

ISSN : 2407-1730

VOL. 3 NO.2, Juli - Desember 2017

INFORMANIKA

JURNAL MANAJAMEN INFORMATIKA



POLITEKNIK ANIKA

www.politekanika.ac.id

E-Mail : polika_anika@yahoo.co.id

ISSN: 2407-1730

INFORMATIKA

Vol. 3 No. 2, Juli-Desember 2017

JURNAL KOMPUTER

Penanggung Jawab
Henny Yulsiati, SE., M.Ak

Dewan Redaksi
Usep Teisnajaya, S.Kom., M.Kom (Politeknik Anika Palembang)
Ema Laila, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)
Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Negeri Sriwijaya)
Muhammad Sobri, S.Kom., M.Kom. (Universitas Bina Darma)
Ekkal Prasetyo, S.Kom., M.Kom (Politeknik Sekayu)

Pimpinan Redaksi
Mariana Purba, S.Kom., M.Kom

Sekretaris Redaksi
Putri Maharani, S.Kom., M.Kom

Sirkulasi
Agustono, S.Kom

Alamat Redaksi
Jln. Jend. Sudirman No. 3010 B Palembang
Telp. (0711) 311625
Website : www.politeknikanika.ac.id
E-mail : polika_anika@yahoo.co.id

Terbit Perdana Januari 2015

Frekuensi Terbit
Enam bulan sekali



Vol. 3 No. 1, Juli-Desember 2017

JURNAL KOMPUTER

Daftar Isi

PRIVAT CLOUD STORAGE SERVER RENDAH ENERGI MENGGUNAKAN RASPBERRY PI SEBAGAI MEDIA PENYIMPANAN ONLINE PRIBADI

M. Agus Syamsul Arifin **1-5**

PEMANFAATAN VIRTUAL PRIVATE SERVER DALAM MENUNJANG SISTEM *HIGH AVAILABILITY*

Chairul Mukmin **6-17**

EVALUASI SISTEM KEAMANAN JARINGAN MENGGUNAKAN *DMZ FORTIGAGE-200B*

Kurniati **18-29**

TATA KELOLA TEKNOLOGI INFORMASI DENGAN COBIT 5

Tri Oktarina **30-38**

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENSIUN DAN MUTASI PADA BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA KANTOR REGIONAL VII PALEMBANG BERBASIS WEB

Nurul Adha Oktarini Saputri **39-50**

APLIKASI PENCARIAN DATA DOSEN PEMBIMBING PADA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS BINA DARMA BERBASIS WEB

M. Soekarno Putra **51-58**

SISTEM INFORMASI KELURAHAN ALANG-ALANG LEBAR KECAMATAN ALANG-ALANG LEBAR PALEMBANG BERBASIS WEB

Edi Supratman **59-64**

SISTEM INFORMASI TRANSKRIP NILAI DAN PRASYARAT MATAKULIAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE FUSION

Rahayu Amalia..... **65-74**

ANALISIS TEKNOLOGI INFORMASI PADA PERGURUAN TINGGI AMIK BINA SRIWIJAYA PALEMBANG MENGGUNAKAN METODE SWOT

Nurul Huda **75-80**

RANCANG BANGUN MEDIA KOMUNIKASI VOIP JARINGAN KOMPUTER PADA
DINAS KEPENDUDUKAN CATATAN SIPIL MUSI BANYUASIN

Zaid Romegar Mair..... 81-91

SISTEM INFORMASI RESERVASI HOTEL 929 BERBASIS WEB MOBILE DI KOTA
LUBUKLINGGAU

Davit Irawan 92-102

EVALUASI PENGUKURAN KINERJA SISTEM INFORMASI PT.PERKEBUNAN
NUSANTARA VII (PERSERO) DENGAN METODE MALCOLM BALDRIGE
CRITERIA

Dewi Oktafiani 103-110

KEBIJAKAN EDITORIAL

Jurnal Informatika merupakan jurnal yang berisi tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian dan aplikasi teori, tinjauan pustaka, atau referensi buku baru dalam bidang Manajemen Informatika. Terbit pertama kali pada bulan Januari 2015 dan terbit dua kali setahun yaitu untuk periode Januari – Juni dan periode Juli – Desember, dengan **ISSN: 2407-1730**

Jurnal Informatika menerima tulisan dalam bentuk hasil penelitian, catatan penelitian, artikel ulas balik, atau ulasan dengan topik bidang komputer dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris. Tulisan yang dikirimkan ke Jurnal Informatika adalah jurnal yang tidak sedang dikirimkan ke jurnal atau terbitan lain dan belum pernah dimuat dan dipublikasikan dalam jurnal lain. Tulisan yang dimuat adalah tulisan yang memenuhi persyaratan baku publikasi jurnal, metodologi riset yang digunakan, dan signifikansi kontribusi artikel terhadap perkembangan profesi dan keilmuan di bidang Manajemen Informatika.

Editor bertanggungjawab untuk memberikan telah konstruktif dan jika dipandang perlu, menyampaikan hasil evaluasi kepada penulis artikel. Tanggung jawab redaksi terbatas pada hasil *editing*, sedangkan isi keseluruhan naskah merupakan tanggung jawab penulis.

Jurnal yang telah terbit, penulis akan mendapat dua cetak jurnal dimana tulisan tersebut dimuat dan naskah beserta *softcopy* menjadi milik editor. Artikel yang tidak dimuat tidak akan dikembalikan. Artikel dikirim ke editor Jurnal Informatika dengan alamat:

Editor Jurnal INFORMATIKA

Politeknik Anika Palembang

Jalan Jend. Sudirman No. 3010 B Palembang

Telp. (0711) 311625

Website : www.politeknikanika.ac.id

Email: polika_anika@yahoo.co.id

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PENSIUN DAN MUTASI PADA BADAN KEPEGAWAIAN NEGARA KANTOR REGIONAL VII PALEMBANG BERBASIS WEB

Nurul Adha Oktarini Saputri

nuruladhaos@binadarma.ac.id

Universitas Bina Darma Palembang

Abstak

Sistem informasi yang membantu memberikan informasi persyaratan tentang semua masalah mengenai mutasi dan pensiun yang dibuat akan sangat membantu pihak Badan Kepegawaian Negara Kantor Regional VII Palembang dalam hal mempermudah bagi para pegawainya untuk mencari informasi administrasi semua masalah mutasi dan pensiun. Sistem informasi ini dirancang oleh peneliti dengan menggunakan metodologi *Waterfall model*, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu Analisis kebutuhan (*Requirement definition*), Desain (*System and software design*), *Coding* dan *testing* (*Implementation and unit testing*), *Testing* (*integration and system testing*), Operasi dan pemeliharaan (*Operation and maintanance*). Berdasarkan tujuan dari penelitian ini yaitu membangun sebuah sistem informasi administrasi untuk masalah mutasi dan pensiun maka diharapkan akan sangat bermanfaat bagi para pegawai Badan Kepegawaian Negara agar lebih mudah dalam mencari informasi yang dibutuhkan sehingga kedua pihak akan sangat terbantu dari segi waktu dan pekerjaan.

Kata Kunci : Waterfall, Web, mutasi dan pensiun

I. PENDAHULUAN

Melihat sangat cepat perkembangan di dunia teknologi saat ini, yang terbukti dengan adanya kemudahan dalam melakukan pekerjaan di berbagai bidang. Maka di perlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu menerapkan kemampuannya di segala bidang khususnya di bidang teknologi informasi dalam dunia kerja sebenarnya.

Badan Kepegawaian Negara Kantor Regional VII Palembang adalah sebuah lembaga Pemerintahan Non Kementerian Indonesia yang mengelola data-data seluruh Pegawai Negeri Sipil (PNS) di area regional VII yang mencakup empat Provinsi yaitu Jambi,

Bengkulu, Bangka Belitung dan Sumatera Selatan.

Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang berada di Regional VII yang ingin mengurus segala urusan administrasi kepegawaian harus datang langsung ke Kantor BKN Regional VII. Hal ini, akan memerlukan waktu yang cukup lama baik dari perjalanan dan kesibukan individu. Selain itu, apabila persyaratan administrasi tidak lengkap pada saat pengurusan maka proses tidak dapat dilanjutkan karena berkas-berkas harus dilengkapi terlebih dahulu. Ini akan menimbulkan masalah baru bagi PNS karena proses penggeraan akan terhambat dan menambah waktu untuk melengkapi berkas. Pada saat ini PNS

harus datang ke kantor atau menelpon untuk menanyakan persyaratan proses tersebut.

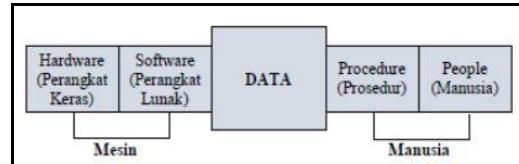
Dari latar belakang yang ada maka sangat diperlukan dukungan teknologi untuk mengatasi masalah tersebut. Maka dari itu peneliti memilih judul “Sistem Informasi Administrasi Pensiun Dan Mutasi Pada Badan Kepegawaian Negara Kantor Regional VII Palembang Berbasis Web” yaitu untuk dapat membantu PNS dalam melihat persyaratan berkas yang harus diserahkan dalam proses pengurusan baik itu pensiun, mutasi dan lain-lain.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem Informasi

Sebuah sistem merupakan suatu jaringan kerja dari beberapa prosedur yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya untuk melakukan suatu pekerjaan dengan tujuan yang sama (Hartono, 2005). Bentuk sistem pada dasarnya terdiri dari masukan (*input*), pengolahan (*process*) dan keluaran (*output*). Sebuah sistem pasti memiliki struktur dan proses. Struktur yang dimaksud tersebut merupakan unsur yang membentuk sistem, sedangkan proses menunjukkan cara kerja setiap unsur tersebut untuk mencapai tujuan yang sama (Sutabri, 2012).

Jadi, sistem informasi adalah sebuah sistem dalam organisasi yang mengolah transaksi harian untuk mendukung fungsi operasi organisasi dengan kegiatan strategi pada organisasi untuk mendapatkan laporan-laporan (Sutabri, 2012). Manfaat sistem informasi bagi organisasi adalah sebagai pengolah transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan biaya dari pelayanan organisasi mereka. Komponen dari sistem informasi ditunjukkan pada Gambar dibawah ini.



Gambar 2.1. Lima Komponen Sistem Informasi

2.2. Basis Data

a. Definisi Basis Data

Menurut Ramakrisnan Dan Gehrke (2003) Basis data (*database*) dinyatakan sebagai sekumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas suatu organisasi atau lebih yang berhubungan.

Dalam basis data yaitu terdiri dari *field*, *record*, dan *file*. *Field* adalah item tertentu dari informasi; *Record* adalah sekumpulan *field*; dan *file* adalah kumpulan *record*. Sebagai contoh dalam sebuah buku telpon dapat dianalogikan sebagai *file* yang terdiri dari nama, alamat, dan nomor telpon. Dari contoh tersebut buku telpon bisa dikatakan sebagai *database* sedangkan nama, alamat dan nomor telpon adalah sebuah *field* dan isi dari *field* itu adalah *record*, dan semua isi dari *record* itu adalah sebuah *file*.

Sebuah *database* dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan sebuah perangkat lunak (program aplikasi). Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil *query* basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*).

Dalam membangun *database* yang baik dan valid. Maka data dalam *database* harus bersifat *integrated* dan *shared*.

1. Terpadu (*Integrated*), yaitu berkas-berkas data yang ada pada *database* saling terkait.
2. Sedangkan pada berbagi data (*Shared*) yaitu data yang sama dapat

dipakai oleh sejumlah pengguna dalam waktu yang bersamaan atau yang sering disebut sebagai *multiuser*.

b. Struktur Basis Data

Database terdiri dari beberapa struktur yaitu data, informasi, tabel, *field* (kolom), *Queri*, *Record* (baris). Berikut adalah penjelasannya:

- Data adalah sekumpulan fakta yang berkaitan dengan objek tertentu seperti orang dan lain-lain yang dinyatakan dengan angka, huruf, gambar, film, suara dan sebagainya yang relevan dan belum mempunyai arti.
- Informasi yaitu hasil pengolahan data yang telah konkret dan mempunyai arti untuk mencapai suatu tujuan.
- Tabel adalah suatu tempat penyimpanan data yang terdiri dari *field* dan *record*.
- *Field* (kolom) merupakan elemen dari tabel yang berisikan informasi yang spesifik mengenai judul tabel dari *database*. Syarat pembuatannya yaitu harus unik atau spesifik; boleh disingkat; dan untuk pengganti spasi harus menggunakan lambang “-”.
- *Query* yaitu perintah untuk meminta informasi dari *database* yang ditulis dengan format tertentu.
- *Record* adalah sekumpulan data yang berkaitan dengan objek, seperti data buku akan disimpan dalam *record* yang terdiri dari *field*.

c. Tujuan Basis Data

Database bertujuan untuk mengatur data sehingga dapat memberi kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan data. Oleh karena itu, untuk memenuhi syarat sebuah

database yang baik adalah sebagai berikut:

- Tidak adanya redundansi dan inkonsistensi data. Redundansi dapat terjadi apabila suatu informasi disimpan di beberapa tempat. Ini mengakibatkan terjadinya inkonsistensi data atau data tidak konsisten.
- Tidak terjadi kesulitan dalam mengakses *database*. *Database* memiliki fasilitas untuk melakukan pencarian informasi dengan menggunakan *Query* atau dari *tool* untuk melihat tabel, sehingga kesulitan pencarian data yang dialami ketika mencari menggunakan pencarian sistem secara manual dapat teratasi.
- *Multiple User* yaitu memungkinkan penggunaan data dari *database* secara bersama-sama oleh banyak pengguna pada saat yang bersamaan atau pada saat yang berbeda.

2.3. MySQL

MySQL merupakan *software* DBMS (*Database Management System*) yang sangat populer dikalangan pemrograman web. MySQL sebenarnya adalah produk yang berjalan pada *platform* Linux. Karena bersifat *open source*, maka dapat dijalankan pada sebuah *platform* lain seperti *windows*. Pada MySQL juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *multi user* (banyak pengguna). Kelebihan MySQL yaitu merupakan *database* yang sangat cepat, beberapa *user* dapat menggunakan secara bersamaan, dan lebih lengkap dari SQL. Selain itu, MySQL sangat *compatible* yaitu dapat digunakan dengan banyak

bahasa pemograman seperti pada PHP, JAVA, dan Visual Basic (Syafii, 2005).

2.4. Bahasa Pemrograman PHP

PHP (*Personal Home Page Tools*) adalah sebuah bahasa pemrograman *scripting* yang dibundel dengan HTML (*hypertext markup language*), yang berjalan disisi server. Sebagian besar perintahnya berasal dari bahasa c, java dan perl dengan beberapa tambahan fungsi khusus PHP. Meskipun sering dikenal sebagai bahasa pemograman *web*, tetapi PHP juga dapat digunakan dalam membuat aplikasi *command line* dan GUI. Cara kerja yang dilakukan PHP yaitu dengan menyelipkan bahasa pemogramannya dalam kode HTML.

Dalam membuat sebuah *website* dengan bahasa PHP dibutuhkan *software* yang bernama *webserver* sebagai tempat pemrosesan kode PHP. *Webserver* ini akan memproses masukan (*input*) berupa kode PHP dan menghasilkan keluaran (*output*) berupa halaman *web*. PHP ini dapat dijalankan pada berbagai *web server* seperti *Apache* dan *IIS*. Berikut ini adalah kelebihan-kelebihan dalam proses pengembangan aplikasi :

1. *Script* (kode program) terintegrasi dengan *file* HTML, sehingga pengembang bisa berkonsentrasi langsung pada tampilan *webnya*.
2. Tidak ada proses *compiling* dan *linking*
3. Berorientasi objek
4. Sintaksis pemogramannya mudah dipelajari
5. Integrasi yang sangat luas ke berbagai *server database*. *Database* yang mendukung PHP: *Oracle*, *Sybase*, *Msqql*, *MySQL*, *Solid*, *ODBC*, *PostgreSQL*, *AdabasD*, *FilePro*, *Velocis*, *Informic*, *dBase*, *UNIXdbm*.

2.5. Dreamwaver

Dreamwaver adalah sebuah program editor HTML profesional untuk mendesain visual, mengelola situs dan halaman *web*. Selain itu, *Dreamwaver* juga memiliki kemampuan untuk menyunting kode serta untuk membuat aplikasi *web* yang menggunakan berbagai macam bahasa pemograman seperti JPS, PHP, Java, CSS dan lain-lain. Fasilitas penyunting *Dreamwaver* memungkinkan penggunaanya membangun desain dan fungsionalitas halaman *web* tanpa perlu menulis satu baris kode pun (Tim Madcoms, 2005).

Awalnya program ini bernama *macromedia Dreamwaver* dan dikelola oleh *Macromedia*. Versi pertama yang dirilis adalah *Macromedia* 1,0 yaitu pada tahun 1997 dan digunakan pada sistem operasi Mac. Pada Maret 1998, muncul versi pertama untuk sistem operasi *windows* yaitu *Macromedia Dreamwaver* 1.2.

Macromedia Dreamwaver terus berkembang sampai pada tahun 2005 *Macromedia* mengeluarkan versi terbaru yaitu *macromedia Dreamwaver* 8. Setelah itu, *Dreamwaver* diambil alih oleh *Adobe System* sehingga namanya berubah menjadi *Adobe Dreamwaver*. Pada 16 April 2007, *Dreamwaver* mengeluarkan versi terbarunya dengan nama *Adobe Dreamwaver CS3*. Sampai pada saat ini *Adobe* mengeluarkan versi terakhirnya yaitu *Dreamwaver CC* yang dirilis pada 21 April 2012.

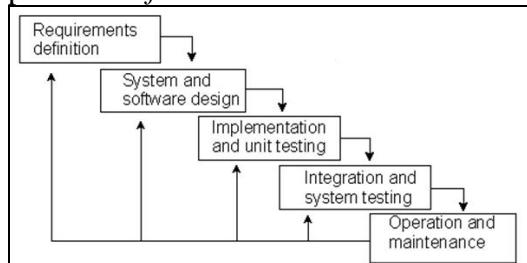
2.6. XAMPP

XAMPP adalah program aplikasi yang digunakan untuk pengembangan *website* berbasis PHP dan MySQL. Software XAMPP dibuat dan

dikembangkan oleh *Apache Friends*. Dengan menggunakan program ini programmer *web* dapat menguji aplikasi yang sedang dikembangkan dan mempresentasikannya ke pihak lain secara langsung dari komputer tanpa harus terkoneksi ke internet. Pada XAMPP ini juga dilengkapi dengan fitur manajemen *database* yaitu PHPMy Admin seperti pada server *hosting* sungguhan, sehingga pengembang *web* dapat mengembangkan aplikasi *web* berbasis *database* secara mudah. XAMPP dapat dijalankan di sistem operasi windows 2000/XP/Vista/7 dan sistem operasi lain (Budiarto,12).

III. METODE PENELITIAN

Waterfall model sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” pertama kali diperkenalkan oleh Winston Ryce sekitar tahun 1970. Model ini merupakan yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). *Waterfall* model adalah model yang dikembangkan untuk membuat dan pengembangan perangkat lunak. Model ini juga berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain seperti air terjun. Berikut ini adalah tahap-tahap pada *waterfall* model:



Gambar 3.1.Waterfall Model

1. Analisis kebutuhan (*Requirement definition*) adalah proses mencari kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sebuah perangkat lunak

2. Desain (*System and software design*) adalah proses mengubah kebutuhan-kebutuhan berdasarkan hasil analisis kebutuhan menjadi representasi ke dalam bentuk “*blueprint*” *software* sebelum proses *coding*.
3. *Coding* dan *testing* (*Implementation and unit testing*) adalah desain yang telah dibuat di ubah ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini juga merupakan implementasi dari tahap desain menjadi sebuah *software*. Selain itu fungsi-fungsi pada *software* harus diuji coba agar terbebas dari *error*, dan hasilnya harus sesuai dengan kebutuhan.
4. *Testing* (*integration and system testing*) adalah tahap dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode –kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap, dengan catatan persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.
5. Operasi dan pemeliharaan (*Operation and maintenance*) adalah proses pemeliharaan suatu *software* dan termasuk didalamnya adalah pengembangan *software*. Pengembangan diperlukan agar *software* dapat mengikuti perkembangan teknologi di lingkungan perusahaan atau instansi.

IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metodologi *Waterfall model*.

4.1. Perancangan Web

Dalam perancangan ini peneliti menggunakan metodologi *Waterfall* model. *Waterfall* model adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak dan membuat perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ketahap yang lain seperti air terjun. Berikut adalah tahapan-tahapannya :

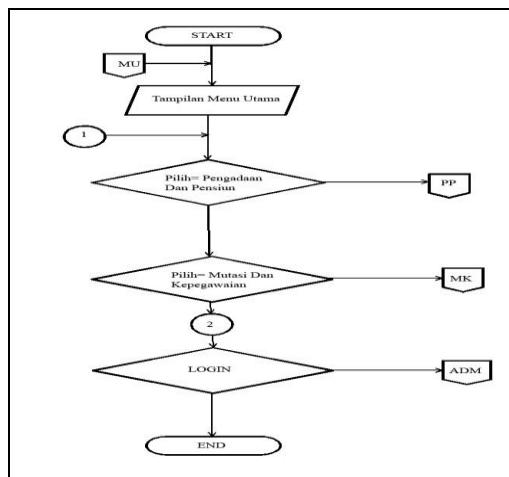
1. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti menganalisa kebutuhan dan kekurangan dari sistem yang sudah ada. Selain itu, peneliti memilih membuat sebuah web untuk mempermudah para PNS untuk mendapatkan informasi tentang persyaratan untuk masalah kepegawaian seperti Pensiun dan Mutasi.

Dalam membangun *web* ini peneliti mendapatkan data berupa informasi persyaratan sesuai dengan peraturan Pemerintah (PP), data ini berupa informasi persyaratan bagian pengadaan dan pensiun, bagian mutasi dan kepegawaian.

2. Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan desain mulai dari tampilan awal, tampilan admin, tampilan informasi persyaratannya, rancangan basis data, *flowchart*, dan ERD untuk diterapkan di *web* yang akan dibangun sebelum adanya proses *coding* atau implementasi ke bahasa pemograman. Berikut ini adalah desain yang telah dirancang oleh peneliti:



Gambar 4.1. Flowchart Sistem informasi

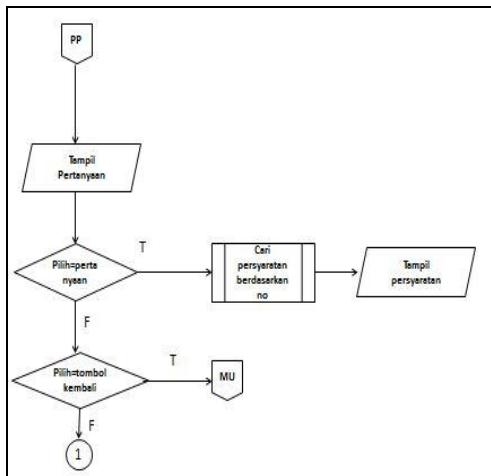
Keterangan simbol:

- Simbol MU adalah Menu Utama
- Simbol PP adalah menu Pengadaan dan Pensiun
- Simbol MK adalah menu Mutasi dan Kepegawaian
- Simbol ADM adalah menu Admin
- Simbol IPP adalah menu input dibidang pengadaan dan pensiun
- Simbol IMK adalah menu input dibidang mutasi dan kepegawaian

Dari keterangan simbol-simbol diatas dan berdasarkan *flowchart* yaitu bahwa sistem informasi ini memiliki 3 menu yaitu menu pengadaan dan pensiun yang berisi daftar persyaratan di bidang pengadaan dan pensiun, menu mutasi dan kepegawaian yang berisi daftar persyaratan dibidang mutasi dan kepegawaian, dan selanjutnya adalah menu *login* untuk masuk ke menu admin.

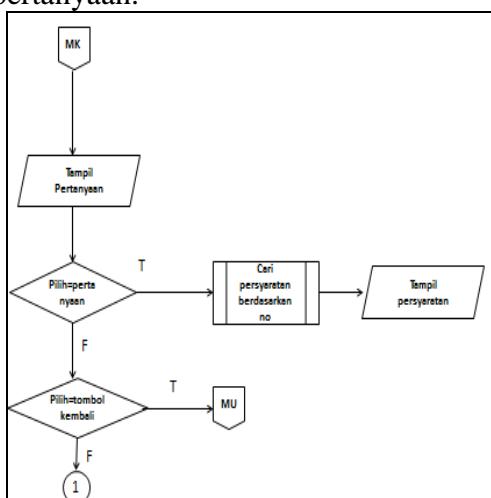
Berikut ini adalah *flowchart* dari PP atau bidang pengadaan dan pensiun. Dimana ketika menu pengadaan dan pensiun di klik akan terdapat pertanyaan dan ketika ingin melihat persyaratan kelengkapan klik pertanyaan yang diinginkan dan otomatis program

mencari data di *database* berdasarkan nomor pertanyaan.



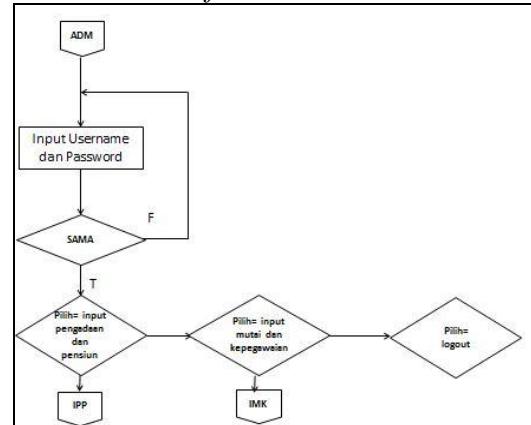
Gambar 4.2. Flowchart menu pengadaan dan pensiun

Berikut ini adalah *flowchart* dari MK atau bidang mutasi dan kepegawaian. Dimana ketika menu mutasi dan kepegawaian di klik akan terdapat pertanyaan dan ketika ingin melihat persyaratan kelengkapan klik pertanyaan yang diinginkan dan otomatis program mencari data di *database* berdasarkan nomor pertanyaan.



Gambar 4.3. Flowchart menu mutasi dan kepegawaian

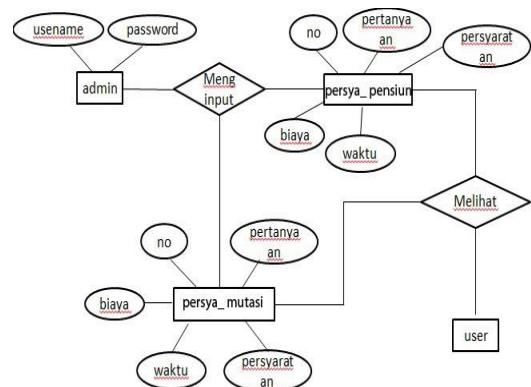
Selanjutnya adalah menu *login* yaitu sebagai menu admin yang bisa melakukan penambahan data baik dibidang pengadaan dan pensiun maupun bidang mutasi dan kepegawaian. Prosesnya yaitu klik menu *login* dan akan masuk dalam *form login*, lalu isi *username* dan *password*. Berikut adalah *flowchart* admin:



Gambar 4.4. Flowchart menu Admin

Dari *flowchart* diatas yaitu bahwa proses masuk ke admin yaitu masuk ke *form login*, setelah masuk pilih menu yang akan di *input* seperti *input* data dibidang pengadaan dan pensiun maupun *input* data dibidang mutasi dan kepegawaian. Apabila ingin keluar dari menu admin klik menu *Logout*.

Berikut ini adalah desain *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang telah dibuat peneliti.



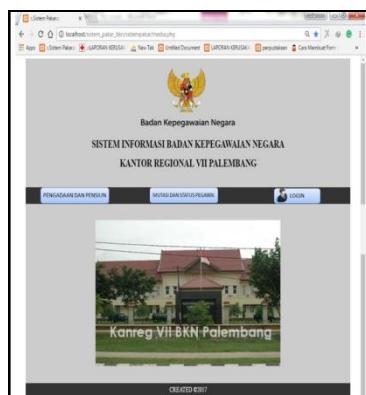
Gambar 4.5. ERD

3. Uji Coba dan Implementasi

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program sesuai dengan desain yang telah dibuat. Dalam hal ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu Dreamwaver CC dan Mysql PhpMyadmin sebagai *database*.

4. Testing

Ditahap ini yaitu melakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan diuji untuk mengetahui apakah *software* yang telah dibuat telah sesuai dengan desain atau masih terdapat kesalahan. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengujian dengan melihat apakah fungsi-fungsi dari menu sudah sesuai dengan desain yang telah dibuat. Berikut adalah tampilan *web* yang telah dibuat:

**Gambar 4.6.** Tampilan utama user

Ini adalah tampilan utama dari Program Sistem Informasi Badan Kepegawaian Negara Kantor Regional VII Palembang. Dari tampilan ini bisa dilihat ada 3 menu yaitu menu pengadaan dan pensiun, mutasi dan kepegawaian dan menu Login untuk admin.

**Gambar 4.7.** Tampilan pertanyaan menu pengadaan dan pensiun

Ini adalah tampilan dari daftar pertanyaan dari menu pengadaan dan pensiun setelah di klik. Disini dapat dilihat berbagai pertanyaan dari persyaratan kelengkapan data yang telah dirangkum sesuai dengan kebutuhan Pegawai Negeri Sipil yang ingin mengurus masalah kepegawaian dan untuk persyaratan sudah ditentukan berdasarkan Peraturan Pemerintah.

**Gambar 4.8.** informasi persyaratan nomor satu

Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor satu yang berada pada menu pengadaan dan pensiun. Pertanyaannya adalah

“APAKAH PERSYARATAN PENETAPAN NOMOR INDUK PEGAWAI (NIP)”.



Gambar 4.9. informasi persyaratan nomor dua

Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor dua yang berada pada menu pengadaan dan pensiun. Pertanyaannya adalah “APAKAH PERSYARATAN PENETAPAN PERSETUJUAN PENGANGKATAN CPNS LEBIH DARI 2 TAHUN (C-2)”.



Gambar 4.10. informasi persyaratan nomor tiga

Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor tiga yang berada pada menu pengadaan dan

pensiun. Pertanyaannya adalah “APAKAH PERSYARATAN PENETAPAN SK PENSIUN BATAS USIA PENSIUN (BUP)”.



Gambar 4.11. informasi persyaratan nomor empat

Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor empat yang berada pada menu pengadaan dan pensiun. Pertanyaannya adalah “APAKAH PERSYARATAN PENETAPAN SK PENSIUN MENINGGAL DUNIA (JANDA/DUDA)”.



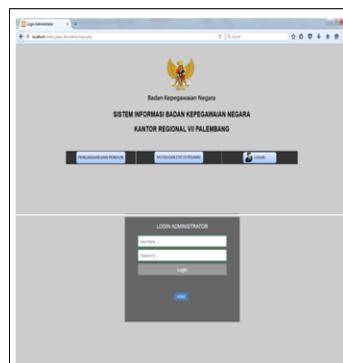
Gambar 4.12 informasi persyaratan nomor lima

Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor lima yang berada pada menu mutasi dan kepegawaian. Pertanyaannya adalah “APAKAH PERSYARATAN SURAT KEPUTUSAN PINDAH INSTANSI”.



Gambar 4.13. informasi persyaratan nomor enam

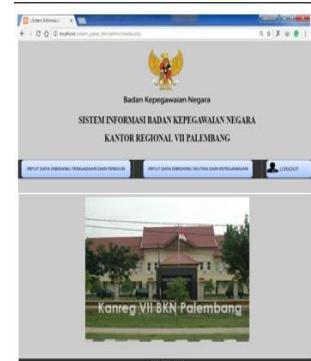
Ini adalah tampilan informasi persyaratan dari pertanyaan nomor lima yang berada pada menu mutasi dan kepegawaian. Pertanyaannya adalah “APAKAH PEMBUATAN KARPEG/ KARIS/ KARSU”.



Gambar 4.14 Form login

Ini adalah tampilan *form login* untuk admin. Untuk masuk kedalam halaman admin terlebih dahulu admin melakukan login dengan memasukan *username* dan *password* yang telah

dibuat. Jika password salah maka tidak bisa masuk kehalaman admin.



Gambar 4.15 Tampilan utama halaman admin

Ini adalah tampilan utama halaman admin. Dalam halaman admin ini memiliki 3 menu yaitu *Input* data dibidang Pengadaan dan Pensiun, *Input* data dibidang Mutasi dan Kepegawaian dan terakhir adalah menu *Logout*.



Gambar 4.16 Tampilan form input data pengadaan dan pensiun

Ini adalah tampilan *form input* data persyaratan pengadaan dan pensiun

setelah di klik. *Form* ini berfungsi untuk menambah data persyaratan bidang pengadaan dan pensiun.Untuk mengisi data Admin hanya perlu klik dan isi tiap *form* yang sudah ada yaitu *form* pertanyaan, persyaratan, waktu, biaya dan untuk *form* nomor sudah di buat otomatis sesuai jumlah data yang telah diinput. Setelah diisi Klik tombol Simpan. Setelah selesai data akan tampil tabel laporan data yang telah di input dibawah halaman *form*.



Gambar 4.17 Tampilan form input data mutasi dan kepegawaian

Ini adalah tampilan *form input* data persyaratan mutasi dan kepegawaian setelah di klik. *Form* ini berfungsi untuk menambah data persyaratan bidang mutasi dan kepegawaian. Untuk mengisi data Admin hanya perlu klik dan isi tiap *form* yang sudah ada yaitu *form* pertanyaan, persyaratan, waktu, biaya dan untuk *form* nomor sudah di buat otomatis sesuai jumlah data yang telah diinput. Setelah diisi Klik tombol Simpan. Setelah selesai data akan tampil tabel laporan data yang telah di input dibawah halaman *form*.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian dengan judul Sistem Informasi Administrasi

Pensiun Dan Mutasi Pada Badan Kepegawaian Negara Kantor Regional VII Palembang Berbasis Web, adapun kesimpulannya sistem informasi ini hanya terbatas pada menampilkan informasi tentang administrasi yang berhubungan dengan masalah pensiun dan mutasi pada Badan Kepegawaian Negara kantor regional VII Palembang yang berbasis *web*. Sehingga pegawai tidak harus datang langsung ke lokasi kantor untuk menanyakana langsung masalah mereka, tetapi cukup membuka *web* sistem informasi tersebut. Selain hanya melihat persyaratan tentang informasi mutasi dan pensiun, pegawai juga dapat menginput langsung pada *web* yang sudah disediakan.

DAFTAR PUSTAKA

- BadanKepegawaian Negara. 2014. *SejarahBadanKepegawaian Negara*. <http://www.bkn.go.id/profil/sejar ah-bkn>. Diakses tanggal 5 April 2017
- Hartono, Jogyanto. 2005. *Analisis&DesainSistemInformasi: PendekatanTerstrukturTeoridan PraktikAplikasiBisnis*. (Edisi 3). Yogyakarta: Andi.
- Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *AnalisisdanDesainSistemInformasi*. Yogyakarta: GrahaIlmu.
- Sutabri, Tata. 2012. *AnalisisSistemInformasi*. Yogyakarta: Andi.
- SeputarInformatika. 2014. *Model Waterfall*

Rekayasa Perangkat Lunak.
https://blogs.unpas.ac.id/yogam_uhammadikbal/2014/12/26/mode-l-waterfall-rekayasa-perangkat-lunak/. Diakses tanggal 9 April 2017.

Syafii. 2004.
Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySQL. Yogyakarta: Andi.

Tim Madcom. 2005. *Adobe Dreamweaver CS5 : Dengan Pemrograman PHP dan MySQL*. Yogyakarta :Andi