

**PROPOSAL SKRIPSI**  
**“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASURANSI HEWAN**  
**PADA DINAS KETAHANAN PANGAN DAN PERTANIAN**  
**KABUPATEN SERANG”**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Akademik Menyelesaikan

Mata Kuliah Proposal Skripsi



Disusun Oleh

NAMA	: Hesti
NOMOR POKOK MAHASISWA	: 1202201009
PROGRAM STUDY	: Sistem Informasi(SI)
JENJANG PENDIDIKAN	: SI

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN SISTEM INFORMASI**  
**UNIVERSITAS BANTEN JAYA**

**Januari 2024**

## **PENGESAHAN BIMBINGAN**

NAMA : HESTI  
NOMOR POKOK MAHASISWA : 1202201009  
PROGRAM STUDY : SISEM INFORMASI  
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)

**Judul Proskip : “ PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASURANSI  
HEWAN PADA DINAS KETAHANAN PANGAN DAN  
PERTANIAN KABUPATEN SERANG.”**

Serang, 15 Januari 2024

Disetujui :

**Dospem Pembimbing**

**Ahmad Surahmat, S.T., M.M**  
NIDN : 0424108204

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat serta nikmat-Nya kepada penulis dan kita semua. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dalam keadaan sehat wal afiat. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad.SAW yang telah menyampaikan risalah dan menyempurnakan ajaran syariat agama Islam. Semoga kita kelak termasuk bagian dari ummat Nabi Muhammad dan mendapat syafaat beliau di yaumul akhir.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman yang dimiliki oleh penulis, maka penulis menyadari akan kemungkinan kekurangan dan juga kesalahan dalam penyusunan PROSKIP ini. Meskipun demikian, penulis berharap agar hasil usaha yang telah terwujud sebagaimana adanya masih ada makna dan manfaatnya.

Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat sehingga terselesaikannya Proposal Skripsi. Terimakasih setulusnya penulis ucapkan kepada :

1. Rektor Universitas Banten Jaya, Bapak Prof. Dr. Drs M.Syadeli Hanafi, M.Pd.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Bapak Susanto, S.Kom, M.Kom.
3. Kaprodi Sistem Informasi, Bapak Ramdani Budiman, S.Kom, M.TI.
4. Dosen Pembimbing Bapak Ahmad Surahmat, ST., MM
5. Bapak Ir. Sukanta MM selaku kepala bidang yang telah membantu, membimbing dan memberikan data-data yang penulis butuhkan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Banten Jaya yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Proposal Skripsi.
7. Orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan dalam penyusunan Proposal Skripsi ini.
8. Sahabat dan teman- teman seperjuangan telah memberikan semangat, masukan dan motivasi untuk menyelesaikan Proposal Skripsi ini.

9. Serta kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Proposal Skripsi ini.

Akhir kata penyusun mengharapkan Proposal Skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun sendiri, umumnya bagi para pembaca terutama Mahasiswa Universitas Banten Jaya. Semoga amal dan budi baik semua pihak mendapat pahala dari Allah SWT. Saya ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu.

**HESTI, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASURANSI HEWAN PADA DINAS KETAHANAN PANGAN DAN PERTANIAN KABUPATEN SERANG”** Jurusan/Program Studi Sistem Informasi, Jenjang Pendidikan Sarjana (S1).  
Proskip, 08 Oktober s/d 15 Januari 2023-2024.  
X + 53 Halaman, 28 Gambar, 4 Lampiran, 4 Table.

---

## **ABSTRAK**

Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian (DKPP) dalam bidang usaha peternakan memiliki bermacam resiko yang dapat mengancam keberlangsungan usaha itu sendiri, yang diantaranya diakibatkan oleh kecelakaan, bencana alam dan juga wabah penyakit. Dalam usaha peternakan, jika peternak tidak bisa mencegah atau menghadapi resiko yang ada maka usahanya bisa berujung pada kebangkrutan. Dalam hal ini Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang belum menggunakan sitem dalam pengajuan asuransi dan hal ini menjadi salah satu kekurangan Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang. Hal ini dipicu karena sistem manual pengajuan asuransi dan memverifikasi data pengajuan masih satu persatu dengan detail dan teliti, sehingga hal ini memerlukan jangka waktu yang lumayan lama hingga satu bulan untuk tahap asuransi usaha hewan. Meskipun sektor peternakan di Kabupaten Serang cukup menjanjikan, tetapi masih banyak masalah yang dihadapi peternak salah satunya adalah wabah penyakit yang sering terjadi pada peternak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* sebagai alat bantu dalam tahap perencanaan dan UML (*Unified Modeling Language*) alat pemodelan sistemnya. Bertujuan untuk mempermudah pengajuan asuransi dan verifikasi data menjadi lebih mudah dan efisien,mempermudah dalam mendapatkan informasi. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan sistem informasi asuransi ternak hewan berbasis *web* yang di harapkan pengajuan asuransi ternak hewan ini menjadi lebih efektif dan efisien yang mampu membantu para peternak.

Kata Kunci : DKPP, Pengajuan Asuransi Ternak, *Waterfall*, *Web*

HESTI, "DESIGN OF ANIMAL INSURANCE INFORMATION SYSTEMS AT THE FOOD SECURITY AND AGRICULTURE OFFICE OF SERANG DISTRICT" Information Systems Department/Study Program, Undergraduate Education Level (S1). Proskip, 08 October to 15 January 2023-2024.  
X + 53 Pages, 28 Figures, 4 Attachments, 4 Tables.

---

## ABSTRACT

*The Food and Agriculture Security Service (DKPP) in the livestock business sector has various risks that can threaten the continuity of the business itself, which include accidents, natural disasters and disease outbreaks. In the livestock business, if farmers cannot prevent or deal with existing risks, their business can end in bankruptcy. In this case, the Serang Regency Food Security Service has not used a system for applying for insurance and this is one of the shortcomings of the Serang Regency Food Security Service. This is triggered by the manual system for applying for insurance and verifying the application data one by one in detail and thoroughly, so this requires a fairly long period of time, up to one month for the animal business insurance stage. Even though the livestock sector in Serang Regency is quite promising, there are still many problems faced by breeders, one of which is disease outbreaks which often occur among breeders. The method used in this research uses the Waterfall method as a tool in the planning stage and UML (Unified Modeling Language) as a system modeling tool. Aims to make insurance applications easier and data verification easier and more efficient, making it easier to obtain information. The results of this research are the design of a web-based livestock insurance information system which is expected to make livestock insurance applications more effective and efficient and able to help farmers.*

*Keywords: DKPP, Application for Livestock Insurance, Waterfall, Web*

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN BIMBINGAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABLE .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>C. Pembatasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>D. Perumasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>E.1 Tujuan Penelitian .....</b>	<b>3</b>
<b>E.2 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>F. JADWAL PENELITIAN.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II DESKRIPSI TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR.....</b>	<b>7</b>
<b>A. DESKRIPSI TEORITIK .....</b>	<b>7</b>
<b>A.1 Konsep Dasar Sistem .....</b>	<b>7</b>
<b>A.2 Definisi Informasi.....</b>	<b>9</b>
<b>A.3 Konsep Dasar Sistem Informasi .....</b>	<b>9</b>
<b>A.4 Definisi Asuransi Hewan .....</b>	<b>11</b>
<b>A.5 Konsep Perancangan Sistem .....</b>	<b>11</b>
<b>A.7 Definisi <i>MYSQL</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>A.8 Definisi <i>Website</i>.....</b>	<b>17</b>
<b>B. PENELITIAN SEBELUMNYA .....</b>	<b>18</b>
<b>C. KERANGKA BERPIKIR.....</b>	<b>21</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>

<b>A.</b>	<b>Metodologi Pengembangan Sistem .....</b>	<b>23</b>
A.1	Metode Pengumpulan Data .....	23
A.2	Metode Pengembangan Sistem .....	24
<b>B.</b>	<b>Perancangan Sistem .....</b>	<b>25</b>
B.1	Pemodelan Sistem .....	25
B.2	Desain Antarmuka Pemakaian (User Interface Diagram) .....	32
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>41</b>
	<b>Lampiran- A : Surat Keterangan Riset .....</b>	<b>43</b>
	<b>Lampiran- B : Kehadiran Bimbingan.....</b>	<b>44</b>
	<b>Lampiran- B : Riwayat Hidup .....</b>	<b>44</b>
	<b>Lampiran- B : Dokumen Riset .....</b>	<b>44</b>



## DAFTAR TABLE

<b>Table 1. 1 Jadwal Penelitian .....</b>	<b>5</b>
<i>Table 2. 1 Simbol Use Case Diaigram .....</i>	<i>12</i>
<i>Table 2. 2 simbol Activity Diaigram .....</i>	<i>14</i>
<i>Table 2. 3 simbol Sequence Diaigram .....</i>	<i>15</i>
<i>Table 2. 4 Penelitian Sebelumnya .....</i>	<i>18</i>

## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1</i> Pemodelan waterfall (sumber Wahyudin & Rahayu, 2020) .....	24
<i>Gambar 3. 2</i> Use case Diagram.....	26
<i>Gambar 3. 3</i> Activity Diagram melakukan Registrasi .....	27
<i>Gambar 3. 4</i> Activity Diagram melakukan Login .....	27
<i>Gambar 3. 5</i> Activity Diagram Mengisi data hewan ternak.....	28
<i>Gambar 3. 6</i> Activity Diagram Data Pengajuan.....	28
<i>Gambar 3. 7</i> Activity Diagram kondisi hewan ternak.....	29
<i>Gambar 3. 8</i> Activity Diagram kelola hasil cek .....	29
<i>Gambar 3. 9</i> Activity Diagram Data Pengajuan .....	30
<i>Gambar 3. 10</i> Activity Diagram melihat Data pengajuan.....	30
<i>Gambar 3. 11</i> Activity Diagram Informasi Hasil pengajuan .....	31
<i>Gambar 3. 12</i> Activity Diagram Laporan .....	31
<i>Gambar 3. 13</i> Prototype .....	32
<i>Gambar 3. 14</i> Layout Login Peternak .....	33
<i>Gambar 3. 15</i> Layout Login Dokter Hewan .....	33
<i>Gambar 3. 16</i> Layout Login Tu Kepegawaian.....	34
<i>Gambar 3. 17</i> Layout Login kepala Dinas.....	34
<i>Gambar 3. 18</i> Layout Registrasi.....	35
<i>Gambar 3. 19</i> Layout dashboard Peternak.....	35
<i>Gambar 3. 20</i> Layout Data peternak Peternak .....	36
<i>Gambar 3. 21</i> Layout Data Hewan .....	36
<i>Gambar 3. 22</i> Layout pengajuan .....	37
<i>Gambar 3. 23</i> Layout Pengumuman Hasil.....	37
<i>Gambar 3. 24</i> Layout Kondisi Hewan .....	38
<i>Gambar 3. 25</i> Layout Kelola data Hewan.....	38
<i>Gambar 3. 26</i> Layout melihat data pengajuan .....	39
<i>Gambar 3. 27</i> Layout Validasi .....	39
<i>Gambar 3. 28</i> Layout Laporan .....	40

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dinas ketahanan pangan dan pertanian merupakan salah satu industri yang mempunyai peran penting dan akses besar dalam mensukseskan pembangunan pertanian yang pelaksanaannya tidak terlepas dari kerjasama/koordinasi baik lintas sektoral maupun vertikal dengan Dinas Instansi Badan Lembaga (DIBALE) terkait serta memperhatikan aspirasi masyarakat khususnya para petani dan peternak.

Penyelenggaraan penanggulangan bencana, sebagaimana didefinisikan dalam UU 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana. Tujuan penyelenggaraan penanggulangan bencana adalah untuk menjamin terselenggarakannya pelaksanaan penanggulangan bencana secara terencana, terpadu, terkoordinasi, dan menyeluruh dalam rangka memberikan perlindungan kepada masyarakat dari ancaman, risiko, dan dampak bencana.

Usaha di sektor peternakan atau disebut usaha ternak dihadapkan pada resiko ketidakpastian yang cukup tinggi, antara lain kegagalan ternak yang disebabkan perubahan iklim seperti penyakit, virus pada penyakit hewan atau organisme yang menjadi sebab kerugian usaha petani. Permasalahan usahatani ini membutuhkan bantuan dari pemerintah Indonesia. Pemerintah pusat dan pemerintah daerah bertanggung jawab dalam ketidakpastian yang cukup tinggi antara lain kegagalan ternak. Pada Dinas ketahanan Pangan Kabupaten Serang sudah memberikan fasilitas berupa asuransi bagi para peternak, tetapi karena masih minimnya informasi terkait pengajuan dan syarat pengajuan asuransi hewan masih banyak peternak yang belum melakukan pengajuan.

Bagian Bencana pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang saat ini membutuhkan sebuah sistem yang berbasis web. Proses Pembuatan Asuransi Hewan yang sudah berjalan saat ini proses pengajuannya dan

verifikasi persetujuan masih kurang efektif dan sulit, dan pengetahuan informasi pengajuan dan syarat pengajuan masih kurang untuk para peternak yang akan membuat asuransi hewan.

Dari permasalahan diatas, maka diperlukannya sebuah sistem informasi asuransi hewan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan untuk database menggunakan MYSQL. Dalam hal ini perancangan sistem yang akan digunakan berupa metode waterfall. Adanya Sistem Asuransi Hewan berbasis web ini untuk mempermudah para peternak mengajukan asuransi hewan dan untuk mempermudah proses verifikasi dan persetujuan yang cepat dan efektif, dan untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi prosedur pengajuan asuransi hewan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah diuraikan, maka judul penelitian ini adalah “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ASURANSI HEWAN PADA DINAS KETAHANAN PANGAN KABUPATEN SERANG”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan indiasi masalah di atas, maka penulis melihat mengidentifiasian beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Proses pengajuan Asuransi hewan ternak selama ini membutuhkan proses yang cukup rumit dan memakan waktu yang cukup lama.
2. Proses verifikasi dan persetujuan lolos tidaknya asuransi hewan yang di terapkan pada Dinas ketahanan pangan kabupaten Serang masih menggunakan sistem pencatatan buku.
3. Minimnya informasi untuk pengajuan asuransi hewan ternak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibuat suatu batasan masalah dari keterarahannya tujuan akhir dari penelitian ini, antara lain :

1. Pengajuan asuransi hewan ternak ini dikhususkan pada Dinas Ketahanan Pangan kabupaten serang Provinsi Banten.
2. Perancangan sistem informasi asuransi hewan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP database MySQL.
3. Sistem asuransi hewan ternak ini hanya untuk hewan sapi dan kerbau.

#### **D. Perumasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi dari latar belakang, maka penulis menarik beberapa rumusan masalah yang dapat membantu penulis untuk mencapai sasaran dalam pembuatan sistem informasi. Maka dari itu dapat dirumuskan masalah dari pembuatan sistem sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengajuan asuransi hewan ternak di Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang menjadi lebih mudah dan tidak menyulitkan peternak dalam proses pengajuan asuransi?
2. Bagaimana proses pengajuan asuransi hewan ternak dalam mempermudah verifikasi ?
3. Bagaimana mempermudah peternak mendapatkan informasi pengajuan hewan ternak?

#### **E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

##### **E.1 Tujuan Penelitian**

1. Merancang sistem pengajuan asuransi hewan yang dapat mempermudah pengajuan asuransi pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang.
2. Mempermudah proses verifikasi pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang
3. Mempermudah para peternak untuk mendapatkan informasi pengajuan asuransi hewan .

## **E.2 Manfaat Penelitian**

- 1) Bagi Mahasiswa
  - a) Mengetahui secara langsung keadaan dan alur kerja sistem informasi asuransi hewan yang akan dibangun pada dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang.
  - b) Untuk memenuhi persyaratan formal dalam pengajuan skripsi Program Studi Sistem Informasi S1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Banten Jaya.
- 2) Bagi Universitas
  - a) Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya
  - b) Sebagai media pendukung untuk tercapainya visi dan meningkatkan standart mutu Pendidikan.
- 3) Bagi Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang
  - a) Dengan dibuatnya Perancangan Sistem Informasi Asuransi Hewan ini dapat meningkatkan kinerja proses Pengajuan asuransi menjadi efisien dan efektif bagi Dinas Ketahanan Pangan.
  - b) Dengan sistem website ini dapat membantu pengajuan dan penginputan data yang akan diarsipkan menjadi lebih mudah.

## F. JADWAL PENELITIAN

**Table 1. 1 Jadwal Penelitian**

NO	URAIAN	BULAN															
		OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pendaftaran Bimbingan																
2	Mengajukan Judul Proposal																
3	Penyusunan awal proposal																
4	Evaluasi Progres Bab I																
5	Evaluasi Progres Bab II																
6	Evaluasi Progres Bab II																

## G. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan dibuatnya Proposal Skripsi ini, serta sistematika dari penulisan Laporan Proposal Skripsi.

### BAB II DESKRIPSI TEORITIK DAN KERANGKA BERFIKIR

Bab ini menjelaskan secara singkat teori pembuatan sistem informasi yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan dan penulisan skripsi,

serta pada bagian akhir bab ini akan dijelaskan kerangka pikir dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi pengolahan nilai.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini diuraikan tentang langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian, yang meliputi waktu dan tempat pelaksanaan, tinjauan organisasi, metode perancangan sistem informasi, analisis sistem berjalan, analisis data, analisis kebutuhan, analisis keluaran, analisis masukan serta analisis proses dan pemodelan.



## **BAB II**

### **DESKRIPSI TEORITIK DAN KERANGKA BERPIKIR**

#### **A. DESKRIPSI TEORITIK**

##### **A.1 Konsep Dasar Sistem**

###### **1) Definisi Sistem**

“Sistem adalah kumpulan / institution dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik fisik atau pun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.”(*Santun Malik, 2022, n.d.*)

Definisi lain mengemukakan bahwa “Sistem adalah seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan.”(*Frisdayanti, 2019*)

Definisi lain mengemukakan bahwa “Sistem merupakan suatu rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.”(*Lampung, n.d.2022*).

Dengan demikian definisi sistem dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa sistem ialah suatu komponen-komponen yg saling bekerjasama satu sama lain dengan membentuk suatu jaringan yang berhubungan buat suatu tujuan eksklusif.

###### **2) Karakteristik Sistem**

(*Laksmna, n.d.*)supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakter yaitu:

###### **a) Komponen**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yaitu artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem

###### **b) Batasan Sistem (*Boundry*)**

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lain atau antara suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c) Lingkungan luar sistem (*Environment*)

Lingkungan luar sistem (*Environment*) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

d) Penghubung sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (output) dari subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem lain melalui penghubung.

e) Masukan sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

f) Keluaran sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

g) Pengolahan Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, sistem akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

#### h) Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

### A.2 Definisi Informasi

“Informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan, sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.”(Sangga Rasefta & Esabella, 2020).

Definisi lain mengemukakan bahwa “Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditunjukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan, Informasi akan menjadi berguna apabila objek yang menerima Informasi membutuhkan Informasi tersebut.” (Kebudayaan et al., 2018)

Definisi lain mengemukakan bahwa “Informasi diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.”(Koko Mukti Wibowo, 2019, n.d.)

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli di atas, mengenai definisi informasi, yaitu informasi adalah facts yang diolah kemudian dapat berguna bagi penerimanya dan dapat di ambil sebagai pengambilan keputusan.

### A.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

#### 1) Definisi Sistem Informasi

“Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia, yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk

mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.”(Haposan P Simanungkalit, 2022.)

Definisi lain mengemukakan bahwa “ Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.”(Kebudayaan et al., 2018)

“ Sistem informasi adalah sebuah komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisa dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”(Rouly Doharma 2019, n.d.)

Dapat disimpulkan dari beberapa definisi menurut para ahli bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari sub sistem yang satu sama lain saling terhubung yang kemudian akan dibutuhkan oleh suatu organisasi yang akan menjadi suatu pengambilan.

## 2) **Komponen Sistem Informasi**

Menurut (Haposan P Simanungkalit, n.d.) sistem terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block) yaitu:

### a) Blok masukan (*Input blok*)

Blok masukan dalam sebuah sistem informasi meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

### b) Blok model (*model blok*)

Blok model ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model-model yang berfungsi untuk memanipulasi data masukan dan data yang tersimpan di dalam basis data, sehingga menjadi keluaran (informasi) tertentu yang diinginkan.

### c) Blok keluaran (*output blok*)

Blok keluaran berupa berbagai data keluaran, seperti dokumen keluaran (*output*) dan informasi yang berkualitas yang berguna untuk semua pemakai.

d) Blok teknologi (*technology blok*)

Blok teknologi digunakan untuk menerima masukan (input), menjalankan model, menyimpan dan menelusuri/mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

e) Blok basis data (*database blok*)

Kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya dan tersimpan pada suatu perangkat keras (biasanya komputer) dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f) Blok kendali (*control blok*)

Pencegahan hal-hal yang dapat merusak sistem dan penanggulangan masalah pengendalian terhadap operasional sistem secara cepat, tercakup didalamnya aspek pencegahan dan penanganan terhadap kesalahan atau kegagalan sistem serta integrasi dan pengembangan sistem.

#### A.4 Definisi Asuransi Hewan

(Fadhil et al., 2021) Menyatakan Bahwa Asuransi Hewan Adalah :

“Asuransi usaha ternak merupakan salah satu bentuk mitigasi risiko terhadap usaha peternakan yang dijalankan oleh peternak. Berbagai risiko yang sering terjadi, antara lain kematian ternak, bencana alam, wabah penyakit, dan pencurian ternak. Jika tidak ditangani secara baik dapat mengancam keberlanjutan usaha ini, terutama sektor usaha peternakan skala unit kecil. Dalam hukum asuransi, kedua pihak yang terlibat dalam perjanjian asuransi memiliki hubungan menjadi pihak penanggung dan tertanggung.”

#### A.5 Konsep Perancangan Sistem

##### 1) Definisi Perancangan Sistem

“ Perancangan sistem adalah tahap setelah analisis dari sirkus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan- kebutuhan fungsionalis, persiapan untuk rancangan bangunan implementasi,

menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk (penggambaran, perencanaan, pembatasan sketsa).”(Nopriandi et al., 2019)

“Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi.”(Ayu et al., 2021)

“Perancangan sistem adalah spesifikasi umum dan terperinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis”(Rouly Doharma 2019, n.d.).

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli yaitu perancangan sistem adalah gambaran secara umum tentang sistem yang dianalisis secara keseluruhan.

## 2) **Alat Bantu Perancangan Sistem**

### a) **Unified Modeling Language (UML)**

“ Unified Modeling language (UML) merupakan kumpulan diagram- diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek.”(Ayu et al., 2018)

“ UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada system.”(Khozin Yuliana 2019, n.d.)


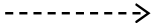

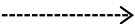




Jadi dapat disimpulkan UML adalah bahasa standar untuk merancang sebuah software.


#### 1. **Use Case Diagram**

(Santun Malik, 2022, n.d.) Menyatakan bahwa :

“ *Use case* diagram atau diagram *use case* menggambarkan kelakuan (*behavior*) dari sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* diagram umumnya digunakan untuk menjelaskan interaksi antara satu atau lebih. *Use case* diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem.”

**Table 2. 1 Simbol Use Case Diaigram**

NAMA BENTUK SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
<i>Actor</i> 	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
<i>Dependency</i> 	Menyatakan hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
<i>Generalization</i> 	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
<i>Include</i> 	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
<i>Extend</i> 	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
<i>Association</i> 	Menyatakan abstraksi dari penghubung antara <i>aktor</i> dengan <i>use case</i>
<i>Usecase</i> 	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
<i>Collaboration</i> 	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah elemennya.

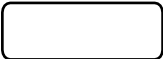




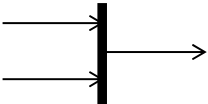
<i>System</i> 	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
--	--

## 2. Activity Diagram

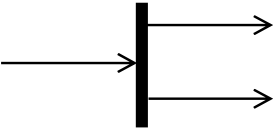
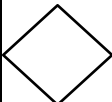
(Kebudayaan et al., 2019) Menyatakan bahwa :

“ Diagram Aktifitas atau *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari suatu sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.”

*Table 2. 2 simbol Activity Diaigram*

NAMA BENTUK SIMBOL	FUNGSI SIMBOL
<i>Activity</i> 	Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
<i>Control Flow</i> 	Menunjukkan Urutan Eksekusi.
<i>Object Flow</i> 	Menunjukkan aliran objek dari sebuah <i>action</i> atau <i>activity</i> ke <i>action</i> .
<i>Start Point</i> 	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali.
<i>End Point</i> 	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diakhiri.
<i>Join/Penggabungan</i> 	Menyatakan untuk menggabungkan kembali <i>activity</i> atau <i>action</i> yang <i>parallel</i> .



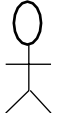

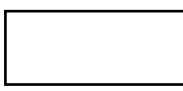

<i>Fork</i> 	Menyatakan untuk memecah behavior menjadi <i>activity</i> atau <i>action</i> yang <i>parallel</i> .
<i>Decision</i> 	Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus di ambil pada kondisi tertentu.



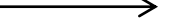
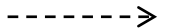
### 3. Sequence Diagram

(Kebudayaan et al., 2018) Menyatakan bahwa :

“ Diagram Sekuen atau *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *Usecase* dengan mendeskripsikn waktu hidup objek dan message yang dikirim dan diterima antar objek.”

**Table 2. 3 simbol Sequence Diaigram**

Simbol	Deskripsi
<i>Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang
Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek 	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.

Pesan <i>type create</i> <<create>> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
Pesan tipe <i>call</i> 1: nama_metode 	menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
Pesan <i>type send</i> 1=Masukan 	Menyatakan abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
Pesan <i>type return</i> 1 : Keluaran 	Menunjukkan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.

#### A.6 Metode *Waterfall Life Cycle*

(Wahyudin & Rahayu, 2020) Menyatakan bahwa :

Metode *Waterfall Life Cycle* ini biasanya digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dalam pembangunan perangkat lunak, ada beberapa tahap yang biasanya dipakai dalam pengembangan sistem (software development life cycle), yaitu :

1. Tahapan *Requirement*
2. Tahapan *Design*
3. Tahapan *Implementation*
4. Tahapan *Integration & Testing*
5. Tahapan *Operation & Maintenance*

Jika langkah-langkah tersebut dilakukan secara berurutan, maka disebut linier life cycle atau biasa disebut *waterfall life cycle*. Pendekatan ini memiliki kelemahan yaitu jika terjadi salah konsepsi atau error pada tahap awal, maka kesalahan tersebut akan berlipat pada tahap selanjutnya.

### A.7 Definisi *MYSQL*

(Khozin Yuliana 2019, n.d.) Menyatakan Bahwa :

MySQL adalah sebuah software sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang multithread, multi-user. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.”

Pengertian lain mengatakan bahwa “MySQL ialah sistem manajemen database relasional (RDBMS) berbasis SQL yg bersifat open source. Bila DBMS merupakan sistem manajemen database secara awam.”(Hamdan Romadhon & Yudhistira, 2021)

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli yaitu MYSQL adalah MySQL artinya perangkat lunak yg tergolong sebagai Database Management System (DBMS). Aplikasi ini bermanfaat buat mengelola data menggunakan cara yg sangat fleksibel serta cepat.

### A.8 Definisi *Website*

(Wahyudin & Rahayu, 2020) Menyatakan Bahwa :

“ *Website* merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet dan fungsi-fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data.”

Pengertian lain menyatakan “*Website* merupakan serangkaian page *web* berisi berita yg terhubung satu sama lain serta diakses melalui internet. pada era digital ketika ini, website telah sebagai keliru satu elemen krusial pada kehidupan manusia.”(Aini et al., 2018)

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli bahwa *website* yaitu merupakan sekumpulan page yg terdiri dari beberapa page yang berisi informasi pada bentuk digital baik itu teks, gambar, atau animasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses asal seluruh global yang mempunyai koneksi internet.

## B. PENELITIAN SEBELUMNYA

*Table 2. 4 Penelitian Sebelumnya*

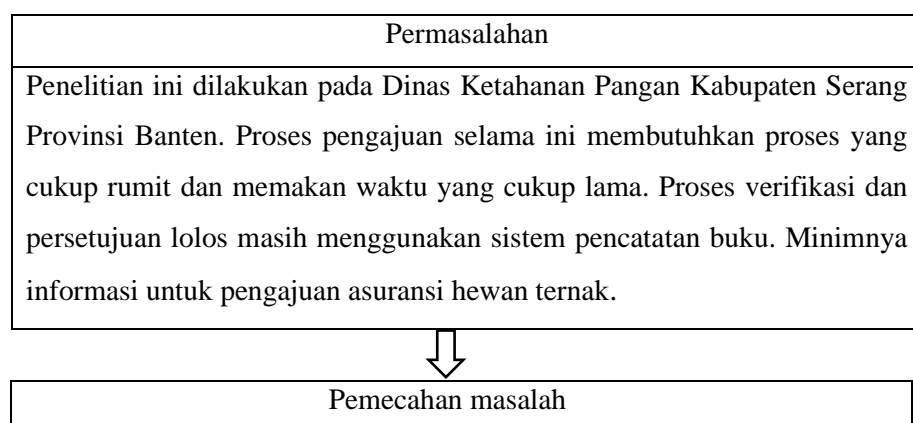
No	Judul	Pengarang	Volume	Masalah	Tujuan	Hasil
<b>1</b>	Sistem Pengembangan Asuransi Usaha Ternak Sapi/Kerbau di Provinsi Aceh Berbasis web	Rahmat Fadhill1*, Zuraida Hanum2, Muhammad Yunus2	Vol. 26 (4): 569-581	Peternak tidak mendapatkan informasi yang menyeluruh tentang AUTS/K. Pola pikir peternak yang masih memandang negatif pelaksanaan asuransi ternak	membentuk suatu sistem permodelan AUTS/K yang dapat menjawab permasalahan yang ada pada saat ini.	memberikan implikasi pada tiga hal utama, yaitu terkait kebijakan, pendampingan, dan promosi program AUTS/K secara berkelanjutan.
<b>2</b>	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Sapi Menggunakan Metode Certainty Factor	Rizqi Sukma Kharisma*1, Rizqi Muhammad Hakim2	Vol. 11, No.1, April 2022	Suatu bidang usaha seperti bisnis peternakan sapi memang cukup menjanjikan, akan	Meningkatkan keakuratan dipengaruhi oleh nilai MB dan MD pada data pengetahuan dan juga	perhitungan yang akurat dan presisi dalam mendiagnosa tanda dan gejala penyakit untuk

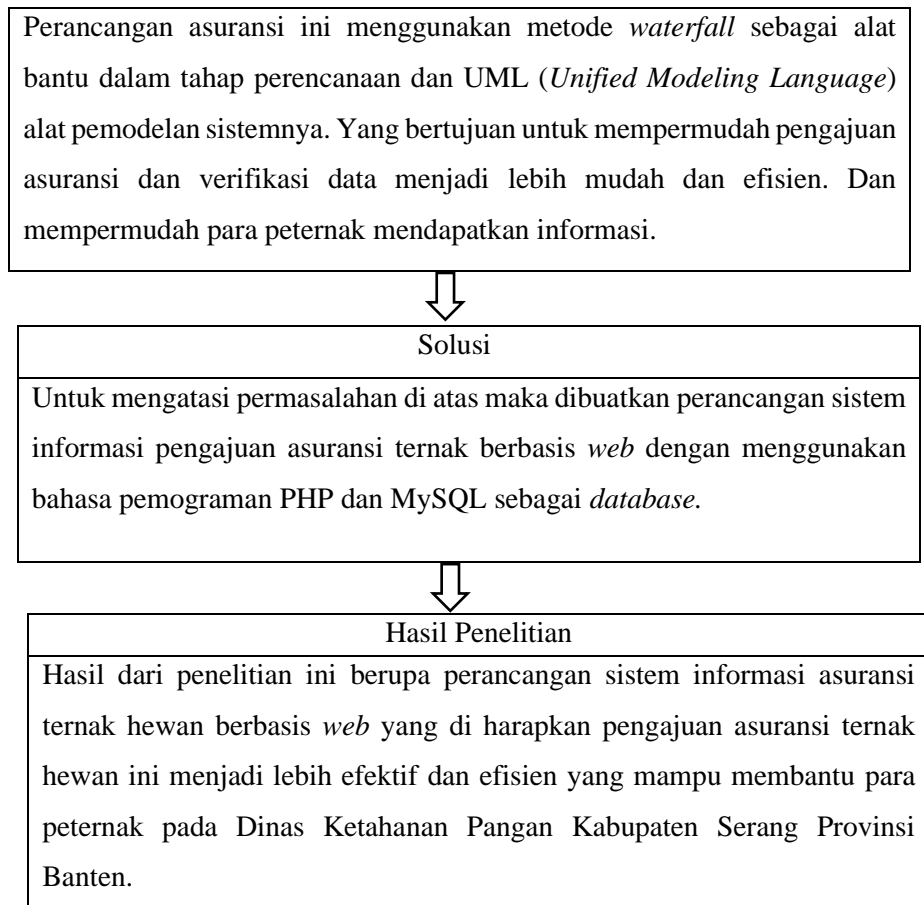
	Berbasis Web.			tetapi membutuhkan kewaspadaan terhadap keberadaan penyakit.	dipengaruhi oleh banyaknya gejala yang dipilih pengguna.	mendapatkan prediksi hasil diakibatkan oleh risiko penyakit hewan.
<b>3</b>	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI GEOGRAFI UNTUK POTENSI TERNAK PADA KAB.PASURUAN	Dhiky Wardany Yacub, Hani Zulfia Zahro', Nurlaily Vendyansyah	Vol. 4 No. 2, September 2020	Wilayah Kab.Pasuruan dan mudah mengakses akan tetapi masyarakat sangatlah kurang informasi mengenai lokasi dari daerah-daerah dengan tingkat peternakan yang cukup tinggi	Membantu pencarian data atau potensi ternak pada suatu wilayah dengan tingkat potensi ternak yang tinggi	Hasil dari pemetaan potensi ternak pada Kab.Pasuruan ini berupa tampilan website yang didalamnya terdapat peta Kab.Pasuruan beserta atribut peta kecamatan
<b>4</b>	EVALUASI PELAKSANAAN	Dzikri Syaraful Anam	Volume 2(8), 2022	Kementerian Pertanian sebagai	Hubungan dengan kegiatan	Pelaksanaan program Asuransi

	PROGRA M ASURANS I USAHA TERNAK SAPI/KER BAU (AUTS/K)			stakehold er pusat mengaku i jika pihaknya masih belum optimal untuk melakuk an sosialisas i tentang Asuransi Usaha Ternak Sapi/Ker bau.	lain dalam usaha pembangun an dan program pembangun an tidak berdiri sendiri	Usaha Ternak Sapi/Kerb au (AUTS/K) di Kabupaten Lamongan dikatakan sesuai karena di Kabupaten Lamongan terdapat populasi sapi potong yang tinggi dan juga kondisi masyaraka t
5	Sistem informasi pengajuan asuransi jiwa berbasis web	Annisa Ayuningtya s, Gulda Patria	Volume 8 No 1 April 2022	Dalam proses pengajua n dan penerima an dokumen asuransi yang dilakuka n beberapa perusaha an asuransi	tujuan dari penelitian ini untuk dimanfaatk an beberapa instansi pemerintah an dan swasta agar proses pengiriman dan penerimaan informasi	Sistem informasi pengajuan asuransi berbasis web ini akan memberi kemudaha n kepada admin agency dalam mengajuka n

				<p>masih banyak yang menggunakan cara sederhana a. Contohn ya, dokumen dokumen pengajua n asuransi</p>	<p>menjadi lebih cepat dan efisien dan dapat mengoptimalkan eksistensi perusahaan jangka panjang.</p>	<p>permohonan asuransi sehingga menjadi lebih tertib,</p>
--	--	--	--	--	---	---

### C. KERANGKA BERPIKIR





**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metodologi Pengembangan Sistem**

##### **A.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam kegiatan penulisan Proposal Skripsi ini, penulis menggunakan data yang dapat dikumpulkan dari beberapa sumber salah satunya yaitu sumber primer. Data primer biasanya dikumpulkan melalui wawancara dan observasi. Cara yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah sebagai Berikut :

##### **1. Metode *Observasi***

Metode ini dilakukan dengan proses pengamatan langsung di Dinas Pertanian Kabupaten Serang, pengamatan langsung di gunakan untuk mendapatkan informasi yang jelas mengenai Prosedur Asuransi Hewan Ternak.

##### **2. Metode Wawancara (*Interview*)**

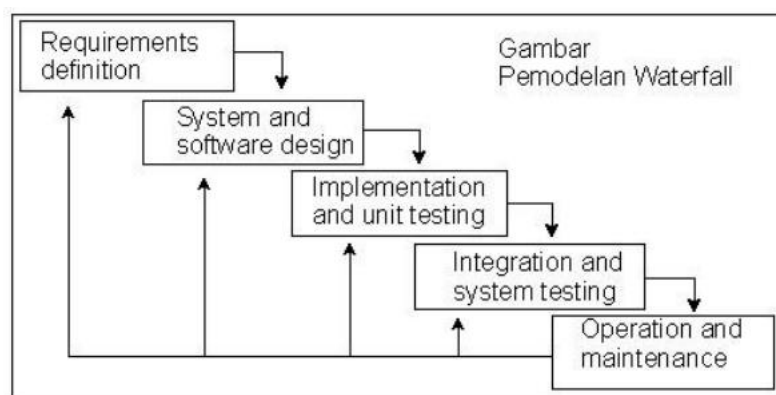
Metode ini dilakukan dengan proses tanya jawab yang dilakukan penulis kepada kepala bagian yang ada pada Dinas Pertanian Kabupaten Serang Sebagai Salah satu pengguna sistem billing, guna mendapatkan informasi secara terperinci mengenai kegiatan dan organisasi yang ada didalamnya.

##### **3. Tahapan perancangan**

Model pengembangan air terjun adalah pendekatan sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak. Prosesnya meliputi analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan, yang dilakukan secara berurutan. Model ini memiliki beberapa keunggulan antara lain mudah dipahami dan diterapkan pada pengembangan perangkat lunak

## A.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam Perancangan Sistem Informasi asuransi hewan pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang berbasis website ini peneliti mengacu pada metode pengembangan perangkat lunak secara umum, yaitu metode pengembangan model *waterfall* atau yang sering disebut juga dengan model air terjun. Metode ini mencakup beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut :



**Gambar 3. 1 Pemodelan waterfall (sumber Wahyudin & Rahayu, 2020)**

### 1. *Requirement Definition*

*Requirement analysis* atau analisis kebutuhan. Developer harus melakukan riset untuk mengetahui kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, baik melalui survei, *observasi*, diskusi, hingga wawancara.

### 2. *System and Software Design*

Pembuatan desain ini bertujuan agar Developer memiliki gambaran rinci terkait tampilan dan antarmuka software. Pengembangan akan berfokus pada perancangan antarmuka, arsitektur, struktur data, dan fungsionalitas.

### 3. *Implementation and unit testing*

Tahapan selanjutnya adalah implementasi yang merujuk pada kode software menggunakan tools dan bahasa pemrograman yang sesuai. Di

tahap ini, pengembangan akan berfokus pada hal-hal teknis seperti proses coding.

#### 4. *Integration & system Testing*

Di tahap ini, setiap modul yang dibuat akan diintegrasikan atau digabungkan sebelum diuji keseluruhan fungsi sistemnya. Tujuan pengujian ini adalah untuk memeriksa kinerja software, apakah sudah berjalan dengan baik atau belum.

#### 5. *Operation & Maintenance*

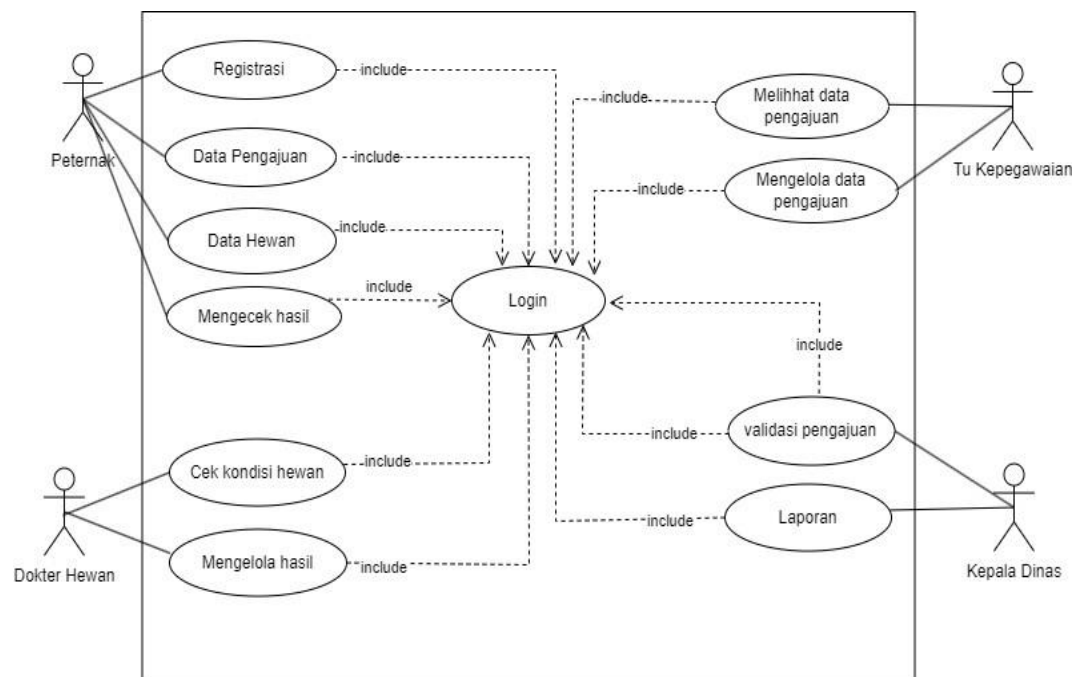
Di tahap ini, software yang dikembangkan sudah siap untuk dioperasikan atau digunakan oleh user. Tujuannya untuk memastikan perawatan, kinerja, keandalan, dan keamanan program tetap terjaga.

## **B. Perancangan Sistem**

### **B.1 Pemodelan Sistem**

Untuk melihat proses yang dilakukan user terhadap sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML), maka dilakukan tahapan pengembangan use case awal dalam bentuk use case diagram. Sebuah use case dapat menggambarkan jenis interaksi antara user dan sistem. Use Case Diagram sistem ini terdiri dari lima (4) actor yaitu: peternak, dokter hewan, Kepegawaian, kepala Bagian. Yang meliputi Login, registrasi, melakukan pengajuan, mengisi data hewan dan melihat informasi, sedangkan dokter hewan mengelola data hewan ternak yang telah peternak upload/isi, dan bagian Tu kepegawaian pada dinas ketahanan pangan melihat data pengajuan dan mengelola data pengajuan dan untuk kepala dinas memvalidasi dan laporan.

#### **1. Use Case Diagram ganti**

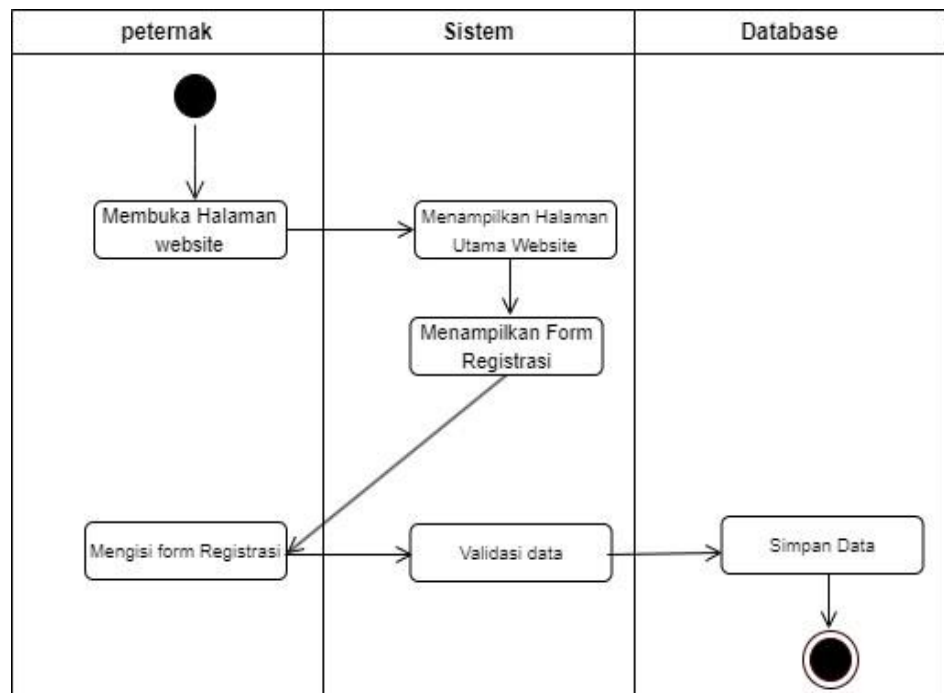


**Gambar 3. 2 Use case Diagram**

## 2. Activity Diagram

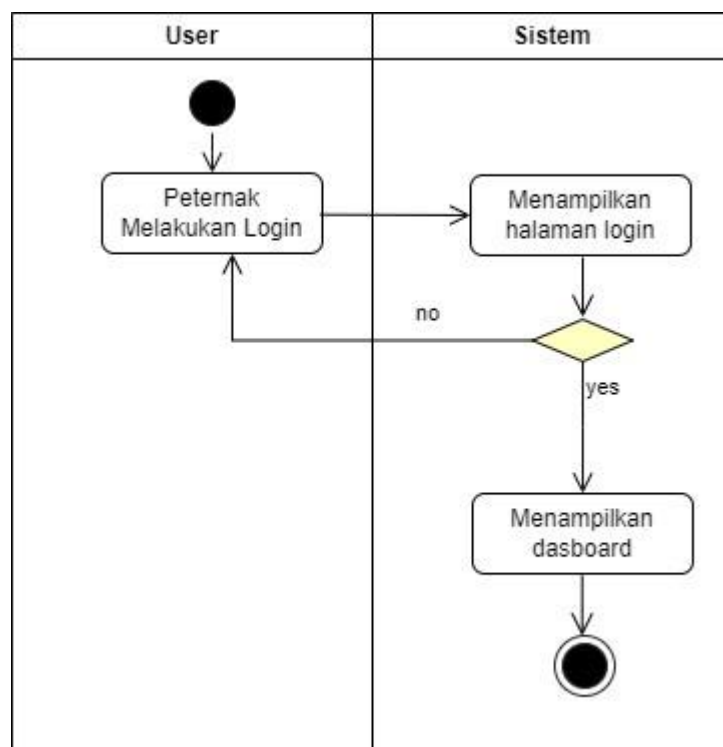
*Activity Diagram* menunjukkan interaksi yang dilakukan oleh actor terhadap sistem. Activity Diagram sistem ini terdiri dari registrasi, Login, melakukan Pengajuan, Melihat informasi, data hewan, mengelola data, melihat data pengajuan, mengelol data pengajuan, memvalidasi data pengajuan , Laporan.

a) Melakukan Registrasi



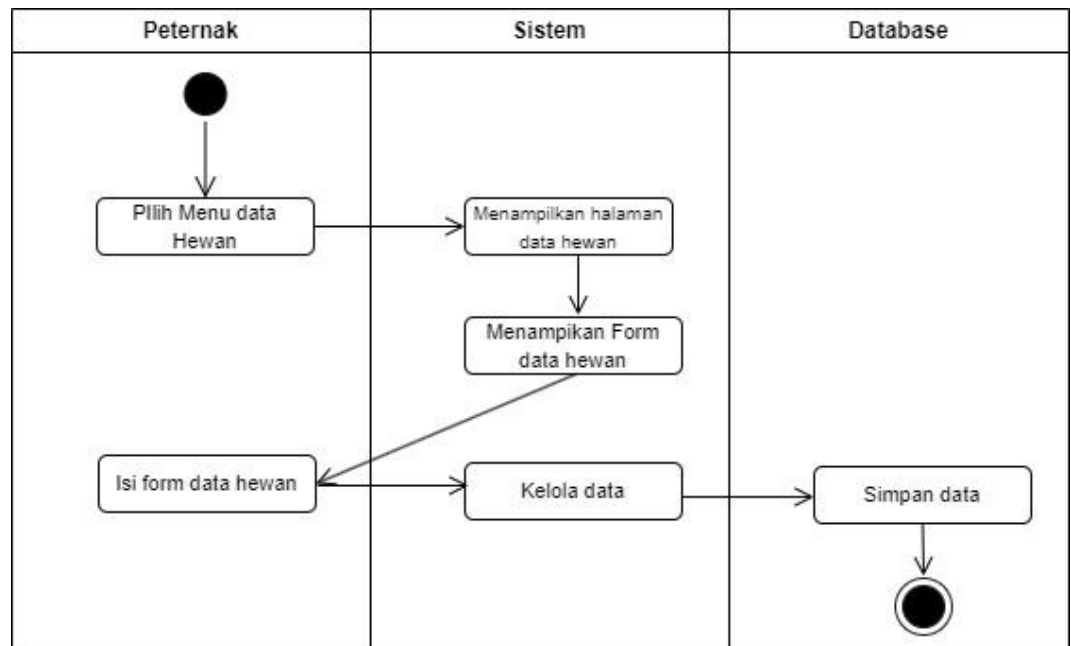
Gambar 3. 3 Activity Diagram melakukan Registrasi

b) Melakukan Login



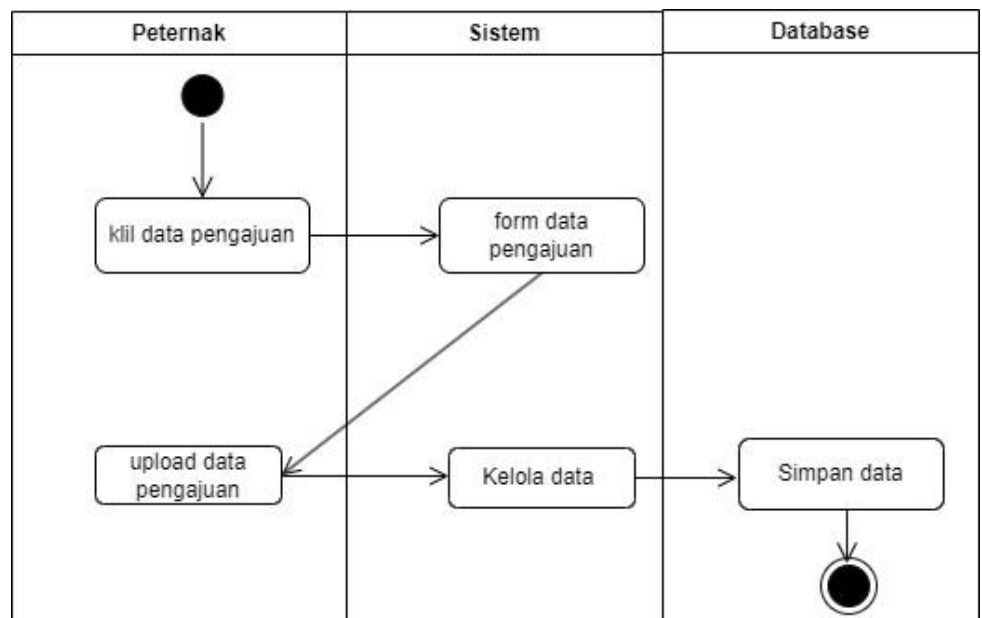
Gambar 3. 4 Activity Diagram melakukan Login

**c) Mengisi data hewan ternak**



*Gambar 3. 5 Activity Diagram Mengisi data hewan ternak*

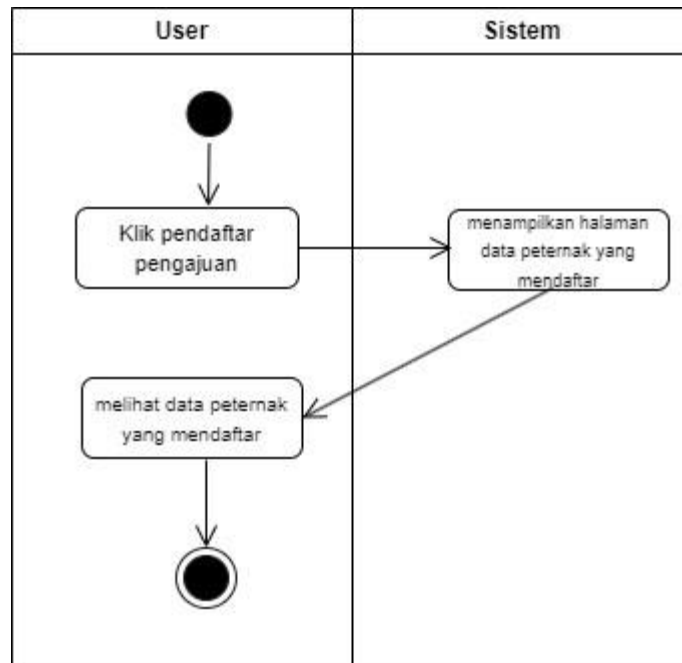
**d) Data Pengajuan**



*Gambar 3. 6 Activity Diagram Data Pengajuan*

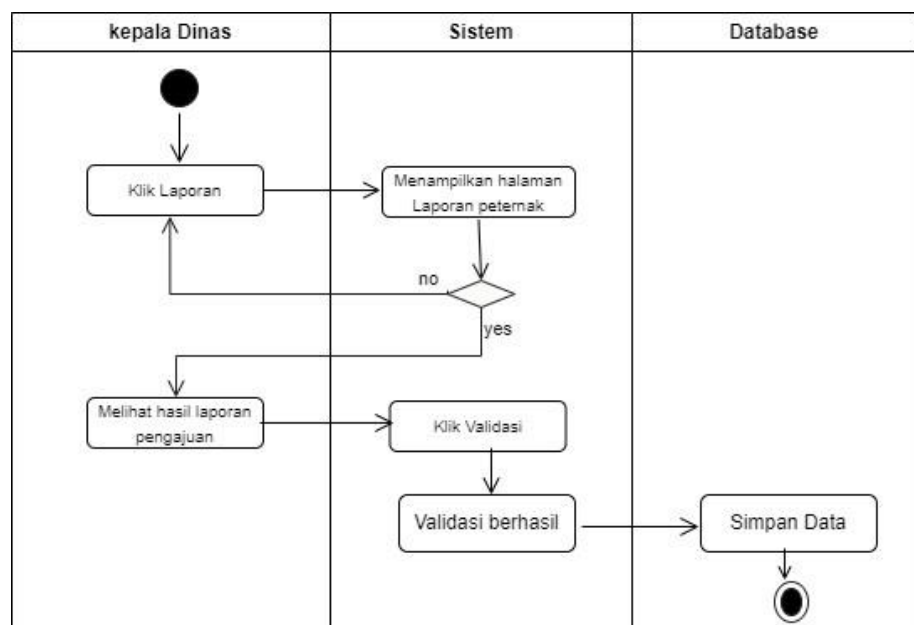


**g) Melihat data daftar Pengajuan**



*Gambar 3. 9 Activity Diagram Data Pengajuan*

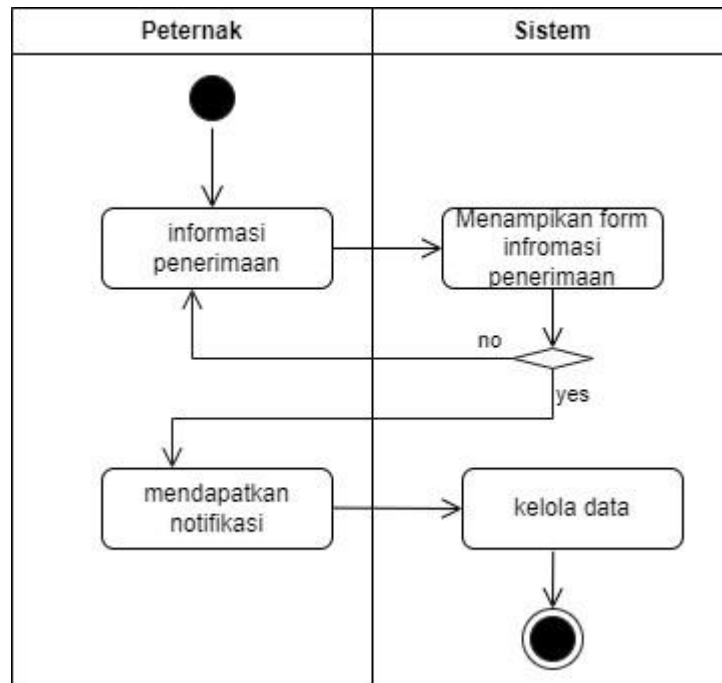
**h) Validasi Pengajuan**



*Gambar 3. 10 Activity Diagram melihat Data pengajuan*

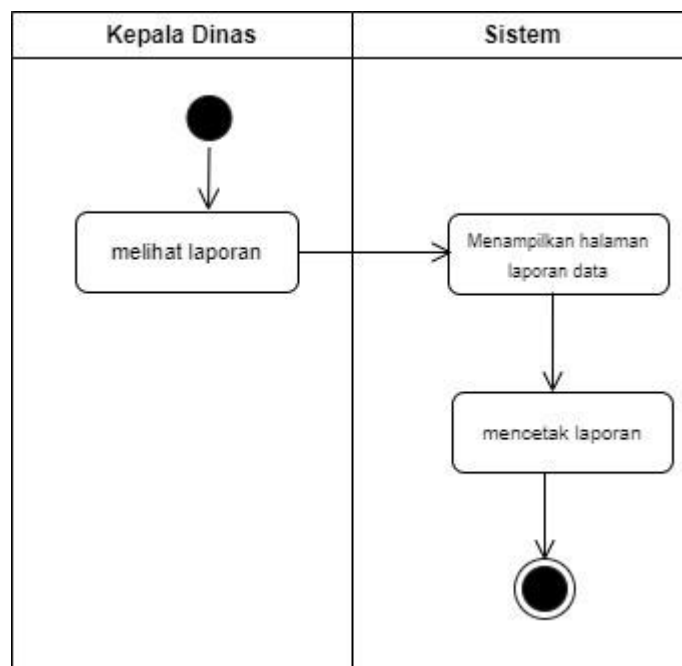


**i) Informasi Hasil pengajuan**



*Gambar 3. 11 Activity Diagram Informasi Hasil pengajuan*

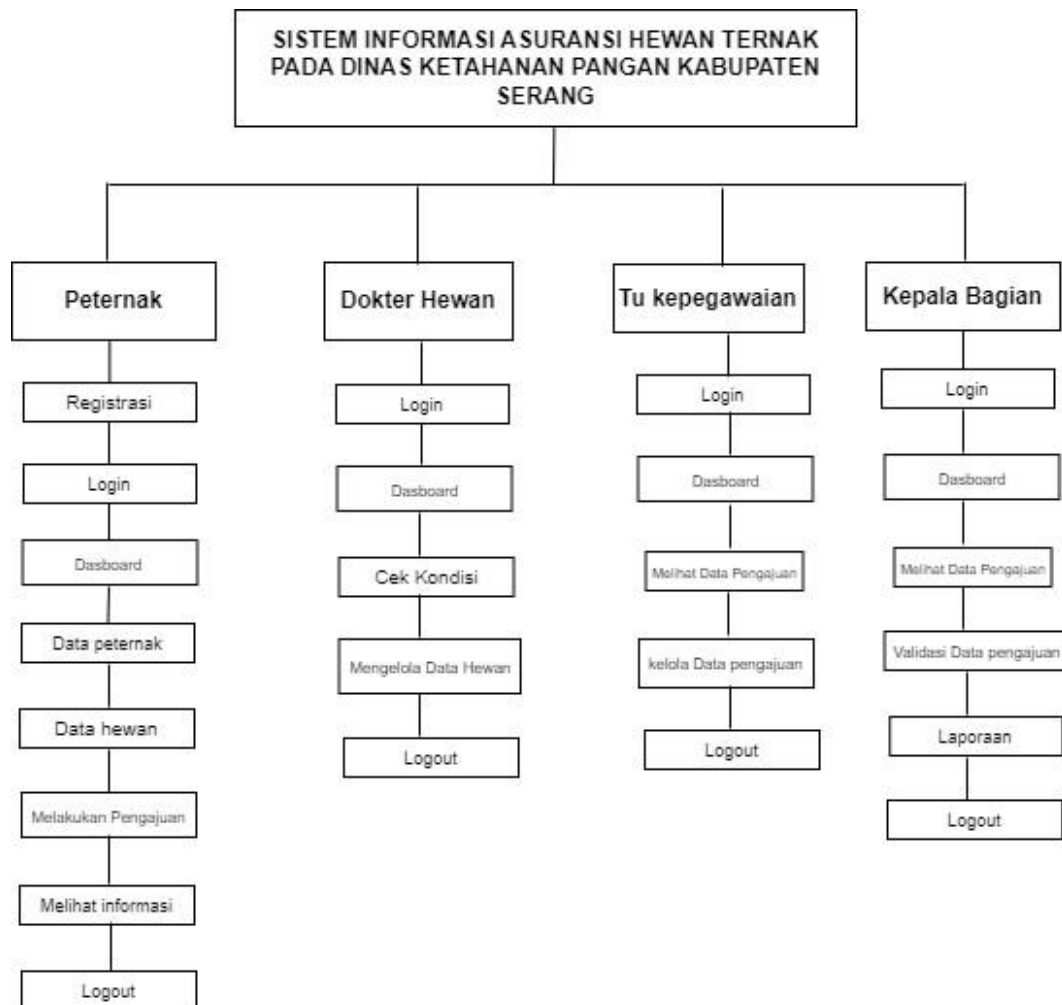
**j) Laporan**



*Gambar 3. 12 Activity Diagram Laporan*

## B.2 Desain Antarmuka Pemakaian (User Interface Diagram)

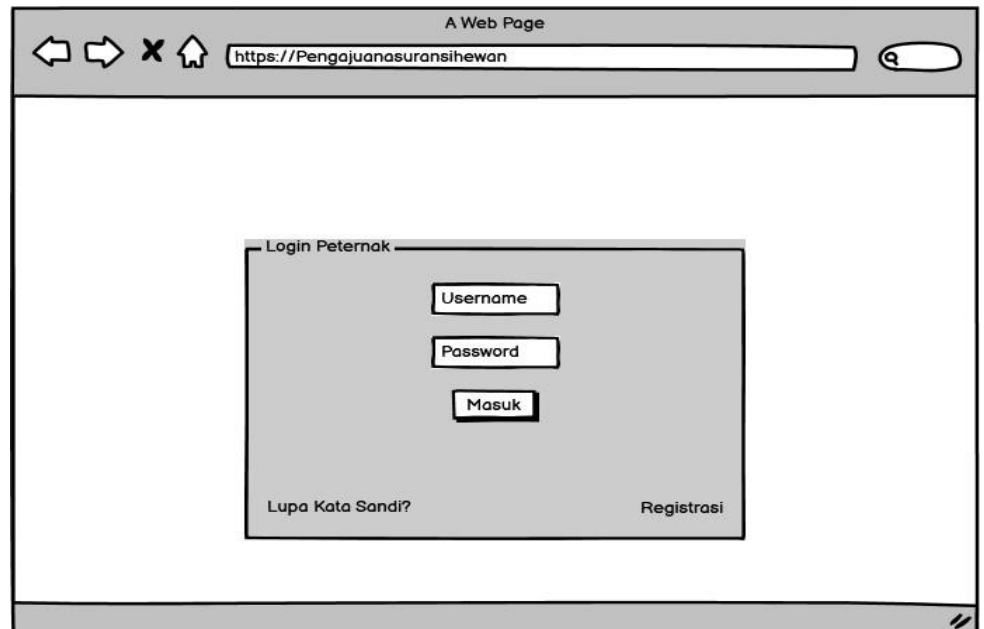
### 1) *Prototype System*



**Gambar 3. 13 Prototype**

## 2) Rancangan Sistem

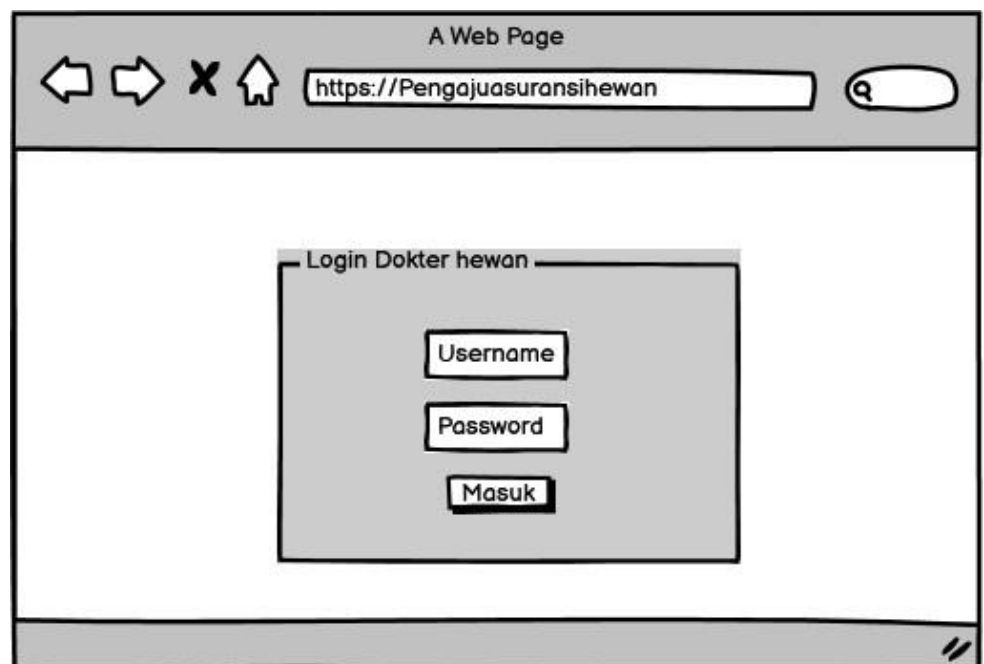
### (1) *Layout Login Peternak*



A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL "https://Pengajuasuransihewan". The main content area displays a login form titled "Login Peternak". The form contains three input fields: "Username", "Password", and a "Masuk" (Login) button. Below the "Masuk" button, there are two links: "Lupa Kata Sandi?" (Forgot Password?) and "Registrasi" (Registration).

Gambar 3. 14 *Layout Login Peternak*

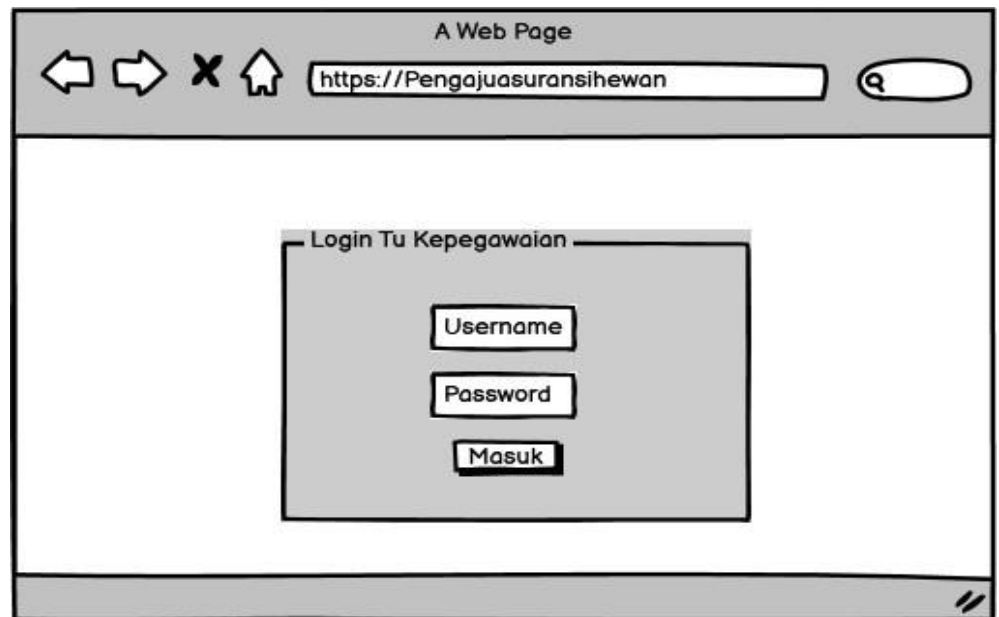
### (2) *Layout Login Dokter Hewan*



A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL "https://Pengajuasuransihewan". The main content area displays a login form titled "Login Dokter hewan". The form contains three input fields: "Username", "Password", and a "Masuk" (Login) button.

Gambar 3. 15 *Layout Login Dokter Hewan*

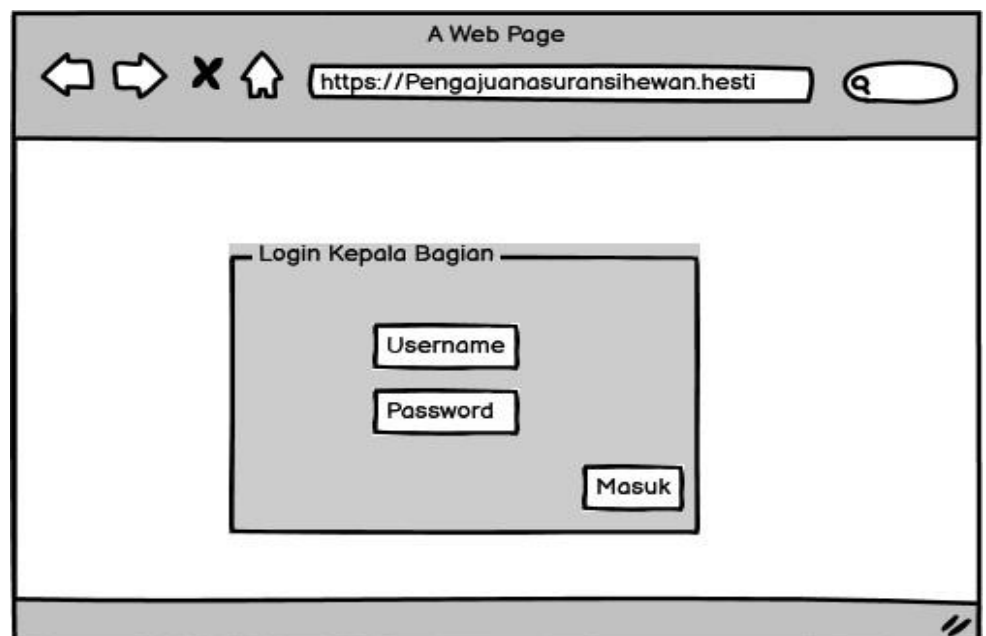
(3) *Layout Login Tu Kpegawaian*



A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL "https://Pengajuasuransihewan". The main content area displays a login form titled "Login Tu Kpegawaian". The form contains three input fields: "Username", "Password", and a "Masuk" button.

*Gambar 3. 16 Layout Login Tu Kpegawaian*

(4) *Layout Login Kepala Dinas*



A screenshot of a web browser window titled "A Web Page". The address bar shows the URL "https://Pengajuasuransihewan.hesti". The main content area displays a login form titled "Login Kepala Bagian". The form contains three input fields: "Username", "Password", and a "Masuk" button.

*Gambar 3. 17 Layout Login kepala Dinas*

(5) *Layout Registrasi*

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL 'https://Pengajuanasuransihewan.hesti'. The page header includes a 'Logo' placeholder and the text 'Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang'. The main content area features a 'Registrasi' form with the following fields: 'Nama Depan', 'Nama Belakang', 'Email', 'noTlp', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. Each field has a corresponding input box. At the bottom of the form are two buttons: 'Registrasi' and 'Login'.

Gambar 3. 18 Layout Registrasi

(6) *Layout Dashboard Peternak*

The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL 'https://Pengajuanasuransihewan.hesti'. The page header includes a 'Logo' placeholder, the text 'Sistem Informasi Pengajuan Dinas Ketahanan Kabupaten Serang', and a 'Logeg in Pengguna' button. Below the header is a navigation bar with four tabs: 'Data peternak', 'Data hewan', 'pengajuan', and 'pengumuman hasil'. The 'Data peternak' tab is selected, displaying a large box with a diagonal cross and the text 'Selamat datang'. Below this box is a question: 'apakah anda setuju dengan persyaratan pengajuan ?' with a radio button labeled 'Ya saya setuju'. At the bottom are two buttons: 'Canc' and 'Next'.

Gambar 3. 19 Layout dashboard Peternak

### (7) Layout Data Peternak

The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the URL "https://Pengajuanasuransihewan.hesti". The page header includes a logo placeholder, the title "Sistem Informasi Pengajuan Dinas Ketahanan Kabupaten Serang", a "Logeg in Pengguna" button, and a navigation bar with four tabs: "Data peternak" (selected), "Data hewan", "pengajuan", and "pengumuman hasil".

The main content area is titled "Data Peternak" and contains a form with the following fields:

Nama	:	
Tanggal Lahir	:	
Alamat	:	
Nomor Telepon	:	

Below the form, there is a question "apakah anda setuju dengan persyaratan pengajuan?" followed by a radio button labeled "Ya saya setuju". At the bottom of the form area, there are "Canc" and "Next" buttons.

Gambar 3. 20 Layout Data peternak Peternak

### (8) Layout Data Hewan

The screenshot shows the same web browser window as before, but the "Data hewan" tab is selected in the navigation bar. The main content area is titled "Data Hewan" and contains a form with the following fields:

Nama Hewan	:	
Jenis Hewan	:	
Berat Hewan	:	
Kondisi	:	

At the bottom of the form area, there are "Canc" and "Next" buttons.

Gambar 3. 21 Layout Data Hewan

### (9) *Layout Pengajuan*

A Web Page

https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Logo

Sistem Informasi Pengajuan  
Dinas Ketahanan Kabupaten Serang

Logeg in Pengguna

Data peternak Data hewan pengajuan pengumuman hasil

Penagajuan

[upload Berkas](#)

send

*Gambar 3. 22 Layout pengajuan*

### (10) *Layout Pengumuman hasil*

A Web Page

https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Logo

Sistem Informasi Pengajuan  
Dinas Ketahanan Kabupaten Serang

Logeg in Pengguna

Data peternak Data hewan pengajuan pengumuman hasil

**Pengumuman Hasil**

Selamat Bapak/ibu pengajuan anda telah diterima.

[Cetak Surat](#)

*Gambar 3. 23 Layout Pengumuman Hasil*

(11) *Layout Kondisi data Hewan*

A Web Page  
https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Logo Sistem Informasi Pengajuan Dinas Ketahanan Kabupaten Serang Logeg in Pengguna

kondisi hewan kelola data hewan

### Kondisi Hewan

Tambah Data

Nama Peternak	Jenias hewan	Berat Badan	Kondisi Hewan	Update	Delet

send

Gambar 3. 24 Layout Kondisi Hewan

(12) *Layout Kelola Data Hewan*

A Web Page  
https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Logo Sistem Informasi Pengajuan Dinas Ketahanan Kabupaten Serang Logeg in Pengguna

kondisi hewan kelola data hewan

### Kelola data hewan

upload Hasil cek

No Yes

send

Gambar 3. 25 Layout Kelola data Hewan



(13) *Layout melihat data pengajuan*

A Web Page

https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Sistem Informasi Pengajuan  
Dinas Ketahanan Kabupaten Serang

Logo

Logeg in Pengguna

Melihat data Pengajuan Validasi Laporan

Data Pengajuan

Nama Peternak	Jenias hewan	Alamat	Nomor Telepon

Canc Next

Gambar 3. 26 Layout melihat data pengajuan

(14) *Layout Validasi*

A Web Page

https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Sistem Informasi Pengajuan  
Dinas Ketahanan Kabupaten Serang

Logo

Logeg in Pengguna

Melihat data Pengajuan Validasi Laporan

Validasi data

No pengajuan	Jenias hewan	Nama Peternak	Statuas Validasi

Canc Next

Gambar 3. 27 Layout Validasi

(15) *Layout Laporan*

A Web Page

https://Pengajuanasuransihewan.hesti

Logo Sistem Informasi Pengajuan Dinas Ketahanan Kabupaten Serang Logeg in Pengguna

Melihat data Pengajuan Validasi Laporan

Laporan Data Pengajuan asuransi

Nama Peternak	Nama Hewan	Berat Hewan	Jenis Hewan	Status

Ceta


*Gambar 3. 28 Layout Laporan*

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Naufal, R. S., Stmik, D., Jurusan, R., Informasi, S., Stmik, M., & Komputer, S. (2018). *Penerapan Single Sign On dengan Google pada Website berbasis Yii Framework Application Single Sign On with Google the Website Based on Yii Framework* (Vol. 8, Issue 1).
- Ayu, F., Permatasari, N., Informatika, M., Riau, M., Soebrantas, J. H., & 77 Panam, N. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN*. 2(2).
- Fadhil, R., Hanum, Z., & Yunus, M. (2021). Sistem Pengembangan Asuransi Usaha Ternak Sapi/Kerbau di Provinsi Aceh. *Jurnal Ilmu Pertanian Indonesia*, 26(4), 569–581. <https://doi.org/10.18343/jipi.26.4.569>
- Frisdayanti, A. (2019). *PERANAN BRAINWARE DALAM SISTEM INFORMASI MANAJEMEN*. 1. <https://doi.org/10.31933/JEMSI>
- Hamdan Romadhon, M., & Yudhistira, Y. (2021). Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri. In *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)* (Vol. 2, Issue 1). [www.journal.peradaban.ac.id](http://www.journal.peradaban.ac.id)
- Haposan P Simanungkalit, J. U. (n.d.). *Konsep Dasar Sistem Informasi*.
- Kebudayaan, D., Nasril, O. :, & Aribah, G. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LINIERITAS BIDANG STUDI PADA KEMENTERIAN PENDIDIKAN. In *JURNAL LENTERA ICT* (Vol. 4, Issue 1).
- Khozin Yuliana 2019. (n.d.).
- Koko Mukti Wibowo, 2019. (n.d.).
- Laksmiana, A. (n.d.). *PENGARUH TEKNOLOGI INFORMASI, SALING KETERGANTUNGAN, KARAKTERISTIK SISTEM AKUNTANSI MANAJEMEN TERHADAP KINERJA MANAJERIAL*. <http://puslit.petra.ac.id/journals/accounting/>
- Lampung, B. (n.d.). *JURNAL SIMADA JURNAL SIMADA Sistem Informasi & Manajemen Basis Data*.
- Nopriandi, H., Kuantan Singingi, I., & Kuantan, T. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA*. 1(1).
- Rouly Doharma 2019. (n.d.).
- Sangga Rasefta, R., & Esabella, S. (2020). SISTEM INFORMASI AKADEMIK SMK NEGERI 3 SUMBAWA BESAR BERBASIS WEB. In *Jurnal JINTEKS* (Vol. 2, Issue 1).
- Santun Malik, 2022. (n.d.).

Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(3), 26–40.  
<https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>

## Lampiran- A : Surat Keterangan Riset



**PEMERINTAH KABUPATEN SERANG**  
**DINAS KETAHANAN PANGAN DAN PERTANIAN**  
 Kawasan Pusat Pemerintahan Kabupaten Serang Blok B1, Kaserangan, Kecamatan Ciruas,  
 Provinsi Banten 42182  
 Email: [dkpp@serangkab.go.id](mailto:dkpp@serangkab.go.id) website: [dkpp.serangkab.go.id](http://dkpp.serangkab.go.id)  
 Instagram: @dkpp.serangkab Twitter: @dkpp\_serangkab

---

Serang, 16 November 2023

Nomor : 520/3543/DKPP/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : Menerima Mahasiswa Universitas Banten Jaya untuk Ijin Penelitian Proposal Skripsi di Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kabupaten Serang

Kepada  
 Yth. Ka. Biro Akademik, Sisfo dan  
 Kepegawaian  
 Universitas Banten Jaya  
 Di -  
 Tempat


Menindaklanjuti Surat dari Universitas Banten Jaya No : 507/BAA-UNBAJA/KM/XI/2023 Tanggal 06 November 2023, Perihal: Pengajuan Tempat Penelitian Proposal Skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami sampaikan bahwa Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian Kabupaten Serang Menerima Mahasiswa Universitas Banten Jaya untuk Melaksanakan Ijin Penelitian, diantaranya :

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	SMT	IPK	Prodi/Jenjang	Fakultas
1	Choirul Firmansyah	1201201011	VII	3,81	Sistem Informasi	Ilmu Komputer
2	Hesti	1202201009	VII	3,78	Sistem Informasi	Ilmu Komputer

Demikian disampaikan, atas perhatiannya di ucapkan terima kasih.

Kepala Dinas Ketahanan Pangan dan Pertanian  
 Kabupaten Serang

  
**SUHARJO, S.P.L., MM**  
 NIP. 197206226 199803 1 002

## Lampiran- B : Kehadiran Bimbingan

	<b>FAKULTAS ILMU KOMPUTER</b> <b>UNIVERSITAS BANTEN JAYA</b> Jalan Ciwaru II No. 73 Telp. (0254) 209583 Serang 42117	
	SURAT	PENGANTAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : 085.22/FILKOM/PP/2023  
 Lamp : 1 Berkas  
 Perihal : Bimbingan Penulisan Proposal Skripsi

Kepada Yth.  
 Dosen Pembimbing Proposal Skripsi  
 Bpk/Ibu  
 Ahmad Surahmat, ST., MM  
 di-  
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, teriring salam dan do'a semoga Bpk./Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses selalu, amin.

Sehubungan dengan pelaksanaan Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024, setiap mahasiswa harus menyelesaikan Penulisan Proposal Skripsi/Tugas Akhir. Maka dengan ini kami mengajukan mahasiswa di bawah ini yang telah memenuhi syarat untuk dibimbing dalam menyelesaikan Penulisan Proposal Skripsi/Tugas Akhir. Adapun mahasiswa tersebut adalah:

Nama : Hesti  
 NPM : 1202201009  
 Prodi : Sistem Informasi S-1

### Keterangan:

1. Bimbingan dilakukan minimal sebanyak 7 kali tatap muka terhitung dari tanggal dikeluarkannya surat ini s.d 06 Januari 2024.
2. Masa Pendaftaran Seminar Proposal Skripsi/Tugas Akhir dimulai pada tanggal 08 sd 13 Januari 2024.
3. Apabila masa bimbingan melewati tanggal 06 Januari 2024 dan mahasiswa sampai dengan tanggal 13 Januari 2024 belum mendaftar Seminar Proposal Skripsi, maka Mata Kuliah Proposal Skripsi dianggap gagal dan Nilai E untuk Semester Ganjil Tahun Akademik 2023/2024.
4. Jadwal pelaksanaan seminar Penulisan Proposal adalah 15 Januari sd 26 Januari 2024.

Demikian surat Pengantar ini kami sampaikan, Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Serang, 17 Oktober 2023  
 Ka. Prodi

  
Ramdani Budiman, S.Kom., M.TI  
 NIDN: 0421049005

Tembusan :  
 1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer  
 2. Arsip

	<b>FAKULTAS ILMU KOMPUTER</b> <b>UNIVERSITAS BANTEN JAYA</b> Jalan Ciwaru II No. 73 Telp. (0254) 209583 Serang 42117	
	<b>FORMULIR</b>	<b>LEMBAR BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI</b>
		<b>F-PRP-03</b>

Lampiran Surat Nomor: 083.22/FILKOM/PP/2023

Nama : Hesti  
 NPM : 1202201009  
 Prodi/Jenjang : Sistem Informasi S-1  
 Pembimbing : Ahmad Surahmat, ST., MM  
 Batas Waktu Bimbingan : 13 Januari 2024  
 Judul ACC :

Perencanaan Sistem Informasi Asuransi Hewan  
Pada Dinas Ketahanan Pangan Kabupaten Serang

#### CATATAN BIMBINGAN

PERTEMUAN KE TANGGAL	BAHASAN	TTD PEMBIMBING
20.11.2023	Acc judul proposal	
27.11.2023	Bab I latar belakang masalah penelitian	
29.11.2023	Bab I. jadwal penelitian tahun	
27.12.2023	Perbaikan tulisan (mengurangi pengulangan, memperbaiki struktur, memperbaiki)	
3.1.2024	Acc Bab II	
09.1.2024	Bab II monografi Revisi	
12.1.2024	Abstrak & Activity proba	
15.1.2024	Acc siday proposal	

Telah melaksanakan bimbingan dan disetujui oleh Pembimbing pada hari Senin, tanggal 15, bulan Desember, tahun 2023 untuk dijilid dan diserahkan ke perpustakaan.



Serang, Senin 15 Januari 2024  
 Pembimbing.

Ahmad Surahmat, ST., MM  
 NIDN: 042108204

## Lampiran- C : Daftar Riwayat Hidup

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

#### Data Diri

Nama : Hesti  
 Tempat, dan Tanggal Lahir : Serang, 06 September 2002  
 Alamat : Kp.Cimanik RT/RW 012/003  
 Kec Tunjung Teja,Kab.Serang.  
  
 Agama : Islam  
 Kebangsaan : Indonesia  
 Status : Mahasiswa  
 Email : hestisyla@gmail.com

#### Riwayat pendidikan

Jenjang Pendidikan	Nama Sekolah/ Perguruan Tinggi	Tahun masuk	Tahun keluar
SD	MI NURUL FALAH	2008	2014
SMP	MTS NUR EL FALAH	2014	2017
SMK	SMK NEGERI 1 TUNJUNG TEJA	2017	2020
S-1	UNIVERSITAS BANTEN JAYA	2020	Sekarang



### Lampiran- D : Dokumen Riset



