

**PROPOSAL PROYEK AKHIR**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI**  
**ALIRAN DANA DAN TRANSPARANSI (SIAT-**  
**AGAM) GAMPONG KUTA ALAM BERBASIS WEB**

Oleh :

**ABJAL RISKI**

NIM :

**2020302001**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK ACEH**

**2023**

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamu'alaikum wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul “SISTEM INFORMASI ALIRAN DANA dan TRANSPARANSI GAMPONG KUTA ALAM”. Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi Teknologi Informasi.

Dalam proses pembuatan Proyek Akhir ini penulis mendapat banyak saran, dorongan, bimbingan dari berbagai pihak yang lebih berpengalaman, oleh karena itu tanpa menghilangkan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih sebesar-beasnya kepada semua pihak yang sudah membantu dalam proses pembuatan Proyek Akhir ini, khususnya kepada:

1. Kedua orang tua yang telah memberikan banyak dukungan baik moral maupun material serta doanya.
2. Bapak Dr. Hilmi, S.E, M.Si, Ak, CA. Selaku Direktur Politeknik Aceh.
3. Ibu Feri Susilawati, S.S.T., M.T. Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Politeknik Aceh.
4. Bapak Safwan, S.T., M.T. Selaku Wali Kelas yang selalu meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan bimbingan dan pembelajaran.
5. Bapak Abu Bakar H. Jaffar, S.T. Selaku pembimbing satu saya dalam proses pembuatan proyek akhir, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan bimbingan dan pembelajaran.
6. Bapak Mizanul Ahkam, S.T., M.T. Selaku pembimbing kedua saya dalam pembuatan proyek akhir, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran di dalam memberikan bimbingan dan pembelajaran.
7. Seluruh dosen Teknologi Informasi Politeknik Aceh atas dukungan, didikan, semangat dan bimbingan dan pembelajaran.

8. Kepada sahabat terdekat dan seluruh teman-teman seperjuangan yang ikut membantu dan memberikan semangat kepada penulis selama ini.

Dalam penyusunan Proyek Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan yang dibuat baik sengaja maupun tidak sengaja, oleh sebab itu penulis tidak menutup diri untuk menerima kritikan dan saran guna mencapai kesempurnaan di masa yang akan datang.

Semoga laporan ini bermanfaat untuk semua serta segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan akan selalu diridhai. Akhir kata kepada Allah SWT penulis berserah diri dan hanya kepada Allah kita memohon perlindungan dan ampunan-Nya. Amin ya Rabbal'Alamin.

Banda Aceh. Maret 2023

Penulis

Abjal Riski

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Tujuan.....	2
1.3    Manfaat.....	2
1.4    Rumusan Masalah .....	2
1.5    Batasan Masalah.....	2
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>3</b>
2.1    Sistem Informasi.....	3
2.2    Aliran Dana Gampong.....	3
2.3    Transparansi.....	3
2.4    Gampong Kuta Alam.....	4
2.5    Bahasa Pemograman PHP .....	5
2.6    Database MYSQL .....	6
2.7    Laravel.....	6
2.8    Visual Studio Code.....	8
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>10</b>
3.1    Perancangan Sistem.....	10
3.1.1    Data Flow Diagram Level 0 .....	10
3.1.2    Data Flow Diagram Level 1 .....	12
<b>BAB IV HASIL YANG DHARAPKAN.....</b>	<b>14</b>
4.1    Hasil UI Prototype Syystem .....	14
4.1.1    Tampilan Form Login .....	14
4.1.2    Dashboard Admin .....	14
4.1.3    Tampilan Berita Admin .....	15
4.1.4    Tampilan Verifikasi .....	16
4.1.5    Tampilan Pemasukan Admin.....	17

4.1.6	Tampilan Pengeluaran Admin .....	17
4.1.7	Tampilan Pengaduan Admin. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Hasil UI Prototype Untuk Keuchik .....	18
4.2.1	Tampilan Login .....	18
4.2.2	Tampilan Dashboard Keuchik.....	18
4.2.3	Tampilan Verifikasi Keuchik.....	19
4.3	Hasil UI Prototype Untuk Masyarakat .....	21
4.3.1	Tampilan Beranda Masyarakat.....	21
4.3.2	Tampilan Berita Masyarakat .....	22
4.3.3	Tampilan Pemasukan .....	23
4.3.4	Tampilan Pengeluaran Masyarakat .....	23
4.3.5	Tampilan Pengaduan Masyarakat .....	24
<b>BAB V JADWAL PELAKSANAAN.....</b>		<b>26</b>
5.1	Jadwal Pelaksanaan .....	26
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>		<b>27</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 PHP .....	5
Gambar 2. 2 MYSQL.....	6
Gambar 2. 3 Laravel.....	7
Gambar 2. 4 Bootstrap .....	8
Gambar 2. 5 Visual Studio Code.....	9
Gambar 3. 1DFD Level 0.....	10
Gambar 3. 2 DFD Level 1 .....	12
Gambar 4. 1 login.....	14
Gambar 4. 2 Dashboard admin.....	15
Gambar 4. 3 Tampilan Berita admin .....	15
Gambar 4. 4 Tampilan Verifikasi masuk admin .....	16
Gambar 4. 5 Tampilan Verifikasi keluar admin .....	16
Gambar 4. 6 Tampilan Pemasukan admin.....	17
Gambar 4. 7 Tampilan Pengeluaran admin .....	17
Gambar 4. 9 Tampilan Login Keuchik.....	18
Gambar 4. 10 Tampilan Dashboard Keuchik .....	19
Gambar 4. 11 Tampilan Verifikasi Keuchik .....	19
Gambar 4. 12 Tampilan Beranda Masyarakat.....	21
Gambar 4. 13 Tampilan Berita Masyarakat .....	22
Gambar 4. 14 Tampilan Pemasukan Masyarakat .....	23
Gambar 4. 15 Tampilan Pengeluaran Masyarakat .....	24
Gambar 4. 16 Tampilan Pengaduan Masyarakat.....	25

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 5. 1 Jadwal Pelaksanaan .....	26
-------------------------------------	----

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dana Gampong adalah dana yang bersumber dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara yang diperuntuhkan bagi Gampong yang digunakan untuk membiayai penyelenggaraan, pemerintahan, pembangunan, serta pembedayaan masyarakat, dan kemasyarakatan. Selama Pemerintahan Presiden Jokowi, pemerintah serius dalam memberdayakan Gampong, dengan banyaknya dana yang diberikan untuk Gampong dari banyaknya dana ini lah menjadi tantangan sendiri bagi aparatur Gampong dalam mengelolah dana secara transparansi dan akuntabel, agar semua dana tersebut tidak ada terjadi penyimpangan.

Gampong Kuta Alam adalah salah satu gampong yang terletak dan termasuk dalam wilayah Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh Provinsi Aceh, Gampong Kuta Alam memiliki luas wilayah sekitar 58,75 Ha. Dalam mengimplementasikan dana Gampong, Gampong Kuta Alam masih belum terintegrasi atau masih secara manual dikarenakan anggaran dana Gampong masih memanfaatkan aplikasi *Microsoft excel*, proses input data anggaran masih secara tradisional dan data alokasi anggaran dana yang belum terstruktur, sehingga banyak masyarakat yang belum mengetahui perihal alokasi anggaran dana Gampong yang dikeluarkan untuk mengembangkan Gampong.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berinisiatif ingin mengambil project tugas akhir dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Aliran Dana dan Trasnparansi Gampong Kuta Alam Berbasis Web”**. Diharapkan dengan adanya sistem informasi ini dapat membantu aparatur gampong dan masyarakat dalam mengolah dana dan mengembangkan Gampong.



## **1.2 Tujuan**

Adapun yang menjadi tujuan dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan dana Gampong.
2. Memudahkan manajemen dan pencatatan dana Gampong.
3. Meningkatkan partisipasi dan pengawasan masyarakat dalam pengelolaan dan transparansi dana Gampong.

## **1.3 Manfaat**

Adapun yang menjadi manfaat dari pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan keterbukaan dan akuntabilitas pengelolaan dana Gampong.
2. Menjadikan Gampong sebagai Gampong yang modern dan terdepan dalam pengelolaan dana Gampong.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut : Tidak ada media informasi yang transparan dan dapat diakses oleh banyak orang.

## **1.5 Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya materi proyek akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan ini yang mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Fokus pada pengembangan sistem informasi.
2. Proyek ini hanya fokus pada Gampong Kuta Alam, bukan untuk kecamatan Kuta Alam.
3. Teknologi yang digunakan berfokus pada Web.
4. Perancangan sistem informasi memuat informasi sesuai yang diberikan.

## **BAB II**

### **DASAR TEORI**

#### **2.1 Sistem Informasi**

Sistem informasi ialah perihal penting dalam suatu organisasi, sebab dengan memakai suatu informasi pada sesuatu organisasi, maka akan mempermudah penyelesaian sesuatu pekerjaan. Pada saat ini, dengan pesatnya pertumbuhan teknologi informasi, sebuah organisasi dituntut untuk menambah kualitas layanan serta transparansi keuangan[1].

#### **2.2 Aliran Dana Gampong**

Aliran dana gampong merujuk pada jumlah uang yang masuk atau keluar dari pemerintah gampong selama periode tertentu. Aliran dana gampong terdiri dari dua jenis: aliran dana masuk (revenue) dan aliran dana keluar (expenditure). Aliran dana masuk gampong biasanya terdiri dari berbagai sumber, seperti dana desa, pajak dan retribusi, dana bantuan dari pemerintah pusat atau lembaga lainnya, dan sumber pendapatan lainnya. Sedangkan aliran dana keluar gampong biasanya digunakan untuk membiayai kegiatan pemerintah gampong, seperti pembangunan infrastruktur, pemeliharaan jalan, bantuan sosial, operasional, gaji pegawai gampong, serta kegiatan lainnya.

#### **2.3 Transparansi**

Transparansi suatu lembaga dapat diartikan sebagai kemudahan pelaporan dan akses pemerolehan informasi keuangan. Transparansi sangat dibutuhkan dalam pengelolaan keuangan terutama dalam lembaga yang ada di tengah masyarakat seperti dana desa yang merupakan bantuan dari pemerintah pusat untuk gampong. Salah satu bentuk transparansi dan akuntabilitas keuangan pada suatu lembaga adalah publikasi laporan keuangan di internet, sehingga masyarakat bisa memperoleh informasi tentang pengolahan keuangan secara terbuka. Salah satu usaha untuk menciptakan negara yang bersih dan transparan kembali mendapatkan tantangan, diterbitkannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang desa menjadi pekerjaan rumah bagi pemerintah untuk mewujudkan *good governance*.

UU 6 tahun 2014 tentang Desa menggambarkan itikad negara untuk memberikan otonomi seluas-luasnya terhadap desa, hal ini ditandai dengan pemilihan calon pemimpin desa, anggaran desa, BPD, dan kemandirian pembuatan peraturan desa. Otonomi yang luas ini diharapkan menjadi indikator untuk menunjukkan sejauh mana kualitas pengelolaan pemerintahan di level yang rendah yaitu desa. Sehingga ketika transparansi dan akuntabilitas di desa bisa terwujud maka akan menjadikan indikator pembangunan nasional bisa tercapai.

## 2.4 Gampong Kuta Alam

Secara Geografi Gampong Kuta Alam terletak dan termasuk dalam wilayah Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Dengan luas wilayah 58,75 Ha, dengan jumlah penduduk pada tahun 2017 mencapai 4.489 jiwa, dengan komposisi laki-laki 2.125 dan perempuan 2.364 jiwa, yang mencakup Kepala Keluarga mencapai 873 KK yang tersebar dalam lima dusun dan tiga asrama. Visi dan Misi gampong, antara ,lain:

### a) Visi

**“Menuju Kehidupan Masyarakat Yang Madani, Pemerintahan Gampong Yang Bersih, Transparan, Akuntabel serta Meningkatkan Pendapatan Masyarakat”**

### b) Misi

1. Penyelenggaraan Pemerintah yang bersih, efektif, kompeten dan berwibawa, bebas korupsi dan penyalahgunaan kekuasaan.
2. Perekonomian :
  - Mendorong masyarakat untuk meningkatkan usaha.
  - Mencari kesempatan atau peluang untuk membuka lapangan kerja baru.
  - Mendayagunakan sumber-sumber dana yang tersedia bagi masyarakat usaha mandiri.

### 3. Adat Istiadat, Kebudayaan dan Olah Raga :

- Menggalakkan Kembali adat istiadat yang ada di Gampong Kuta Alam.
- Menggerakkan kegiatan Kepemudaan dalam bidang Olah Raga.

### 4. Hukum :

- Menyusun Reusam Gampong sebagai payung hukum bagi masyarakat gampong.
- Pemerintah Gampong mengusahkan untuk penyelesaian sengketa secara Adat Istiadat/Reusam Gampong.

### 5. Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Alam :

- Memberikan Pendidikan dan Ketrampilan bagi ibu-ibu dan anak gadis yang ada di gampong.
- Meningkatkan Kegiatan Keagamaan dan Pendidikan agama.
- Memanfaatkan Sumber alam yang tersedia sebagai mata pencarian masyarakat

## 2.5 Bahasa Pemograman PHP

PHP singkatan dari *PHP Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumenML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs web menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan software Open Source yang disebar dan dilisensikan secara gratis [2].



**Gambar 2. 1 PHP**

## 2.6 Database MYSQL

MYSQL adalah salah satu jenis database yang bersifat open source. Tentunya, banyak sekali database selain MYSQL sendiri. Dalam pembuatan aplikasi yang kompleks dan dapat dijalankan secara dinamis, database sangat dibutuhkan untuk menyimpan berbagai data dalam bentuk informasi, MYSQL dapat memanajemenkan segala macam bentuk basis data agar dapat di Kelola dengan baik [3].



**Gambar 2. 2 MYSQL**

## 2.7 Laravel

Laravel merupakan framework terbaik pada sistem informasi yang berguna untuk proyek pengembangan. Framework ini dikenal sebagai alat pemrograman terbaik untuk pengembangan website berbasis PHP yang interaktif dan intuitif. Tidak hanya itu, Laravel membuat proses pengembangan terstandarisasi, memproses beberapa hubungan logika non bisnis secara otomatis[4].



**Gambar 2. 3 Laravel**

## **2.1 Bootstrap**

Bootstrap adalah salah satu kerangka kerja dari CSS yang digunakan untuk membantu developer dalam mempermudah, mempercepat dan memperindah tampilan website. Bootstrap ini sangat berguna dalam sisi front-end atau disebut juga client-side. Kelebihan dari Bootstrap yaitu sebagai berikut:

- **Fleksibel**

Yang dimaksud fleksibel dalam bootstrap yaitu setiap frame yang ada dalam bootstrap dapat digunakan dengan mudah dan cepat oleh seorang developer.

- **Desain yang Responsif**

Merupakan salah satu keunggulan dari bootstrap yang dapat membuat sebuah tampilan website dapat dibuka di perangkat mana saja, baik itu handphone, tablet maupun desktop.

- **Mudah Digunakan**

Berarti struktur penggunaan kerja dalam bootstrap ini sangat mudah dipahami oleh seorang developer dan juga struktur yang ada di bootstrap ini tertata sangat rapi.

- Struktur Javascript

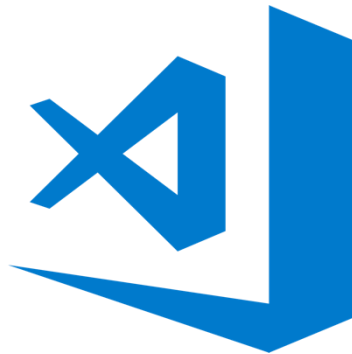
Kelebihan lain dari bootstrap yaitu memiliki struktur javascript atau library javascript yang dapat digunakan oleh seorang developer dalam mengembangkan sebuah website menjadi sebuah tampilan yang sangat dinamis[5].



**Gambar 2. 4 Bootstrap**

## **2.8 Visual Studio Code**

Adalah aplikasi editor teks gratis, yang dikembangkan oleh *Microsoft* yang dapat digunakan di semua bahasa pemrograman yang ada tanpa perlu berganti aplikasi editor, serta dapat dijalankan di berbagai *Platform Operating System (OS)* seperti *windows* dan *linux*. Visual Studio Code memudahkan para developer saat berganti Bahasa pemograman. Visual Studio Code dapat digunakan untuk berbagai bahasa pemograman, seperti *javascript, python, java, C++, php* dan lain-lain.



**Gambar 2. 5 Visual Studio Code**

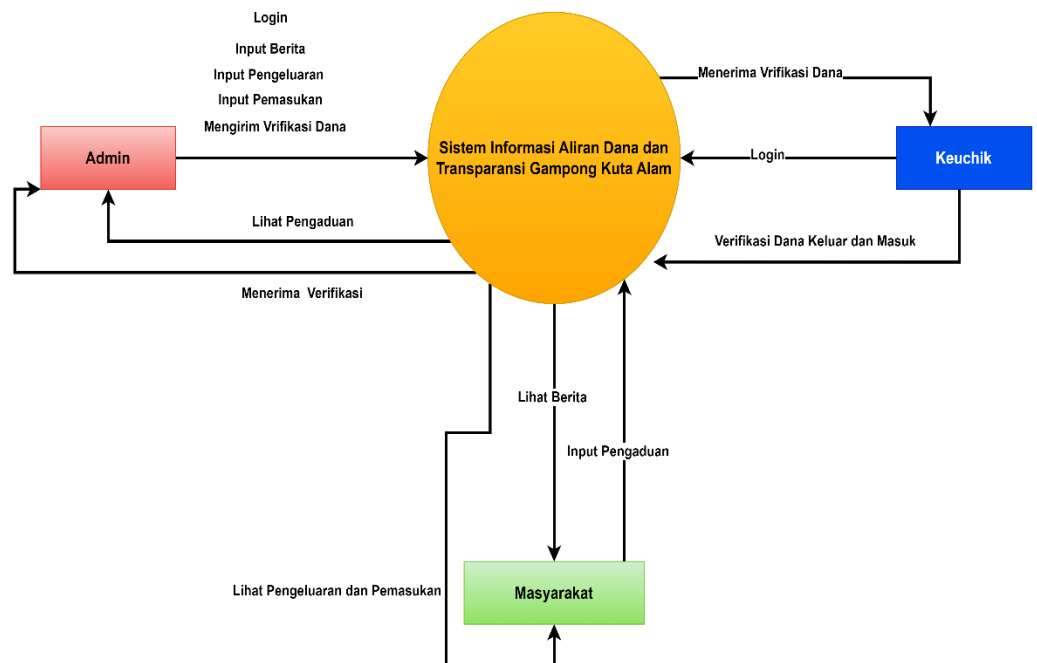


## BAB III METODE PERANCANGAN

### 3.1 Perancangan Sistem

Perancangan alur kerja sistem merupakan sebuah laporan yang digunakan untuk menggambarkan bentuk keseluruhan dari sebuah aplikasi. Perancangan sistem meliputi, tampilan antarmuka dengan alur kerja aplikasi yang digambarkan dengan menggunakan DFD dan ERD.

#### 3.1.1 Data Flow Diagram Level 0



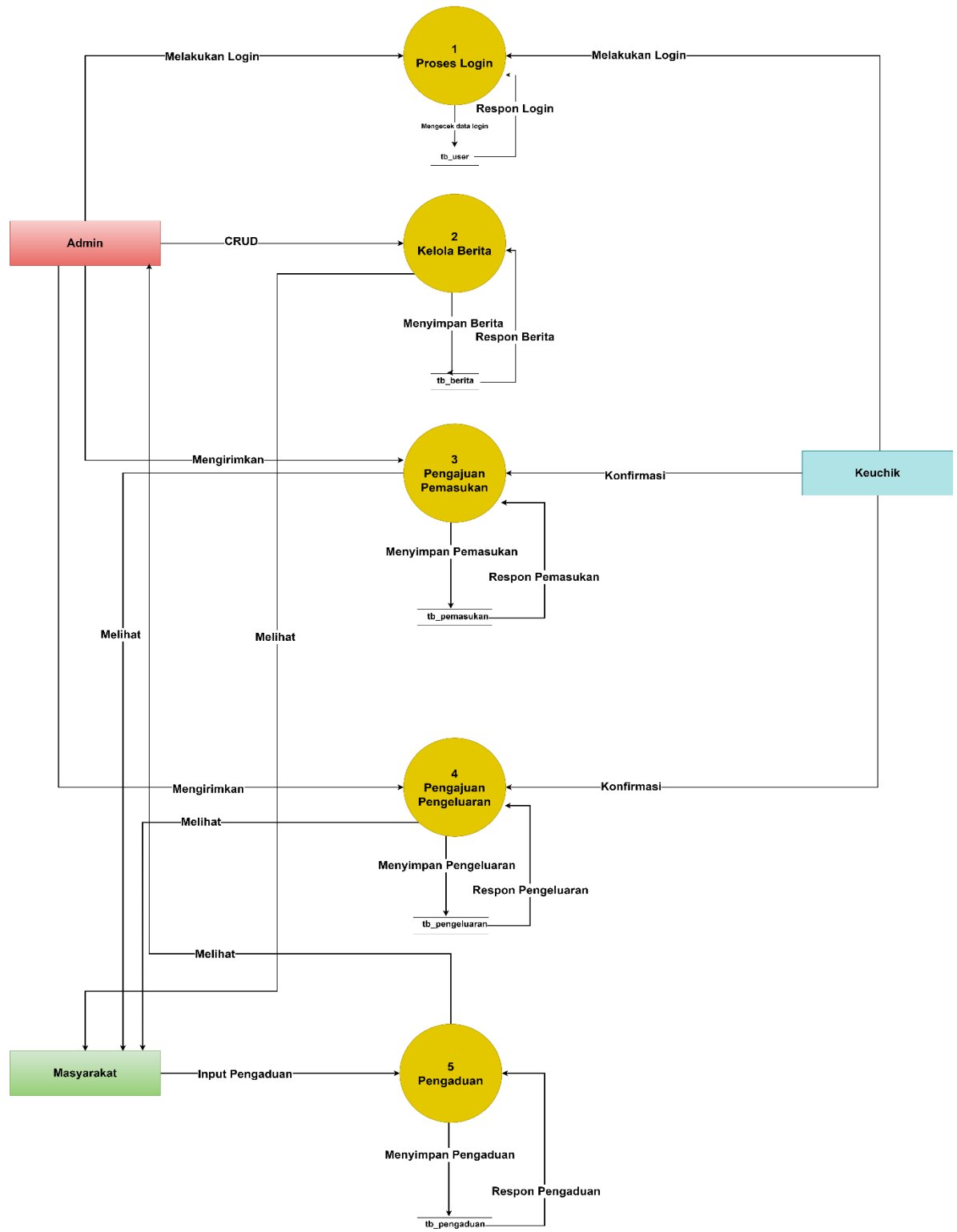
**Gambar 3. 1DFD Level 0**

#### Keterangan DFD Level 0

- a. Terdapat tiga entitas pada data flow diagram diatas yaitu Admin, Keuchik dan Masyarakat.

- b. Admin bertugas menginput data berupa berita, pemasukan, pengeluaran.
- c. Keuchik dapat melakukan verifikasi terdapat data pemasukan dan pengeluaran.
- d. Masyarakat dapat melihat data berupa berita, pemasukan dan pengeluaran.
- e. Masyarakat juga dapat menginput pengaduan.
- f. Admin dapat melihat pengaduan yang diinput oleh masyarakat.

### 3.1.2 Data Flow Diagram Level 1



Gambar 3. 2 DFD Level 1

**Keterangan DFD Level 1**

- a. Terdapat 5 proses yang berjalan yaitu login, kelola berita, pengajuan pemasukan, pengajuan pengeluaran dan pengaduan.
- b. Proses login Admin dan Keuchik dilakukan untuk dapat mengakses data selanjutnya.
- c. Proses Kelola berita, admin dapat menginput berita, mengubah berita dan menghapus berita.
- d. Pengajuan pemasukan, admin dapat melakukan pengajuan pemasukan dan menunggu konfirmasi dari keuchik.
- e. Pengajuan pengeluaran, admin dapat melakukan pengajuan pengeluaran dan menunggu konfirmasi dari keuchik.
- f. Masyarakat bisa melihat berita, pemasukan dan pengeluaran.
- g. Masyarakat bisa menginputkan pengaduan.

## **BAB IV**

### **HASIL YANG DHARAPKAN**

#### **4.1 Hasil UI Prototype Syestem**

Hasil UI pada admin

##### **4.1.1 Tampilan Form Login**

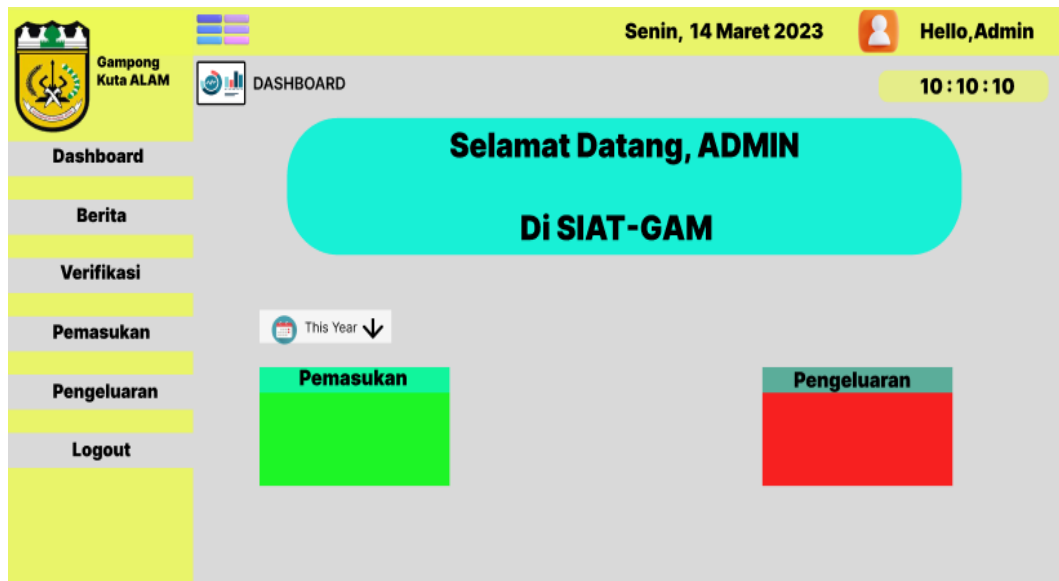
Berikut adalah form login admin. Terdapat field untuk memasukan username dan password.

The image shows a login form for a system named "SIAT-GAM". At the top, the text "SIAT-GAM" is displayed in a large, bold, black font. Below it is a logo consisting of a blue hexagon with a white letter 'a' inside, and the word "admin" in a blue, lowercase font. The form itself is set against a light yellow background. It contains two input fields: the first is labeled "UserName" in bold black text and has a blue icon of two people; the second is labeled "Password" in bold black text and has a black padlock icon. Both input fields are represented by light gray rounded rectangles. At the bottom of the form is a button with a light gray rounded rectangle background and the word "Masuk" in bold red text.

**Gambar 4. 1 login**

##### **4.1.2 Dashboard Admin**

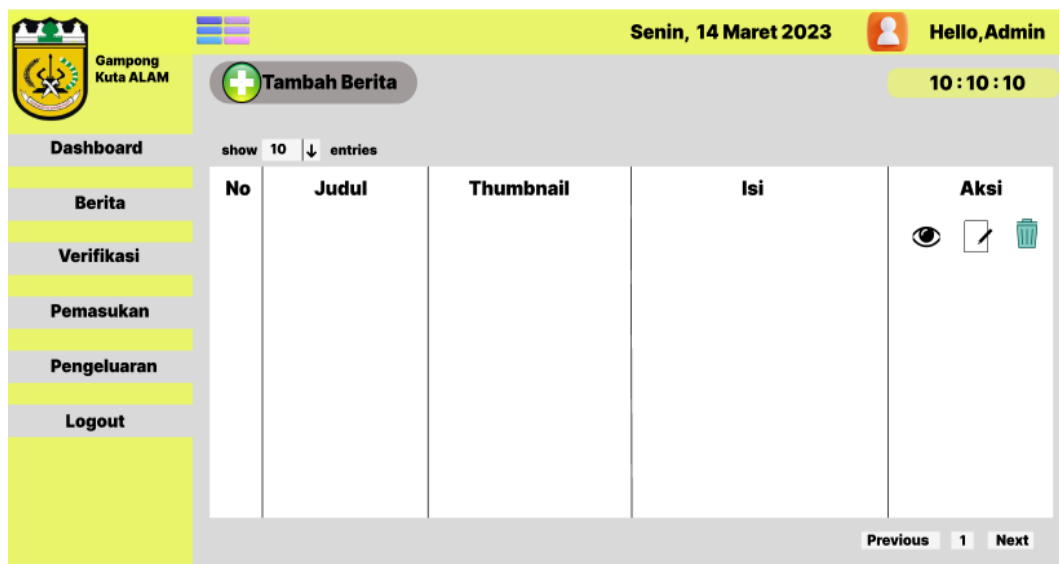
Berikut adalah tampilan dashboard, yang mana terdapat jumlah pemasukan, jumlah pengeluaran dan sisa dana per tahun.



Gambar 4. 2 Dashboard admin

#### 4.1.3 Tampilan Berita Admin

Berikut adalah tampilan untuk admin memposting sebuah berita.



Gambar 4. 3 Tampilan Berita admin

#### 4.1.4 Tampilan Verifikasi

Berikut adalah tampilan untuk admin mengirimkan verifikasi masuk dan keluar.

The screenshot shows the 'Masuk' (Entry) verification form. The interface includes a sidebar with navigation links: Dashboard, Berita, Verifikasi, Pemasukan, Pengeluaran, and Logout. The main content area has a header with the date 'Senin, 14 Maret 2023' and a user greeting 'Hello, Admin'. Below the header, there are two tabs: 'Masuk' (selected) and 'Keluar'. The form fields include 'Nomor Pemasukan', 'Sumber Pemasukan', 'Tanggal' (with a calendar icon), and 'Jumlah Pemasukan'. A green 'Kirim' (Send) button is located at the bottom right.

Gambar 4. 4 Tampilan Verifikasi masuk admin

The screenshot shows the 'Keluar' (Exit) verification form. The interface is similar to the 'Masuk' form, with the same sidebar and header. The 'Masuk' tab is selected, but the 'Keluar' tab is active. The form fields include 'Nomor Pengeluaran', 'Lama Kegiatan', 'Nama Kegiatan', 'Jumlah Pengeluaran', 'Penanggung Jawab', and 'Tanggal' (with a calendar icon). A green 'Kirim' (Send) button is located at the bottom right.

Gambar 4. 5 Tampilan Verifikasi keluar admin

#### 4.1.5 Tampilan Pemasukan Admin

Berikut adalah tampilan pemasukan.

No	Sumber Pemasukan	Tanggal	Jumlah Pemasukan
Jumlah Total			

Gambar 4. 6 Tampilan Pemasukan admin

#### 4.1.6 Tampilan Pengeluaran Admin

Berikut adalah tampilan pengeluaran admin.

No	Nama Kegiatan	Penanggung Jawab	Tanggal	Lama Kegiatan	Jumlah Pengeluaran	FOTO			Status
						Awal	Tengah	Akhir	
						+	+	+	✓
Jumlah Total									

Gambar 4. 7 Tampilan Pengeluaran admin



## 4.2 Hasil UI Prototype Untuk Keuchik

Hasil UI pada keuchik

### 4.2.1 Tampilan Login

Berikut adalah form login admin. Terdapat field untuk memasukan username dan password.

The image shows a login interface for 'SIAT-GAM'. It is split into two vertical panels. The left panel has a yellow background and features the official emblem of Gampong Kuta Alam, which includes a shield with a tree, a book, and a torch. Below the emblem, the text reads 'Gampong Kuta Alam', 'JL. Gajah No. 5 Gampong Kuta Alam', 'Kota Banda Aceh', and 'KodePos 23121'. The right panel has a light teal background. At the top, there is a circular logo with a stylized 'S' and 'G' in green and red, followed by the text 'SIAT-GAM'. Below this, there are two input fields: the first is labeled 'UserName' with a blue person icon, and the second is labeled 'Password' with a black padlock icon. At the bottom of the right panel is a white button with the text 'Masuk' in black.

Gambar 4. 8 Tampilan Login Keuchik

### 4.2.2 Tampilan Dashboard Keuchik

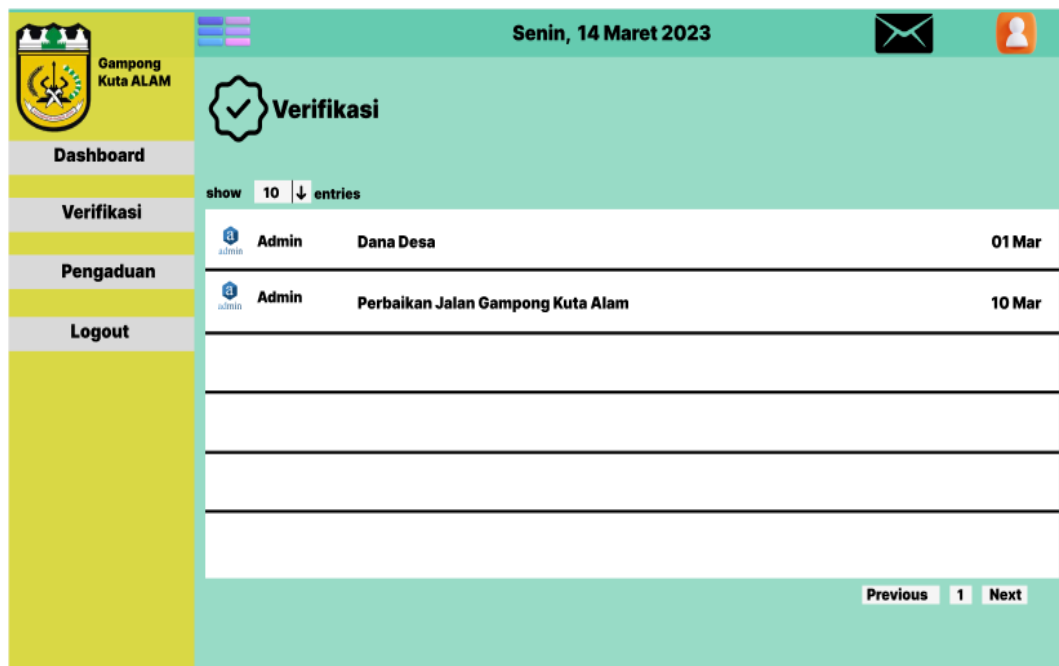
Berikut adalah tampilan dashboard, yang mana terdapat jumlah pemasukan, jumlah pengeluaran dan sisa dana per tahun.



Gambar 4. 9 Tampilan Dashboard Keuchik

#### 4.2.3 Tampilan Verifikasi Keuchik

Berikut adalah tampilan verifikasi yang dikirim oleh admin.



Gambar 4. 10 Tampilan Verifikasi Keuchik

#### 4.2.4 Tampilan Pengaduan Keuchik

Berikut adalah tampilan Pengaduan yang dikirim oleh masyarakat



No	Nama	ALamat	Email	No Hp	Foto	Pengaduan

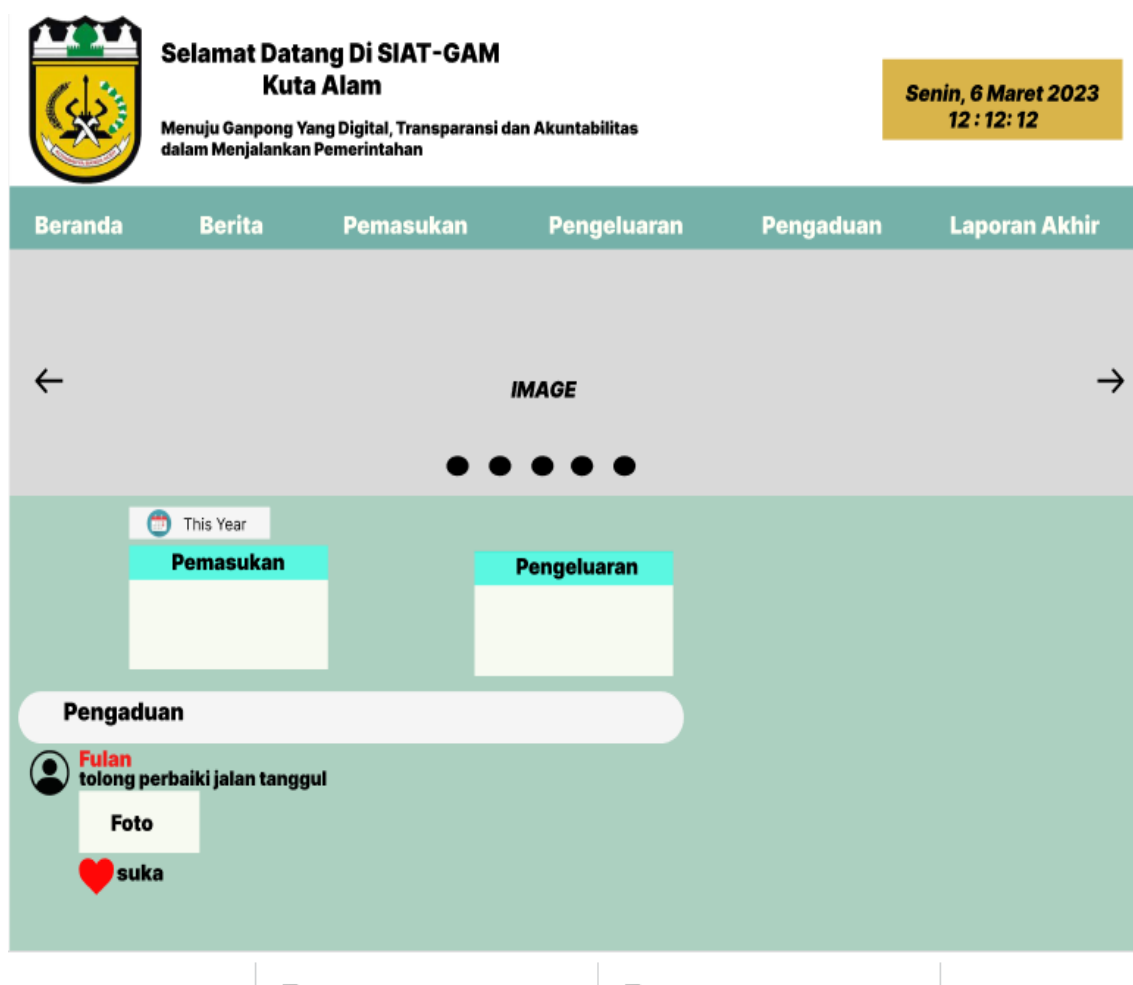
Gambar 4.11 Tampilan Pengaduan Keuchik

### 4.3 Hasil UI Prototype Untuk Masyarakat

Hasil UI pada masyarakat

#### 4.3.1 Tampilan Beranda Masyarakat

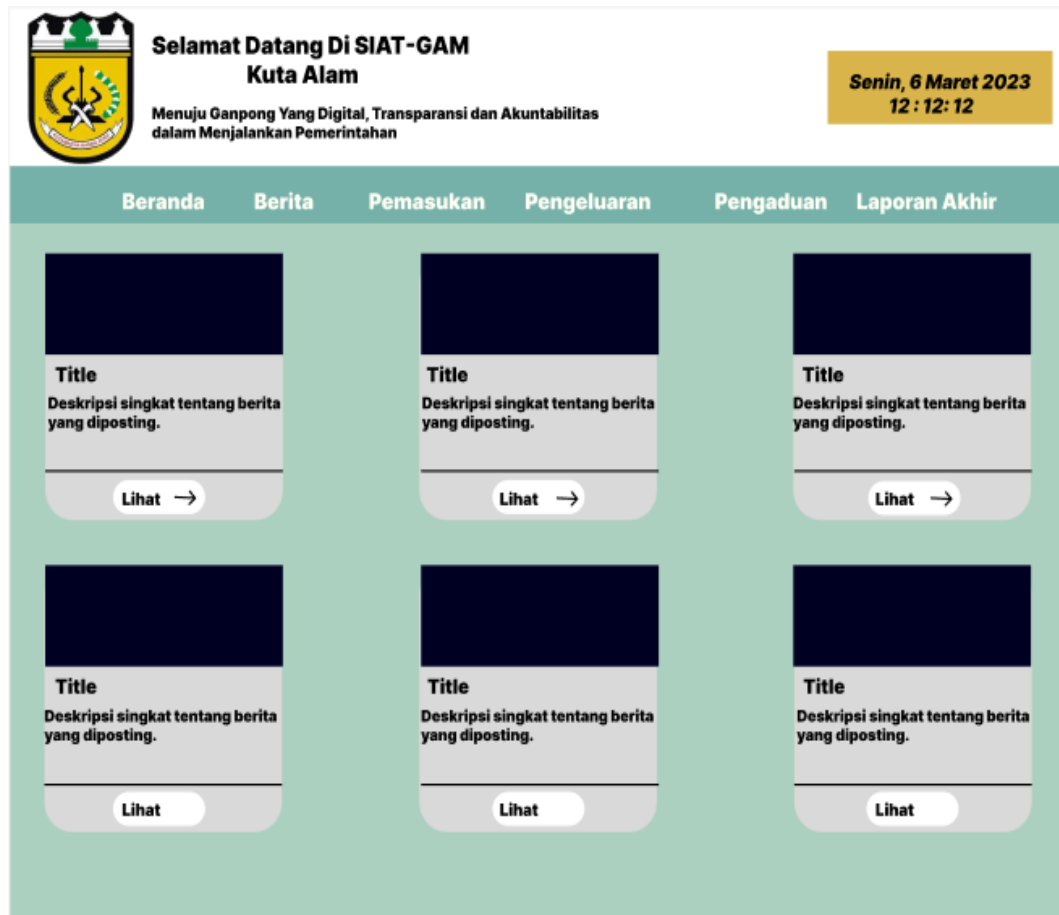
Tampilan beranda merupakan tampilan awal yang akan muncul saat masyarakat mengakses SIAT-GAM,. Terdapat beberapa menu yang terletak di bagian paling atas (*header*) yaitu Beranda, Berita, Pemasukan, Pengeluaran dan Pengaduan.



Gambar 4. 11 Tampilan Beranda Masyarakat

### 4.3.2 Tampilan Berita Masyarakat

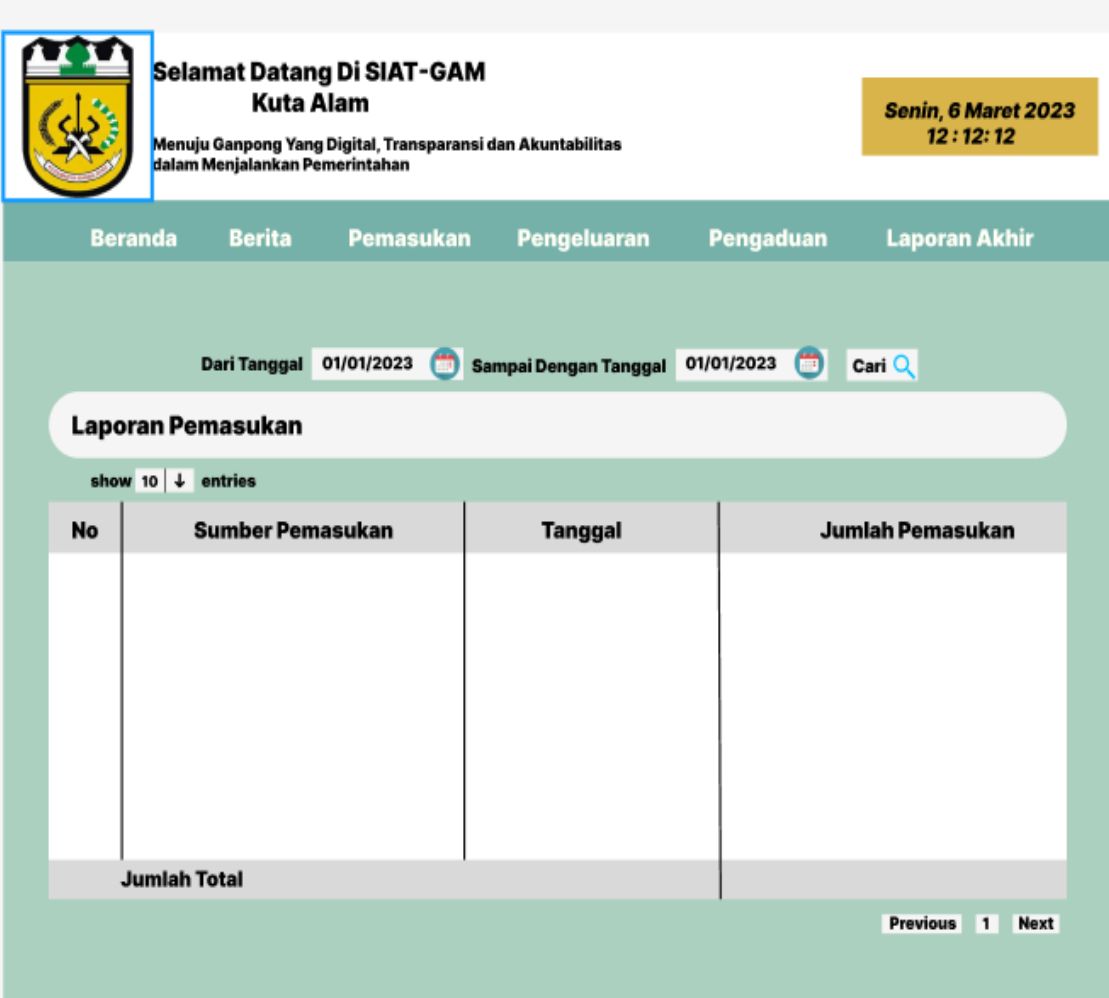
Menu ini berfungsi untuk menampilkan berita-berita yang dimasukkan oleh admin.



Gambar 4. 12 Tampilan Berita Masyarakat

#### 4.3.3 Tampilan Pemasukan

Berikut adalah tampilan pemasukan.



**Selamat Datang Di SIAT-GAM Kuta Alam**  
Menuju Ganpong Yang Digital, Transparansi dan Akuntabilitas dalam Menjalankan Pemerintahan

Senin, 6 Maret 2023 12:12:12

Beranda Berita Pemasukan Pengeluaran Pengaduan Laporan Akhir

Dari Tanggal 01/01/2023 Sampai Dengan Tanggal 01/01/2023 Cari

**Laporan Pemasukan**

show 10 ↓ entries


No	Sumber Pemasukan	Tanggal	Jumlah Pemasukan
Jumlah Total			

Previous 1 Next

Gambar 4. 13 Tampilan Pemasukan Masyarakat

#### 4.3.4 Tampilan Pengeluaran Masyarakat

Berikut adalah tampilan pengeluaran.



**Selamat Datang Di SIAT-GAM  
Kuta Alam**

Menuju Ganpong Yang Digital, Transparansi dan Akuntabilitas  
dalam Menjalankan Pemerintahan

**Senin, 6 Maret 2023**  
**12 : 12: 12**

[Beranda](#)
[Berita](#)
[Pemasukan](#)
[Pengeluaran](#)
[Pengaduan](#)
[Laporan Akhir](#)

Dari Tanggal  Sampai Dengan Tanggal  [Cari](#)

**Laporan Pengeluaran**

show  entries

No	Nama Kegiatan	Penanggung Jawab	Tanggal	Lama Kegiatan	FOTO			Jumlah Pengeluaran
					Awal	Tengah	Akhir	
<b>Jumlah Total</b>								

[Previous](#)
[1](#)
[Next](#)

Gambar 4. 14 Tampilan Pengeluaran Masyarakat

#### 4.3.5 Tampilan Pengaduan Masyarakat

Menu ini berfungsi untuk masyarakat yang ingin melaporkan keluhan mereka.



**Selamat Datang Di SIAT-GAM  
Kuta Alam**

Menuju Ganpong Yang Digital, Transparansi dan Akuntabilitas  
dalam Menjalankan Pemerintahan

Senin, 6 Maret 2023  
12:12:12

Beranda Berita Pemasukan Pengeluaran Pengaduan Laporan Akhir

**Pengaduan Masyarakat**

Nama

Alamat

Email

No Hp

Foto

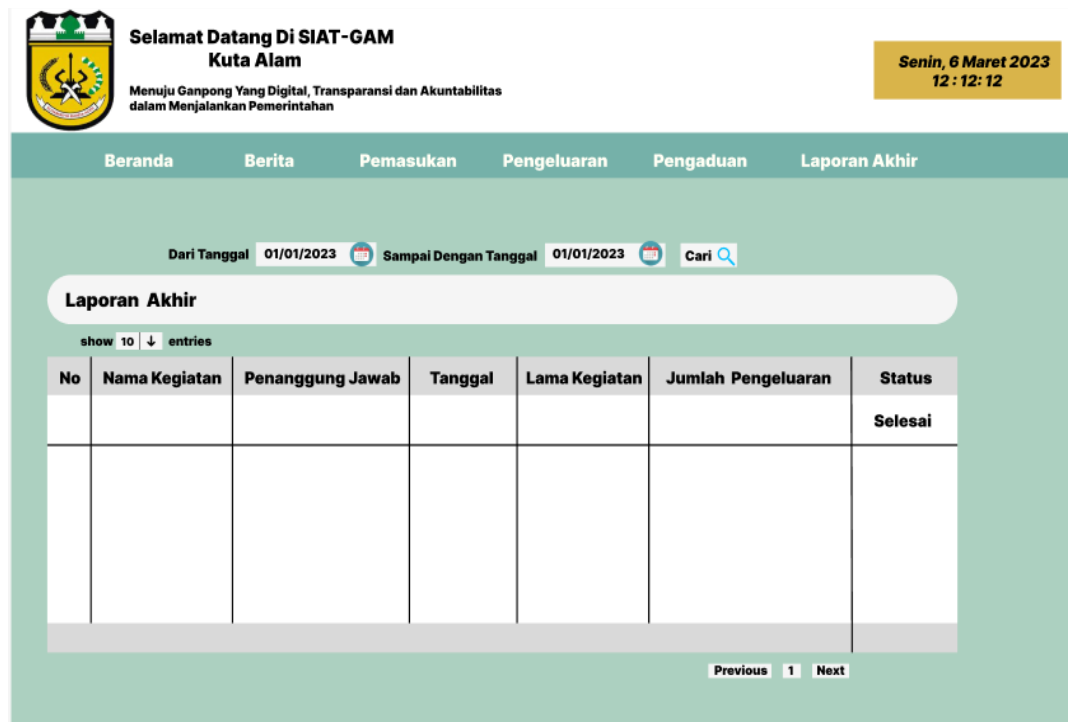
Pengaduan

Ajukan

Gambar 4. 15 Tampilan Pengaduan Masyarakat

#### 4.3.6 Tampilan Laporan Akhir Masyarakat

Menu ini berfungsi untuk masyarakat melihat laporan akhir



**Selamat Datang Di SIAT-GAM  
Kuta Alam**

Menuju Ganpong Yang Digital, Transparansi dan Akuntabilitas  
dalam Menjalankan Pemerintahan

Senin, 6 Maret 2023  
12:12:12

Beranda Berita Pemasukan Pengeluaran Pengaduan Laporan Akhir

Dari Tanggal 01/01/2023 Sampai Dengan Tanggal 01/01/2023 Cari

**Laporan Akhir**

show 10 entries

No	Nama Kegiatan	Penanggung Jawab	Tanggal	Lama Kegiatan	Jumlah Pengeluaran	Status
						Selesai

Previous 1 Next

Gambar 4.16 Tampilan Laporan Akhir



## BAB V JADWAL PELAKSANAAN

### 5.1 Jadwal Pelaksanaan

Jadwal kegiatan dibuat untuk mengetahui kegiatan yang dilakukan dengan merinci setiap tahap penyelesaian penelitian yang akan dilakukan pada waktu yang ditentukan serta secara tidak langsung memberikan kedisiplinan untuk menyelesaikan target yang telah disusun. Jadwal kegiatan penelitian sebagai berikut:

NO	Jenis kegiatan	Bulan				
		2	3	4	5	6
1	Pengajuan Judul					
2	Observasi					
3	Studi Kasus					
4	Proses Perancangan					
5	Penyusunan Proposal					
6	Seminar Proposal					
7	Pembuatan Program					
8	Pengujian					
9	Publikasi dan Dokumentasi					
10	Sidang					

**Tabel 5. 1 Jadwal Pelaksanaan**

## DAFTAR PUSAKA

- [1] M. Purnasari, Y. Hartiwi, and N. Nurhayati, “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML),” *Resolusi: Rekayasa Teknik Informatika dan Informasi*, vol. 2, no. 6, pp. 258–264, 2022.
- [2] Jubilee Enterprise, “HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula - Jubilee Enterprise - Google Books,” *Elex Media Komputindo*. 2018.
- [3] M. Teguh and S. Wagiyati, “Perancangan Sistem Informasi Jasa Service AC Berbasis Web Pada PT . Cakrawala Teknik Solusindo,” *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, 2022.
- [4] P. D. Cahyawardani and Henderik, “Pengembangan Sistem Informasi Evaluasi Capaian Pembelajaran Lulusan Jurusan Informatika FTI UII,” *Automata*, vol. 1, no. 1, 2020.
- [5] M. Dody Firmansyah, S. Kom, and M. Kom, “Analisa dan Perancangan Web E-Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes,” *Journal of Information System and Technology*, vol. 02, no. 03, 2021.