya *website* yang mempermudah kinerja para pegawai terutama bagi bendahara untuk menginput suatu data pengolahan dana, Dimana sistem yang sedang berjalan saat ini di kantor Kelurahan Gunung Kemala untuk bagian pengolahan dana masih terbilang manual dan masih menggunakan aplikasi yang sangat sederhana sehingga mengakibatkan pengimputan data dana tersebut kurang akurat dan efisien bagi pengelola.

Dengan belum tersedianya sistem berbasis website di bagian pengolahan dana, Kelurahan Gunung Kemala kemala belum semampunya memanfaatkan teknologi secara maksimal untuk menunjang proses pengolahan dana kelurahan. Oleh sebab itu, Pengembangan sistem pengolahan dana kelurahan menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kelurahan untuk menunjang kinerja bendahara dalam mengolah dana yang masuk kekelurahan.

Sistem yang berjalan pada Kelurahan Gunung Kemala memiliki beberapa kelemahan yaitu:

1. Pekerjaan bendahara lambat dalam mengurus dana masuk maupun keluar karena sistem yang digunakan masih bersifat manual
2. Bendahara kewalahan disaat lurah meminta data dana masuk maupun keluar karena data tersebut masih berbentuk fisik yang dimana dalam keadaan mendesak harus mencari-cari buku tersebut yang memakan waktu
3. Sering terjadi perselisihan disaat dana itu keluar karena lurah dan bendahara tidak bisa memonitoring langsung pada saat dana itu keluar yang menyebabkan terjadi perselisihan saat pengeluaran dana tersebut

4.2.1 Use Case Yang Sedang Berjalan



Gambar 4.1 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan

Pada gambar 4.1 diatas menggambarkan *use case* diagram dari sistem pengolahan dana Kelurahan Gunung Kemala yang saat ini berjalan di Kelurahan Gunung Kemala yang memiliki aktor utama yaitu lurah, dan bendahara.

4.3 Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis sistem pengolahan yang sedang berjalan di kelurahan gunung kemala peneliti mengusulkan pengolahan dana kelurahan berbasis *web* Sistem ini akan membantu kelurahan dalam mengikatkan efesiensi kerja dan akseibilitas kerja yang dimana sistem yang berjalan memakan waktu dan lamban dalam membuat data pengolahan dana nya.

Sistem yang diusulkan dengan memanfaatkan sistem teknologi informasi untuk membantu kinerja aparat kelurahan seperti bendahra dalam menginput atau mengola data dana kelurahan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*, penulis juga menggunakan bahasa pemodelan yaitu UML (*Unfied Modeling Language*) digunakan untuk mendukung perancangan sistem. *Use case*, *activity*, dan *clas diagram* adalah beberapa diagram yang digunakan dalam proeses ini

4.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

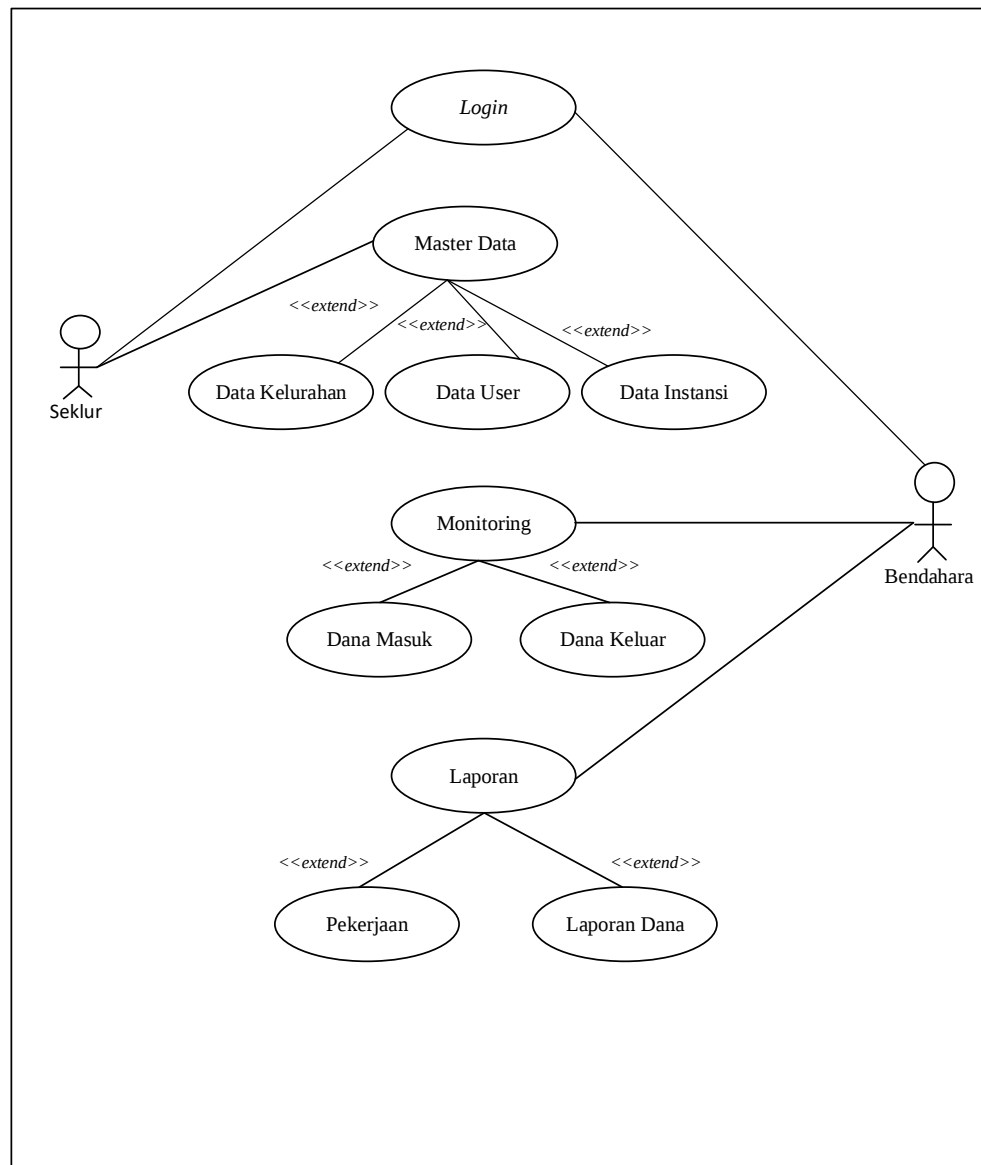
Tujuan perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai bagaimana suatu sistem akan dibangun, dikembangkan, dan diimplementasikan agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna (Kelurahan Gunung Kemala) dan tujuan organisasi.

4.3.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum sistem yang diusulkan adalah yang dimana sistem yang diusulkan adalah suatu langkah yang diambil untuk aktivitas pengolahan dana pada kelurahan gunung kemala untuk mempermudah kinerja aparat kelurahan yang berbasis *website*

4.3.3 Perancangan prosedur Sistem Yang Diusulkan

Gambaran dari sistem yang diusulkan adalah merancang aplikasi pengolahan dana berbasis *website* yang akan diterapkan oleh penulis pada Kelurahan Gunung Kemala sehingga bisa membantu kelurahan dalam menginput data dana kelurahan oleh bendahara maupun lurah yang lebih efektif dan efisien.

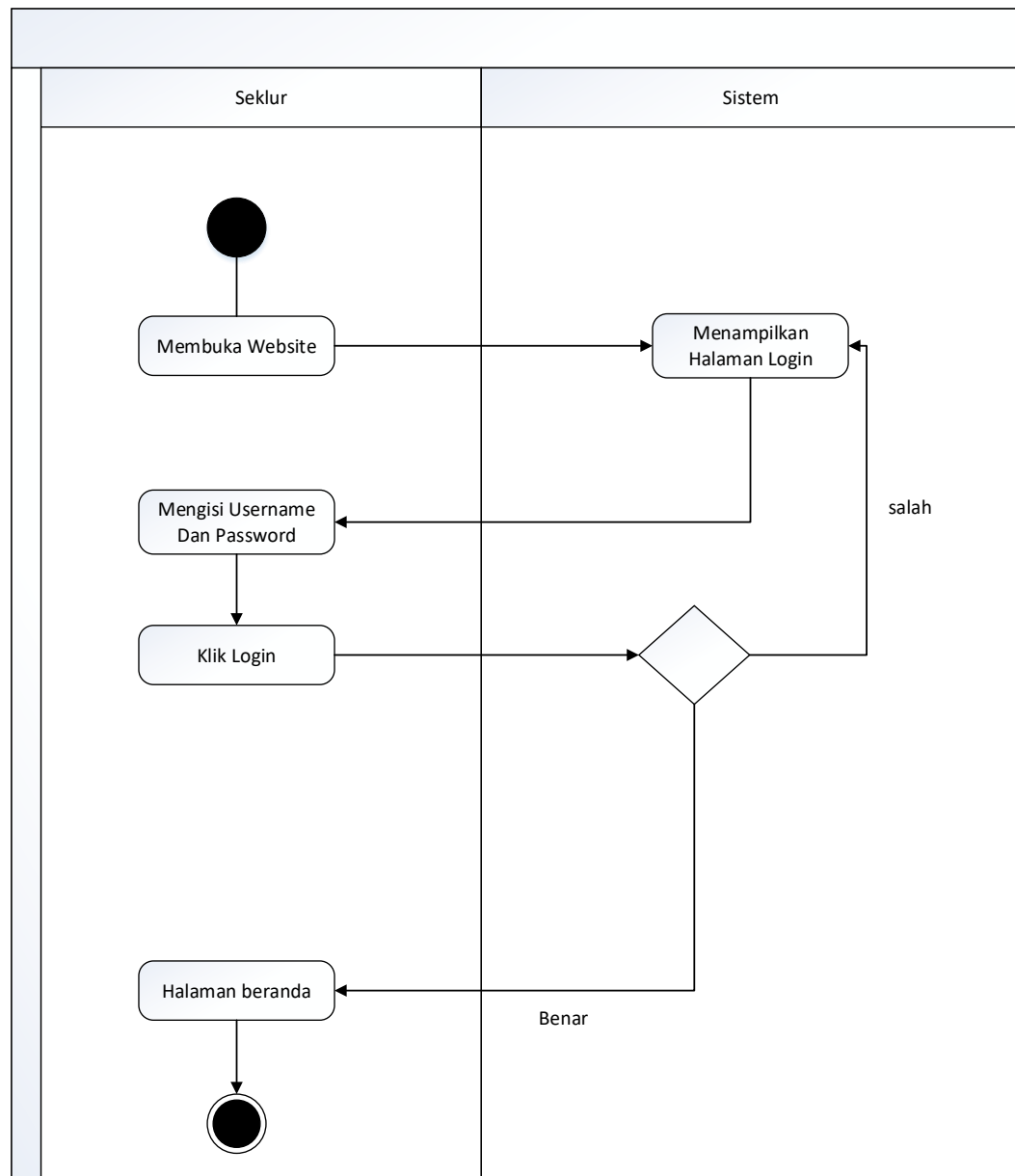


Gambar 4.2 Use Case Diagram yang diusulkan

Pada gambar 4.2 Yang diusulkan menggambarkan interaksi antara pengguna sistem yaitu (lurah dan bendahara) dengan fitur utama seperti *login*, *dashboard user*, *dashboard admin*, pengolahan dana masuk, pengolahan dana keluar dan pencetak laporan, Diagram ini membantu menggambarkan sistem secara menyeluruh dari sudut pandang pengguna.

4.3.4 Activity Diagram

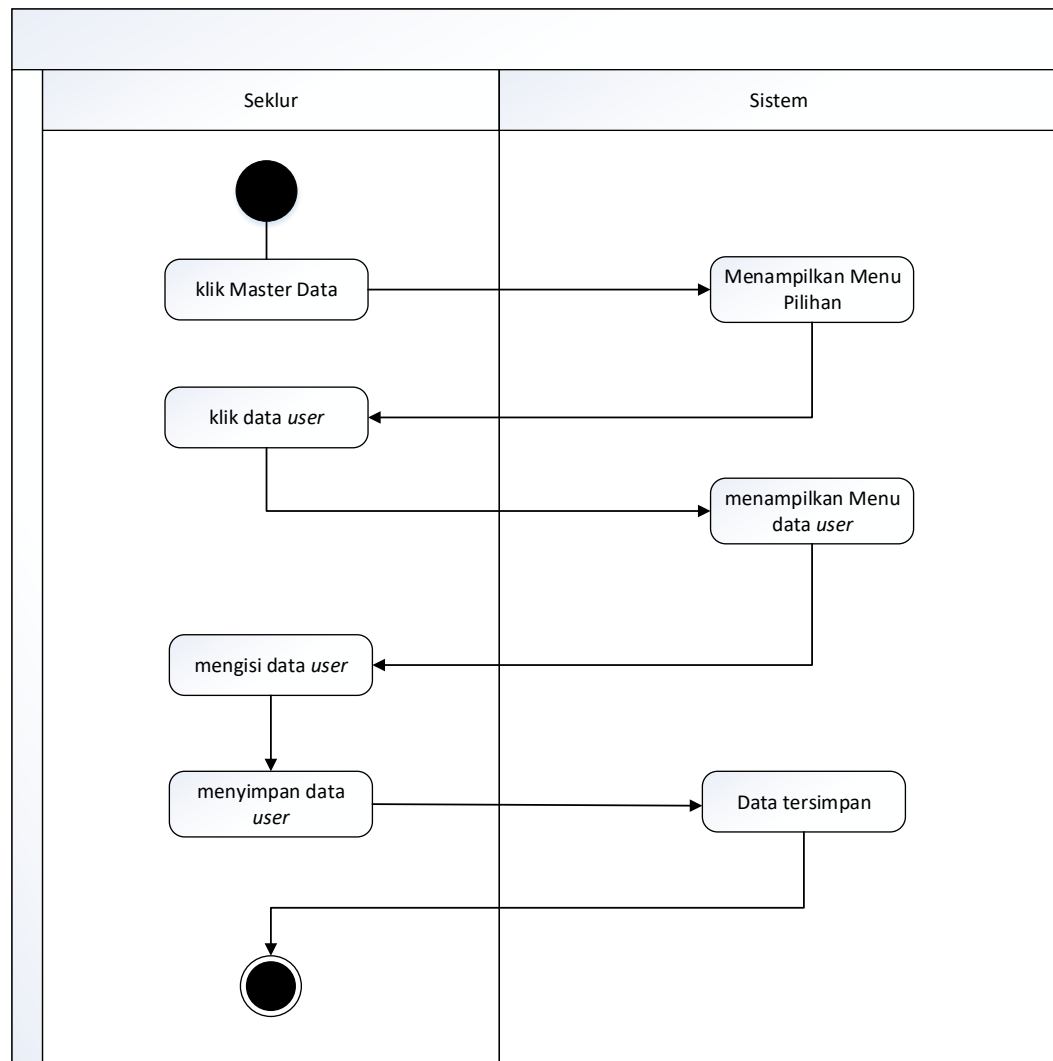
1. Activity Diagram (Seklur)



Gambar 4.3 Activity diagram login admin

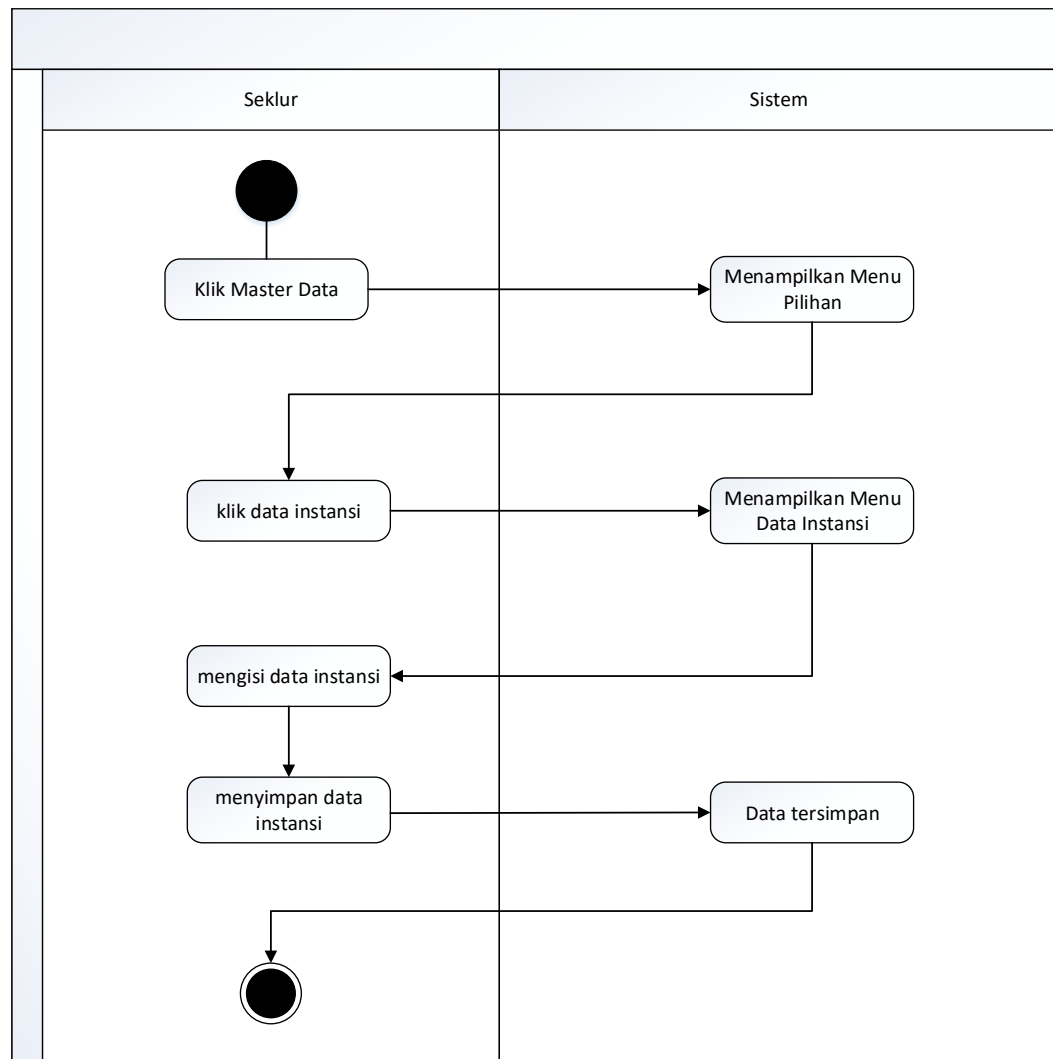
Gambar 4.3 Activity diagram login menampilkan proses login admin kedalam sistem. Dimulai dari pengisian *username* dan *password*, sistem akan

memverifikasi, kemudian mengarahkan pengguna ke *dashoboard* dengan pengguna



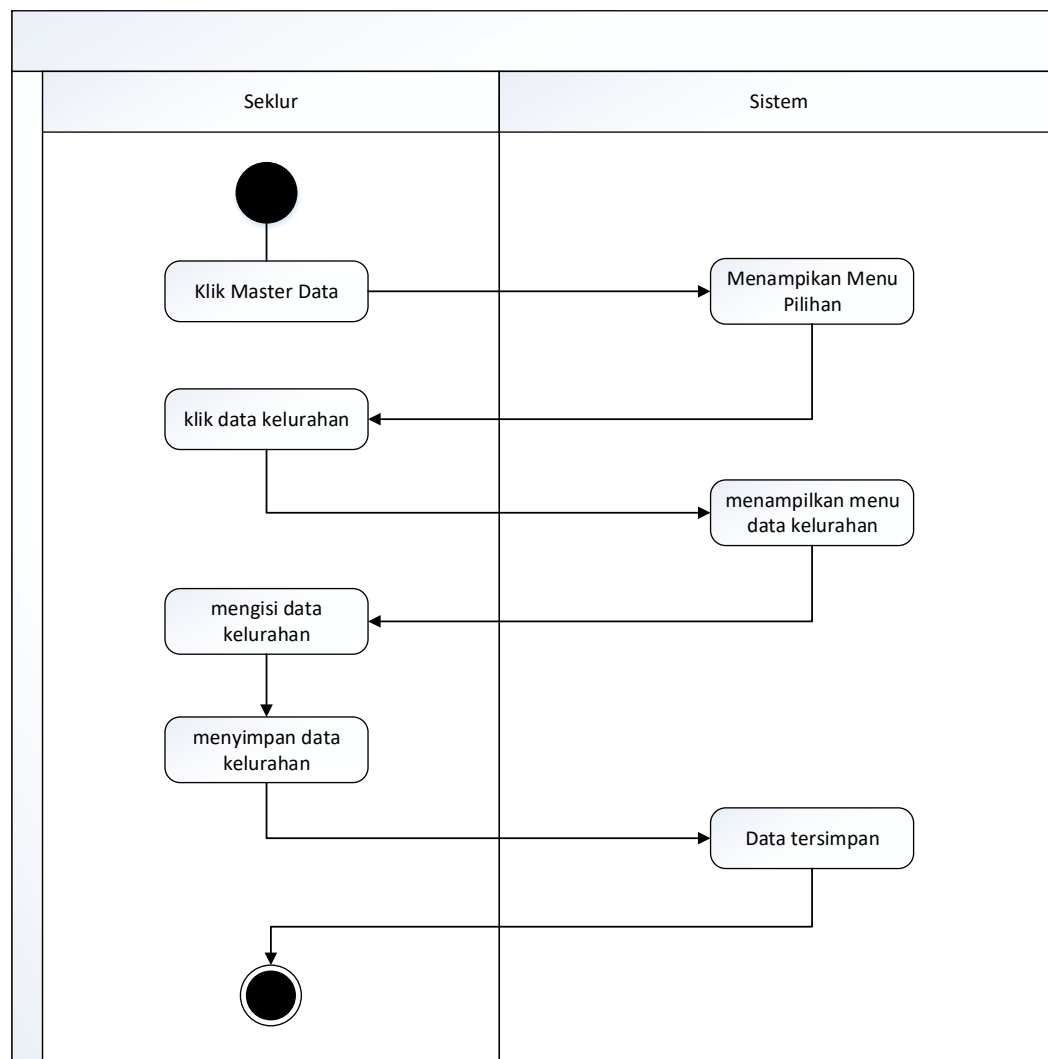
Gambar 4.4 Activity diagram data user

Gambar 4.4 activity diagram data user adalah proses memasukan indentitas pengguna (admin/user) kedalam *website* yang dimana akan menjadi *username* dan *password* waktu ingin masuk ke dalam aplikasi *web* nantinya



Gambar 4.5 Activity Diagram Data Instansi

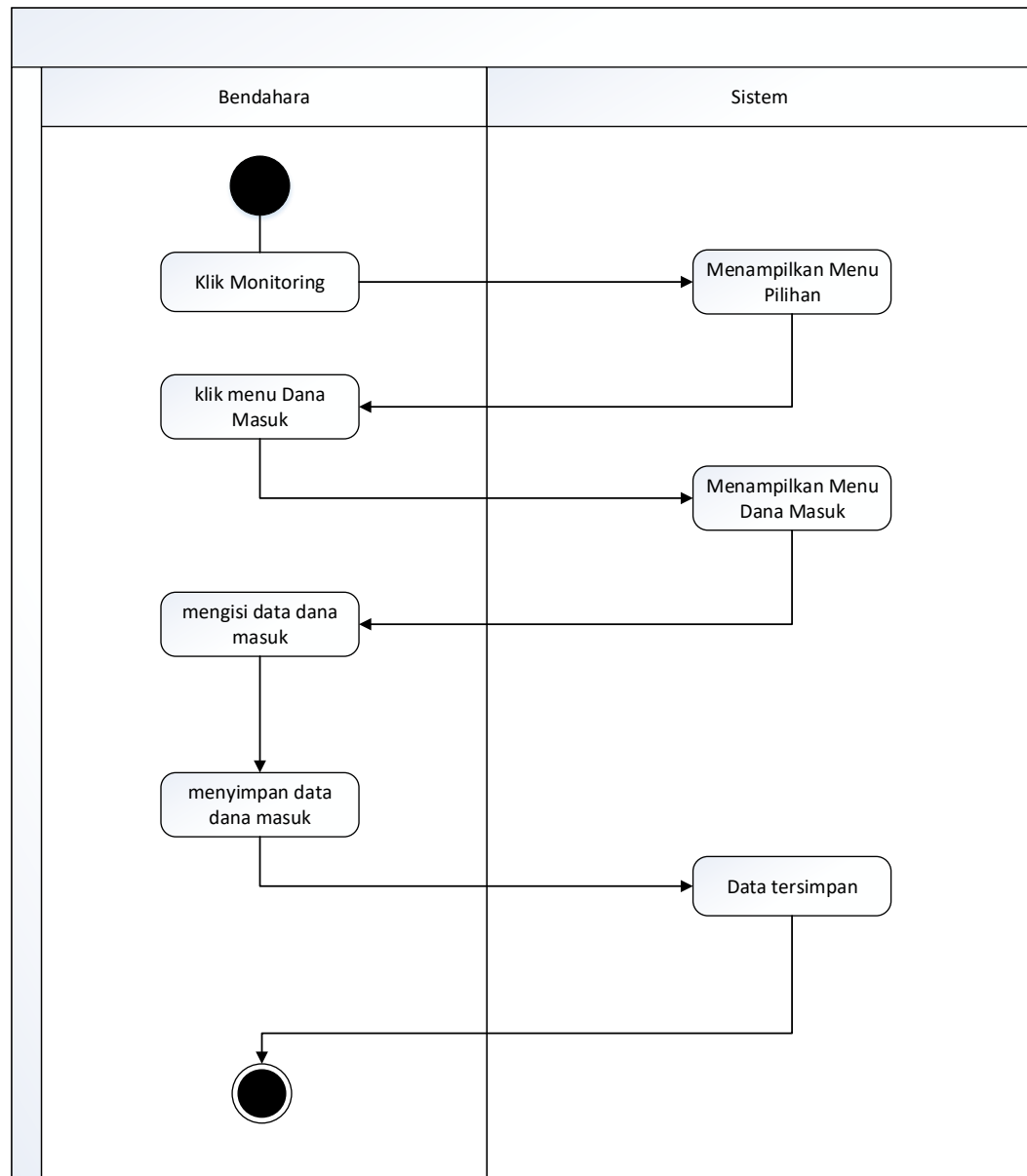
Gambar 4.5 Activity Diagram data instansi diagram ini menggambarkan aktivitas admin atau lurah dalam mengelola data, lurah dapat melihat data instansi tersebut karena seklur bersifat admin



Gambar 4.6 Activity Diagram Data Kelurahan

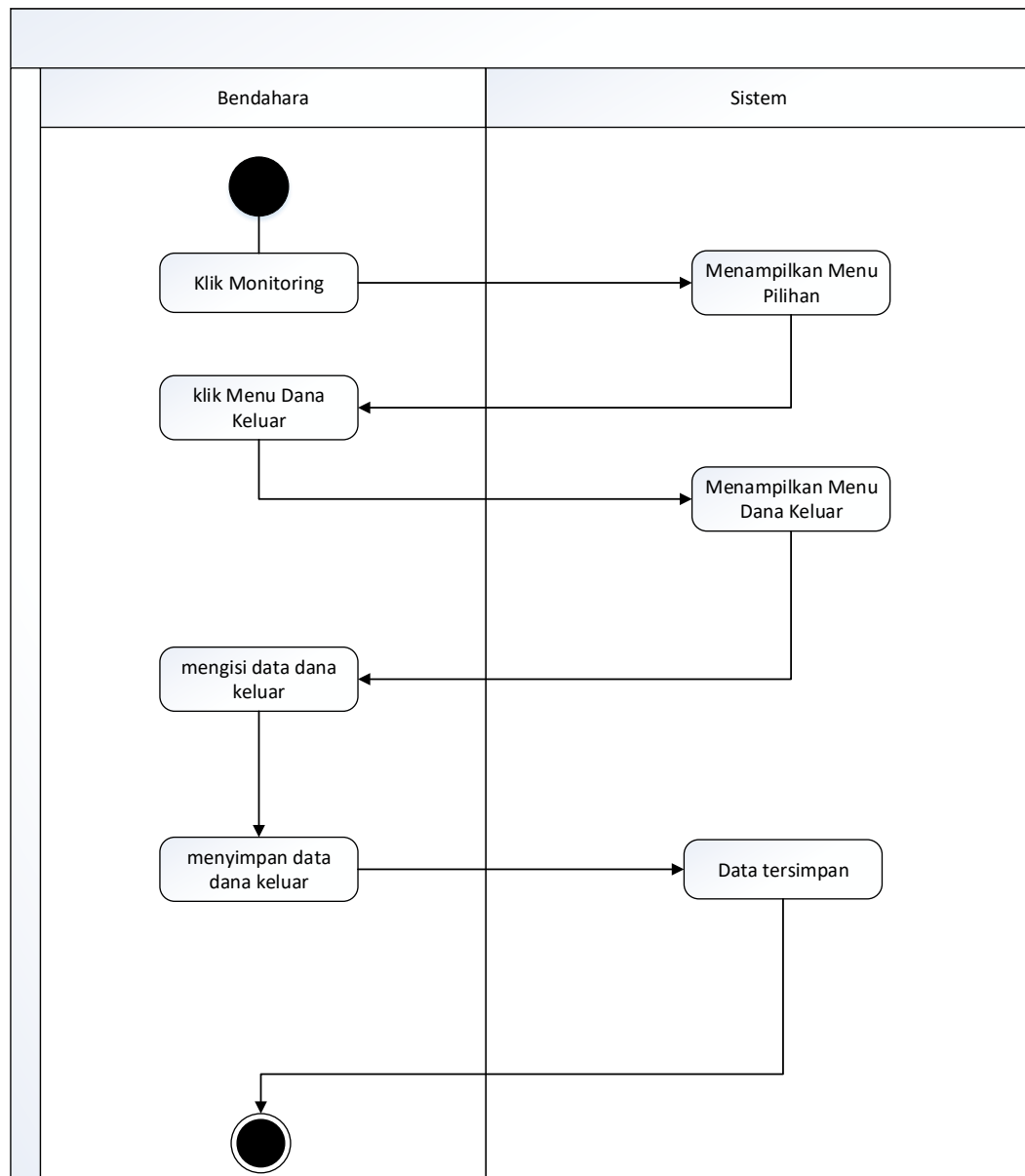
Gambar 4.6 Activity Diagram Data Kelurahan Menjelaskan proses admin dalam menambah, mengedit, atau menghapus data kelurahan, Data ini menjadi acuan dalam pembuatan laporan sehingga harus dikelola dengan akurat dan lengkap

Activity Bendahara



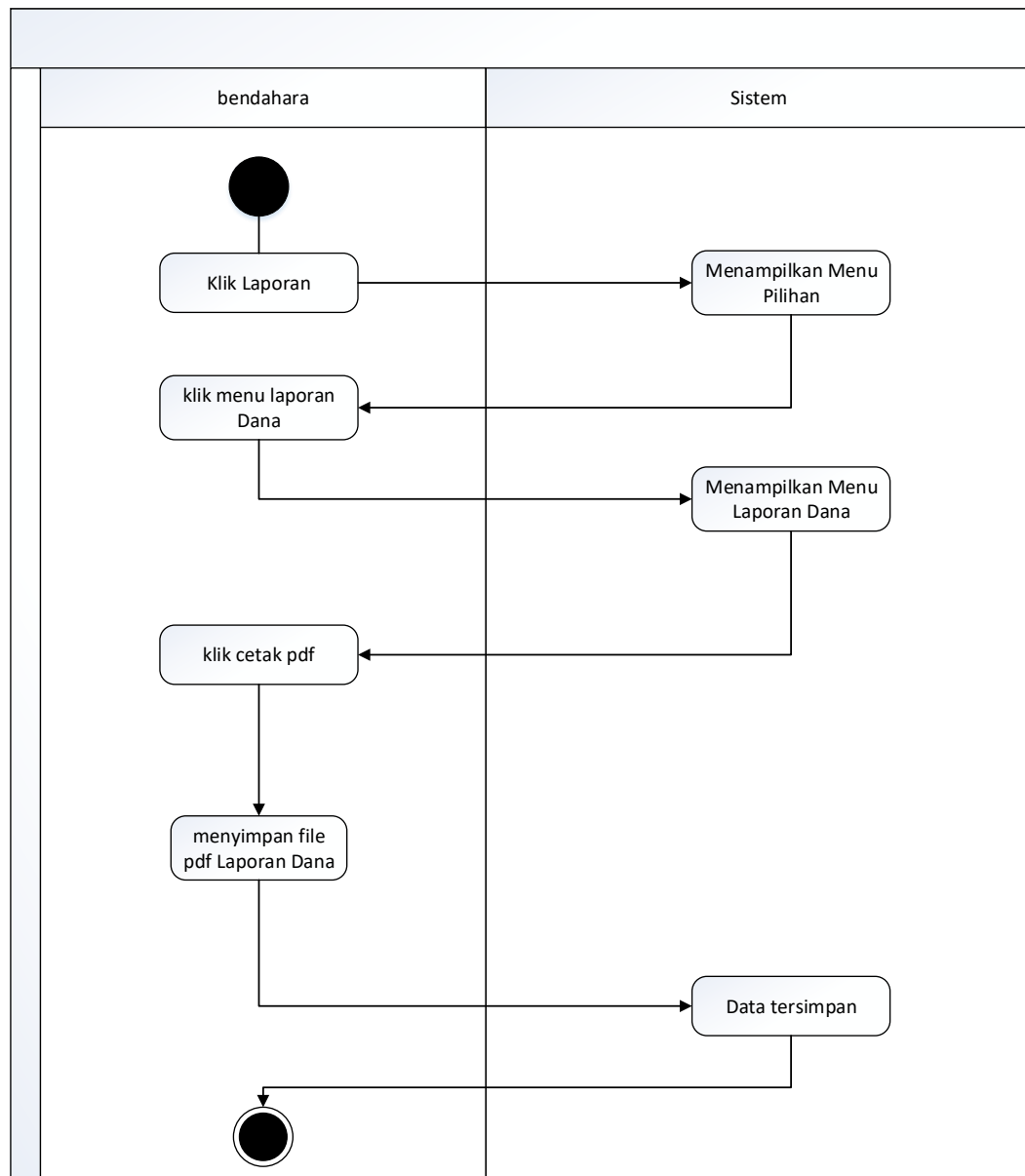
Gambar 4.7 Activity Diagram dana masuk

Gambar 4.7 Activity Diagram dana masuk Diagram ini menampilkan proses pengolahan dana masuk oleh bendahara, seklur hanya bisa melihat dana yang masuk ke aplikasi pengolahan dana Kelurahan Gunung Kemala seklur tidak bisa mengola dana masuk



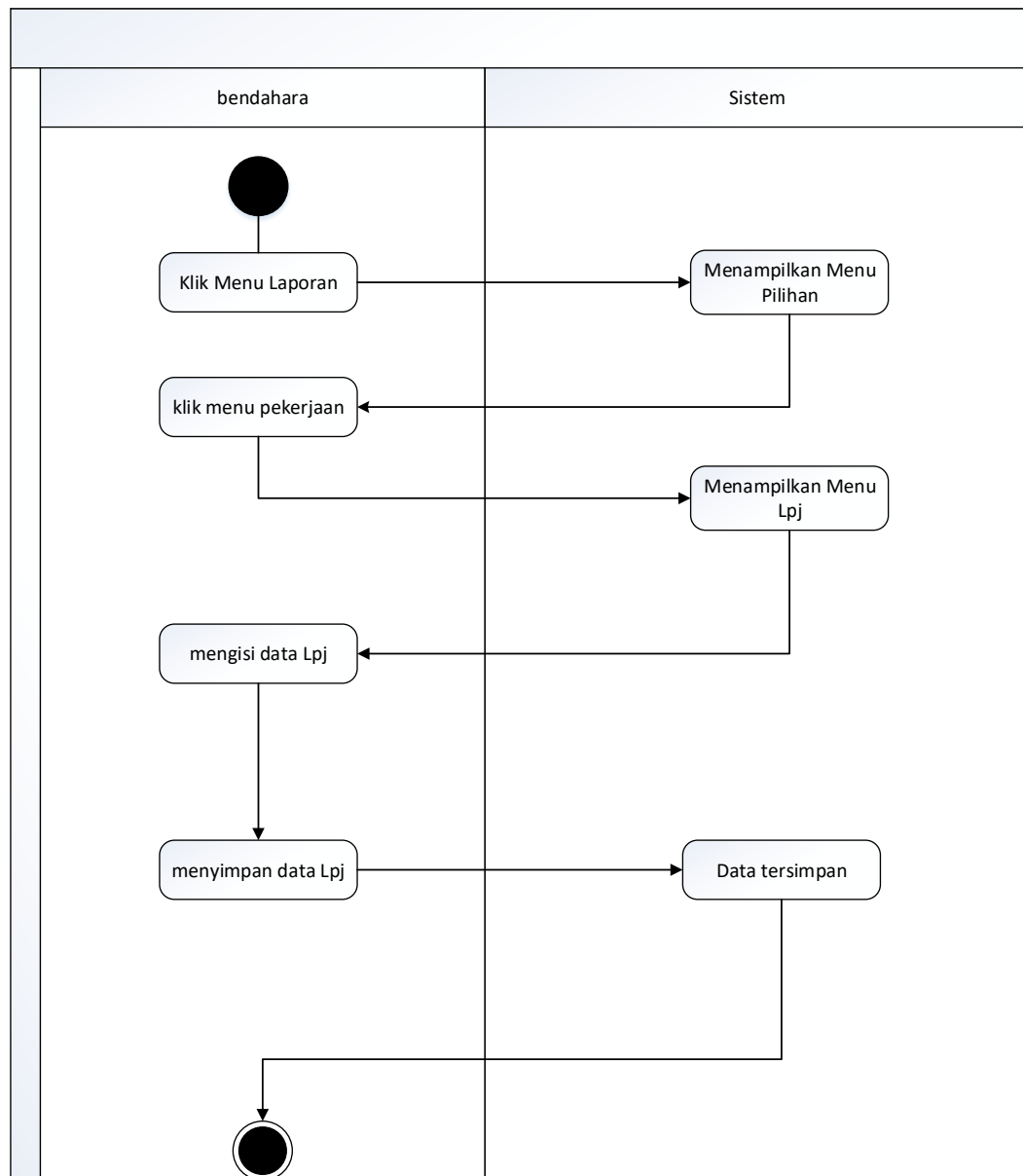
Gambar 4.8 Activity Diagram Dana Keluar

Gamabar 4.8 Activity Diagram Dana Keluar menampilkan proses pengolahan dana keluar oleh lurah maupun bendahara, proses ini dilakukan ketika ingin menggunakan dana masuk yang harus di kelola terlebih dahulu baru bisa menggunakannya dan di catat di dana keluar



Gambar 4.9 Activity Diagram Menu Laporan Dana Kelurahan

Gambar 4.9 Activity Diagram menu laporan dana ini menjelaskan tahapan interaksi pengguna dengan sistem ketika menggunakan menu “laporan dana” untuk mengelola data laporan dana keuangan, terutama dana masuk dan keluar memverifikasi, kemudian mengarahkan pengguna ke *dashoboard* dengan pengguna (*user/bendahara*)

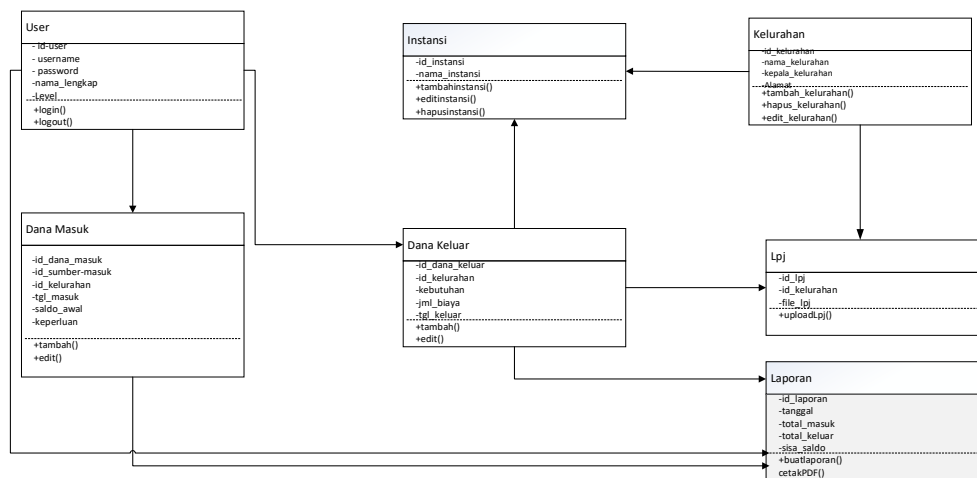


Gambar 4.10 Activity Diagram Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ)

Gambar 4.10 Activity Diagram Menu Pekerjaan menggambarkan sistem pekerjaan yang ada di kantor kelurahan yang dimana dalam activity ini menggambarkan setiap jabatan yang ada di kelurahan itu berbeda- beda pekerjaan dan tugasnya dan lurah atau bendahara dapat mengubah, mengedit atau menambahkan pekerjaan jika ada karyawan baru yang bekerja di kelurahan

4.3.5 Class Diagram

Berdasarkan *use case diagram* diatas, dapat digambarkan *class diagram* dari aktivitas para aktor yang terdapat di perancangan pengolahan dana kelurahan gunung kemala yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.11 Class Diagram

Gambar 4.9 *Class diagram* dalam sistem yang dirancang menampilkan struktur utama dari objek-objek yang terdapat dalam sistem pengolahan Kelurahan Gunung Kemala. Diagram ini menunjukkan sejumlah kelas inti seperti *User*, *Instansi*, *Kelurahan*, *Laporan*, *Pekerjaan*, *Dana masuk*, Dan *Dana Keluar*, beserta atribut dan metode yang dimiliki oleh masing-masing kelas. Relasi antar kelas juga ditunjukkan secara jelas melalui asosiasi, agregasi, dan generalisasi untuk memperlihatkan bagaimana data saling berhubungan. *Class diagram* ini penting bagi programmer sebagai acuan dalam membangun struktur *database* dan logika

pemrograman sehingga sistem dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang dirancang.

4.4 Perancangan *Database*

Adapun perancangan *database* yang akan digunakan pada Sistem Pengolahan dana keluaran yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Tabel dana keluar

Nama : dana keluar

Kegunaan : untuk mengetahui dana keluar pada pengolahan dana

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_dana_keluar	int	11
Id_desa	int	11
kebutuhan	varchar	100
Jml_biaya	double	-
Tgl_keluar	date	-

2. Tabel dana masuk

Nama : dana masuk

Kegunaan : untuk mengetahui dana masuk dari pengolahan dana

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_dana_masuk	int	11
Id_instansi	int	11
Id_Kelurahan	int	11
tgl_masuk	date	-

Saldo_awal	double	-
Keperluan	varchar	100
Sisa_saldo	double	-
lokasi	varchar	300
status	varchar	100

3. Tabel Kelurahan

Nama : Kelurahan

Kegunaan : untuk mengetahui identitas kelurahan

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_kelurahan	int	11
Nama_kelurahan	varchar	100
alamat	varchar	100
Kepala_lurah	varchar	100

4. Tabel instansi

Nama : instansi

Kegunaan : untuk mengetahui pegawai yang ada di Kelurahan Gunung

Kemala

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_instansi	int	11
Nama_instansi	varchar	100

5. Tabel LPJ

Nama : LPj

Kegunaan : untuk melihat laporan resmi dalam pelaksanaan suatu kegiatan

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_lpj	int	11
Id_kelurahan	int	11
File_lpj	varchar	100

6. Tabel *User*

Nama : *User*

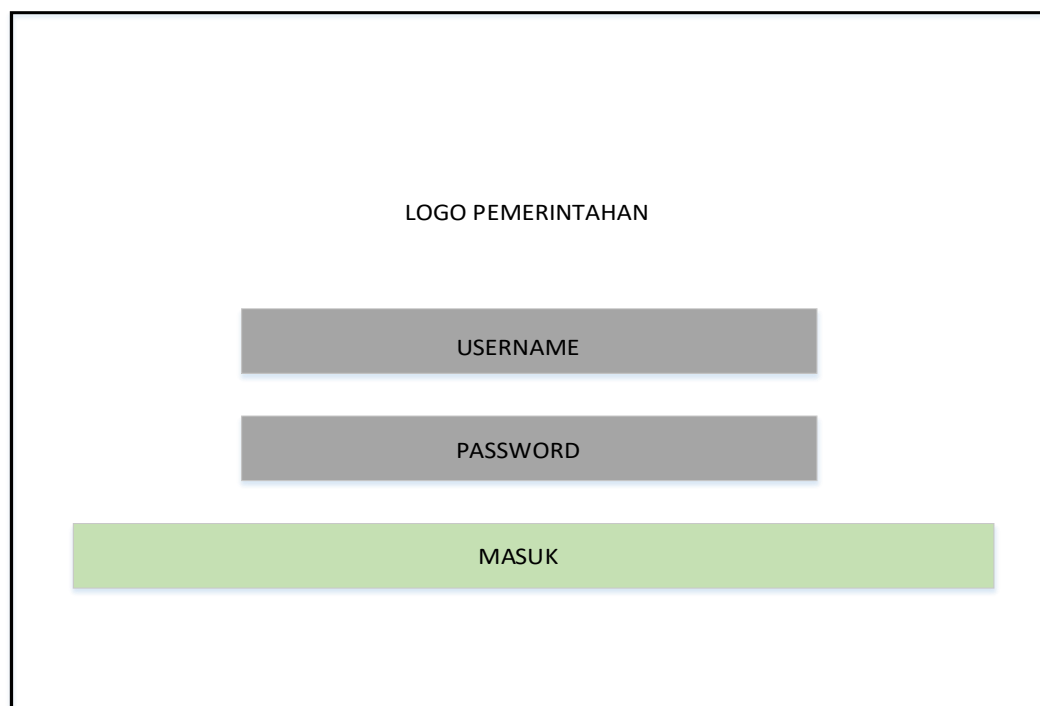
Kegunaan : untuk *login* lurah atau bendahara

Nama <i>Field</i>	Tipe Data	Size
Id_user	int	11
username	varchar	11
password	varchar	100
Nama_lengkap	varchar	100
level	varchar	100

4.5 Perancangan Antar Muka

Rancangan antar muka merupakan tampilan sistem yang akan dibuat sehingga mempermudah dalam melakukan pembuatan dan pendesaian pada aplikasi, adapun perancangan antar muka meliputi:

4.5.1 Perancangan Desain Menu Login

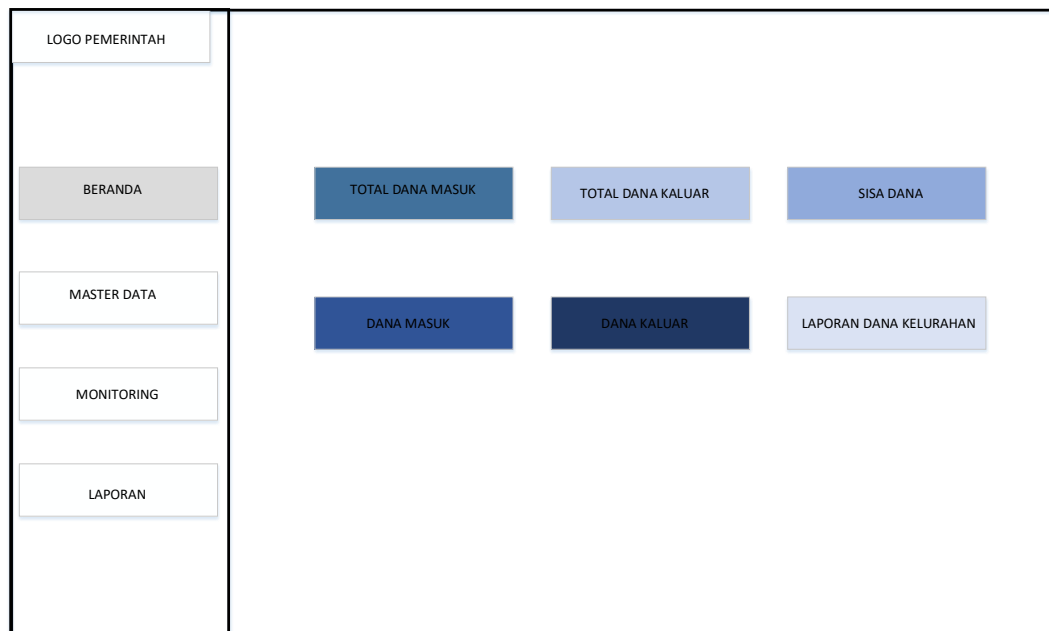


The diagram illustrates the layout of a login menu. It is enclosed in a black rectangular border. At the top center, the text "LOGO PEMERINTAHAN" is displayed. Below this, there are two stacked gray rectangular input fields. The top field is labeled "USERNAME" and the bottom field is labeled "PASSWORD". At the bottom of the form, there is a wide, light green rectangular button labeled "MASUK".

Gambar 4.12 Perancangan Desain Menu Login

Desain ini menampilkan halaman login sebagai pintu masuk utama ke dalam sistem. Pengguna seperti lurah atau bendahara harus menginputkan username dan password yang telah terdaftar sebelumnya. Jika data yang dimasukkan sesuai, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* masing-masing sesuai level akses. Tujuannya adalah untuk menjaga keamanan dan memastikan hanya pengguna yang berhak yang dapat mengakses sistem.

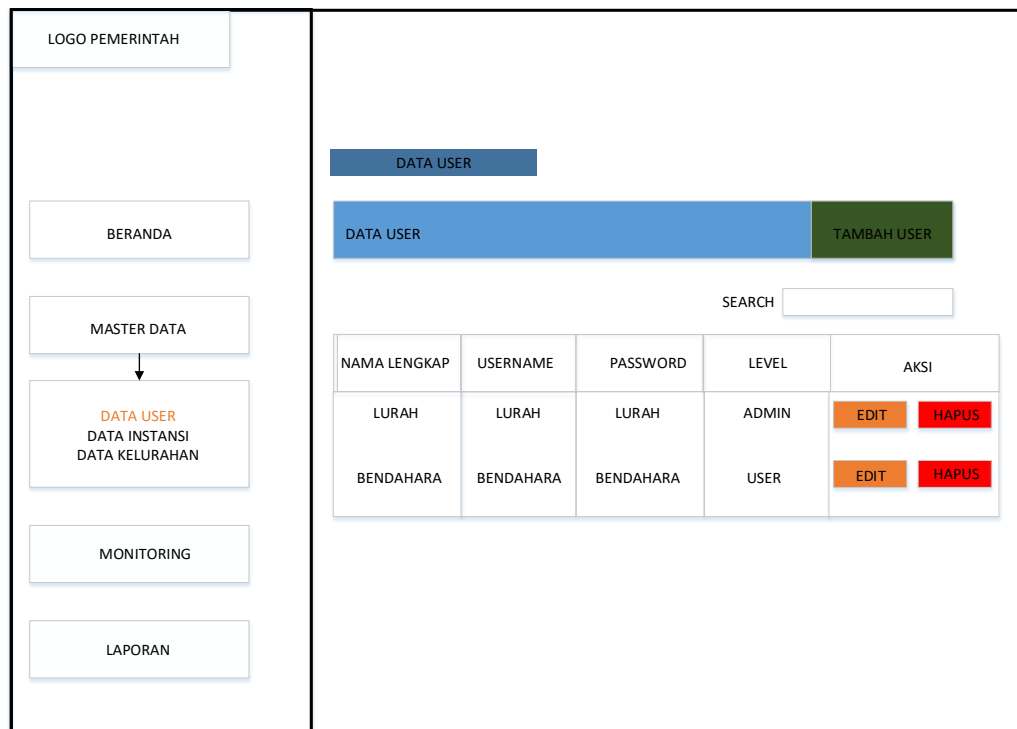
4.5.2 Perancangan Desain *Dashboard*



Gambar 4.13 Perancangan Desain *Dashboard*

Halaman *dashboard* merupakan tampilan utama setelah pengguna berhasil login. Pada halaman ini pengguna dapat melihat ringkasan informasi seperti jumlah dana masuk, jumlah dana keluar, data kelurahan, serta akses cepat ke menu penting lainnya. *Dashboard* dirancang agar memberikan gambaran umum kondisi keuangan secara ringkas dan mudah dipahami oleh pengguna.

4.5.3 Perancangan Desain Data User



Gambar 4.14 Perancangan Desain Data User

Desain ini menampilkan menu untuk mengelola data pengguna sistem, baik admin (lurah) maupun user (bendahara). Lurah dapat menambahkan user baru, mengedit data pengguna yang sudah ada, serta menghapus user yang tidak aktif. Setiap pengguna memiliki informasi seperti nama lengkap, username, password, dan level akses.

4.5.4 Perancangan Desain Data Instansi

LOGO PEMERINTAH

BERANDA

MASTER DATA

DATA USER
DATA INSTANSI
DATA KELURAHAN

MONITORING

LAPORAN

DATA INSTANSI

DATA INSTANSI

SEARCH

NO	NAMA INSTANSI	AKSI
1	PEMERINTAH PRABUMULIH	EDIT HAPUS
2	GUNUNG KEMALA	EDIT HAPUS

Gambar 4.15 Perancangan Desain Data Instansi

Desain ini digunakan untuk mengelola data instansi yang terkait dengan dana kelurahan. Admin (lurah) dapat menambahkan nama instansi baru, mengedit nama instansi yang sudah ada, dan menghapus instansi yang tidak digunakan lagi. Data ini digunakan sebagai referensi dalam input dana masuk dari berbagai pihak.

4.5.5 Perancangan Desain Data Kelurahan

LOGO PEMERINTAH

BERANDA

MASTER DATA

DATA USER
DATA INSTANSI
DATA KELURAHAN

MONITORING

LAPORAN

DATA KELURAHAN

DATA KELURAHAN

TAMBAH KELURAHAN

SEARCH

NAMA KELURAHAN	ALAMAT	LURAH	AKSI
KELURAHAN GUNUNG KEMALA	JALAN LINTAS GUNUNG KEMALA PAYUPUTAT	THOHIRIN, S,pd. M,pd	EDIT HAPUS

Gambar 4.16 Perancangan Desain Data Kelurahan

Menu ini menampilkan data identitas kelurahan seperti nama kelurahan, alamat, dan kepala kelurahan. Admin dapat memperbarui data kelurahan sesuai perubahan yang terjadi agar data selalu valid dan sesuai dengan kondisi aktual di lapangan.

4.5.6 Perancangan Desain Dana Masuk

LOGO PEMERINTAH

BERANDA

MASTER DATA

MONITORING

DANA MASUK
DANA KELURAH

LAPORAN

DATA DANA MASUK

TAMBAH DANA MASUK

SEARCH

TANGGAL MASUK	INSTANSI	KELURAHAN	SALDO AWAL	KEPERLUAN	AKSI
					EDIT HAPUS

Gambar 4.17 Perancangan Desain Dana Masuk

Halaman ini digunakan untuk menginput dan melihat data dana masuk ke kelurahan. Informasi yang diinput meliputi tanggal masuk, instansi penyumbang, jumlah saldo awal, keperluan dana, sisa saldo, lokasi, dan status dana. Fitur ini membantu bendahara dalam mencatat secara rinci semua pemasukan dana secara sistematis dan terekam digital.

4.5.7 Perancangan Desain Dana Keluar

LOGO PEMERINTAH

BERANDA

MASTER DATA

MONITORING

↓

DANA MASUK
DANA KELURAH

LAPORAN

DATA DANA KELUAR

DATA DANA KELUAR

TAMBAH DANA KELUAR

SEARCH

TANGGAL KELUAR	NAMA KELURAHAN	KEPERLUAN	JUMLAH BIAYA

Gambar 4.18 Perancangan Desain Dana Keluar

Menu ini digunakan untuk mencatat pengeluaran dana dari kelurahan. Informasi yang dicatat mencakup tanggal pengeluaran, kebutuhan, jumlah biaya, dan keterkaitan dengan kelurahan/kegiatan tertentu. Dengan adanya fitur ini, pencatatan dana keluar menjadi lebih transparan dan mudah ditelusuri dalam laporan

4.5.7 Perancangan Desain Laporan Pertanggung Jawaban

No	Nama Kelurahan	File Lpj

Gambar 4.19 Perancangan Desain Laporan Pertanggung Jawaban

Menu ini digunakan untuk mengelola dan mencatat laporan pertanggungjawaban atas pemasukan dan pengeluaran dana. Pengguna dapat mengunggah file LPJ(Laporan Pertanggung Jawaban), mengisi informasi kegiatan, serta melihat daftar laporan yang telah diunggah. Fitur ini membantu memastikan akuntabilitas, transparansi, dan mempermudah pencarian laporan saat dibutuhkan

4.5.8 Perancangan Desain Laporan Dana Kelurahan

Tanggal Masuk	Dana Masuk	Dana Keluar	Sisa saldo	Keperluan

Gambar 4.20 Perancangan Desain Laporan Dana Kelurahan

Menu ini menyediakan tabel rincian transaksi keuangan, seperti tanggal masuk dana, instansi pemberi, desa penerima, saldo awal, keperluan penggunaan dana, serta tombol untuk melihat detail pengeluaran. Fitur “Cetak PDF” memungkinkan pengguna untuk mencetak laporan keuangan dengan cepat dalam format digital.

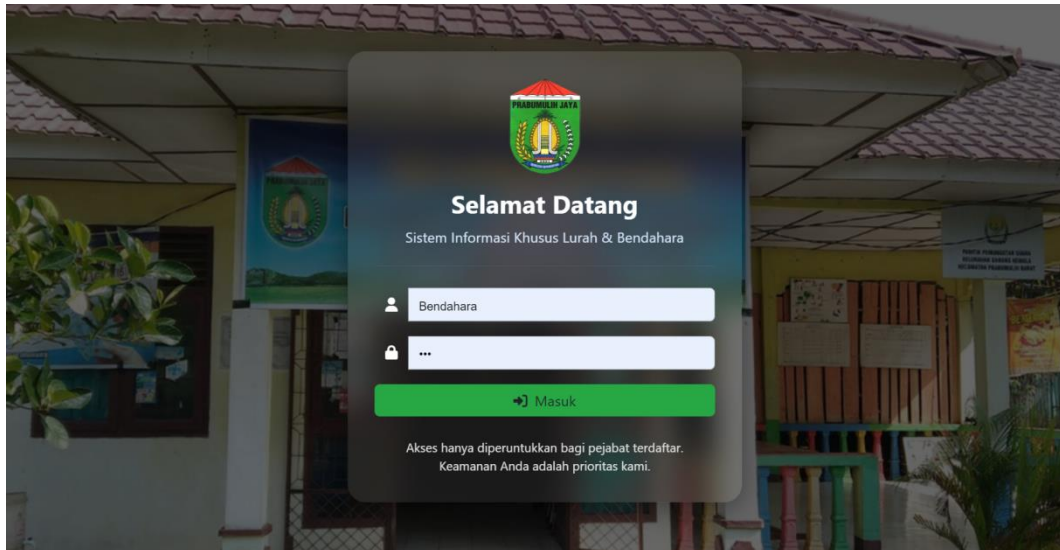
BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem informasi pengolahan data Kelurahan Gunung Kemala dilakukan berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database *MySQL*. Sistem ini dihosting secara lokal menggunakan XAMPP dan dirancang melalui editor *Visual Studio Code*

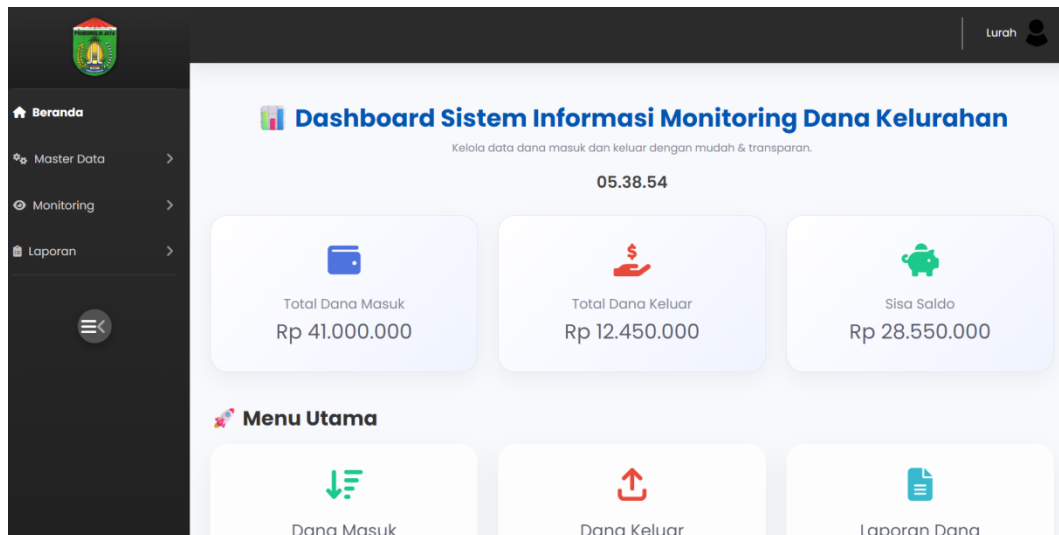
5.1.1 Tampilan Login



Gambar 5.1.1 Tampilan Login

Tampilan ini merupakan halaman awal untuk masuk ke dalam sistem. Pengguna diwajibkan mengisi *username* dan *password* sesuai akun yang telah terdaftar. Setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan ke dashboard sesuai dengan peran masing-masing, baik sebagai admin (Seklur) maupun user (bendahara).

5.1.2 Tampilan *Dashboard*



Gambar 5.1.2 Tampilan *Dashboard* Admin

Halaman ini menampilkan ringkasan informasi penting seperti jumlah data user, instansi, dana masuk dan keluar. Admin dapat melihat akses cepat ke berbagai menu pengelolaan data. Tampilan ini memberikan kemudahan bagi admin dalam memantau dan mengelola sistem secara menyeluruh.

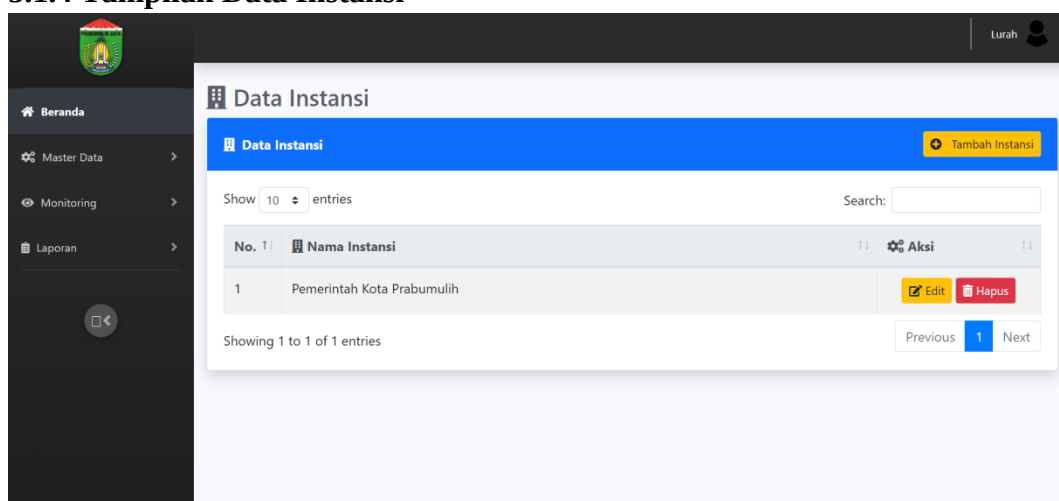
5.1.3 Tampilan *Data User*

Nama Lengkap	Username	Password	Level	Aksi
Bendahara	Bendahara	123	User	Edit Hapus
Kelpin Padilah	admin	admin	Admin	Edit Hapus
Lurah	Lurah	123	Admin	Edit Hapus

Gambar 5.1.3 Tampilan *Data User*

Tampilan ini digunakan oleh admin untuk mengelola data pengguna yang memiliki akses ke sistem. Admin dapat menambahkan user baru, mengedit informasi pengguna seperti nama lengkap, username, dan level, serta menghapus user yang tidak aktif. Tampilan ini penting untuk menjaga keamanan dan pengelolaan akses sistem.

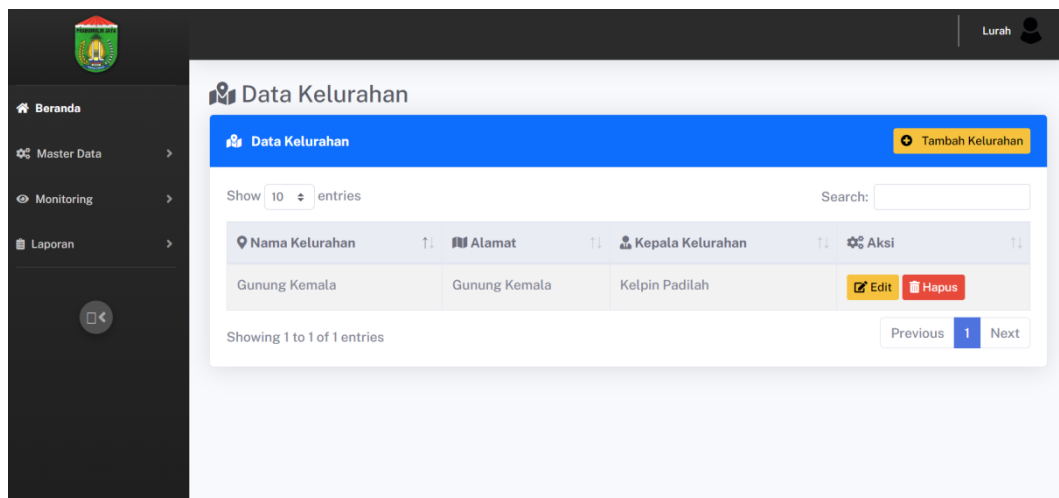
5.1.4 Tampilan Data Instansi



Gambar 5.1.4 Tampilan Data Instansi

Halaman ini berfungsi untuk mencatat dan menampilkan daftar instansi atau lembaga yang terkait dengan dana masuk ke kelurahan. Admin dapat menambahkan instansi baru, mengedit data, serta menghapus instansi jika diperlukan.

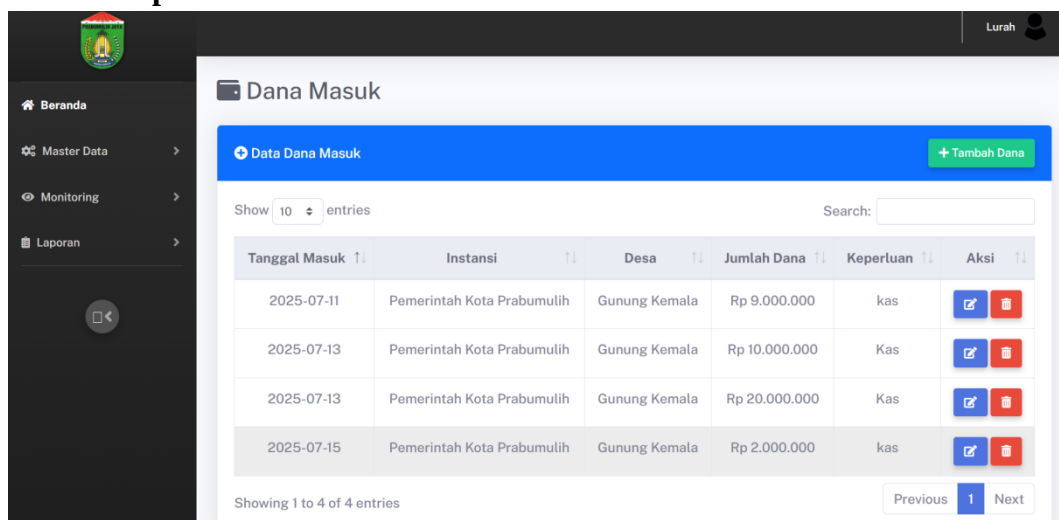
5.1.5 Tampilan Data Kelurahan



Gambar 5.1.5 Tampilan Data Kelurahan

Tampilan ini digunakan untuk mengelola informasi kelurahan, seperti nama kelurahan, alamat, dan nama kepala lurah. Data ini menjadi referensi dalam laporan keuangan dan berbagai proses lainnya dalam sistem

5.1.6 Tampilan Dana Masuk

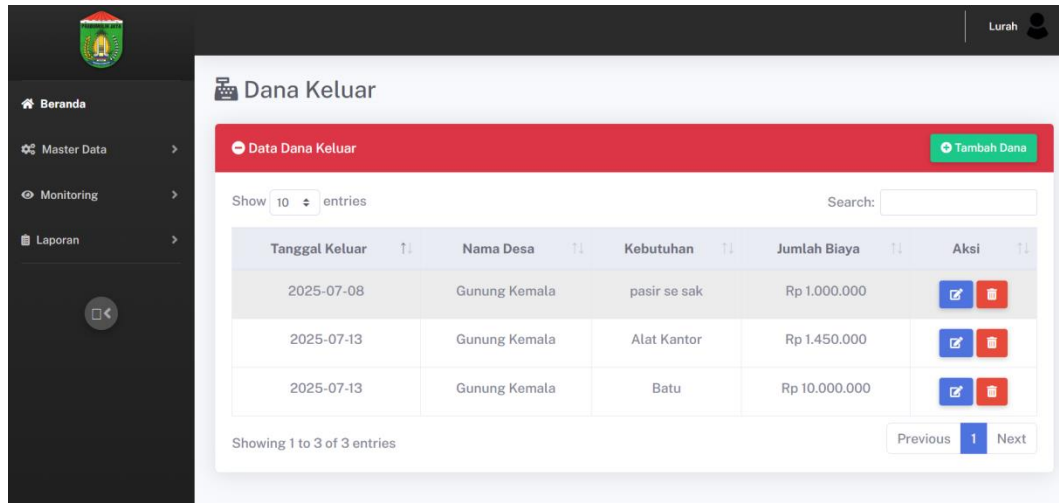


Gambar 5.1.6 Tampilan Dana Masuk

Halaman ini menampilkan data dana yang masuk ke kelurahan. Hanya yang bendahara dapat menambahkan data baru dengan mengisi informasi seperti

tanggal masuk, Sumber saldo, keperluan. Tampilan ini memudahkan dalam pencatatan pemasukan secara akurat dan terdokumentasi digital.

5.1.7 Tampilan Dana Keluar



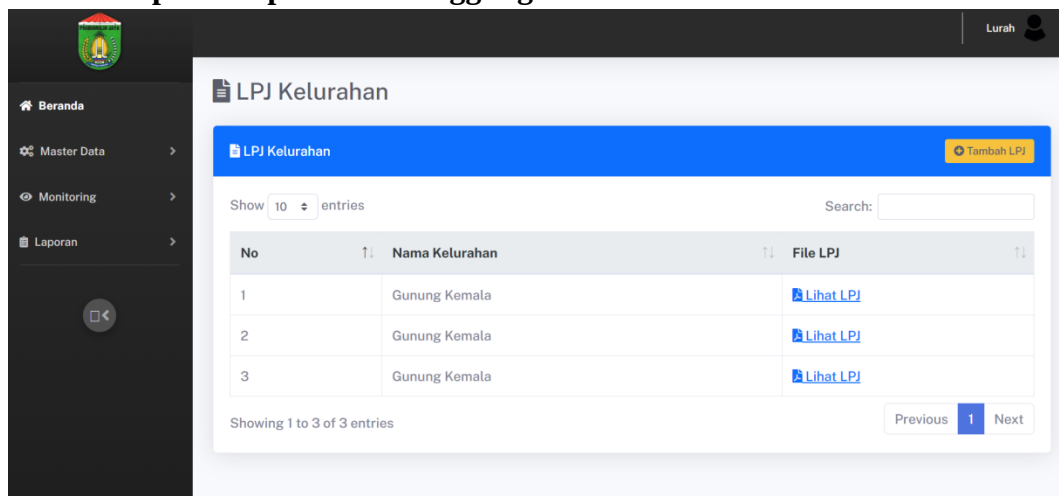
Tanggal Keluar	Nama Desa	Kebutuhan	Jumlah Biaya	Aksi
2025-07-08	Gunung Kemala	pasir se sak	Rp 1.000.000	Edit Delete
2025-07-13	Gunung Kemala	Alat Kantor	Rp 1.450.000	Edit Delete
2025-07-13	Gunung Kemala	Batu	Rp 10.000.000	Edit Delete

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar 5.1.7 Tampilan Dana Keluar

Tampilan ini digunakan untuk mencatat pengeluaran dana yang dilakukan oleh kelurahan. Informasi seperti tanggal keluar, kebutuhan, dan jumlah biaya dimasukkan untuk setiap transaksi. Tampilan ini membantu memastikan bahwa semua dana keluar tercatat secara rinci dan transparan

5.1.7 Tampilan Laporan Pertanggung Jawaban



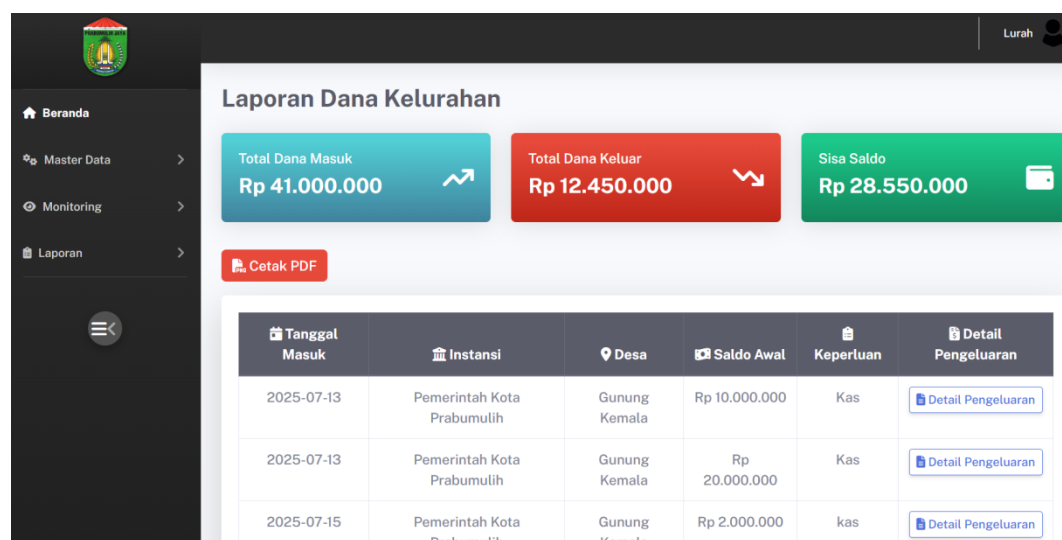
No	Nama Kelurahan	File LPJ
1	Gunung Kemala	Lihat LPJ
2	Gunung Kemala	Lihat LPJ
3	Gunung Kemala	Lihat LPJ

Showing 1 to 3 of 3 entries

Gambar 5.1.8 Tampilan Laporan Pertanggung Jawaban

Tampilan ini digunakan untuk mengelola laporan pertanggung jawaban (LPJ) atas penggunaan dana yang telah dikeluarkan oleh Kelurahan Gunung Kemala. Halaman ini memungkinkan admin (lurah) atau user (bendahara) untuk mengunggah, melihat, dan mencetak laporan pertanggung jawaban secara digital melalui sistem.

5.1.8 Tampilan Laporan Dana Kelurahan



Gambar 5.1.9 Tampilan Laporan Dana Kelurahan

Tampilan ini menyediakan tabel rincian transaksi keuangan, seperti tanggal masuk dana, instansi pemberi, desa penerima, saldo awal, keperluan penggunaan dana, serta tombol untuk melihat detail pengeluaran. Fitur “Cetak PDF” memungkinkan pengguna untuk mencetak laporan keuangan dengan cepat dalam format digital.

5.2 Implementasi *database*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1 id_dana_keluar	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lai
☐	2 id_kelurahan	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lai
☐	3 kebutuhan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lai
☐	4 jml_biaya	double			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lai
☐	5 tgl_keluar	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lai

Gambar 5.1.10 Database Dana Keluar

Tampilan ini menampilkan data pengeluaran dana oleh kelurahan dalam bentuk tabel yang rapi dan informatif. Setiap data terdiri dari id_dana_keluar sebagai primary key untuk identitas unik pengeluaran, id_kelurahan untuk menghubungkan transaksi dengan kelurahan yang bersangkutan, kebutuhan sebagai keterangan keperluan penggunaan dana, jml_biaya yang mencatat besaran dana yang dikeluarkan, serta tgl_keluar yang menunjukkan tanggal dilakukannya transaksi pengeluaran. Dengan adanya tabel ini, sistem mempermudah pengguna dalam mencatat dan menelusuri seluruh aktivitas pengeluaran keuangan desa, sehingga mendukung transparansi dan akuntabilitas pelaporan.

	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1	id_dana_masuk	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus La
☐	2	id_instansi	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La
☐	3	id_kelurahan	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La
☐	4	tgl_masuk	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La
☐	5	saldo_awal	double			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La
☐	6	keperluan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La
☐	7	sisal_saldo	double			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus La

Gambar 5.1.11 Database Dana Masuk

Tampilan ini menyajikan data transaksi dana masuk ke dalam sistem informasi dana kelurahan. Tabel ini terdiri dari beberapa kolom penting, yaitu id_dana_masuk sebagai primary key dan identitas unik setiap transaksi, id_instansi yang menunjukkan instansi pemberi dana, serta id_kelurahan yang mengacu pada penerima dana dari pihak kelurahan. Kolom tgl_masuk mencatat tanggal diterimanya dana, sedangkan saldo_awal menunjukkan nominal dana yang diterima pada saat transaksi dicatat. Kolom keperluan digunakan untuk menjelaskan tujuan penggunaan dana, dan sisa_saldo menunjukkan sisa dana yang belum terpakai. Tabel ini penting untuk pelacakan histori penerimaan dana dan keperluannya dalam laporan keuangan.

	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1	id_instansi	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐	2	nama_instansi	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 5.1.12 Database Instansi

Tampilan ini menampilkan daftar instansi yang terlibat dalam kegiatan pendanaan kelurahan. Tabel ini terdiri dari dua kolom utama, yaitu id_instansi serta

nama_instansi yang menyimpan nama instansi terkait seperti dinas atau lembaga pemerintahan. Data instansi ini digunakan sebagai referensi dalam penginputan dana masuk, untuk mencatat sumber dana yang diterima oleh kelurahan. Fitur ini mempermudah proses identifikasi asal dana serta mendukung transparansi pelaporan keuangan.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1 id_kelurahan	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	 Ubah  Hapus Lain
☐	2 nama_kelurahan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			 Ubah  Hapus Lain
☐	3 alamat	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			 Ubah  Hapus Lain
☐	4 kepala_kelurahan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			 Ubah  Hapus Lain

Gambar 5.1.13 Database Kelurahan

Tampilan ini menyajikan data identitas kelurahan dalam bentuk tabel. Informasi yang ditampilkan meliputi id_kelurahan sebagai primary key dan identitas unik setiap kelurahan, nama_kelurahan sebagai nama resmi kelurahan, alamat yang berisi lokasi administratif kelurahan, serta kepala_kelurahan yang menunjukkan nama pejabat lurah yang bertanggung jawab. Tabel ini memungkinkan admin untuk memperbarui atau menyesuaikan informasi sesuai perubahan struktural atau administratif yang terjadi di lapangan. Dengan adanya fitur ini, sistem memastikan bahwa data kelurahan yang digunakan dalam laporan dan transaksi keuangan tetap akurat dan terkini.

	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1	id_lpj	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐	2	id_kelurahan	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐	3	file_lpj	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 5.1.14 Database lpj

Tampilan ini menyajikan data laporan pertanggungjawaban keuangan dalam bentuk tabel. Informasi yang ditampilkan mencakup id_lpj sebagai identitas unik laporan, id_kelurahan sebagai referensi terhadap data kelurahan, serta file_lpj yang menyimpan nama file LPJ yang telah diunggah ke sistem. Tabel ini memungkinkan pengguna seperti bendahara untuk mengelola berkas laporan kegiatan secara sistematis dan terdokumentasi. Fitur ini mempermudah proses audit dan pelacakan bukti pertanggungjawaban, karena semua laporan tersimpan dalam bentuk digital yang dapat diakses kembali kapan saja.

	#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1	id_user	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
☐	2	username	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐	3	password	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐	4	nama_lengkap	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
☐	5	level	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 5.1.15 Database User

Tampilan ini menyajikan daftar pengguna sistem, seperti admin dan pegawai, dalam bentuk tabel. Setiap entri memuat informasi penting seperti id_user sebagai identitas unik pengguna, username sebagai akun login, password yang telah dienkripsi, nama_lengkap, serta level pengguna yang menentukan hak akses (seperti admin atau bendahara). Tabel ini juga dilengkapi dengan tombol aksi

seperti Ubah, Hapus, dan Indeks, serta fitur Tambah User Baru untuk mempermudah pengelolaan akun. Pengguna dapat dengan mudah memperbarui data dan menjaga keamanan akses sistem dengan manajemen user yang baik.

5.3 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* , yang menekankan pada pengujian fungsionalitas tanpa mengetahui struktur internal sistem

5.3.1 Hasil Pengujian sistem

Fitur	Input	Output	Status
Login dengan username dan password yang benar	Username: Bendahara dan Password:Bendahara	Berhasil masuk ke halaman sesuai peran	Valid
Login dengan username dan password yang salah	Username:Seklur dan Password:Seklur	Username atau password Anda salah	Tidak valid
Data user	Tambah user baru	Uesername: Seklur Password: Seklur dan klik simpan	Berhasil Disimpan
	Edit data user	Ganti Username: Seklur new dan klik simpan	Data user berhasil di perbaharui
	Hapus data user	Klik tombol hapus	Data berhasil di hapus

Dana masuk	Tambah dana masuk	Masukan tanggal dana masuk, sumber dana,nama kelurahan,jumlah dana dan keperluan dan klik simpan	Dana berhasil ditambah
	Edit data dana masuk	Ganti tanggal dana masuk dan klik simpan	Data dana berhasil diperbarui
	Hapus data dana masuk	Klik tombol hapus	Data dana masuk berhasil dihapus
Dana keluar	Tambah data dana keluar	Masukan tanggal dana keluar, nama kelurahan, kebutuhan, dan jumlah biaya dan klik simpan	Data berhasil ditambah
	Edit data dana keluar	Ganti nama kelurahan dan klik simpan	Data berhasil diperbaruhi
	Hapus data dana keluar	Klik tombol hapus	Data dana keluar berhasil dihapus
Instansi	Tambah data instansi	Masukan nama instansi dan klik simpan	Data berhasil ditambah
	Edit data instansi	Ganti nama instansi dan klik simpan	Data berhasil diperbaruhi
	Hapus data instansi	Klik tombol hapus	Data berhasil dihapus

		hapus	
Kelurahan	Tambah data kelurahan	Masukan nama kelurahan, alamat,dan kepala kelurahan dan klik simpan	Data berhasil ditambah
	Edit data kelurahan	Ganti alamat dan nama kelurahan dan klik simpan	Data berhasil diperbaruhi
	Hapus data kelurahan	Klik tombol hapus	Data berhasil dihapus
Laporan	Tanggal masuk, sumber dana, kelurahan, saldo awal, keperluan, detail pengeluaran	Berhasil dicetak PDF	valid
Lpj (laporan pertanggung jawaban)	Tambah data Lpj	Masukan nama kelurahan dan file Lpj dan klik simpan	Data berhasil di tambah

5.4 Dokumentasi Implementasi

Dokumentasi dilakukan melalui tangkapan layar (*screenshot*) dari setiap tampilan halaman sistem, mulai dari *login* hingga cetak laporan pengolahan dana. Dokumentasi ini tersedia dalam lampiran.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan Gunung Kemala Berbasis *Web*, maka dapat disimpulkan:

1. Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan Gunung Kemala Berbasis *Web* berhasil dibangun dan diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* yang dihosting secara lokal melalui *XAMPP*. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*, yang menekankan pada kecepatan pembangunan sistem melalui prototyping dan umpan balik pengguna secara cepat.
2. Sistem ini menggunakan alat perancangan, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Database* untuk membantu berjalannya aplikasi pengolahan dana berbasis *web* ini
3. Sistem mampu mengotomatisasi pengelolaan dana kelurahan, termasuk pencatatan dana masuk dan keluar, pengelolaan data instansi dan pengguna, serta pembuatan laporan pertanggungjawaban secara digital yang lebih efisien, transparan, dan aman dibandingkan sistem manual.
4. Berdasarkan pengujian dengan metode *Black Box*, seluruh fitur berjalan sesuai fungsi. Sistem ini terbukti meningkatkan efisiensi kerja serta mengatasi kelemahan sistem sebelumnya dalam hal kecepatan pelaporan, keamanan data, dan akurasi pencatatan.

6.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem kedepannya, yaitu

1. Pengembangan Akses Online

Aplikasi perlu dikembangkan agar dapat dihosting secara online, sehingga dapat diakses secara real-time oleh pengguna dari berbagai lokasi, termasuk perangkat mobile. Hal ini akan meningkatkan efisiensi, transparansi, dan ketersediaan data kapan saja dibutuhkan oleh pihak kelurahan maupun pengawas.

2. Visualisasi Laporan Keuangan

Tambahkan fitur visualisasi laporan dalam bentuk grafik batang, pie chart, atau tren anggaran per bulan/tahun untuk memudahkan pemahaman atas kondisi keuangan dan mendukung transparansi publik terhadap penggunaan dana kelurahan.

3. Pelatihan dan Dokumentasi Pengguna

Disarankan menyediakan dokumentasi lengkap dan pelatihan bagi pengguna sistem, terutama aparat kelurahan, agar aplikasi dapat dimanfaatkan secara optimal dan tidak bergantung pada satu orang operator.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Yona, N., Munti, S., Musridho, R. J., & Kunci, K. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Montir Berbasis Website Di Bangkinang Kota (Programming). *Journal on Pustaka Cendekia Informatika*, 1(1), 31–37.
- Annisa Fathoroni, R. N. S. F. R. A. N. R. (2020). *BUKU TUTORIAL SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENILAIAN KINERJA DOSEN MENGGUNAKAN METODE 360 DEGREE FEEDBACK*. CV. Kreatif Industri Nusantara.
- Ardyan, E., Boari, Y., Akhmad, A., Yuliyani, L., Hildawati, H., Suarni, A., Anurogo, D., Ifadah, E., Judijanto, L., & Efitra, E. (2023). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF: Pendekatan Metode Kualitatif dan Kuantitatif di Berbagai Bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arisantoso, S. T., Kom, M., Yulianti, S. D., Kom, S., Ath, M., Dzikrullah, T., Hafizh, S., Muhammad, Z., Galuh, A. J., Savana, I., Arsyad, D., Zain, H., Alief, D., Rambe, A., Fathir, A., Muhammad, R., Ramadhan, R., & Julius, A. (2023). Perancangan Dan Pemrograman Web: Memahami Html, Css, Javascript, Php, Serta Web Hosting Secara Praktis Penerbit Cv.Eureka Media Aksara. In *Eureka Media Aksara*.
- Dasril Aldo, S. K. M. K., & Nursaka Putra, S. K. M. K. (2020). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN (SPK) (Kupas Tuntas Metode Multifaktor Evaluation Process)*. SINT Publishing.
- Dawis, A. M., Putra, Y. W. S., Fitria, F., Hamidin, D., Yutia, S. N., Maniah, M., Feta, N. R., Rahma, D. W., Natsir, F., & S, W. (2023). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI BERKUALITAS*. Penerbit Widina.
- Dr. Iskandar S. A. G, M. S. I. (2022). *METODE PENELITIAN DAKWAH*. Penerbit Qiara Media.
- Erniyanti, E., & Syaputra, R. (2023). *FUNGSI YURIDIS LEMBAGA KEMASYARAKATAN DI DAERAH*. CV. Gita Lentera.
- Ery Hartati. (2022). Sistem Informasi Transaksi Gudang Berbasis Website Pada Cv. Asyura. *Klik - Jurnal Ilmu Komputer*, 3(1), 12–18.
- Febia Ghina Tsuraya, Nurul Azzahra, Salsabila Azahra, & Sekar Puan Maharani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Sekolah Penggerak. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 179–188.
- Hasibuan, Z. E. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. AE Publishing.

- Indah Purnama Sari, S. T. M. K. (2024). *Buku Ajar Pemrograman Internet Dasar (Pemrograman WEB)*. umsu press.
- Kom, D. A. M., Emi Sita Eriana S. Kom., M. K., Arief Budi Pratomo, S. K. M., Chrisantus Tristianto, S. T. M. K., Ade Suparman, S. S. I. M. K., Kom, D. F. S. K. M., Habibi Azka Nasution, S. S. M. S. M. S., Eng, S. S. T. M., Erna Juniasti Malaikosa, S. K. M. K., & Arief Hidayat, M. K. (2023). *Konsep Dasar Pengenalan Database Rumpun Ilmu Komputer*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Kusumawardani, D. M., Astiti, S., Fathoni, M. Y., Sunardi, D., Fernandez, S., & Juansa, A. (2023). *WEB DASAR Menggunakan HTML, CSS, JS, PHP dan Studi Kasus*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lukman Santoso, & Juni Amanullah. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 15(2), 250–259.
- Marzuki, I., Ariyanti, D., Kom, S., Kom, M., & Firmansyah, D. (2020). Aplikasi Sebaran Pengangguran Di Kota Probolinggo Berbasis Web Web-Based Application of the Distribution of Unemployment in the City of Probolinggo. *Dwi Firmansyah 3 Jurnal ENERGY (Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, 2(2), 83.
- Mufarroha, D. R. A. F. A. (2022). *Dasar Pemrograman WEB Teori dan Implementasi : HTML, CSS, Javascript, Bootstrap, CodeIgniter*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Murphy, G. J. (2020). George Edwards. *A History of Canadian Accounting Thought and Practice*, 2(5), 133–138. <https://doi.org/10.4324/9781003080886-10>
- Nain, U. (2020). Kajian Perubahan Status Kelurahan Menjadi Desa Di Kabupaten Takalar Study of Change Status Urban Village To Village in Takalar Regency. *Jurnal Pallangga Praja (JPP)*, 2(1), 59–77.
- Nitami, A., Munthe, A. A., & Masrizal. (2021). Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web Dengan FrameworkCodeigniter. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1(3), 7–17.
- Parlaungan S., T. F., & Wisnu, D. (2020). Rancang Bangun Sistem Pengidentifikasi Travel Bag Pada Kelompok Biro Perjalanan Umroh/Haji Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Komunikasi STMIK Subang*, 13(1), 26–40.

- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian Strategi Menyusun Tugas Akhir* (pp. 1–57).
- Ridwan, A., Prasetyo, T. F., Sumantri, F., & Givan, B. (2024). *Sistem Informasi Manajemen Pembelian dan Persediaan Barang Menggunakan Metode RAD (Rapid Application Development) (Studi Kasus Pada Lotte Mart Departemen Logistik)*. 3(5), 1568–1591.
- Sahi, A. (2020). Aplikasi Test Potensi Akademik Seleksi Saringan Masuk LP3I Berbasis Web Online menggunakan Framework Codeigniter. *Tematik*, 7(1), 120–129.
- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan_Sistem_Informasi_Pemesanan_T. *Jurnal Intra-Tech*, 3(2).
- Suharni, Susilowati, E., & Pakusadewa, F. (2023). Perancangan Website Rumah Makan Ninik Sebagai Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language. *Rekayasa Informasi*, 12(1), 1–12.
- Syahputri, K., Irwan, M., & Nasution, P. (2023). Peran Database Dalam Sistem Informasi Manajemen. *Jurnal Akuntansi Keuangan Dan Bisnis*, 1(2), 54–58.
- Wardhani, Y. K. (2022). Aplikasi Absensi Guru Dan KAaryawan Berbasis WEB Pada MTs Negeri 1 Lumajang. *Jurnal Teknik Industri, Sistem Informasi Dan Teknikinformatika*, 1(2), 93–110.
- Wijaya, K., Suparianto, R., & Istiawan, E. (2022). Jurnal Masyarakat Desa Lppm-Universitas Musi Rawas Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Qur'an Al-Ittifaqiah Berbasis Web. *Jurnal Masyarakat Desa*, 1(1), 1–13.
- Wijayanto, S., Putra, R. A., Darmansah, D., Aranski, A. W., Astiti, S., Efitra, E., & Uzma, I. (2024). *Buku Ajar Analisa perancangan sistem Informasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuliah, E. (2020). Implementasi Kebijakan Pendidikan. *Jurnal At-Tadbir : Media Hukum Dan Pendidikan*, 30(2), 129–153.

LAMPIRAN



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 28 November 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Kelpin padilah
NIM : 2021210025
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem informasi

Sehubungan dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing
Skrripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

10. Implementasi sistem informasi pengolahan dana desa kelurahan gunung kemala berbasis web

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



Sistem Informasi, S.kom , M.kom

Hormat Saya,

(Kelpin padilah)

Pembimbing I : Andi christian, S.kom , M.kom

Pembimbing II : Muchlis , S.kom , M.si



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 2

FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Yulpin Dedach
NIM : 202110016
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui:

Implementasi Sistem Informasi Pengolahan data data Keuangan
Gunung Kenaka berbasis web

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Andi Christofani S. Kom. M. Kom		01/11/2024
2. Muchlis, S. Kom. M. Si		

Prabumulih,
Mengetahui
Ketua Program Studi,



Christofani S. Kom. M. Kom

Catatan:

- Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
- Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi



**PEMERINTAH KOTA PRABUMULIH
KECAMATAN PRABUMULIH BARAT
KELURAHAN GUNUNG KEMALA**

Jl. Raya Gunung Kemala, Kelurahan Gunung kemala, Kecamatan Prabumulih Barat No. 01 Kode Pos 31122

Nomor :800/190/LI/2025
Sifat :Biasa
Lampiran :-
Perihal :Persetujuan pengambilan data

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih
Di-
Prabumulih

Dengan hormat

Menindaklanjuti Surat Dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Nomor: 039/FASILKOM/UNPRA/SI-SI/XII/2024. Perihal Permohonan Pengambilan Data Di Kantor Lurah Gunung Kemala, Kecamatan Prabumulih Barat, Kota Prabumulih, Dengan Tujuan Untuk Mendukung Penelitian Proposal Skripsi Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih Atas Nama:

Nama :Kelpin Padilah
Nim :2021210025
Program Studi :Sistem Informasi
Judul Skripsi :Implementasi sistem informasi pengolahan dana desa Kelurahan Gunung Kemala berbasis web

Maka dengan ini, kami atas nama Kelurahan Gunung Kemala Kecamatan Prabumulih Barat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melakukan pengambilan data. Adapun waktu tersebut berlangsung mulai tanggal 12 Desember 2024 s/d 30 Juni 2025.

Demikian surat ini kami sampaikan. Kami mengucapkan terima kasih atas perhatian dan kerja sama yang diberikan



LEMBAR REVISI

: Kelipatan 2 dari 25

: 2021 21 0025

: Strata Satu (S1)

: Sistem Informasi (SI)

: Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Keterangan Revisi	Paraf
Paragraf ke-11. 11 strip foto kemudian dgn pajangan. Rencana kegiatan & Activity dengan per plan Dik	Dik

Prabumulih,

Dosen Penguji


Subroto, M. Gov.

LEMBAR REVISI

: KELPIN PADILAH

: 2021.21.0025

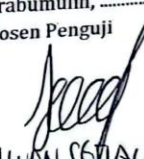
: Strata Satu (S1)

: Sistem Informasi (SI)

: Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Keterangan Revisi		Paraf
use case.		ACC SIAP DILU
activity...		4/8 2025
Sumber data masukan.		
UJ		
Atak laporan.		

18-7-2025
Prabumulih,
Dosen Penguji


IWAN SETIAWAN, M.KOM

LEMBAR REVISI

: Kelpin Padilah
 : 2021210025
 : Strata Satu (S1)
 : Sistem Informasi (SI)
 : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

Keterangan Revisi	Paraf
tulisan 2, garis & use case diagram.	
activity diagram . 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53	
lebih spesifik perihal mengelola sehingga berbeda antara	
abstrak 2 berdasar. - Class diagram 2	
Implementasi database.	
Pengujian lebih luas.	
Hubungan antar entitas.	
Dam base 2 Dam re.	
Prabumulih, Dosen Penguji	18-7-2025 DA/8/2025 sup indus.
 Tuntari	



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama
NIM
PRODI
Fakultas
Judul

: Kevin Praban
: 202210025
: Sistem Informasi
: Fakultas Ilmu Komputer
: Implementasi Sistem Informasi Manajemen
dan Keuangan dengan Kerasa

Dosen Pembimbing I

: Andi Christian, S.kom, M.kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
1	08-05-2025	BAB I + II	Acc	✓
		BAB III bab 1 pgm tentang di jember by	Revisi	✓
2	09-05-2025	BAB III	Acc	✓
3	10-07-2024	BAB IV Perbaikan, user case, test, dan da gram	Revisi	✓
4	15-07-2025	BAB IV	Acc	✓
		BAB V pen lutan akhir	Revisi	✓

Prabumulih, 17-07-2025
Pembimbing I

Andi Christian, S.kom, M.kom

CATATAN:

1. Karya ini harus di bawah bimbingan
2. Karya ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Dikawatir kelulusan maksimal 1x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

PRESENSI BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : KELPIN PADILAH
NIM : 2021210025
PRODI : SISTEM INFORMASI
Fakultas : ILMU KOMPUTER
Judul : IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN
DANA KELURAHAN GUNUNG KEMALA BERBASIS
WEB

Dosen Pembimbing I : ANDI CHRISTIAN, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
5	16-07-2025	BAB I BAB II Pendahuluan Sarana Sifat Lahan Jalur Saran ke pgunak	Acc Ravn	
6	17-07-2025	BAB II / Kelengkapan Organ	Acc	

Prabumulih, 17-07-2025
Pembimbing I

ANDI CHRISTIAN, S. Kom., M. Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawa ke setiap kali bimbingan
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maknawi 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Karlin Purnama
NIM : 2021210029
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Sistem Informasi Manajemen
dana kecurahan gunung kemala berbasis
web
Dosen Pembimbing II : Muchlis, S.Kom, M.Si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	2/5	bab 1, 2, 3		
	6/5	bab 1, 2, 3		
	9/5	bab 4		
		bab 4		
	16/7	bab 4		
	14/7	bab 5.6		

Prabumulih,
Pembimbing II

MUCHLIS, S.Kom, M.Si

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawa ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan minimum 3x bimbingan per bab

" Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional "



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Kelpin PAdilah
NIM : 2021210025
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Judul : Implementasi Sistem Informasi Pengolahan Dana Kelurahan Gunung Kemala Berbasis web
Dosen Pembimbing II : Muchlis, S.kom, M.si

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	14/7/21	bab 5	ke	
	16/7/21	bab 6	ke	
	17/7/21	bab 6	ke	
		perbandingan	ke	
		perbandingan	ke	
		Sup my		

Prabumulih,
Pembimbing II

Muchlis, S.kom, M Si

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian

2. Kartu ini harus di bawah ketika ujian

teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional

LAMPIRAN WAWANCARA

Peneliti : Kelpin Padilah

Narasumber : Tohirin,SP, M.Pd

Pewawancara	Narasumber
Apakah bapak bersedia untuk di wawancarai?	Iya silahkan mau bertanya apa
Baik pak saya akan memulai pertanyaan, untuk sejarah kelurahan gunung kemala itu bagaimana pak?	Untuk sejarah gunung kemala itu sendiri bapak kurang paham ya, tapi sepengetahuan bapak dari beberapa warga disini dulu nama gunung kemala itu adalah gunung kemale tapi seiringnya zaman dan gunung kemale ini masuk wilaya prabumulih maka di perjelas namanya menjadi gunung kemala
Oh begitu pak , Seterusnya untuk kantor kelurahan itu sendiri memang awal mula berdiri disini?	Iya benar kantor lurah gunung kemala memang dari dulu berdiri disini, karna dulu ada orang yang mengwakafkan tanahnya untuk dibangun kantor lurah
Baik pak, Untuk selanjutnya mengenai kantor lurah, apakah ada visi dan misi dari kelurahan gunung kemala?	Untuk visi dan misi nya, ade bisa masuk saja ke dalam untuk melihat visi dan misi selesai wawancara
Bagaimana dengan struktur organisasinya pak, apakah masih menggunakan versi lama atau yang baru?	Untuk struktur organisasinya hanya ada beberapa yang di ganti selebihnya masih versi yang lama, jika ada perlu bisa nnti lihat ke dalam sekalian dengan visi dan misinya tdi

Baik pak, Mengenai penelitian saya ini pak, Apakah sistem pengolahan dana kelurahan gunung kemala masih menggunakan sistem manual?	Iyah betul sekali untuk sistemnya masih manual yaitu masih menggunakan miscrosoft exel atau word, dan dibukukan
Oh begitu pak, untuk dana kelurahan itu sendiri apakah memiliki jenis” dana bantuanya pak?	Kalau itu sudah jelas pasti untuk dana kelurahan itu dana alokasi umum atau (DUA) yang di bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara
Apakah saat pencarian data dana kelurahan bendahara sering kewalahan?	Iyah betul sekali terkadang sering terjadi data yang tidak tersusun dengan rapi yang membuat bendahara kewalahan
Oh begitu yaa pak, Apakah saya bisa mengambil data dana yang ada di kelurahan ini pak?	Bisa, nnti silahkan minta ke bendahara yang ada di dalam ya

Mengetahui,.....2025

Lurah Gunung Kemala

Tohirin,SP, M.Pd

DOKUMENTASI





IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DANA KELURAHAN GUNUNG KEMALA BERBASIS WEB

ORIGINALITY REPORT

16%
SIMILARITY INDEX

10%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

11%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	3%
2	repository.unpra.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%
4	ejournal.ust.ac.id Internet Source	1%
5	www.coursehero.com Internet Source	1%
6	Submitted to STKIP Sumatera Barat Student Paper	1%
7	Submitted to unimal Student Paper	<1%
8	text-id.123dok.com Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
10	repository.unisi.ac.id Internet Source	<1%
11	id.123dok.com Internet Source	<1%