



## **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor kepala desa Riding**

<sup>1</sup>Anjas Afriansah Fenando<sup>2</sup>,  
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia  
\*e-mail korespondensi: anjasafriansah@gmail.com

**Abstract.** *The data collection conducted by the village in Riding Village still used the conventional system. For example. The reports of enumerators in each village that received Raskin assistance still used paper, so that errors often occurred in data entry and archiving. The purpose of this study, among others, was to produce an analysis and design of an information system for data collection on the poor to poor rice program (Raskin). This study uses use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. This research produces a prototype information system for the Raskin program that can manage this data, community data, village data, transaction data and report data with an interface system provided that facilitates data input for users, and the data is stored in a database (database). so that data storage is better and easier in searching for data. Research suggestions regarding the design of this system need to be developed so that it can actually be applied to the Betara District Office, and further research can be equipped with a system that can determine the community worthy of receiving assistance automatically using a system that supports decisions.*

**Keyword:** seminar; national; dissemination (maksimal 5 keyword)

**Abstrak.** Pendataan yang dilakukan oleh pengurus desa yang ada di desa Riding masih menggunakan sistem konvensional. Misalnya. Laporan pendataan di setiap desa yang sudah mendapatkan bantuan Raskin masih menggunakan kertas, sehingga sering terjadi kesalahan dalam penginputan dan pengarsipan data. Tujuan penelitian ini antara lain menghasilkan analisis dan perancangan sistem informasi pendataan program beras miskin ke miskin (Raskin). Penelitian ini menggunakan diagram use case, diagram aktivitas, dan diagram kelas. Pada penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe sistem informasi program raskin yang dapat mengelola data tersebut, data masyarakat, desa, data transaksi dan data laporan dengan sistem antar muka yang disediakan yang memudahkan dalam penginputan data bagi pengguna, dan data tersebut disimpan ke dalam database ( database) sehingga penyimpanan data lebih baik serta kemudahan dalam pencarian data. penelitian mengenai perancangan sistem ini perlu dikembangkan agar benar-benar dapat diterapkan pada Kantor Kecamatan Betara, dan penelitian selanjutnya dapat dilengkapi dengan sistem yang dapat menentukan masyarakat layak menerima bantuan secara otomatis menggunakan sistem yang mendukung keputusan.



## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan secara berkesinambungan dan bertujuan untuk mencapai suatu keadaan atau kondisi yang lebih baik dari sebelumnya. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, manusia diuntut untuk bekerja secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan dan hasil yang lebih baik, cepat dan akurat serta lebih memuaskan, karena dengan teknologi dapat membantu kelancaran dalam pengolahan data menjadi suatu informasi yang sangat dibutuhkan oleh semua pihak, terutama untuk kegiatan administrasi perusahaan. Dengan demikian pesatnya perkembangan computer saat ini, dimana computer telah dipergunakan diberbagai bidang keilmuan dengan ruang lingkup kerja yang sangat luas. Sehingga dengan adanya system computer yang mendukung dan mampu mengelola serta menyajikan model informasi yang diharapkan maka produktivitas kerja akan semakin meningkat, serta waktu dan pelayanan yang semakin efektif serta keakuratan data dapat tercapai. Dalam hal ini untuk mempermudah proses pembagian raskin masyarakat di desa serta mengelolah data dan informasi tersebut di devinisi kantor kepala desa Riding.

Dalam memenuhi kebutuhan pendataan (Raskin) penduduk desa Riding untuk para masyarakat di desa riding kecamatan pangkalan lampam, kebutuhan pendataan jumlah penduduk diberikan dalam bentuk lampiran atau berkas-berkas, dimana setiap warga atau masyarakat yang ingin mengajukan Raskin harus membawa lampiran pengajuan kebagian ke kantor desa terlebih dahulu. Kemudian setelah dari bagian kepegawaian kantor desa, lampiran tersebut dibawa kebagian sekretaris desa untuk diberikan kepada kepala desa guna untuk mendapatkan izin persetujuan data penerima Raskin. Data dan informasi tersebut merupakan hal yang sangat penting, guna mengetahui siapa saja masyarakat yang ingin di data tanpa harus memeriksa lampiran atau berkas-berkas yang memakan waktu. Untuk itu Saya mengambil informasi di kantor kepala desa riding kecamatan pangkalan lampam kabupaten Ogan Komering Ilir, yang terdiri dari informasi yang digunakan untuk pendataan penerima (Raskin) bagi para warga. Dari uraian ini, maka Saya membuat laporan hasil kerja praktik pada KANTOR KEPALA DESA RIDING. Dengan mengambil judul: "**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor kepala desa Riding "**

### Tujuan dan Manfaat

Tujuan utama di buatnya system ini adalah untuk: Mencari tahu prosedur dan cara bagaimana alur system pendataan penduduk di bagian kantor kepala desa riding

Melakukan pembuatan system informasi yang mampu mempermudah proses pendataan penduduk dikantor kepala desa Riding

### Manfaat Kerja Praktik

Bagi Penulis: Bertambahnya wawasan dan pengalaman penulis di bidang teknologi informasi dalam hal-hal yang berhubungan dengan metodologi penulisan laporan.

Bagi Instansi Perusahaan

Membuat suatu system yang mempermudah pegawai kantor dalam mendata penduduk desa serta mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan pembagian raski secara lengkap dan terperinci.

Program Studi Dapat digunakan sebagai bahan studi banding bagi mahasiswa di masa yang akan datang.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Dinas Kependudukan dan Pencatatan penerima Raskin warga desa riding**

Dinas Kependudukan dan Pencatatan warga desa riding merupakan salah satu dinas yang bekerja dalam bidang pengelolaan data kependudukan masyarakat desa riding. Dalam tugas kesehariannya ada pelayanan untuk KK, KTP, dan Akte Kelahiran, Akte Kematian, Akte Perkawinan dan yang berhubungan dengan data kependudukan.

Ada pun uraian tugas pokok dari masing-masing unsure dalam organisasi Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kepala Dinas mempunyai tugas menyelenggarakan tugas pokok dan fungsi, mengkoordinasikan dan melakukan pengendalian internal terhadap unit kerja dibawahnya serta melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh kepala desa sesuai tugas dan fungsinya.
2. Sekretariat melaksanakan tugas pokok pengelolaan administrasi umum meliputi umum meliputi penyusunan program, ketatalaksanaan, ketatausahaan, keuangan, kepegawaian, urusan rumah tangga, perlengkapan, kehumasan dan kepustakaan serta kearsipan.
3. Bidang Pencatatan penerima Raskin melaksanakan tugas pokok penyelenggaraan pelayanan penerimaan bantuan raskin
4. Bidang Kependudukan melaksanakan tugas pokok pengelolaan pendataan dan dokumentasi penduduk, pendaftaran penduduk, seramobilitas penduduk.
5. Bidang Pengelolaan Informasi Administrasi Kependudukan melaksanakan tugas pokok pengelolaan system informasi administrasi kependudukan dan diseminasi informasi kependudukan dan pencatatan sipil.

### **2.2 Analisis Dan Perancangan Sistem**

Analisis sistem didefinisikan sebagai bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan oleh sistem. Sedangkan perancangan sistem atau sistem desain diartikan sebagai menjelaskan dengan detail bagaimana bagian-bagian dari sistem informasi diimplementasikan. Dengan demikian analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai proses organisasional kompleks dimana sistem informasi berbasis komputer diimplementasikan. Kesuksesan suatu sistem informasi tergantung pada analisis dan perancangan yang baik. Tahapan analisis akan menentukan masalah apa yang harus diselesaikan pada organisasi atau perusahaan. Kesalahan dalam tahap ini akan mengakibatkan masalah tetap ada walaupun sistem informasi telah diimplementasikan. Sementara tahapan perancangan akan sangat menentukan seperti apa sistem akan berfungsi. Walaupun pada tahapan analisis masalah utama sudah terpetakan dengan benar

### **2.3 Sistem Informas**

sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda dengan yang lain tetapi tetap dapat bekerja sama.

### **2.4 Database**

Database adalah kumpulan data berelasi yang disusun, diorganisasikan dan disimpan secara sistematis dalam media simpan komputer mengacu kepada metode tertentu sedemikian rupa sehingga dapat diakses secara cepat dan mudah menggunakan program/aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut.

## 2.5 UML

UML adalah bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. UML dapat digunakan memvisualisasikan, menentukan, mengontruksi, dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem. Dengan kata lain sama seperti arsitek bangun an membuat cetak biru, diagram UML membantu membangun perangkat lunak

## 2.6 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran fungsional sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja. Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian use case

## 2.7 Class Diagram

Diagram Kelas adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang perangkat lunak. Diagram kelas membantu tim pengembang mendapatkan pola kelas-kelas dalam sistem, struktur sistem sebelum menuliskan kode program, dan membantu untuk memastikan bahwa sistem adalah rancangan terbaik dari beberapa alternatif rancangan.

## 2.8 Prototipe (Prototype)

Prototipe desain antarmuka merupakan contoh atau simulasi dari layar komputer, formulir, atau laporan. Prototipe merupakan persiapan dari masing-masing antarmuka untuk ditunjukkan kepada pengguna dan programmer bagaimana suatu sistem ditampilkan

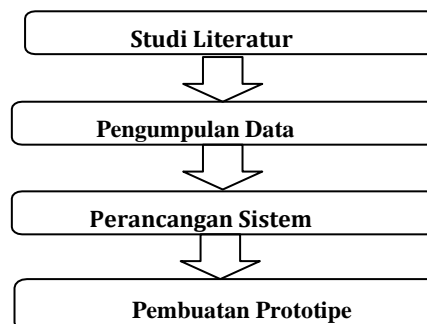
## 3.METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan serangkaian kegiatan atau kerangka kerja yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini. Pada dasarnya bab ini merupakan urutan langkah – langkah yang harus dilakukan sehingga dihasilkan suatu sasaran akhir dari penelitian ini, yaitu menghasilkan sebuah rancangan sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program beras miskin (raskin) studi kasus : Kantor Kepala Desa Riding. Langkah-langkah yang harus ada dalam metodologi penelitian adalah sebagai berikut :

### 3.1 Alur Penelitian

Alur Penelitian melalui serangkaian kegiatan yang penulis lakukan melalui kerangka kerja penelitian,yaitu :

#### 3.1.1 Studi Literatur



Mempelajari serta memahami teori-teori yang menjadi pedoman dan referensi guna penyelesaian masalah dan mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.

#### 3.1.2 Pengumpulan Data

Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, dimana penulis harus mendapatkan data yang dibutuhkan dalam merancang sistem. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi (

pengamatan langsung ) dan melakukan wawancara kepada pihak antor Kecamatan yang bergerak di bidang program raskin.

### **3.1.3 Perancangan Sistem**

Membuat perancangan sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program Raskin dengan alat bantu model UML (Unified Modeling Language) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menentukan perencanaan awal Pada tahap ini dibuat perencanaan mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan beserta waktu yang dibutuhkan untuk masing-masing kegiatan.

b. Menganalisis sistem yang ada saat ini di Kantor Kecamatan.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang di gunakan Kantor Kecamatan Betara untuk menjalankan program Raskin

c. Memodelkan sistem informasi dengan menggunakan UML Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem informasi dengan menggunakan diagram UML antara lain usecase diagram, activity diagram dan class diagram.

### **3.1.4 Pembuatan Prototipe**

Pada tahap ini dibuat prototype sistem berupa rancangan yang akan di bangun

### **3.2 Bahan Penelitian**

Bahan penelitian tesis dengan studi kasus Kantor Kepala Desa Riding yang dibutuhkan antara lain :

1. Gambaran umum atau profil singkat mengenai Kantor Kepala Desa Riding
2. Proses sistem informasi pendataan rakyat miskin yang berjalan saat ini pada Kantor Kepala Desa Riding.
3. Hardcopy kertas atau form laporan masyarakat yang mendapatkan bantuan program Raskin

### **3.3 Alat Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menggunakan peralatan yang dapat membantu agar penelitian penulis dapat

berjalan dengan lancar, baik dan bisa diterima. Adapun alat bantu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Software, terdiri dari :

Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate

Teks editor : Microsoft Office Word 2016.

interface : Microsoft Office Word 2016.

2. Hardware, terdiri dari :

Procesor. : Intel Core i3

Memory. : 2GB Hardisk : 500 GB

## **4.HASIL PEMBAHASAN**

Pembahasan merupakan tahapan dimana semua analisis dan hasil penelitian yang ada dikemukakan dan dibahas secara detail untuk mengetahui untuk menguraikan masalah dan mencari gambaran dari sistem yang sedang berjalan saat ini di Kantor Kecamatan Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat serta mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dengan memberikan solusi atau hasil penelitian. Tahapan dalam pembahasan adalah sebagai berikut :

### **1.1.Analisis Sistem yang Berjalan**

Kantor kepala desa Riding saat ini melakukan program pemerintah yang bertujuan membantu rakyat untuk ketahanan pangan, program tersebut di namakan program Raskin berupa pembagian beras untuk rakyat miskin, selama berjalanya program Raskin ini kecamatan mengalami kesulitan dalam mendapatkan data-data baik dalam bentuk laporan masyarakat yang menerima bantuan, data laporan masyarakat yang telah mendapatkan bantuan, adanya perubahan data-data pada masyarakat yang menerima bantuan, maupun saat penyimpanan data-data dan saat pencarian data Masyarakat, pegawai kantor kecamatan mengalami kesulitan itu sehingga kinerja pegawai Kantor kepala desa menjadi lamban dikarenakan sistem pendataan di kantor desa belum terkomputerisasi sepenuhnya.

Dalam Program Raskin tugas Kantor Kepala Desa Riding mempunyai tiga tugas yaitu: Perencanaan : Perencanaan adalah bagaimana pegawai kecamatan melakukan tahap-tahap untuk menjalankan program Raskin:

- a. Evaluasi : Pegawai kantor menerima laporan dari setiap Desa jika ada data masyarakat yang berubah, baik dari penambahan data masyarakat yang akan menerima bantuan, pengurangan, dan pertukaran data masyarakat yang menerima bantuan di setiap desa. Jika laporan telah di terima maka pegawai kantor akan melakukan evaluasi ke masyarakat yang telah di ubah oleh pihak Desa.
- b. Monitoring: Pegawai kantor menerima laporan datamasyarakat yang telah mengambil bantuan Raskin dari Desa-desa, apakah masyarakat yang telah terdaftar dalam program Raskin pada setiap Desa sudah tersalurkankah ke semua masyarakat yang terdaftar.

## **1.2 Kelemahan Sistem Yang Berjalan**

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terhadap sistem yang berjalan, maka terdapat beberapa kelemahan sistem yang sedang berjalan, antara lain :

1. mudah hilang dan lamban dalam melakukan pencarian karena belum terkomputerisasi sepenuhnya
2. Sering terjadi tumpukan data akibat ada data yang sama.
3. Proses pembuatan laporan yang relatif lama sehingga pegawai kantor lamban dalam mengevaluasi dan memonitoring, baik itu mengevaluasi data di setiap desa, maupun memonitoring jalanya Program Raskin di setiap Desa

## **1.3 Solusi Pemecahan Masalah**

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, maka penulis merancang solusi pemecahan masalah untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di Kantor Kepala Desa Riding adalah dengan merancang sebuah prototipe sistem informasi program Raskin yang dapat mengelola data-data seperti data masyarakat, data desa, data transaksi dan data laporan dengan disediakan antar muka sistem yang memudahkan dalam penginputan data-data bagi pengguna, dan data-data tersebut disimpan ke dalam basis data (*database*) sehingga penyimpanan data lebih baik serta memudahkan dalam pencarian data bagi pegawai Kantor Kepala Desa.

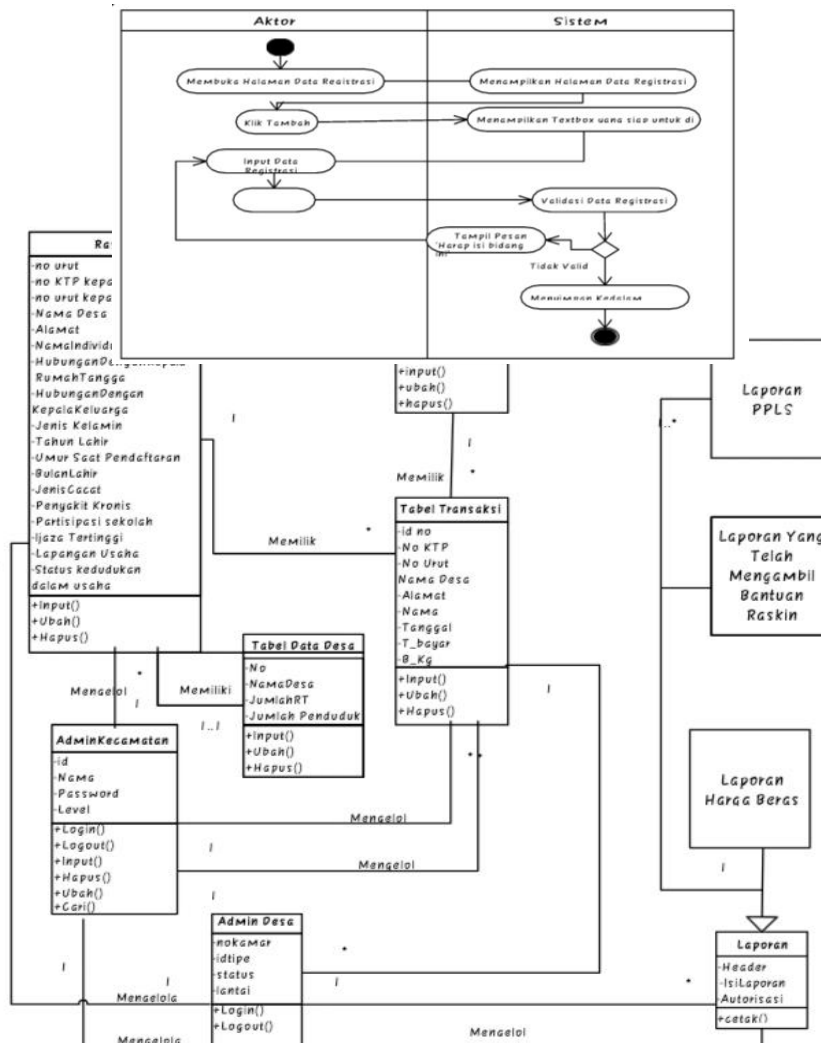
### **1.4 .1 Pembahasan Perancangan Sistem**

Berikut merupakan pembahasan mengenai bagaimana hasil penelitian nantinya dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada objek penelitian. Pembahasan ini nantinya akan dibantu oleh UML sebagai alat bantu memodelkan sistem yang akan dibangun nantinya. Disamping itu tampilan prototype beserta deskripsinya juga akan disertakan agar memberikan gambaran dengan jelas.



## 1 Definisi Aktor dan UseCase

Berdasarkan asumsi-asumsi yang digunakan dapat didefinisikan aktor dan *UseCase* yang berperan,



yaitu pada tabel berikut

### 1.5 Diagram Class

Diagram Class menggambarkan dan menunjukkan hubungan antara class – class yang ada dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana class tersebut saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan. Pada diagram class akan di jabarkan diagram class sebagai berikut :

Gamba.Diagram class sistem

### 1.4.2 DiagramActivity

*Activity Diagram* adalah representasi grafis dari seluruh tahapan alur kerja. Diagram ini mengandung aktivitas, pilihan tindakan, perulangan dan hasil dari aktivitas tersebut. Pada pemodelan UML, diagram ini dapatdigunakan untuk menjelaskan proses bisnis dan alur kerja operasional secara langkah demi langkah dari komponen suatu sistem.Berikut ini adalah *ActivityDiagram* berdasarkan deskripsi *use case* sebelumnya, dapat dilihat sebagaiberikut

#### 1.Activity DiagramLogin

### GambarActivityDiagramLogin

Aktor perlu login ke dalam system agar dapat mengelola system informasi Raskin. Berdasarkan gambar dapat di jelaskan bahwa alur dari *login* di mulai dari memasukan *username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya ,kemudian kator menekan tombol *login* .Sistem akan membuka koneksi ke *data base* kemudian melakukan validasi terhadap *username* dan *password* yang dimasukan oleh aktor. Jika *username* dan *password* valid maka akan tampil halaman utama, sedangkan jika tidak valid maka akan tampil pesan bahwa *username* dan *password* anda tidak sesuai.

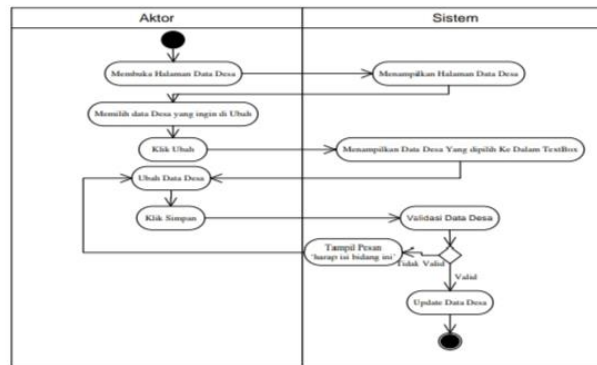
### 2.ActivityDiagram Mengelola Data Registrasi

#### a. Menambah DataRegistrasi

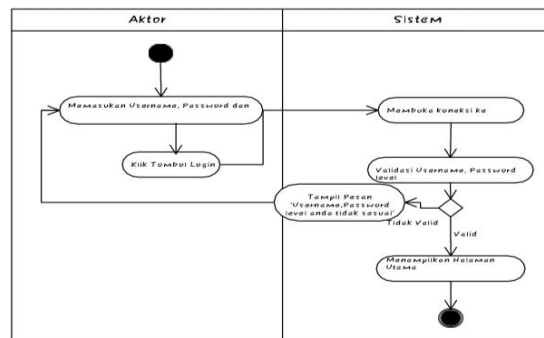
#### GambarActivityDiagramMenambahDataRegistrasi

Penambahan data Registrasi dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah pada halaman mengelola Registrasi. Kemudian akan tampil *form* untuk memasukan data Registrasi baru. Setelah data Registrasi sudah dimasukan actor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Registrasi kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka system akan menyimpan data kedalam *database*. Tampil pesan 'Harap isi bidang ini' pada field yang kosong.

#### B.Mengubah DataRegistrasi



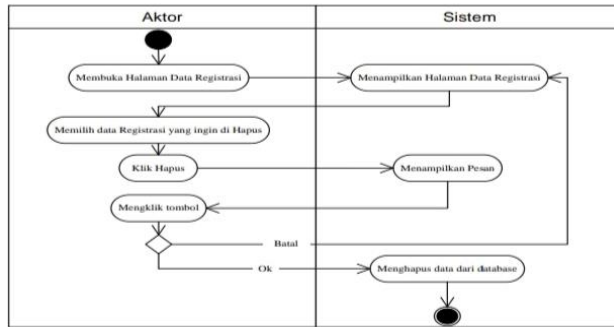
GambarActivityDiagramMengubahDataRegistrasi



Aktor membuka *form* data Registrasi lalu system menampilkan *form* data Registrasi actor memilih data Registrasi yang akan diubah oleh actor lalu actor menekan tombol ubah dan system menampilkan data Registrasi yang dipilih kedalam *field*. Sistem mengembalikan ke aktor untuk mengubah data Registrasi. Setelah actor merubah data, actor menekan tombol simpan perubahan. Jika data sudah benar dan lengkap maka system akan merubah data Registrasi pada *database* .Jika tidak lengkap tampil pesan 'Harap isi bidang ini' pada field yang kosong.



### C. Menghapus Data Registrasi

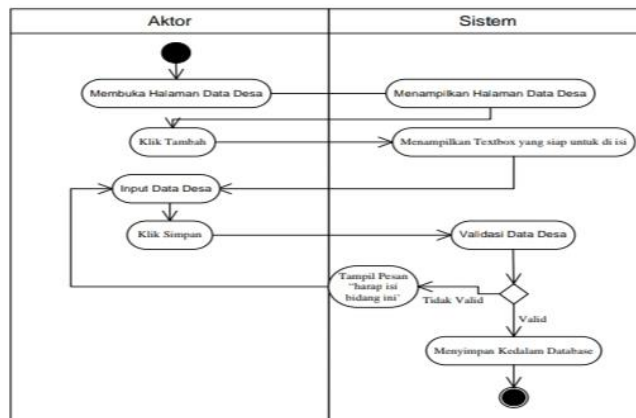


**Gambar**ActivityDiagramMenghapusDataRegistrasi

Aktor membuka *form* data Registrasi dan system menampilkan *form* data Registrasi. Kemudian actor memilih data Registrasi yang ingin dihapus, actor menekan tombol *hapus* lalu system menampilkan pesan konfirmasi. Pilih ok untuk menghapus data dari *database*. Jika pilih batal data tidak dihapus pada data base dan system kembali menampilkan data Registrasi.

### 3. ActivityDiagram Mengelola Data Desa

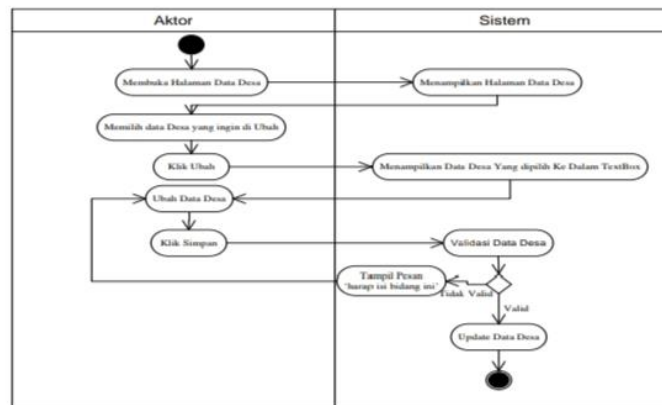
#### a. Menambah data Desa



**Gambar**ActivityDiagramMenambahDataDesa

Penambahan data Desa dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah pada halaman mengelola Desa. Kemudian akan tampil *form* untuk memasukan data Desa baru. Setelah data Desa sudah dimasukan actor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Desa kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka system akan menyimpan data ke dalam *database*. Jika tidak lengkap tampil pesan 'Harap isi bidang ini' pada field yang kosong

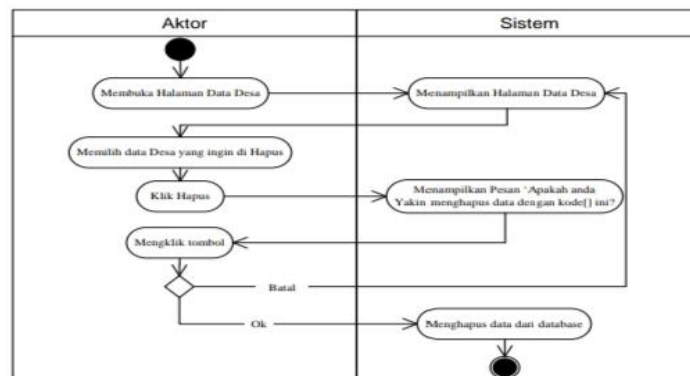
#### B. mengubah data desa



**Gambar Activity Diagram Mengubah Data Desa**

Aktor membuka *form* data Desa lalu system menampilkan *form* data Desa actor memilih data Desa yang akan diubah oleh actor lalu actor menekan tombol ubah dan system menampilkan data Desa yang dipilih kedalam *field*. Sistem mengembalikan ke aktor untuk mengubah data Desa. Setelah actor merubah data, actor menekan tombol simpan perubahan. Jika data sudah benar dan lengkap maka system akan merubah data Desa pada *database*.

C. menghapus data desa

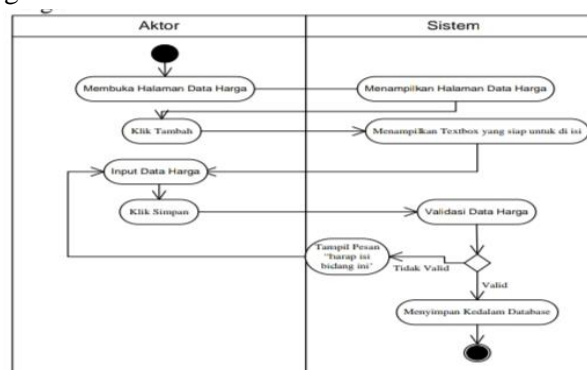


**Gambar Activity Diagram Menghapus Data Desa**

Aktor membuka *form* data Desa dan system menampilkan *form* data Desa. Kemudian actor memilih data Desa yang ingin dihapus, actor menekan tombol *hapus* lalu system menampilkan pesan konfirmasi. Pilih ok untuk menghapus data dari *database*. Jika pilih batal data tidak dihapus pada data base dan system kembali menampilkan data Desa.

#### 4. Activity Diagram Mengelola Data Harga

a menambahkan data harga



### **Gambar**ActivityDiagramMenambahDataHarga

Penambahan data warga dapat dilakukan dengan menekan tombol tambah padahal aman mengelola Harga .Kemudian akan tampil *form* untuk memasukan data Harga baru. Setelah data Harga sudah dimasukan actor menekan tombol simpan untuk menyimpan data Harga kedalam *database*. Jika masukan benar dan sudah lengkap maka system akan menyimpan data kedalam *database* .Jika tidak lengkap tampil pesan‘Harap isi bidang ini’pada field yang

#### **Perancangan Struktur Data**

Rancangan basis data merupakan tahapan perancangan tabel dalam sistem.

##### 1. Tabel Login

Berikut adalah rancangan tabel Login yang berisi informasi tentang akun yang dimiliki Pegawai Kantor Kecamatan Betara.

**Tabel Rancangan Tabel Login**

<b>Nama Item</b>	<b>Typ e</b>	<b>Field Size</b>	<b>Keterangan</b>
Id	Int	3	Id Password
Nama	Varchar	15	Username
Password	Varchar	15	Password
Level	Varchar	15	Memilih admin / Desa

##### 2. Tabel Raskin

Berikut adalah rancangan tabel Raskin yang berisi informasi biodata Penerima Raskin.

**Tabel Rancangan Tabel Raskin**

<b>Nama Item</b>	<b>Typ e</b>	<b>Field Size</b>	<b>Keterangan</b>
No_urut	Int	4	Id nomor
No_KTP_kepala_keluarga	Int	16	Id KTP
No_individu	Int	4	No urut individu
Nama_desa	Varchar	15	Nama desa
Alamat	Varchar	30	Alamat tinggal
Nama_individu	Varchar	30	Nama individu
Hub_krt	Int	1	Hubungan dengan kepala rumah tangga
Hub_kk	Int	1	Hubungan dengan kepala keluarga
Jenkel	Varchar	2	Jenis kelamin
Tahun_lahir	Int	4	Tahun lahir
Umur_daftar	Int	3	Umur saat mendaftar
Bulan_lahir	Int	2	Bulan lahir
Jenis_cacat	Int	1	Cacat yang dialami
Penyakit	Int	1	Penyakit kronis yang di alami.
Pendidikan	Int	1	Pendidikan terakhir
Ijazah	Int	1	Ijazah terakhir
Usaha	Int	1	Usaha yang di miliki

##### 3. Tabel Harga

Berikut adalah rancangan tabel Harga Beras yang berisi informasi tentang harga beras.

**Tabel Rancangan Tabel Harga**

Nama Item	Type	Field size	Keterangan
Penetapan_beras	Int	2	Penetapan beras yang diambil /Kg
Harga	Int	6	Harga beras /kg
Tanggal	Date	8	Tanggal bulan tahun penetapan harga beras

#### 4. Tabel Transaksi

Berikut adalah rancangan tabel Transaksi.

**Tabel Tabel Transaksi**

Nama Item	Type	Field size	Keterangan
Id_no	Int	4	Id nomor
No_ktp	Int	16	Nomor ktp
No_urut	Int	4	Nomorurut penerima
Nama_desa	Varchar	15	Nama desa
Alamat	Varvhar	30	Alamat penerima
Nama	Varchar	30	Nama penerima
Tanggal	Date	8	Tanggal bulan tahun menerima beras
T_bayar	Int	6	Total bayar harga beras
B_Kg	Int	3	Beras yang di ambil / Kg

#### 5. Tabel Data Desa

Berikut adalah rancangan tabel Data Desa.

**Tabel Rancangan Tabel Desa**

Nama Item	Type	Field Size	Keterangan
No	Int	5	Id Nomor
NamaDesa	Varchar	25	Nama Desa
JumlahRT	Int	2	Jumlah RT
JumlahPenduduk	Int	5	Jumlah Penduduk

#### **Rancangan input dan output**

Rancangan *input* dan *output* merupakan rancangan dari *form-form* masukan dari Sistem dan keluaran dari sistem. Berikut adalah racangan *input* dan *output* dari sistem informasi pendataan rakyat miskin untuk program berar Raskin pada kantor Kecamatan Betara :

##### 1. Rancangan Halaman *Login*

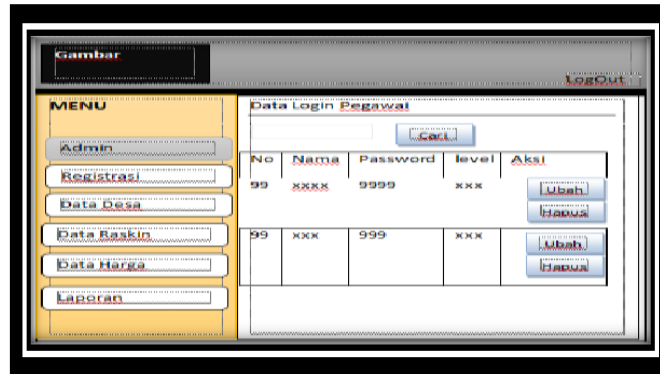
Berikut adalah rancangan dari halaman *loginmember* setelah melakukan registrasi.

**Gambar Rancangan Halaman Login**

Halaman login berisikan *username*, *password* dan *Level* yang telah terdaftar di dalam *database*.

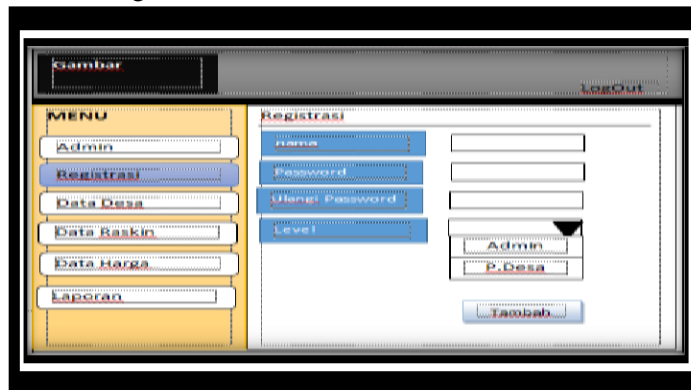
### 1. Rancangan Halaman Admin

Berikut adalah rancangan dari halaman admin



**Gambar Rancangan Halaman Admin**

### 2. Rancangan Halaman Registrasi

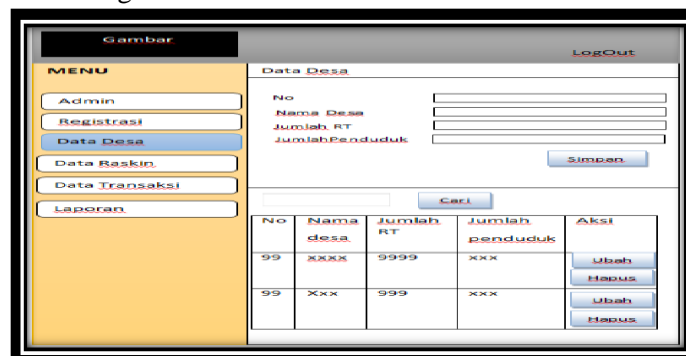


**Gambar 4.24 Rancangan Halaman Mengelola Data Registrasi**

Rancangan mengolah data registrasi merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk menambah, mengedit dan menghapus data *member*.

### 3. Rancangan Halaman Data Desa

Berikut adalah rancangan dari halaman Data Desa

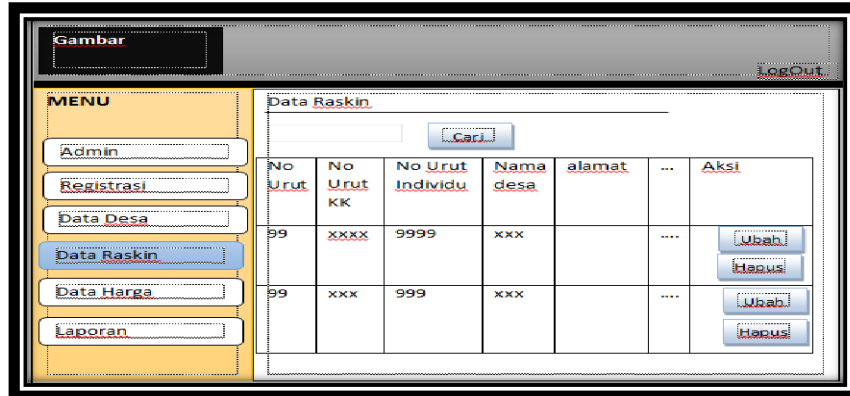


**Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Desa**

Rancangan mengolah data Desa merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin kecamatan untuk mengubah, dan menghapus data Desa.

#### 4. Rancangan Halaman Mengelola Data Raskin

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola data Raskin

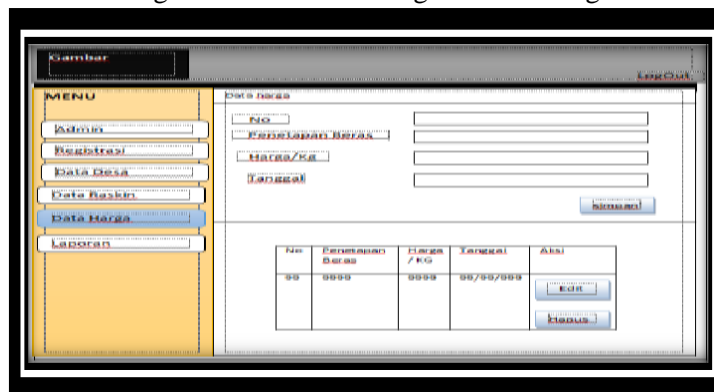


**Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Raskin**

Rancangan mengolah data Raskin merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk mengubah dan menghapus data Raskin.

#### 5. Rancangan Halaman Mengelola Data Harga

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola data harga:

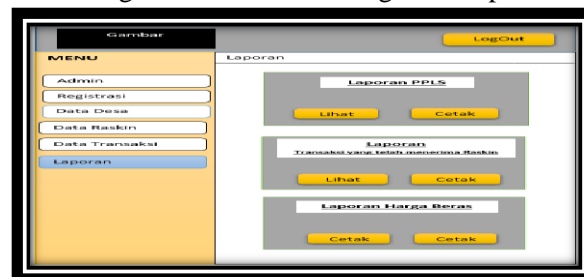


**Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Harga**

Rancangan mengolah data harga merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin untuk mengedit dan menghapus data harga beras .

#### 6. Rancangan Halaman Mengelola Laporan

Berikut adalah rancangan dari halaman mengelola Laporan



**Gambar Rancangan Halaman Mengelola Data Laporan**



Rancangan mengolah data laporan merupakan halaman yang dapat diakses oleh seorang admin kecamatan dan admin desa untuk melihat dan mencetak laporan.

## **Penutup**

Pada tahap ini penulis akan membahas mengenai kesimpulan dari bab - bab sebelumnya dan saran untuk peneliti berikutnya dalam mengembangkan Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin untuk Program Beras Miskin (RASKIN) Studi Kasus : Kantor kepala desa riding sebagai berikut :

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa kebutuhan sistem dan kebutuhan pada Sistem Informasi Pendataan Rakyat Miskin Untuk Program Raskin pada Kantor dapat diambil beberapa kesimpulan :

1. Analisis user Requirements di terjemahkan dengan alat bantu UML (Unified Modelling Language) dalam bentuk use case diagram untuk menggambarkan berbagai fungsi dari sistem, class diagram untuk mengetahui class yang terbentuk, serta hubungan antar class tersebut, Activity Diagram menggambarkan alur aktifitas dalam system.
2. Penelitian ini menghasilkan Prototype Sistem Pendataan Penduduk Miskin yang nantinya akan diterapkan pada sistim pendataan penduduk miskin untuk program Raskin di Kantor Kecamatan Betara.
3. Prototype Sistem mempunyai beberapa laporan yaitu laporan pendataan program perlindungan sosial (PPLS), laporan Transaksi yang telah menerima Raskin, dan laporan harga beras.