# SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA KAMPUNG KB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN

“Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1)

Teknik Informatika”

**Oleh :**

**RIZKY ADITYA**

**NPM: 19710006**



PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN

MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI

BANJARMASIN

2023

# LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA KAMPUNG KB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN

Oleh :

RIZKY ADITYA

**NPM : 19710006**

|  |  |
| --- | --- |
| **Pembimbing 1** | **Pembimbing 2** |
|  |  |
|  |  |
| **Rina Alfah, S.Kom., M.Kom**  **NIDN. 1105068501** | **Dr. Hj Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom**  **NIDN. 0002097001** |

**Mengetahui,**

|  |
| --- |
| **Dekan Fakultas Teknologi Informasi**  **Universitas Islam Kalimantan** |
|  |
|  |
| **Dr. Hj Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom**  **NIDN. 0002097001** |

# LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA KAMPUNG KB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN

Oleh :

RIZKY ADITYA

**NPM : 19710006**

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin

**Banjarmasin, Bulan Tahun**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tim Penguji** | **Tanda Tangan** |
| **Rina Alfah, S.Kom., M.Kom**  **Penguji 1** |  |
| **Rina Alfah, S.Kom., M.Kom**  **Penguji 2** |  |
| **Rina Alfah, S.Kom., M.Kom**  **Penguji 3** |  |

**Mengetahui,**

|  |
| --- |
| **Dekan Fakultas Teknologi Informasi**  **Universitas Islam Kalimantan** |
|  |
|  |
| **Dr. Hj Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom**  **NIDN. 0002097001** PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul :  **“SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA KAMPUNG KB PADA DINAS PENGENDALIAN PENDUDUK KELUARGA BERENCANA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KOTA BANJARMASIN**  **”**  yang dibuat untuk melengkapi sebagai persyaratan menjadi Sarjana pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Skripsi yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagai mestinya. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Banjarmasin, Bulan Tahun** |
|  |  |
|  | **RIZKY ADITYA**  **NPM : 19710006** |

# ABSTRAK

# KATA PENGANTAR

# DAFTAR ISI

**Halaman**

[SKRIPSI i](#_Toc139299400)

[LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING ii](#_Toc139299401)

[LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI iii](#_Toc139299402)

[PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv](#_Toc139299403)

[ABSTRAK v](#_Toc139299404)

[KATA PENGANTAR vi](#_Toc139299405)

[DAFTAR ISI vii](#_Toc139299406)

[DAFTAR GAMBAR ix](#_Toc139299407)

[DAFTAR TABEL xi](#_Toc139299408)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc139299409)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc139299410)

[1.2 Rumusan Masalah 2](#_Toc139299411)

[1.3 Batasan Masalah 2](#_Toc139299412)

[1.4 Tujuan Penelitian 3](#_Toc139299413)

[1.5 Manfaat Penelitian 3](#_Toc139299414)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 4](#_Toc139299415)

[2.1 Landasan Teori 4](#_Toc139299416)

[2.1.1 Sistem Informasi 4](#_Toc139299417)

[2.1.2 Aplikasi 4](#_Toc139299418)

[2.1.3 Pengelolaan Data 5](#_Toc139299419)

[2.1.4 Kampung KB 6](#_Toc139299420)

[2.1.5 Website 7](#_Toc139299421)

[2.1.6 Xampp 7](#_Toc139299422)

[2.1.7 PHP 8](#_Toc139299423)

[2.1.8 Database 8](#_Toc139299424)

[2.1.9 MySQL 9](#_Toc139299425)

[2.2 Penelitian Terkait 10](#_Toc139299426)

[BAB III METODE PENELITIAN 14](#_Toc139299427)

[3.1 Teknik Pengumpulan data 14](#_Toc139299428)

[3.1.1 Observasi 14](#_Toc139299429)

[3.1.2 Wawancara 14](#_Toc139299430)

[3.1.3 Studi Kepustakaan 15](#_Toc139299431)

[3.2 Analisis Sistem yang Berjalan 17](#_Toc139299432)

[3.3 Analisis Kebutuhan Sistem 19](#_Toc139299433)

[3.4 Rancangan Model Sistem 20](#_Toc139299434)

[3.4.1 Use Case Diagram 20](#_Toc139299435)

[3.4.2 Activity Diagram 21](#_Toc139299436)

[3.4.3 Sequence Diagram 23](#_Toc139299437)

[3.4.4 Class Diagram 25](#_Toc139299438)

[3.5 Rancangan Basis Data 26](#_Toc139299439)

[3.5.1 Rancangan Tabel 27](#_Toc139299440)

[3.5.2 Relasi Tabel 30](#_Toc139299441)

[3.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem 31](#_Toc139299442)

[3.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem 40](#_Toc139299443)

[DAFTAR PUSTAKA 45](#_Toc139299444)

# DAFTAR GAMBAR

[Gambar 3. 1 Waterfall 22](#_Toc130461918)

[Gambar 3. 2 Sistem yang berjalan 25](#_Toc130461919)

[Gambar 3. 3 Flowmap usulan sistem 26](#_Toc130461920)

[Gambar 3. 4 Flowchart 28](#_Toc130461921)

[Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin 29](#_Toc130461922)

[Gambar 3. 6 Activity Diagram PKB 29](#_Toc130461923)

[Gambar 3. 8 Activity Diagram Kabid 30](#_Toc130461925)

[Gambar 3. 9 Squence Diagram Admin 31](#_Toc130461926)

[Gambar 3. 10 Sequence Diagram PKB 31](#_Toc130461927)

[Gambar 3. 12 Sequence Diagram Kabid 32](#_Toc130461929)

[Gambar 3. 13 Class Diagram 33](#_Toc130461930)

[Gambar 3. 14 Relasi Tabel 38](#_Toc130461931)

[Gambar 3. 15 Form Login 39](#_Toc130461932)

[Gambar 3. 16 Form Dashboard 39](#_Toc130461933)

[Gambar 3. 17 Form Wilayah 40](#_Toc130461934)

[Gambar 3. 18 Form Kecamatan 40](#_Toc130461935)

[Gambar 3. 19 Input Kecamatan 41](#_Toc130461936)

[Gambar 3. 20 Form Kelurahan 41](#_Toc130461937)

[Gambar 3. 21 Input Kelurahan 42](#_Toc130461938)

[Gambar 3. 22 Form Obat/Alat KB 42](#_Toc130461939)

[Gambar 3. 23 Input Obat/Alat KB 43](#_Toc130461940)

[Gambar 3. 24 Form Pilih Keluarga 43](#_Toc130461941)

[Gambar 3. 25 Form Kepala Keluarga 44](#_Toc130461942)

[Gambar 3. 26 Form Input Kepala Keluarga 44](#_Toc130461943)

[Gambar 3. 27 Form Keluarga 45](#_Toc130461944)

[Gambar 3. 28 Form Input Keluarga 45](#_Toc130461945)

[Gambar 3. 29 Form KB 46](#_Toc130461946)

[Gambar 3. 30 Form Input KB 46](#_Toc130461947)

[Gambar 3. 31 Form Intervensi 47](#_Toc130461948)

[Gambar 3. 32 Form Input Intervensi 47](#_Toc130461949)

[Gambar 3. 33 Laporan KB 48](#_Toc130461950)

[Gambar 3. 34 Laporan Alat/Obat KB yang digunakan 48](#_Toc130461951)

[Gambar 3. 35 Laporan Lokasi KB 49](#_Toc130461952)

[Gambar 3. 36 Laporan Tidak KB 49](#_Toc130461953)

[Gambar 3. 37 Laporan PUS 50](#_Toc130461954)

[Gambar 3. 38Laporan Intervensi Kampung KB 50](#_Toc130461955)

[Gambar 3. 39 Laporan Sosialisasi 51](#_Toc130461956)

[Gambar 3. 40 Laporan Kunjungan 51](#_Toc130461957)

# DAFTAR TABEL

[Tabel 3. 1 Tabel user 33](#_Toc130461958)

[Tabel 3. 2 Tabel Kecamatan 33](#_Toc130461959)

[Tabel 3. 3 Tabel Kelurahan 34](#_Toc130461960)

[Tabel 3. 4 Tabel Obat 34](#_Toc130461961)

[Tabel 3. 5 Tabel Stok 35](#_Toc130461962)

[Tabel 3. 6 Tabel Keluarga 35](#_Toc130461963)

[Tabel 3. 7 Tabel Intervensi 36](#_Toc130461964)

[Tabel 3. 8 Tabel KB 36](#_Toc130461965)

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang

Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat (DPPKBPM) Kota Banjarmasin adalah Lembaga Pemerintah Non Departemen Indonesia yang bertugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang keluarga berencana dan keluarga sejahtera. DPPKBPM Kota Banjarmasin dibentuk berdasarkan peraturan daerah kota Banjarmasin Nomor 7 Tahun 2016 tentang perangkat daerah, dan memiliki kantor yang beralamat di Jalan Brigjend H. Hasan Basry – Kayu Tangi II RT.16 Banjarmasin dengan jumlah jumlah karyawan 35 orang.

Pada DPPKBPM Kota Banjarmasin terdapat bidang Pengendalian Penduduk yang memiliki beberapa tugas, salah satunya dalam hal pendataan perkembangan Program Kampung KB. Pendataan berkala dilakukan agar dapat melihat perkembangan Program Kampung KB yang dilaksanakan oleh DPPKBPM Kota Banjarmasin. Dalam hal pendataan berkala tersebut bidang Pengendalian Penduduk memiliki sebuah sistem untuk menampung data hasil laporan pendataan berkala. Sebagai bagian pusat dari kantor kelurahan dan kecamatan, bidang Pengendalian Penduduk harus memiliki sistem yang baik, terstruktur, aman, dan mudah di akses diluar dari kantor pusat.

Namun demikian pada sistem yang dimiliki bidang Pengendalian Penduduk masih belum bisa membuat data lebih rinci, dan pada saat pengumpulan data ke sistem pusat sedikit memakan waktu, dikarenakan data yang ada berbentuk excel. Sehingga hal itu dapat mempengaruhi kinerja. Hal tersebut bisa berdampak pada pengakumulasian data. Dan jika memerlukan data yang lebih rinci, harus membuatnya terlebih dahulu. Permasalahan ini tentu saja tidak efisien dalam pekerjaan yang dilaksanakan pada kantor dinas DPPKBPM Kota Banjarmasin. Untuk mengatasi masalah pengelolaan data termasuk memproses, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Dengan tujuan akhir Sistem Informasi yang telah dibuat dapat diterapkan pada DPPKBPM Kota Banjarmasin.

Dengan menerapkan teknologi sistem informasi, peneliti berharap dapat membantu meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan meningkatkan kualitas pelayanan kepada pasien mereka. Berdasarkan uraian diatas serta untuk meninjau lebih jauh lagi tentang sejauh mana peranan teknologi sistem informasi yang bisa diterapkan pada DPPKBPM Kota Banjarmasin. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Pengelolaan Data Kampung KB Pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin”.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan saat pengumpulan data ke sistem pusat harus mengetik ulang dan kurang efisien dalam pembuatan, perincian dan pengakumulasian data pada program Kampung KB yang di jalankan oleh DPPKBPM Kota Banjarmasin.

## Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, untuk mengenalkan bahwa teknologi informasi dapat digunakan untuk mengatasi masalah mengolah data, termasuk memproses, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu. Dengan tujuan akhir Sistem Informasi.

## Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah pada kurang akuratnya dalam pembuatan, perincian dan pengakumulasian data pada program Kampung KB yang di jalankan oleh DPPKBPM Kota Banjarmasin.

## Manfaat Penelitian

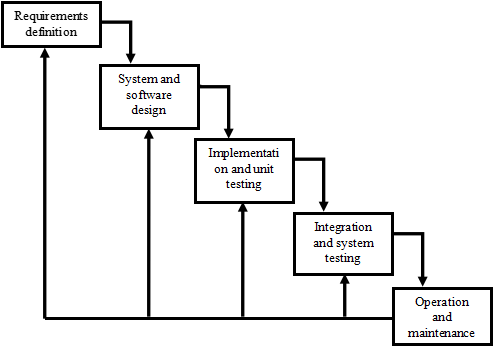
Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan untuk manfaat penelitian adalah untuk pengelolaan data yang lebih akurat dan dapat menghemat waktu pada saat di perlukan.

## Metode Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi dalam melakukan pengumpulan data. Metode yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (observasi) : Teknik pengumpulan data dengan cara melihat atau mengamati secara langsung dengan terjun ke lapangan pada DPPKBPM Kota Banjarmasin. Pengumpulan data dengan mengamati bagaimana proses pengelolaan data. Berdasarkan observasi pengelolaan data Kampung KB memerlukan data yang perlu di olah terlebih dahulu sebelum di lampirkan.
2. Metode Wawancara (Interview) : Teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung kepada petugas pengelola data Kampung KB. Berdasarkan hasil wawancara terhadap petugas bahwa proses pengolahan data memiliki kelemahan yaitu rentan terhadap kesalahan dalam menuliskan data yang berakibat pada tidak benarnya penulisan laporan.
3. Studi Kepustakaan : Dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.
4. Studi Dokumentasi : Dengan metode ini dapat diperoleh data dari ccatatan dokumen kampung kb yang diperlukan dalam penelitian ini.

Kemudian untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu pada model waterfall, merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Berikut merupakan tahapan – tahapan Pengembangan Model Sekuensial Linear / Waterfall Development Model :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada pelanggan.

1. Desain

Pada proses Desain dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (*coding*). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

1. Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman.

1. Pengujian

Setelah proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik pengujian logika internal, maupun pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

1. Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak di perguanakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan antara lain :

1. Corrective Maintenance : yaitu mengoreksi apabila terdapat kesalahan pada perangkat lunak yang baru terdeteksi pada saat sudah dipergunakan.
2. Adaptive Maintenance : yaitu dilakukan penyesuaian/perubahan sesuai dengan lingkungan yang baru, misalnya hardware, periperal, sistem operasi baru, atau sebagai tuntutan atas perkembangan sistem komputer, misalnya penambahan driver, dll.
3. Perfektive Maintenance : Pemeliharaan ditujukan untuk menambah kemampuannya seperti memberikan fungsi-fungsi tambahan, peningkatan kinerja dan sebagainya.

## Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini terdiri dari 5 Bab yang diuraikan sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang melandasi penyusunan dan perancangan dalam pengembangan sistem perangkat lunak, hasil-hasil penelitian sebelumnya atau penelitian terkait dan profil objek penelitian.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan sistem, rancangan model sistem, rancangan struktur basis data dan rancangan masukan dan Keluaran sistem.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini membahas tentang spesifikasi sistem, langkah-langkah pembuatan sistem, tampilan aplikasi yaitu implementasi dari rancangan sistem yang telah dibuat dan pengujian.

**BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan serta saran untuk dilaksanakan lebih lanjut guna pengembangan penelitian.

# TINJAUAN PUSTAKA

## Landasan Teori

### Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang berkaitan dengan perencanaan, pengembangan, manajemen, dan penggunaan perangkat teknologi informasi untuk membantu manusia dalam pengelolaan, pemrosesan data dan informasi. Teknologi Informasi adalah teknologi yang berhubungan dengan seluruh perangkat berbasis komputer yang digunakan manusia untuk mengolah informasi dan mendukung pemrosesan informasi di dalam organisasi.

Menurut John F. Nash (1995:8), Sistem Informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mengatur jaringan komunikasi yang penting, proses transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern dan ekstern dan menyediakan dasar untuk pengambilan keputusan yang tepat.

### Aplikasi

Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapansuatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputeryang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

1. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari kedua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematik untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau hardware komputer yang digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

### Pengelolaan Data

Data berasal dari kata “Datum” yang berarti fakta atau bagian dari fakta, mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf dan sebagainya.

Pengertian data menurut Vercellis (2009:6) adalah data merupakan sebuah representasi fakta yang tersusun secara terstruktur. Selain deskripsi dari sebuah fakta, data dapat pula merepresentasikan suatu objek sebagaimana dikemukakan oleh Wawan dan Munir (2006: 1) bahwa “Data adalah nilai yang merepresentasikan deskripsi dari suatu objek atau kejadian *(event)*".

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa “data adalah merupakan fakta atau bagian dari fakta yang belum tersusun yang mempunyai arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang benar-benar terjadi, fakta dapat dinyatakan dengan gambar (grafik), kata-kata, angka, huruf dan lain sebagainya”.

Menurut Jogiyanto H.M “Pengelolaan Data adalah manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna berarti”.

Demikian dapat disimpulkan bahwa Pengolahan Data merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan masukan berupa data dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk sebuah tujuan sesuai dengan yang diperlukan.

Pengelolaan data adalah segala macam pengelolaan terhadap data atau kombinasi dari berbagai macam pengelolaan terhadap data, agar dapat membuat data itu berguna sesuai dengan hasil yang diinginkan.

### Keluarga Berencana

Pengertian Keluarga Berencana (KB) menurut UU No 10 tahun 1992 (tentang perkembangan kependudukan dan pembangunan keluarga sejahtera) adalah upaya peningkatan kepedulian dan peran serta masyarakat melalui pendewasaan usia perkawinan (PUP), pengaturan kelahiran, pembinaan ketahanan keluarga, peningkatan kesejahteraan keluarga kecil, bahagia dan sejahtera.

Program KB adalah bagian yang terpadu (integral) dalam program pembangunan nasional dan bertujuan untuk menciptakan kesejahteraan ekonomi, spiritual dan sosial budaya penduduk Indonesia agar dapat dicapai keseimbangan yang baik dengan kemampuan produksi nasional.

Karena Keluarga Berencana adalah suatu program pemerintah yang dirancang untuk menyeimbangkan antara kebutuhan dan jumlah penduduk, maka dari itu program KB ini diharapkan menerima Norma Keluarga Kecil Bahagia dan Sejahtera (NKKBS) yang berorientasi pada pertumbuhan yang seimbang.

Perlu diketahui, bahwa Gerakan Keluarga Berencana Nasional Indonesia telah dianggap masyarakat dunia sebagai program yang berhasil menurunkan angka kelahiran yang bermakna.

Perencanaan jumlah keluarga dengan pembatasan yang bisa dilakukan yaitu dengan penggunaan alat-alat kontrasepsi atau penanggulangan kelahiran seperti kondom, spiral, IUD, dan sebagainya.

### Kampung KB

Kampung KB adalah satuan wilayah setingkat desa atau setara, dengan kriteria tertentu dimana ada keterpaduan antara program kependudukan, keluarga berencana dan pembangunan keluarga (KKBPK) dan program pembangunan sektor terkait dalam upaya meningkatkan kualitas hidup keluarga dan masyarakat. Kriteria tertentu tersebut antara lain kriteria program: jumlah keluarga pra-sejahtera di atas rata-rata, jumlah peserta KB di bawah rata-rata pencapaian tingkat desa, dan desa stunting. Sedangkan kriteria wilayah antara lain: kumuh, pesisir/nelayan, daerah aliran sungai, bantara kereta-api, kawasan miskin, terpencil, perbatasan, kawasan industri, kawasan wisata, dan penduduk padat.Tujuan dibentuknya Kampung KB adalah meningkatkan kualitas hidup keluarga dan masyarakat melalui mendekatkan pelayanan dasar dan pelayanan program pembangunan keluarga, kependudukan dan keluarga berencana (Bangga Kencana) kepada masyarakat, penguatan 8 Fungsi Keluarga, dan partisipasi aktif masyarakat serta penggarapan program pembangunan yang terintegrasi antar lintas sektor.

### Unified Modelling Language (UML)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh Object Management Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997.

UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan *blueprint* sebuah *software*.

UML diharapkan mampu mempermudah pengembangan piranti lunak (RPL) serta memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan efektif, lengkap, dan tepat. Hal itu termasuk faktor-faktor *scalability*, *robustness*, *security*, dan sebagainya.

1. Use case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Use Case merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada Use Case. Ada beberapa simbol yang umumnya digunakan pada use case diagram, berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada use case diagram :

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| Use Case | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau Aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama use case. |
| Aktor / actor | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari Aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor. |
| Asosiasi / association | Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan actor. |
| Ekstensi / extend | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek. |
| Generalisasi / generalization | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya. |
| Menggunakan / include / uses  <<include>>  <<uses>> | Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini Ada dua sudut pandan yang cukup besar mengenai include di use case. |

1. Activity Diagram

Activity diagram atau dalam bahasa Indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang tejadi pada sistem. Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. Activity diagram adalah salah satu contoh diagram dari UML dalam pengembangan dari Use Case. Ada beberapa simbol yang umumnya digunakan pada activity diagram, berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada activity diagram :

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| Status awal | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal. |
| Aktivitas | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. |
| Percabangan / decision | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu. |
| Penggabungan / join | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.S |
| Status akhir | Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| Swimlane  Swimlane | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi. |

1. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi objek berdasarkan urutan waktu. Sequence dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu, seperti yang tertera pada Use Case diagram.

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskripsi** |
| Aktor  Nama Aktor | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari Aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda. |
| Garis hidup / lifeline | Menyatakan kehidupan sebuah objek. |
| Objek  Nama Objek : nama kelas | Menyatakan objek yang berinteraksi pesan. |
| Waktu aktif | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif in adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya. |
| Pesan tipe create  <<create>> | Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat. |
| Pesan tipe send  1 : masukan | Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek yang lainnya. Arah panah mengarah pada objek yang dikirimi. |
| Pesan tipe call  1 : nama\_metode() | Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. |
| Pesan tipe return  1 : keluaran | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |
| Pesan tipe destroy  <<destroy>>  **X** | Menyatakan suatu objek mengahiri hidup objek lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy |

1. Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa pake-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya.

|  |  |
| --- | --- |
| **Simbol** | **Deskrepsi** |
| Kelas   |  | | --- | | Nama\_kelas | | + atribut | | - operasi | | Kelas pada struktur sistem. |
| Antarmuka / *interface*  Nama\_interface | Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek. |
| Asosiasi / association | Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*. |
| Asosiasi berarah / *directed association* | Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*. |
| Generalisasi | Relasi antarkelas dengan makna generalisasi - spesialisasi (umum khusus). |
| Kebergantungan / *dependency* | Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas. |
| Agregasi / *agregation* | Relasi antarkelas dengan makna semua bagian (whole-part). |

### Website

Sebuah situs *web* (sering disingkat menjadi situs, *website* atau *site*) adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), yang merupakan bagian dari suatu nama *domain* (*domain name*) atau *subdomain* di *World Wide Web* (WWW) di Internet. Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). (Zaki, 2017)

### Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program *Apache* HTTP Server, *MySQL* *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. 7 Untuk mendapatkanya dapat mendownload langsung dari web resminya. (Palit, 2015)

### PHP

PHP adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat terbuka atau *open source*, PHP juga merupakan *script* yeng terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side* *HTML embedded script*). PHP juga merupakan *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang sangat dinamis. Bahasa program PHP sering digunakan karena PHP adalah bahasa *open source* yang memiliki kesederhanaan dan memiliki beberapa fitur built-in yang berfungsi untuk menangani kebutuhan standar dalam pembuatan aplikasi web. PHP juga merupakan bahasa *script* yang paling mudah dipahami karena memiliki banyak referensi. (Anhar, 2015)

### Database

*Database* secara umum dapat diartikan sebuah tempat penyimpanan data sebagai pengganti dari sistem konvensional yang berupa dokumen file. Database didefinisikan kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Berbeda dengan sistem file yang menyimpan data secara terpisah, pada *database* data tersimpan secara terintegrasi.

Pencangan basis data dibuat dalam tiga fase utama, yaitu : (1) Perancangan database konseptual,merupakan proses membangun model dari data yang digunakan dalam sebuah organisasi dan tidak tergantung pada pertimbangan fisik. (2) Perancangan *database logical*, merupakan proses membangun model dari informasi yang digunakan dalam perusahaan berdasarkan model data spesifikasi, dan terbebas dari *DBMS* (*Database Management systems*) tertentu dan pertimbangan fisik lainnya. Hasil akhir dari tahapan ini berupa sebuah kamus data yang berisi semua attribute beserta *key*-nya (*primary key, alternate key, dan foreign key*) dan *entity relational diagram* (*ERD*). (3) Perancangan *database* fisikal, merupakan proses pembuatan deskripsi dari implementasi *database* pada penyimpanan sekunder yang menjelaskan relasi dasar, organisasi file,dan indeks yang digunakan untuk mencapai akses yang efesien kedata, dan setiap *integratyconstraint* yang saling berhubungan dan juga pengukuran keamanan (*security*). (Begg, 2015).

### MySQL

*MySQL* adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data *SQL* (*DBMS*) yang *multithread*, dan *multi-user*. *MySQL* adalah implementasi dari system manajemen basis data relasional (*RDBMS*). *MySQL* dibuah oleh *TcX* dan telah dipercaya mengelola system dengan 40 buah *database* berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris. *MySQL AB* merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki *MySQL*. Pendiri *MySQL AB* adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark, Allan Larsson dan satu orang Finlandia bernama Michael *“Monty”*. Setiap pengguna *MySQL* dapat menggunakannya secara bebas yang didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL(*General Public License*) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial. Pada saat ini *MySQL* merupakan *database server* yang sangat terkenal di dunia, semua itu tak lain karena bahasa dasar yang digunakan untuk mengakses database yaitu *SQL*. *SQL* (*Structured Query Language*) pertama kali diterapkan pada sebuah proyek riset pada laboratorium riset San Jose, IBM yang bernama system R. Kemudian *SQL* juga dikembangan oleh *Oracle*, Informix dan Sybase. Dengan menggunakan *SQL*, proses pengaksesan *database* lebih *user-friendly* dibandingan dengan yang lain, misalnya *dBase* atau *Clipper* karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni. *SQL* dapat digunakan secara berdiri sendiri maupun di lekatkan pada bahasa pemograman seperti C, dan Delphi (Wikipedia, 2020).

## Penelitian Terkait

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **JUDUL** | **NAMA PENELITI danTAHUN** | **MASALAH** | **APLIKASI** | **KETIDAKSESUAIAN** |
| **1** | Analisa Pencapaian Program Kampung KB di Kabupaten Lampung Selatan dengan Sistem Informasi Geografis | Astria Hijriani, Jurnal Pepadun “Vol. 3 No. 1, April 2022” | Masalah Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana terkait Program Kampung KB adalah mereka tidak bisa memberi informasi dimana saja letak persebaran Kampung KB dan pencapaian apa saja yang telah di capai setelah terpilihnya desa menjadi Kampung KB. | HTML, Java Script, PHP dan MySQL | Salah satu faktor penunjang peningkatan kualitas pelayanan keluarga berencana dan kesehatan reproduksi adalaht tersedianya obat dan alat kontrasepsi di gudang keluarga berencana. Untuk itu diperlukan pengelolaan obat dan alat kontrasepsi secara optimal. |
| **Link :** <https://pepadun.fmipa.unila.ac.id/index.php/jurnal/article/view/97> | | | | | |
| **2** | Sistem Informasi Pengelolaan Obat Dan Alat Kontrasepsi Berbasis Web Pada Dinas Pengendalian Penduduk Dan Keluarga Berencana Kota Jambi | Mukhtar, MANAJEMEN SISTEM INFORMASI "Vol. 7, No.4, Desember 2022" | Salah satu faktor penunjang peningkatan kualitas pelayanan keluarga berencana dan kesehatan reproduksi adalah tersedianya obat dan alat kontrasepsi di gudang keluarga berencana. Untuk itu diperlukanpengelolaan obat dan alat kontrasepsi secara optimal. | HTML, Java Script, PHP dan MySQL | 1. Prototype Sistem Informasi ini perlu dikembangkan sehingga benar-benar dapat diterapkan pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kota Jambiuntuk dapatmembantu pertugas pengelola obat dalam membuat laporan obat kontrasepsi.  2. Penelitian ini merupakan sebuah contoh dari analisis dan perancangan sistem informasi pengelolaan obat dan alat kontrasepsi pada Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kota Jambi, sehingga apabila akan digunakan oleh instansi lain maka diperlukan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan instansi yang bersangkutan. |
| **Link :**  [**https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jurnalmsi/article/view/680/563**](https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jurnalmsi/article/view/680/563) | | | | | |
| **3** | RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN AKSEPTORPROGRAMKELUARGA BERENCANA (KB)DI DPPKBP3A KOTA TASIKMALAYA | Deni Ahmad Zakaria, JUMANTAKA "Vol 03 No 01 (2019)" | Hal yang menjadi persoalan penting dalam hal ini adalah penyimpanan data yang bersifat manual. Sistem manual tersebut berakibat terhadap sulitnya pengolahan dan pencarian data yang berhubungan dengan akseptor KB ketika data itu diperlukan. | HTML, Java Script, PHP dan MySQL | 1. Untuk kedepannya system ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang laporan capaian KB dari tiap-tiap kelurahan.  2. Untuk kedepannya sistem ini akan memberikan hak akses nyabukan lagi berdasarkan admin kecamatan tapi kepada petugas PLKB yang ditugaskan di tiap-tiap RW, yang bertujuan untuk mengetahui data akseptor atau data PUS tidak BerKB dari tiap-tiap RW.  3. Sistem diharapkan mampu langsung terkoneksi dengan BKKBN untuk memudahkan admin dinas yang ingin melaporkan data akseptor KB dan dan Unmeetned. |
| **Link:** <https://jurnal.stmik-dci.ac.id/index.php/jumantaka/article/viewFile/448/492> | | | | | |

## Profil Objek Penelitian

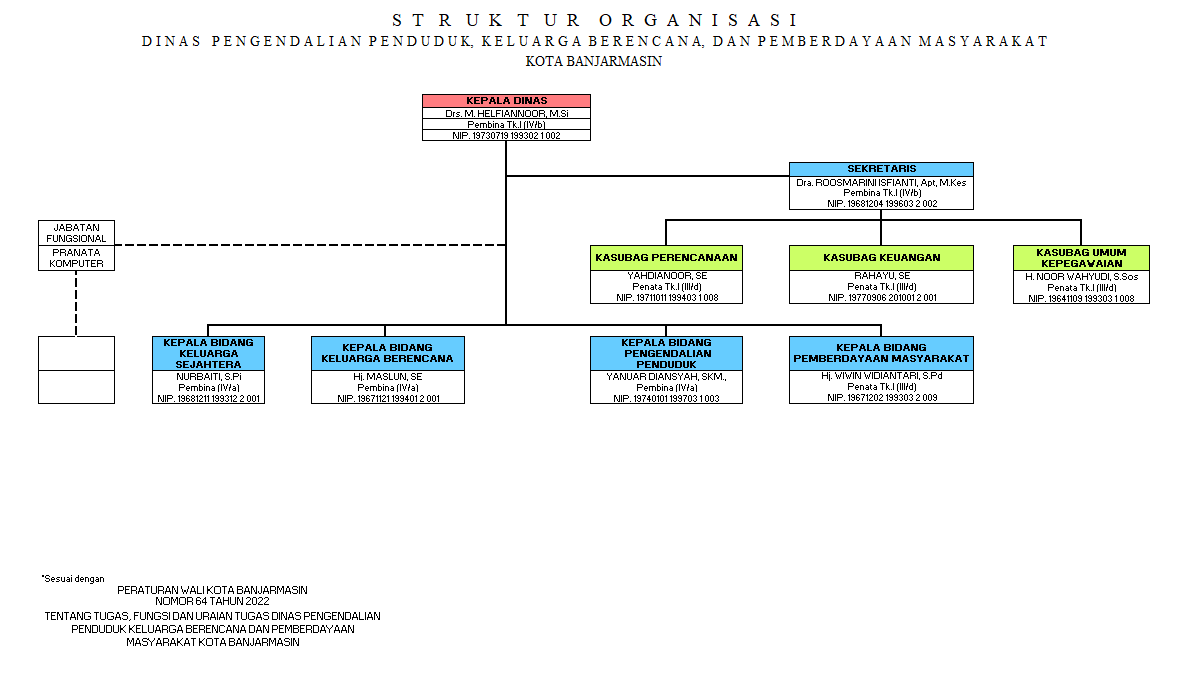
### Gambaran Umum

DPPKBPM (Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin) adalah lokasi/tempat PKL (Praktik Kerja Lapangan) selama 2 bulan dari tanggal 10 Oktober 2022 sampai dengan 12 Desember 2022 dan terletak di Jalan Brigjend H. Hasan Basry – Kayu Tangi II RT.16 Banjarmasin, 70124.

Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin merupakan satuan Kerja Perangkat Daerah baru yang merupakan pemisahan dari Badan Keluarga Berencana, Pemberdayaan Masyarakat dan Perempuan (BKBPMP) Kota Banjarmasin..

### Struktur Organisasi

Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin memiliki susunan struktural sebagai Berikut:



### Visi dan Misi

Dalam menjalankan tugasnya, Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin tentu memiliki visi dan misi. Visi misi tersebut sejalan dengan visi misi dari Kota Banjarmasin.

Visi Kota Banjarmasin yaitu "Kayuh Baimbai Menuju Banjarmasin Baiman (Bertakwa, Aman, Indah, Maju, Amanah dan Nyaman)". Secara khusus visi dari Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat adalah Menyusun dan Melaksanakan Kebijakan Daerah dalam Bidang Keluarga Berencana, Keluarga Sejahtera, Pemberdayaan Masyarakat, serta Pengendalian Penduduk, Data dan Informasi. Serta misinya yaitu sebagai berikut:

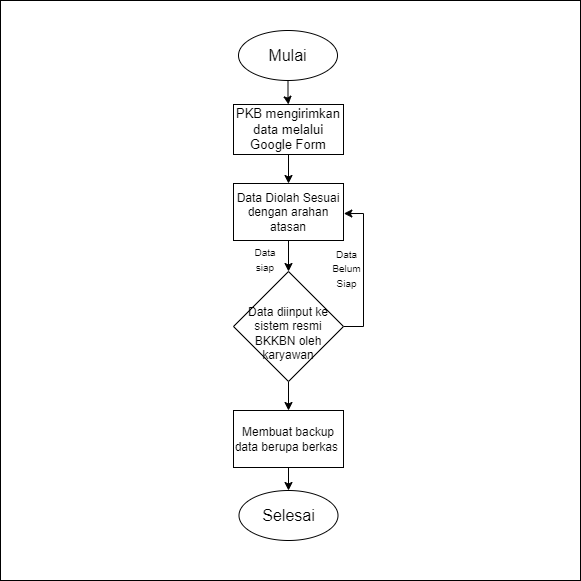
1. Mewujudkan Kota Banjarmasin bertaqwa dalam setiap sendi kehidupan masyarakat, dengan mengedepankan pendidikan akhlak dan budi pekerti sehingga terwujud masyarakat Banjarmasin yang religius, berbudi luhur, berbudaya, sehat dan sejahtera.
2. Mewujudkan Kota Banjarmasin yang aman, sehat, dan kondusif bagi pribadi dan kehidupan masyarakat.
3. Mewujudkan Kota Banjarmasin indah dengan penataan kota berbasis tata ruang berbasis sungai guna terwujud kota yang asri dan harmoni.
4. Mewujudkan Kota Banjarmasin yang maju dengan penguatan perekonomian melalui sektor perdagangan, perindustrian, dan pelabuhan dengan memperhatikan pemerataan pendapatan, meningkatkan taraf pendidikan, pengembangan dan pelestarian budaya banjar serta pariwisata sungai untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.
5. Melaksanakan pemerintahan amanah, ramah, bersih dan profesional berbasis teknologi informasi dan komunikasi serta memaksimalkan fungsi melayani sebagai suatu tanggung jawab terhadap masyarakat dan Tuhan Yang Maha Esa.
6. Melaksanakan pembangunan infrastruktur yang handal dan berkelanjutan dengan memperhatikan kesesuaian Tata Ruang, serta pembangunan menyeluruh mulai dari daerah terluar, terpencil, dan terbelakang sebagai pembangunan dasar untuk menjadikan Kota Banjarmasin nyaman yang ditunjang dengan perbaikan pengelolaan wisata dan pengelolaan pasar tradisional secara profesional.

# ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

## Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui dan menemukan masalah yang sebenarnya. Sistem yang sedang berjalan pada DPPKBPM Kota Banjarmasin perlu dianalisa sebagai dasar pencernaan dan pembuatan aplikasi yang baru.

Sistem yang berjalan saat ini adalah karyawan menginput data yang telah di input oleh Pokja Kampung KB (PKB) melalui *google form* yang telah disediakan oleh DPPKBPM Kota Banjarmasin. Output data yang telah diinput oleh PKB berjenis excel, lalu akan di input ulang oleh karyawan ke sistem resmi BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional). Data yang telah diinput oleh PKB juga akan di olah sesuai kebutuhan untuk melihat perkembangan dari program Kampung KB yang berjalan, data tersebut akan di lihat langsung oleh kepala bidang Pengendalian Penduduk dan Kepala Dinas DPPKBPM Kota Banjarmasin.



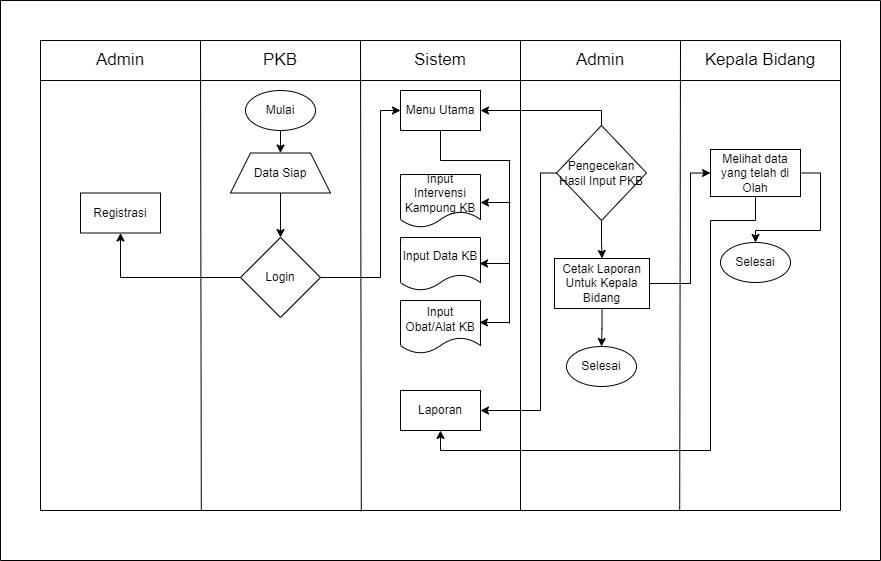
Gambar 3. Sistem yang berjalan

Alur pengelolaan data DPPKBPM Kota Banjarmasin sebagai berikut :

1. PKB megirimkan data melalui *Google Form* yang telah di sediakan oleh DPPKBPM Kota Banjarmasin.
2. Data diterima oleh pegawai dan diolah sesuai kebutuhan atasan.
3. Data yang telah diterima dan sudah di olah juga akan di kirimkan ke sistem pusat BKKBN.
4. Pegawai juga akan membuat *backup* atau salinan data berupa berkas.

## Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil analisis terhadap sistem lama Pada DPPKBPM Kota Banjarmasin maka dapat diusulkan sistem baru untuk membantu dalam melakukan pengolahan data kepada pegawai, agar lebih efektif dan efisien. Usulan sistem baru dapat dilihat pada flowmap dibawah ini:



Gambar 3. Flowmap usulan sistem

Alur usulan sistem pengelolaan data pada DPPKBPM Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:

1. PKB sudah menyiapkan data dan masuk ke sistem menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar, jika belum coba konfirmasi ke admin untuk registrasi.
2. Jika sudah login maka akan ditampilkan beberapa menu, yaitu input intervensi Kampung KB, input data KB, input obat/alat KB dan laporan atau data yang sudah di olah.
3. Admin akan mengecek ulang data yang telah di input oleh PKB, jika terjadi salah penginputan maka pegawai bisa untuk memperbaikinya.
4. Pegawai akan mencetak laporan data yang telah di olah didalam sistem, sehingga laporan tersebut bisa langsung di lampirkan kapan saja kepada Kepala Bidang.
5. Kepala Bidang akan menerima data yang telah di olah, jika data sudah di cek ulang oleh kepala bidang, maka data yang telah di olah tadi bisa langsung di kirimkan ke-pusat.

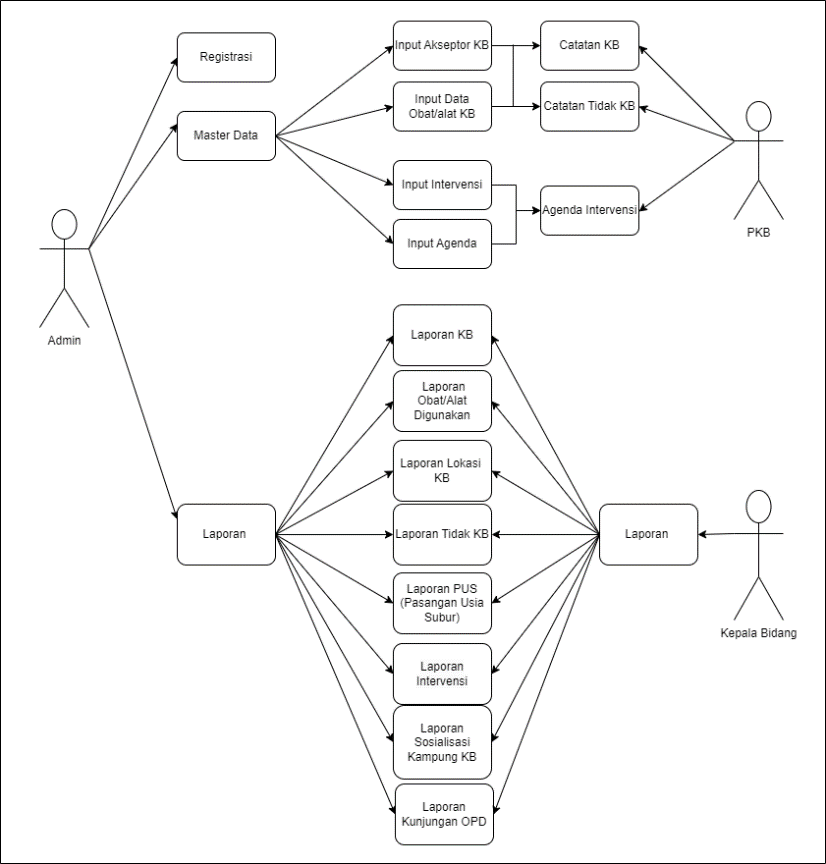
## Perancangan Model Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain sistem yang baik, isinya adalah langkah-langkah dari operasi dalam pengelolaan data dan prosedur untuk operasi sistem. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu merancang atau mendesain sistem, mendesain pemodelan sistem, mengenali dan mendefinisikan masalah pembuatan sistem ini sehingga jika terjadi kesalahan ada alternatif pemecahannya.

Pada rancangan model sistem ini akan membahas gambaran kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pemodelan sistem ini menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang memiliki beberapa tahap yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram.

### Use Case Diagram

Pada bagian Use Case Diagram membahas alur skenario hubungan antara user dan sistem, pada Use Case Diagram ini membahas kebutuhan sistem dari sudut pandang user atau pengguna.

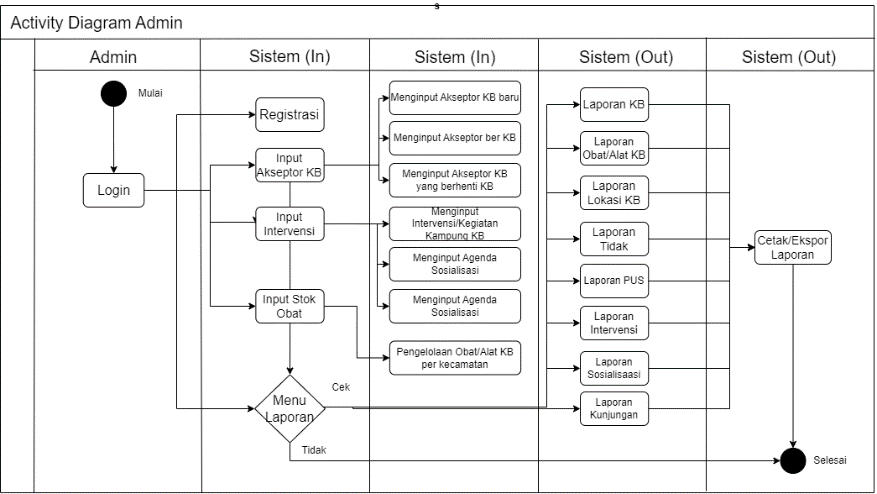


Gambar 3. Flowchart

### Activity Diagram

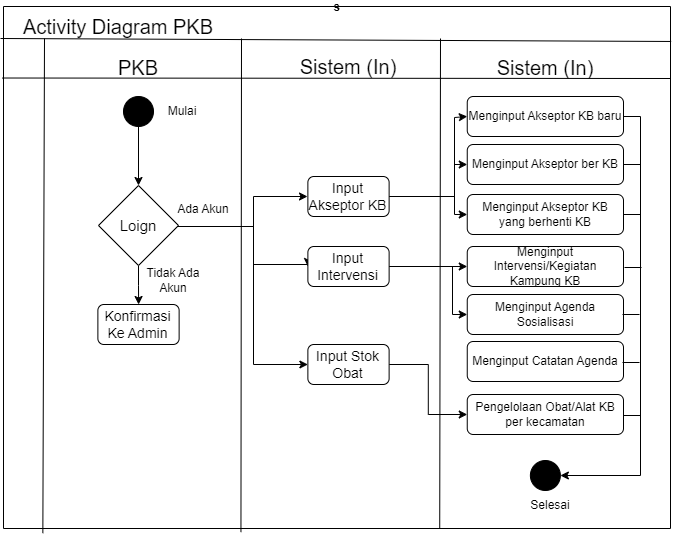
Rancangan Activity Diagram dari Sistem Informasi Pengelolaan Data Pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan masyarakat Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut :

1. Activity Diagram Admin



Gambar 3. Activity Diagram Admin

1. Activity Diagram PKB (Penyuluh KB)



Gambar 3. Activity Diagram PKB

1. Activity Diagram Kepala Bidang (Kabid)

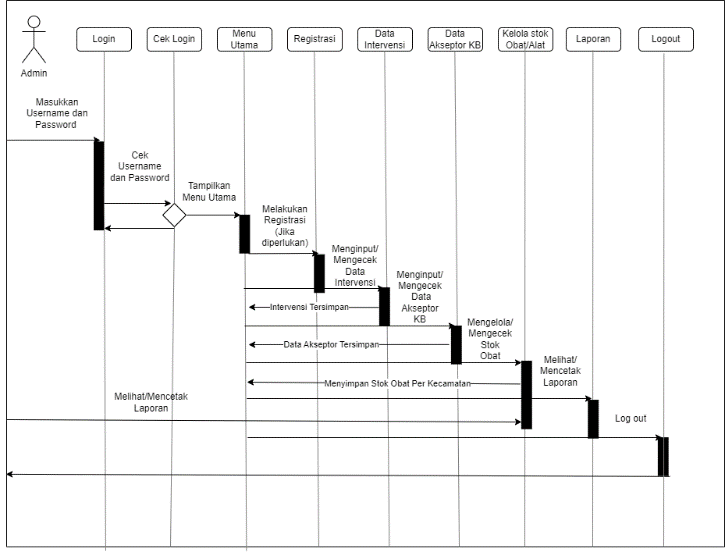


Gambar 3. Activity Diagram Kabid

### Sequence Diagram

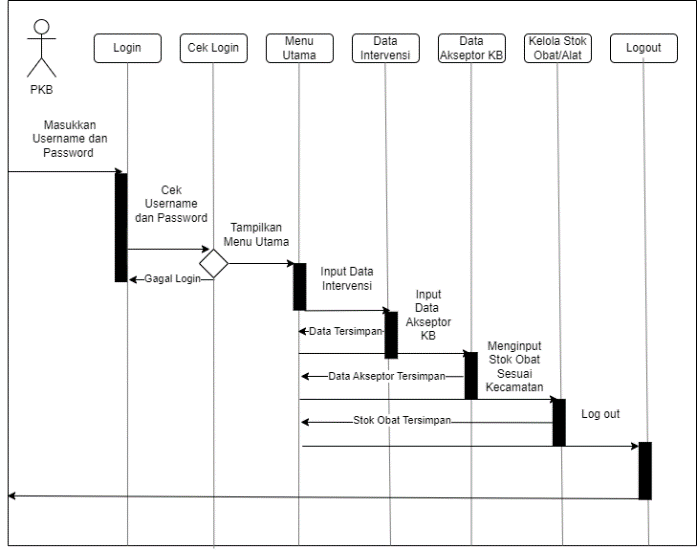
Sequence Diagram merupakan gambaran interaksi antar objek dalam sistem seperti pengguna, tampilan dan sebagainya berupa pengiriman serangkaian data antar objek. Gambar dibawah ini merupakan gambaran sequence diagram dari Sistem Informasi Pengelolaan Data pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin :

1. Sequence Diagram Menu Admin



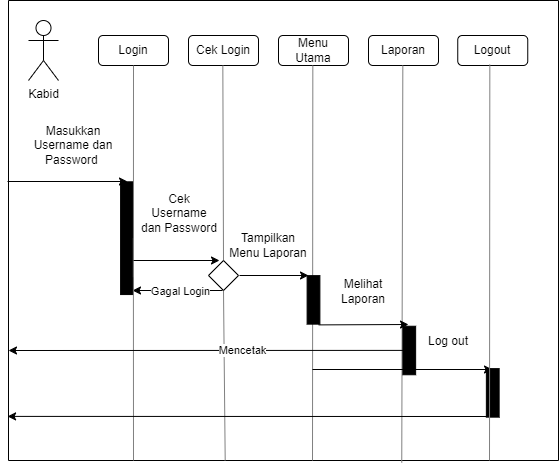
Gambar 3. Squence Diagram Admin

1. Sequence Diagram Menu PKB



Gambar 3. Sequence Diagram PKB

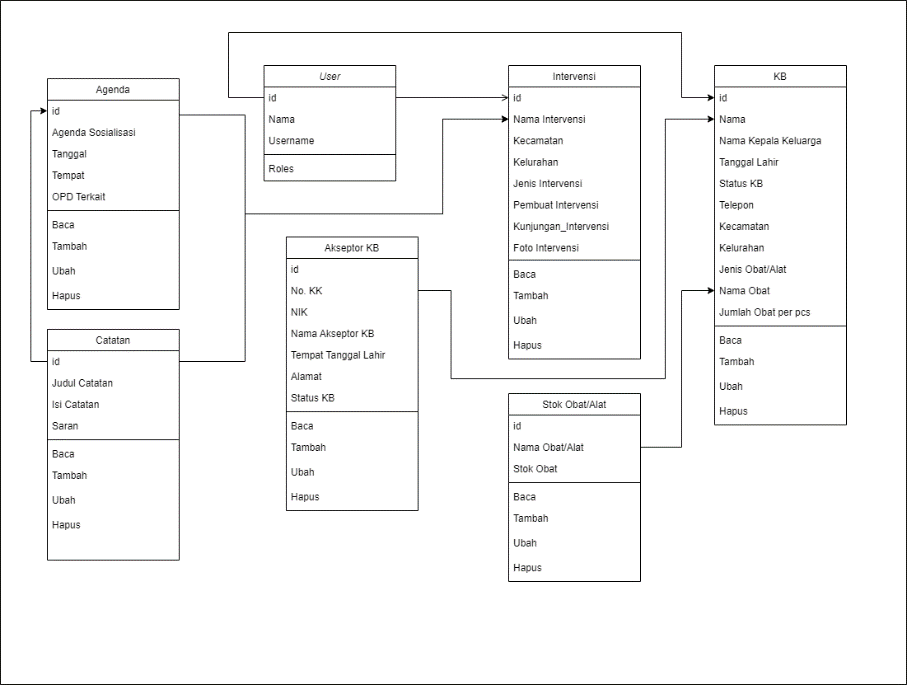
1. Sequence Diagram Menu Kabid



Gambar 3. Sequence Diagram Kabid

### Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagaimacam hubungan statis yang terdapat diantara tabel. Gambar dibawah ini merupakan gambaran Class Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Data Pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin :



Gambar 3. Class Diagram

## Rancangan Basis Data

Rancangan basis data (*database*) merupakan garis besar keseluruhan sistem pengolah data elektronik yang akan dilakukan pada saat membuat sebuah sistem aplikasi apapun, khususnya yang berbasis *website*. Membutuhkan rancangan database yang memadai dikarenakan data yang akan diolah merupakan inti utama dari seluruh sistem yang berjalan. Pada bagian perancangan database ini membahas tentang rancangan tabel yaitu berbagai tabel yang dibuat dalam membangun sistem ini serta relasi tabel yang menjelaskan tentang hubungan antar tabelnya.

### Rancangan Tabel

Rancangan Tabel adalah proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung berbagai rancangan sistem. Berikut adalah rancangan dari Sistem Informasi Pengelolaan Data Pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin.

1. Tabel User

Tabel 3. Tabel user

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_user | Int(11) | PK |
| 2 | Nip | Int(11) |  |
| 3 | Nama | Varchar(100) |  |
| 4 | Username | Varchar(50) | FK |
| 5 | Password | Varchar(30) |  |
| 6 | Roles | Enum(admin, pkb, pegawai, kabid) |  |

1. Tabel Kecamatan

Tabel 3. Tabel Kecamatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_kecamatan | Int(11) | PK |
| 2 | Nama\_kecamatan | Varchar(50) |  |

1. Tabel Kelurahan

Tabel 3. Tabel Kelurahan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_kelurahan | Int(11) | PK |
| 2 | Kecamatan\_id | Int(11) | FK |
| 2 | Nama\_kelurahan | Varchar(100) |  |

1. Tabel Obat

Tabel 3. Tabel Obat

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_obat | Int(11) | PK |
| 2 | Jenis\_obat | Enum(MKJP, Non MKJP) |  |
| 2 | Nama\_obat | Varchar(100) |  |

1. Tabel Stok

Tabel 3. Tabel Stok

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_stok | Int(11) | PK |
| 2 | Stok\_awal | Int(11) |  |
| 3 | Stok\_akhir | Int(11) |  |
| 4 | Tgl\_awal | Date |  |
| 5 | Tgl\_akhir | Date |  |
| 6 | Stamp\_stok | Date |  |
| 7 | Obat\_id | Int(11) | FK |
| 7 | Kecamatan\_id | Int(11) | FK |

1. Tabel Akseptor

Tabel 3. Tabel Akseptor

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_akseptor | Int(11) | PK |
| 2 | No\_kk | Varchar(16) |  |
| 3 | Nik | Varchar(16) |  |
| 4 | Nama\_akseptor | Varchar(100) |  |
| 5 | Kepala\_keluarga | Varchar(100) |  |
| 6 | Tl\_akseptor | Varchar(100) |  |
| 7 | Lahir\_akseptor | Date |  |
| 8 | Alamat\_akseptor | Varchar(255) |  |
| 9 | Telp\_akseptor | Varchar(15) |  |
| 10 | Status\_kb | Enum(KB, Tidak) |  |
| 11 | Alasan\_akseptor | Varchar(255) |  |
| 12 | Keterangan\_akseptor | Varchar(100) |  |
| 13 | Jumlah\_anak | Int(11) |  |
| 14 | Kecamatan\_id | Int(11) | FK |
| 15 | Keluarahan\_id | Int(11) | FK |

1. Tabel Intervensi

Tabel 3. Tabel Intervensi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_intervensi | Int(11) | PK |
| 2 | Kecamatan\_id | Int(11) | FK |
| 3 | Kelurahan\_id | Int(11) | FK |
| 4 | User\_id | Int(11) | FK |
| 5 | Judul\_intervensi | Varchar(100) |  |
| 6 | Tgl\_intervensi | Date |  |
| 7 | Tempat\_intervensi | Varchar(255) |  |
| 8 | Deskripsi\_intervensi | Varchar(255) |  |
| 9 | Kategori\_id | Int(11) | FK |
| 10 | Peserta\_intervensi | Varchar(100) |  |
| 11 | Opd\_id | Int(11) | FK |
| 12 | Kunjungan\_id | Int(11) | FK |
| 13 | Status\_intervensi | Enum(‘Selesai’, ‘Belum’) |  |
| 14 | Agenda\_intervensi | Varchar(20) |  |
| 15 | Intervensi\_stamp | Date |  |

1. Tabel Catatan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_catatan | Int(11) | PK |
| 2 | Intervensi\_id | Int(11) | FK |
| 3 | Judul\_catatan | Varchar(255) |  |
| 4 | Isi\_catatan | Varchar(255) |  |
| 5 | Saran\_catatan | Varchar(255) |  |
| 6 | Catatan\_stamp | Timestamp |  |

1. Tabel KB

Tabel 3. Tabel KB

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_kb | Int(11) | PK |
| 2 | Akseptor\_id | Int(11) | FK |
| 3 | Kecamatan\_id | Int(11) | FK |
| 4 | Kelurahan\_id | Int(11) | FK |
| 5 | Tgl\_kb | Date | FK |
| 6 | Obat\_id | Int(11) | FK |
| 7 | Stok\_id | Int(11) |  |
| 8 | Jumlah\_obat | Int(11) |  |
| 9 | Kb\_stamp | Date |  |

1. Tabel Jenis Intervensi

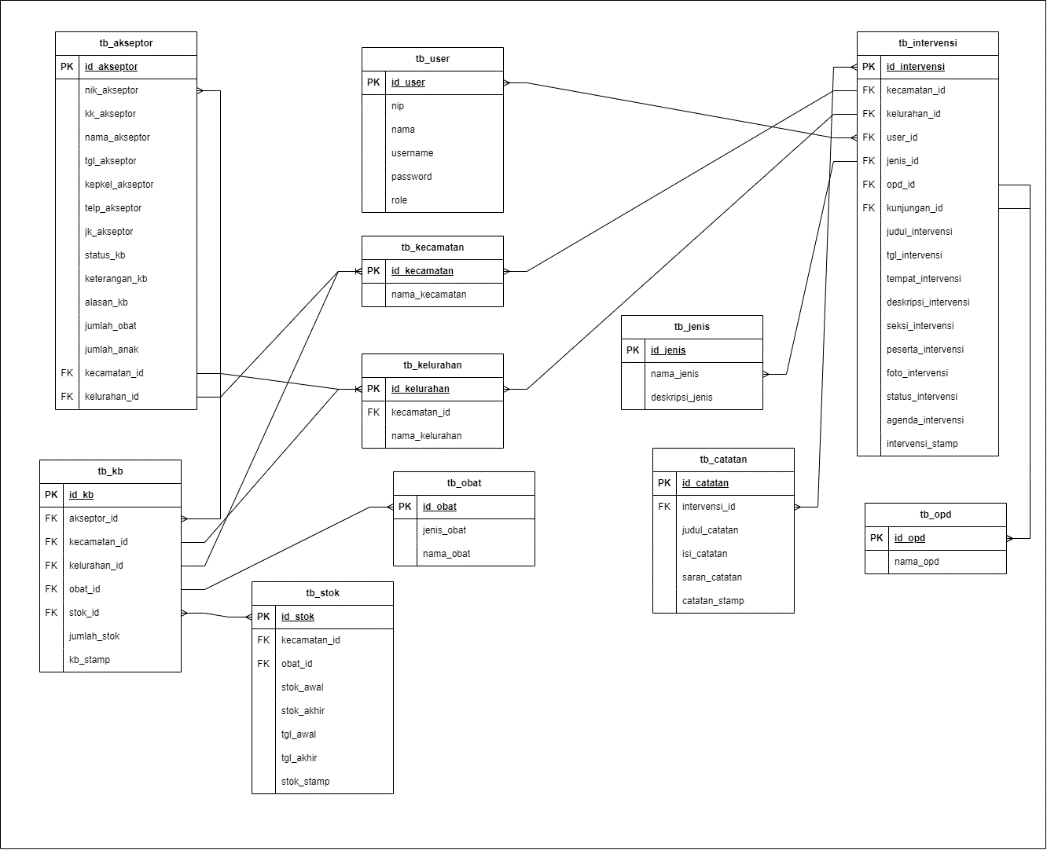
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_jenis | Int(11) | PK |
| 2 | Nama\_jenis | Varchar(255) |  |
| 3 | Deskripsi\_jenis | Varchar(255) |  |

1. Tabel OPD

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Field | Tipe Field | Key |
| 1 | Id\_opd | Int(11) | PK |
| 2 | Nama\_opd | Varchar(255) |  |

### Relasi Tabel

Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek di dunia nyata dan berfungsi untuk mengatur mengatur operasi suatu data base.

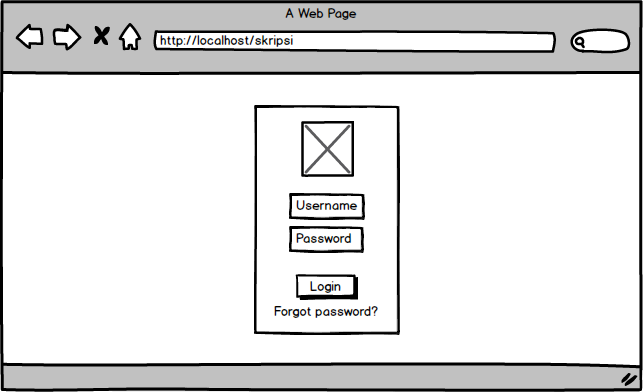


Gambar 3. Relasi Tabel

## Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

1. Form Login

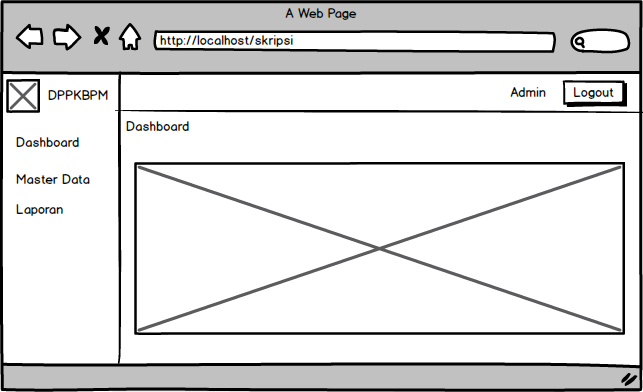
Rancangan Form login digunakan untuk awal mula user login untuk menjalankan sistem.



Gambar 3. Form Login

1. Form Dashboard

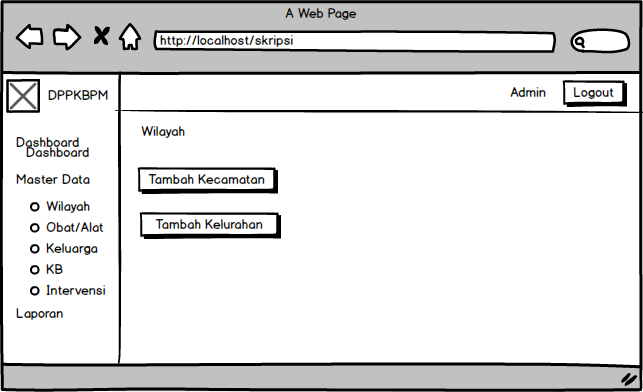
Rancangan Form Dashboard untuk tampilan awal setelah melewati tahap login.



Gambar 3. Form Dashboard

1. Form Wilayah

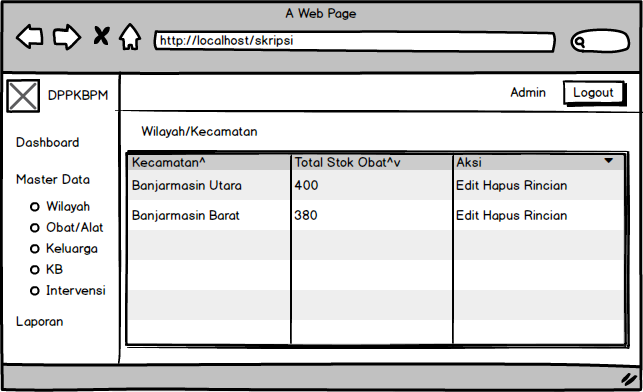
Form Wilayah untuk awal mula dari pemilihan untuk membuat sebuah wilayah Kecamatan atau kelurahan baru yang belum ter-data pada sistem.



Gambar 3. Form Wilayah

1. Form Kecamatan

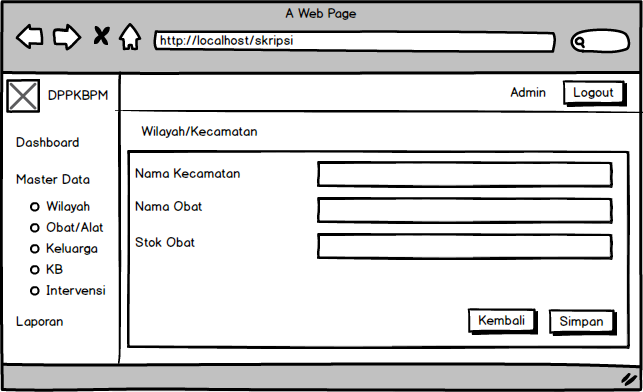
Form Kecamatan adalah untuk menampilkan semua kecamatan yang telah terdata di sistem.



Gambar 3. Form Kecamatan

1. Form Input Kecamatan

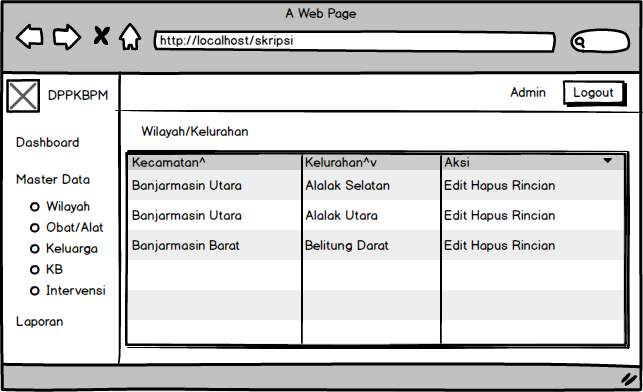
Form Input Kecamatan digunakan untuk menambahkan kecamatan yang belum terdaftar di sistem.



Gambar 3. Input Kecamatan

1. Form Kelurahan

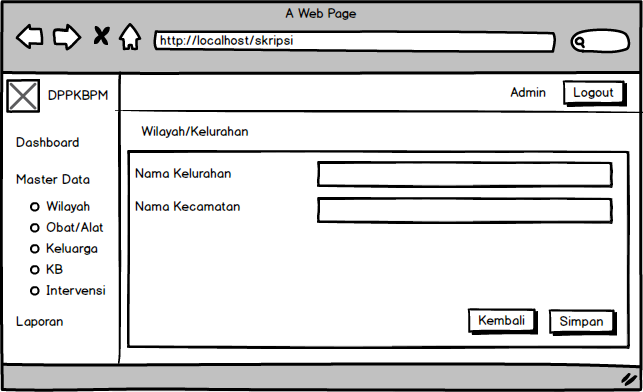
Form Kelurahan adalah untuk menampilkan semua kelurahan yang telah terdata di sistem.



Gambar 3. Form Kelurahan

1. Form Input Kelurahan

Form Input Kecamatan digunakan untuk menambahkan kecamatan yang belum terdaftar di sistem.



Gambar 3. Input Kelurahan

1. Form Obat/Alat KB

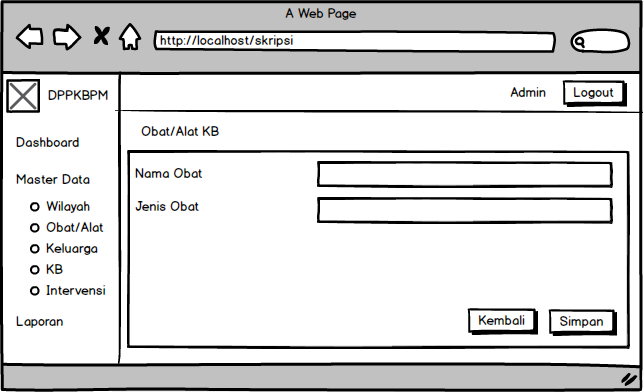
Form Obat/Alat KB adalah untuk menampilkan semua obat/alat KB yang telah terdata di sistem.



Gambar 3. Form Obat/Alat KB

1. Form Input Obat/Alat KB

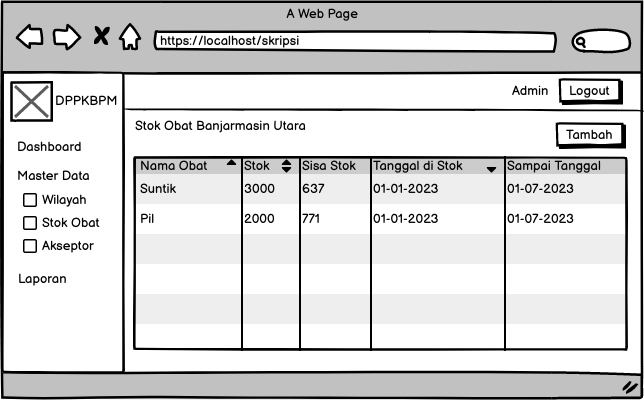
Form Input Obat/Alat KB digunakan untuk menambahkan obat/alat KB yang belum terdaftar di sistem.



Gambar 3. Input Obat/Alat KB

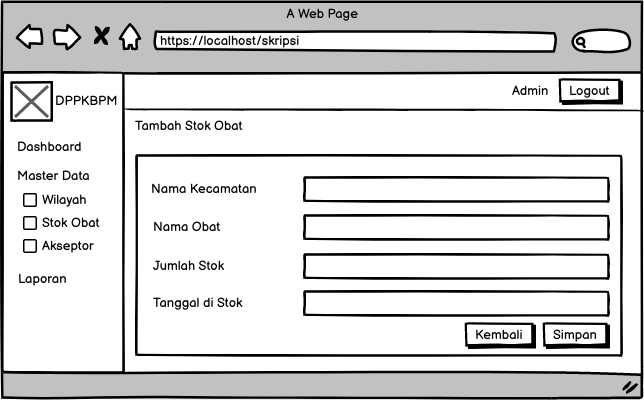
1. Form Stok Obat

Form Akseptor adalah untuk menampilkan semua Akseptor yang telah terdata di sistem.



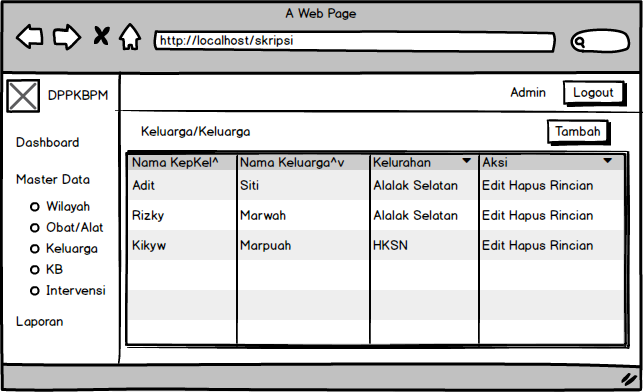
1. Form Input Stok

Form Input Stok digunakan untuk menambahkan stok obat kb per-kecamatan didalam sistem.



1. Form Akseptor

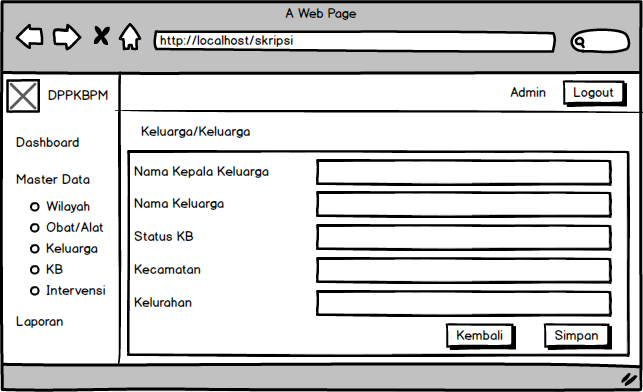
Form Akseptor adalah untuk menampilkan semua Akseptor yang telah terdata di sistem.



Gambar 3. Form Keluarga

1. Form Input Akseptor

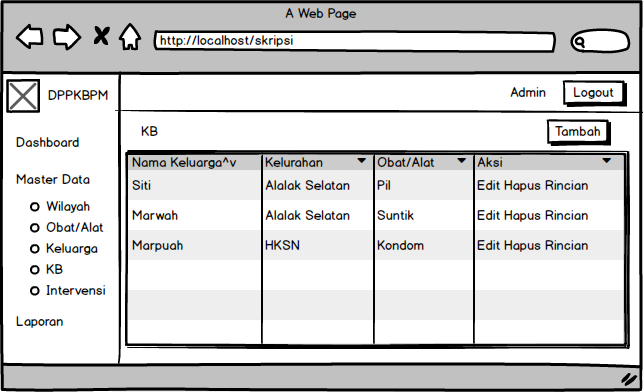
Form Input Akseptor digunakan untuk menambahkan Akseptor yang belum terdaftar di sistem.



Gambar 3. Form Input Keluarga

1. Form KB

Form KB adalah untuk menampilkan semua keluarga yang mengikuti program KB dan telah terdata di sistem.



Gambar 3. Form KB

1. Form Input KB

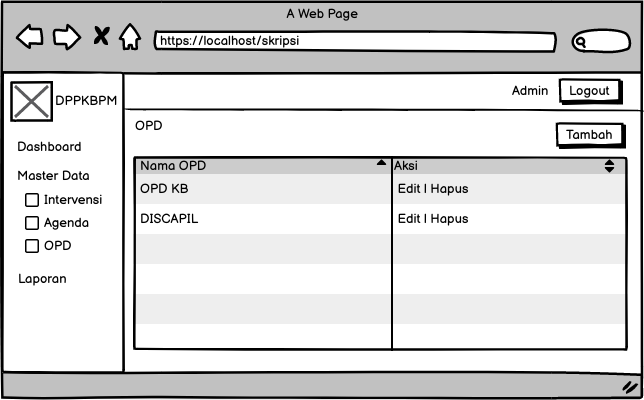
Form Input KB digunakan untuk menambahkan keluarga yang mengikuti program KB dan belum terdaftar di sistem.



Gambar 3. Form Input KB

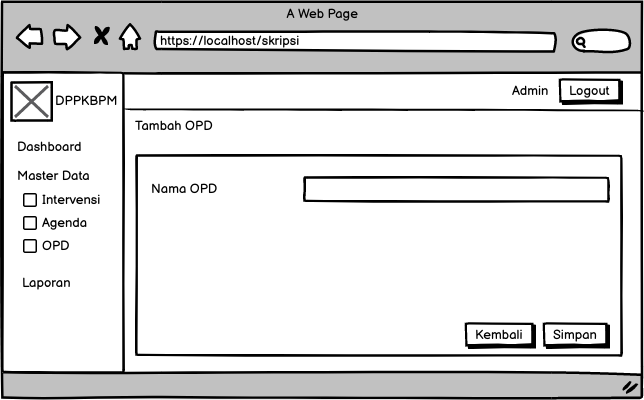
1. Form OPD

Form OPD untuk menampilkan semua OPD yang telah diinput di sistem dan akan digunakan untuk Intervensi.



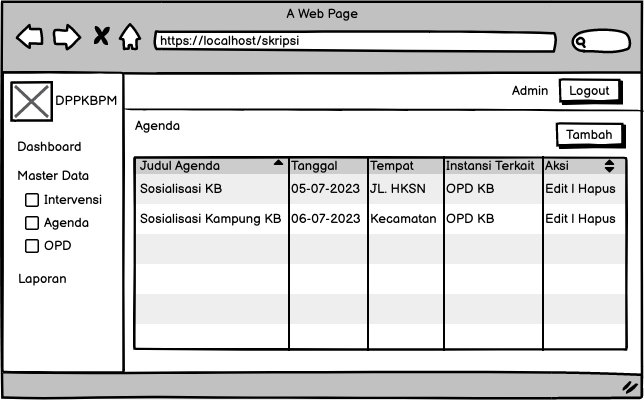
1. Form Input OPD

Form OPD digunakan untuk menambahkan OPD atau Instansi yang baru dan belum terdaftar di sistem.



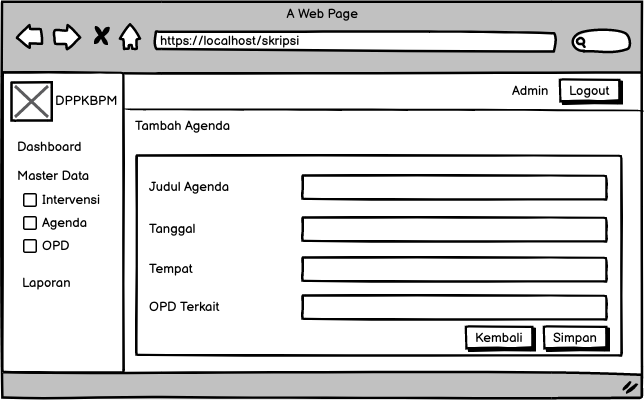
1. Form Agenda

Form Agenda adalah untuk menampilkan semua agenda yang telah direncanakan dan akan disimpan didalam sistem.



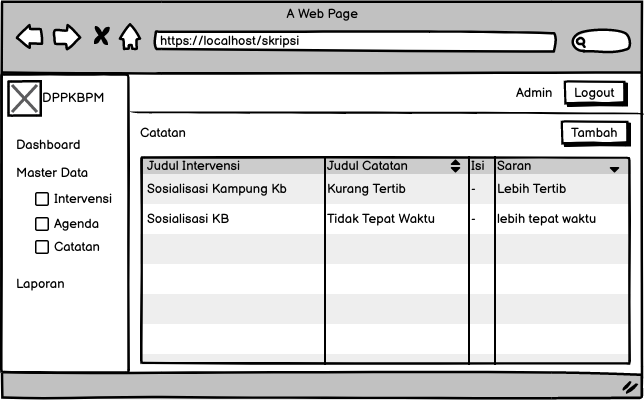
1. Form Input Agenda

Form Input Intervensi digunakan untuk menambahkan intervensi yang belum terdaftar di sistem.



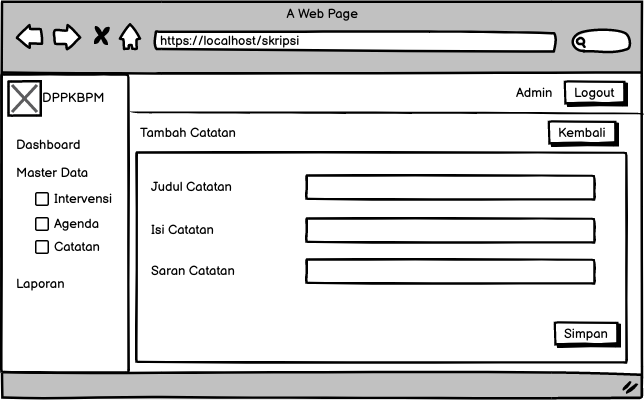
1. Form Catatan

Form Catatan adalah untuk menampilkan catatan yang ditinggalkan oleh Penyuluh KB (PKB), jika ada sesuatu kendala dalam intervensi.



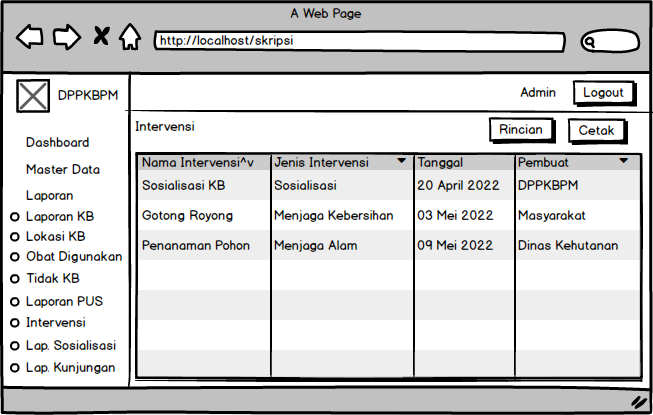
1. Form Tambah Catatan

Form Tambah Catatan untuk membuat catatan jika ada kendala pada intervensi, dan tambah catatan hanya bisa di isi oleh PKB.



1. Form Intervensi

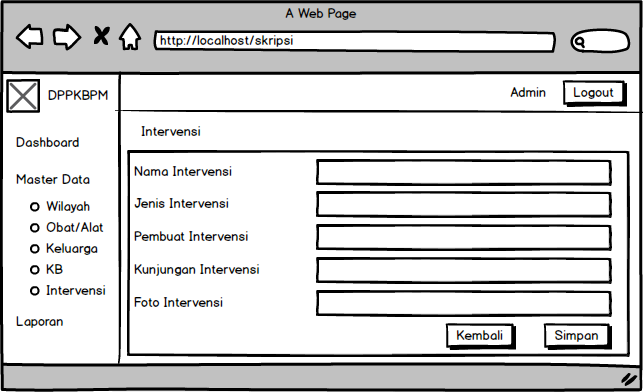
Form Intervensi adalah untuk menampilkan semua intervensi yang telah terdata disistem.



Gambar 3. Form Intervensi

1. Form Input Intervensi

Form Input Intervensi digunakan untuk menambahkan intervensi yang belum terdaftar di sistem.

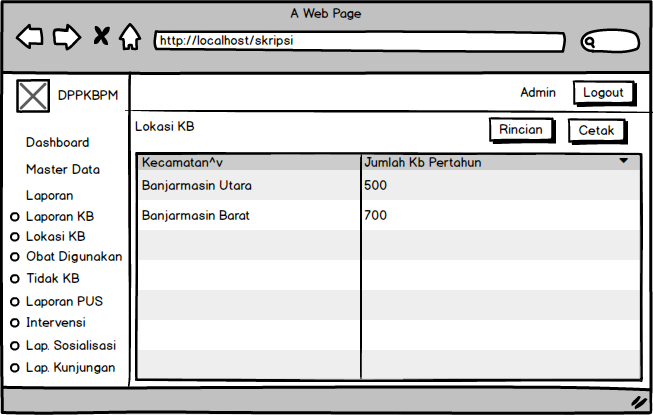


Gambar 3. Form Input Intervensi

## Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem

1. Laporan KB

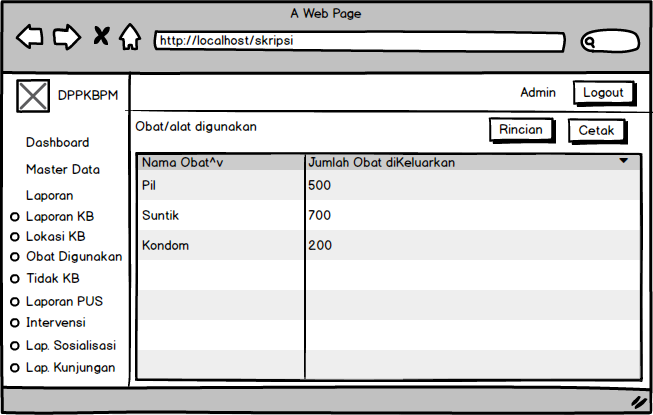
Laporan KB digunakan untuk menampilkan laporan atau hasil orang yang telah ber-KB.



Gambar 3. Laporan KB

1. Laporan Alat/Obat KB yang digunakan

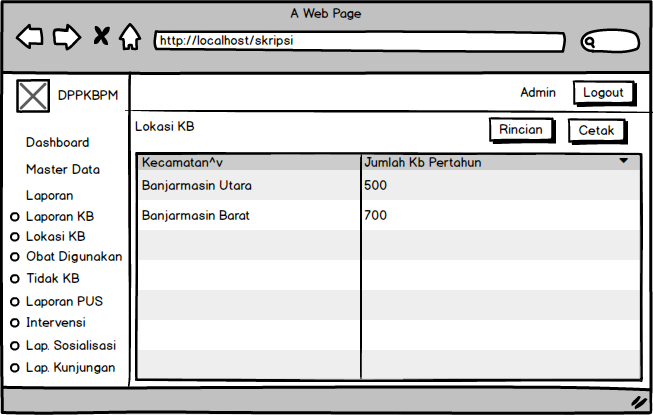
Laporan Alat/Obat KB yang digunakan adalah untuk melihat laporan jumlah obat yang telah dipakai atau di keluarkan.



Gambar 3. Laporan Alat/Obat KB yang digunakan

1. Laporan Lokasi KB

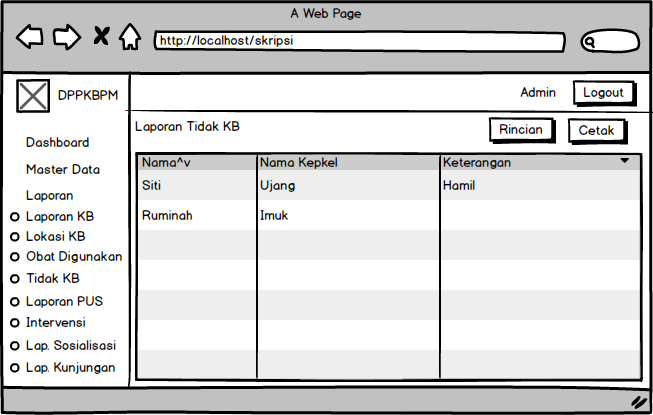
Laporan Lokasi KB adalah laporan untuk melihat lokasi program kb dalam 1 tahun terakhir.



Gambar 3. Laporan Lokasi KB

1. Laporan Tidak KB

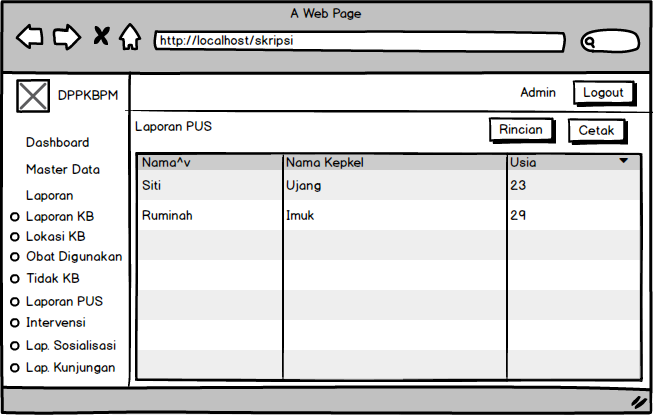
Laporan Tidak KB digunakan untuk laporan data keluarga yang tidak ber-KB beserta alasannya.



Gambar 3. Laporan Tidak KB

1. Laporan PUS

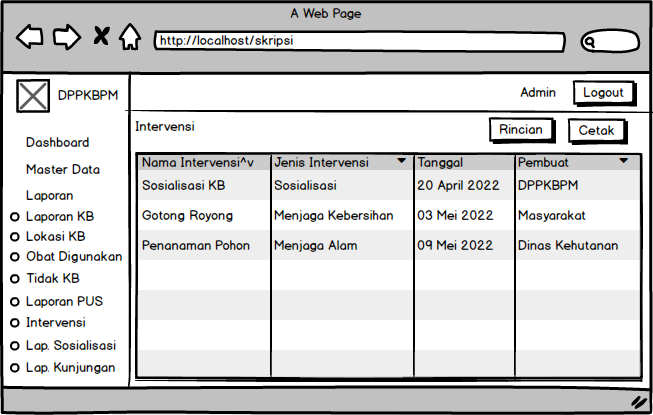
Laporan PUS (Pasangan Usia Subur) adalah untuk melihat laporan data PUS yang berada di kecamatan.



Gambar 3. Laporan PUS

1. Laporan Intervensi Kampung KB

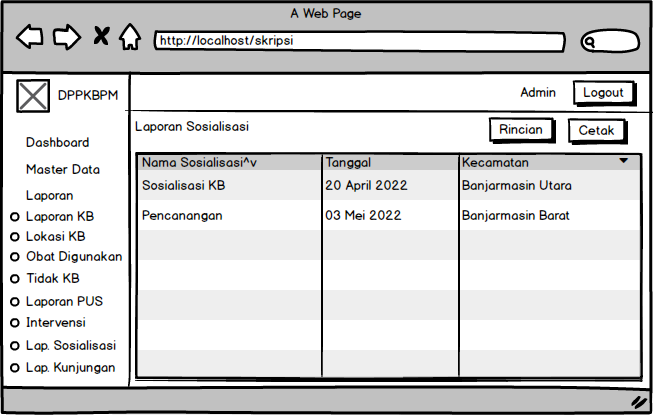
Laporan Intervensi Kampung KB digunakan untuk laporan intervensi atau kegiatan Kampung KB



Gambar 3. Laporan Intervensi Kampung KB

1. Laporan Agenda Sosialisasi

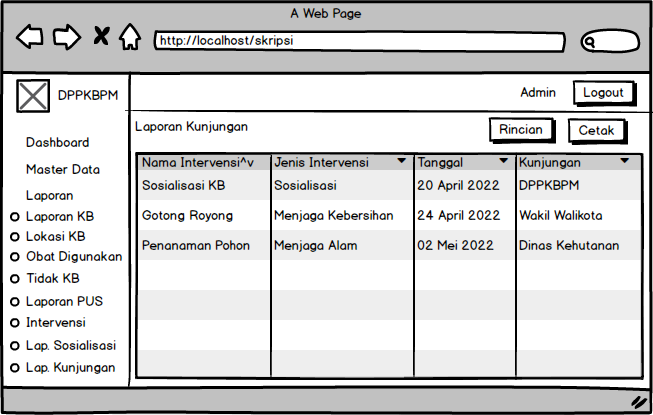
Laporan Agenda Sosialisasi adalah laporan intervensi yang dilakukan oleh instansi terkait.



Gambar 3. Laporan Sosialisasi

1. Laporan Kunjungan

Laporan Kunjungan Adalah laporan yang ditujukan untuk data kunjungan instansi terkait yang berkunjung ketika intervemsi di lakukan di Kampung KB.



Gambar 3. Laporan Kunjungan

# IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

## Spesifikasi Sistem

Dalam penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Kampung KB Pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Dan Pemberdayaan Masyarakat ini membutuhkan spesifikasi perangkat minimal. Spesifikasi tersebut terbagi menjadi dua yaitu perangkat keras *(hardware)* dan perangkat lunak *(software)*.

### Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak *(software)* untuk komputer yang direkomendasikan untuk dapat mengakses dan mejalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi Windows 7 atau lebih
2. Peramban Web yang sudah mendukung HTML 5 *(web browser)*.

### Spesifikasi Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras *(hardware)* untuk komputer yang direkomendasikan untuk mengakses dan mejalankan sistem atau aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Processor 2.0Ghz
2. Memory RAM 2 GB
3. Storage 500 GB
4. Monitor 10 inci
5. Keyboard dan mouse
6. Router Wi-Fi/ LAN/ Modem Internet
7. Printer.

## Langkah-langkah Pembuatan Sistem

Mengacu pada metode pengembangan sistem pada aplikasi ini, akan menggunakan beberapa metode seperti analisis kebutuhan, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan.

### Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan. Proses analisis kebutuhan ini dilakukan dengan cara melakukan observasi dan wawancara secara langsung pada pegawai Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin.

### Desain

Pada tahap desain dilakukan proses perancangan model sistem dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pada UML menggunakan Use Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram. Kemudian dilakukan perancangan basis data dan relasi tabel untuk pengelolaan data pada aplikasi. Setelah rancangan model dan basis data selesai dibuat, maka rancangan awal antarmuka masukan dan antarmuka keluaran sistem dibuat, sehingga tampilan aplikasi yang akan dibuat secara garis besar sudah terlihat.

### Pengkodean

Pengkodean adalah tahap implementasi dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan bagian tampilan menggunakan *bootstrap*. Untuk pengelolaan dan penyimpanan data pada aplikasi ini menggunakan MySQL sebagai basis data. Selain itu terdapat perangkat lunak pendukung dalam proses pembuatan program ini yaitu XAMPP sebagai *web server*, *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome* sebagai browser. Dan menggunakan *Visual Studio Code* sebagai teks editor.

### Pengujian

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang sudah dibuat untuk mengetahui kesalahan atau ketidaksesuaian terhadap proses maupun tampilan. Pengujian pada aplikasi ini berfokus pada pengujian fungsionalitas aplikasi.

### Pemeliharaan

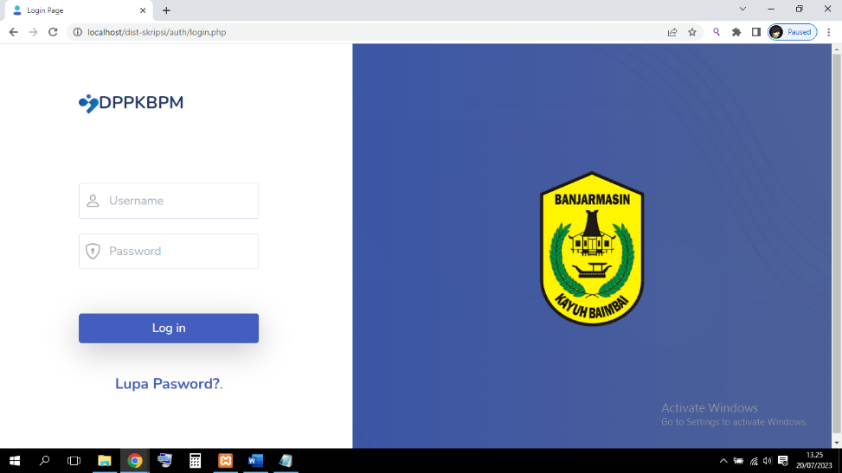
Sebelum aplikasi selesai dilakukan pemeliharaan terlebih dahulu dengan cara cek berkala pada beberapa hari sekali, guna melakukan cek berkala agar aplikasi tetap berjalan dengan baik dan optimal.

## Hasil Tampilan Aplikasi

### Tampilan Antarmuka Masukan Sistem

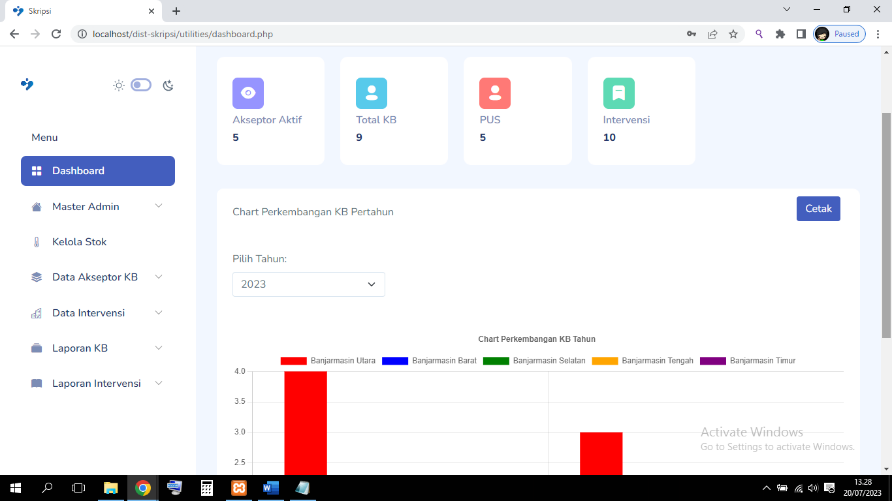
1. Form Login

Halaman login akanmemberikan hak akses kepada pengguna untuk masuk kedalam sistem yang terhubung dengan database dengan mengklik tombol “Login”.



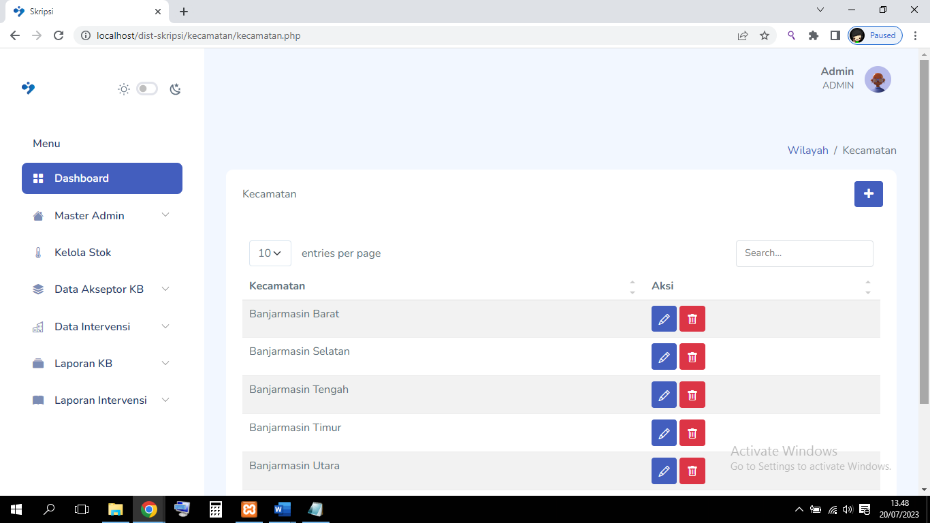
1. Dashboard

Tampilan Halaman Dashboard adalah tampilan yang berisi informasi data yang ada pada Aplikasi Absensi PKL DPPKBPM. Pada Tampilan ini terdapat halaman yang menghubungkan dengan halaman lainnya, dengan memilih menu agar masuk kedalam halaman yang ingin dituju.



1. Master Kecamatan

Master Kecamatan adalah tampilan yang berisi tentang data kecamtan yang di tambah, lalu di tampilkan di halaman ini.



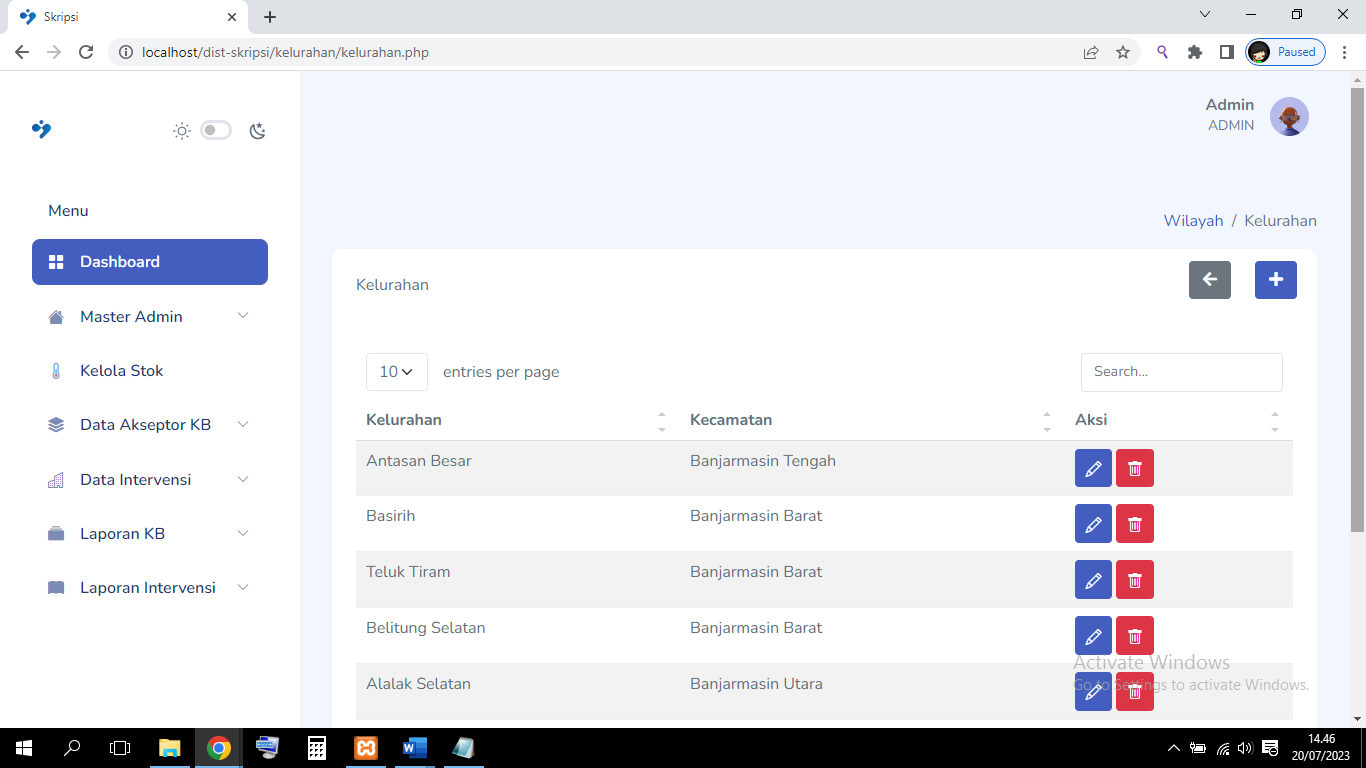
1. Tambah Kecamatan

Form Tambah Kecamatan digunakan untuk menambah kecamatan jika tidak terdaftar pada aplikasi.



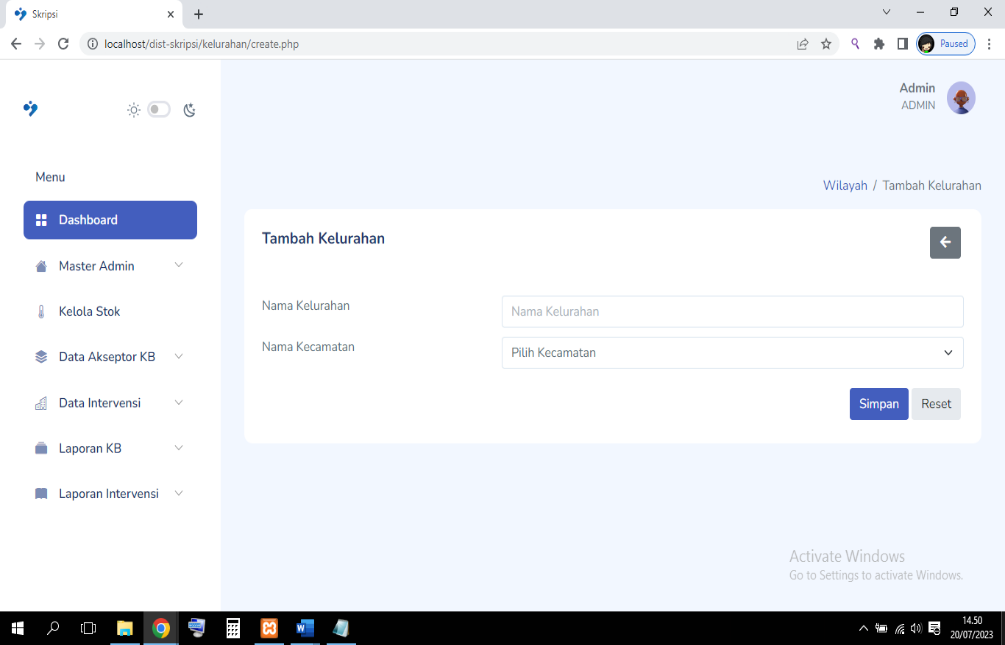
1. Master Kelurahan

Master Kelurahan adalah tampilan yang berisi data kelurahan yang ada di banjarmasin, dan di tampilkan di halaman ini.



1. Tambah Kelurahan

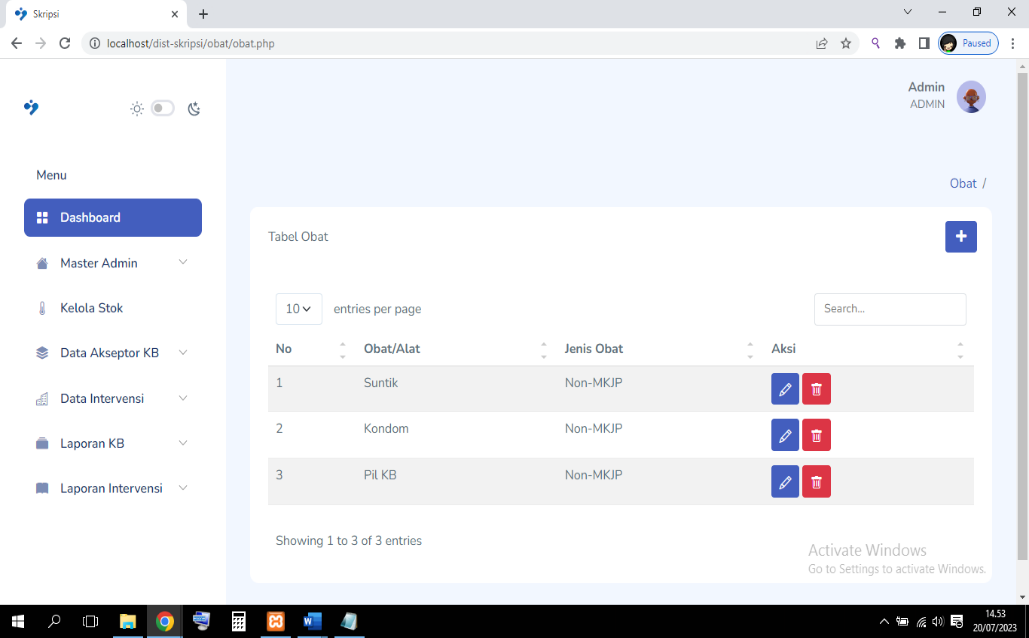
Form Tambah Kelurahan digunakan untuk menambah kelurahan jika tidak terdaftar pada aplikasi.



.

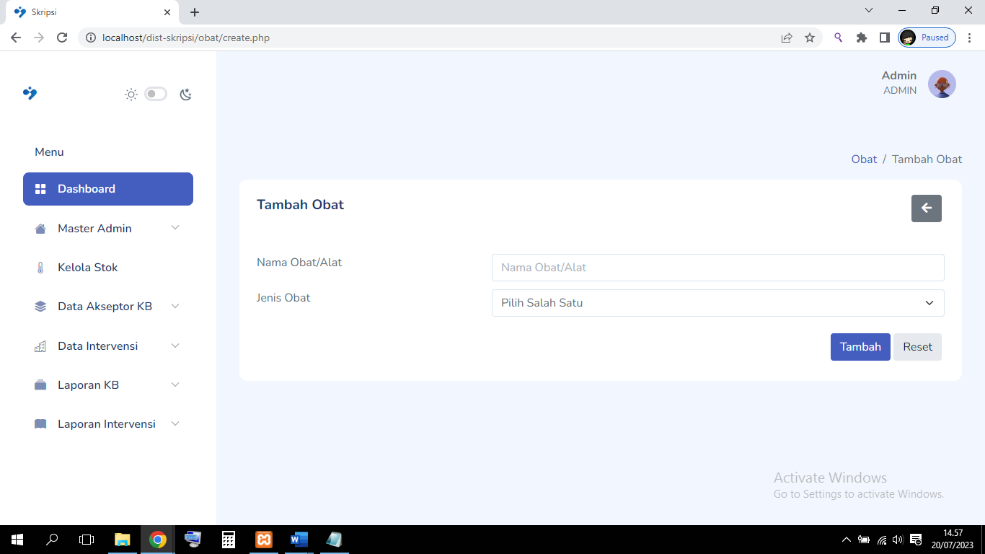
1. Master Jenis Obat

Master Jenis Obat adalah tampilan yang berisi tentang data jenis obat yang di tambah, lalu di tampilkan di halaman ini.



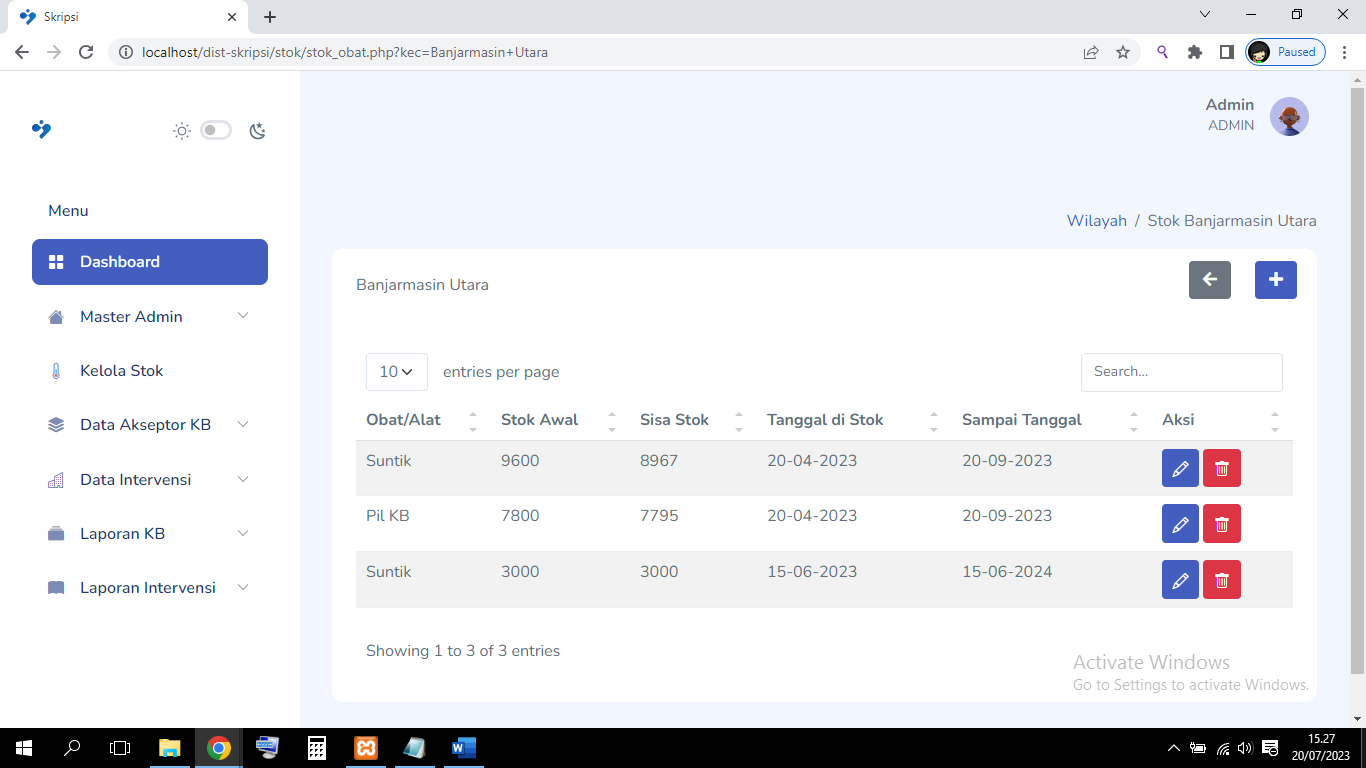
1. Tambah Jenis Obat

Form Tambah Jenis Obat digunakan untuk menambah jenis obat jika tidak terdaftar pada aplikasi.



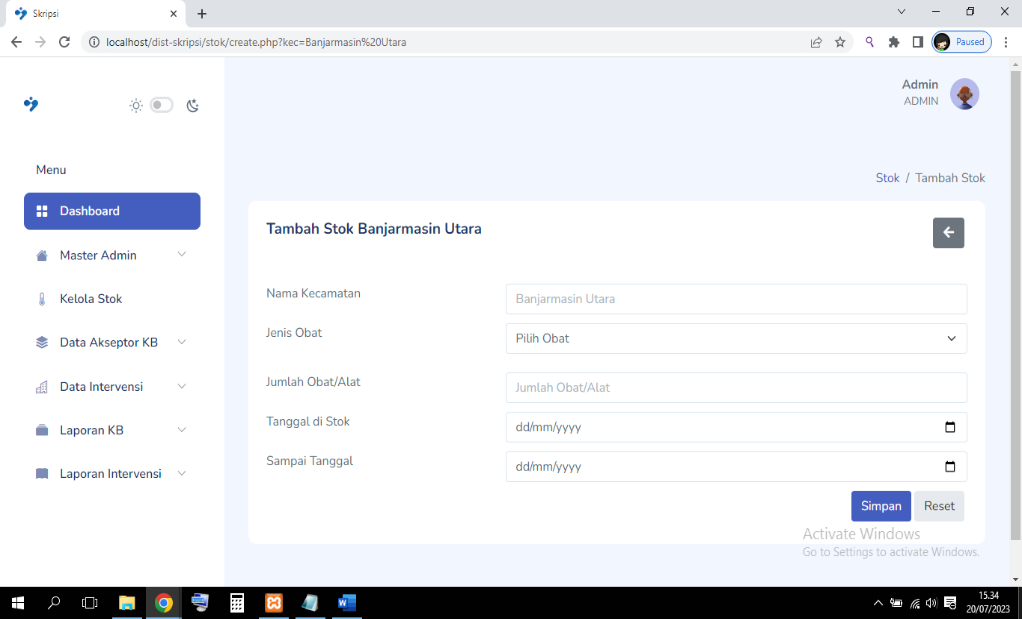
1. Master Stok Obat

Master Stok Obat adalah tampilan yang berisi tentang data stok obat per-tahun yang ada di masing-masing kecamatan.



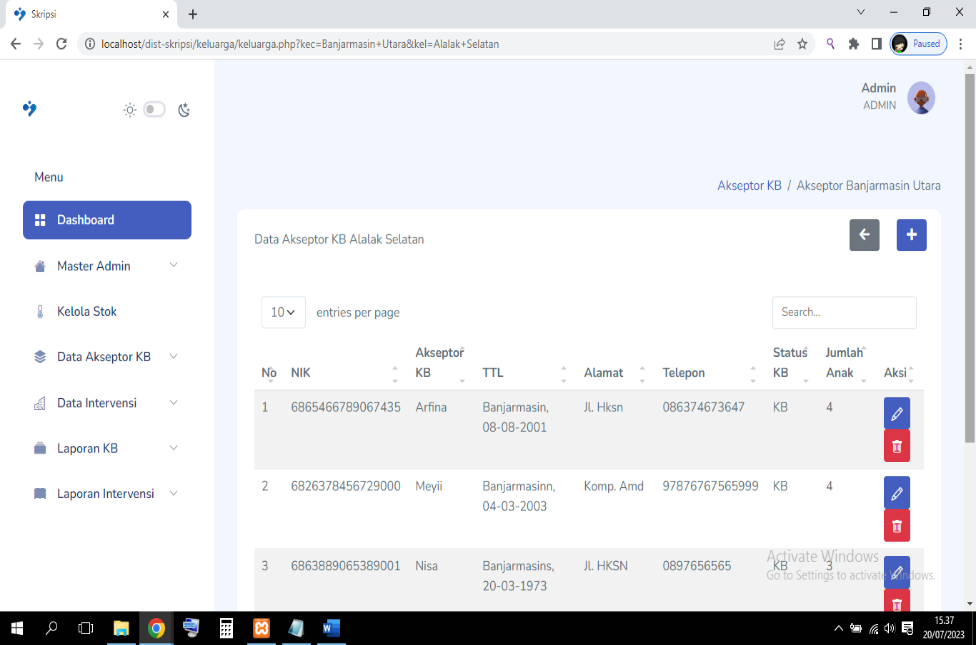
1. Tambah Stok Obat

Form Tambah Stok Obat digunakan untuk menambah stok obat baru atau menambah stok yang sudah lewat dari batas waktu yang ditentukan pada aplikasi.



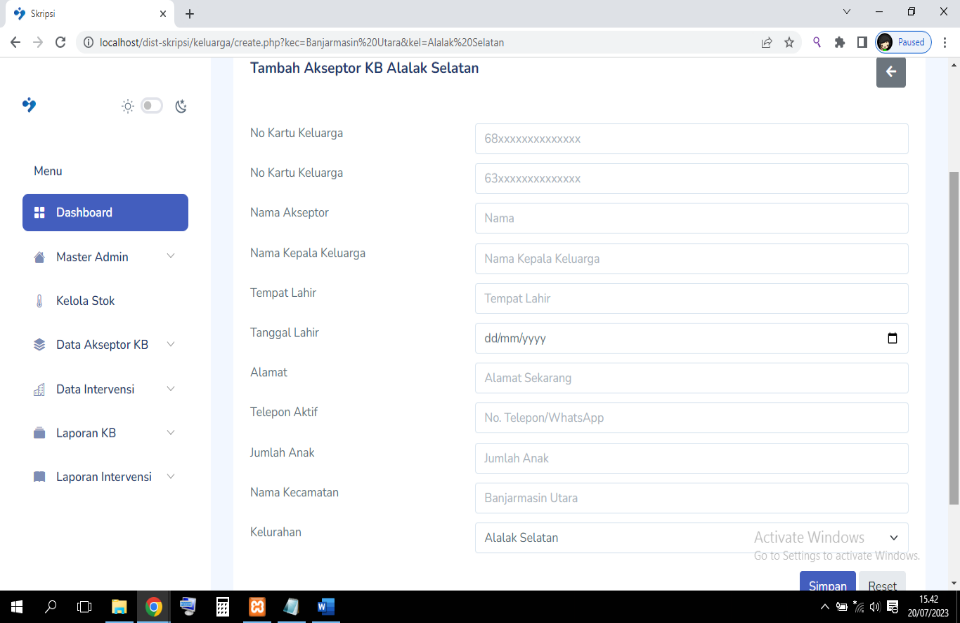
1. Master Akseptor KB

Master Akseptor KB adalah tampilan yang berisi data dari akseptor atau orang yang melakukan program kb pada kelurahan tertentu, di tampilkan di halaman ini.



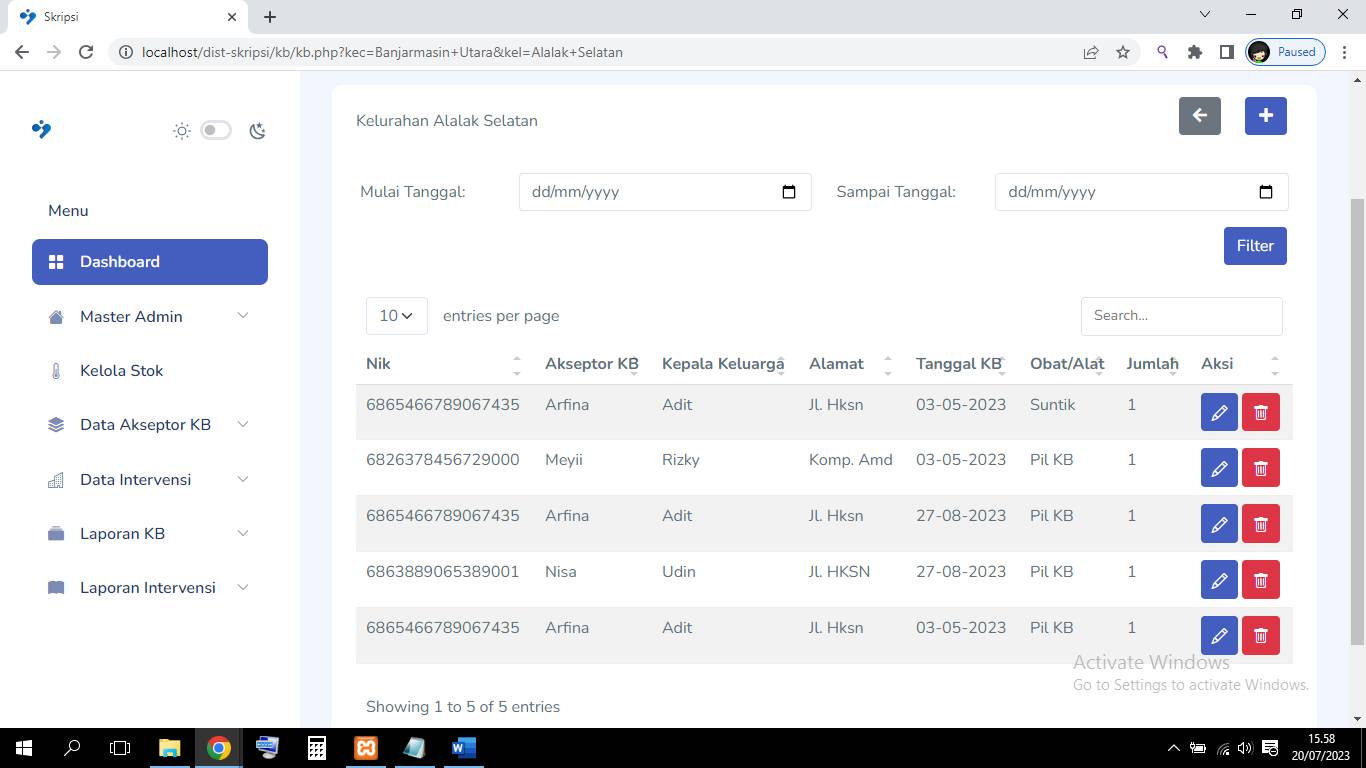
1. Tambah Akseptor KB

Form Tambah Akseptor KB digunakan untuk menambah akseptor atau orang yang melakukan program kb jika tidak terdaftar pada aplikasi.



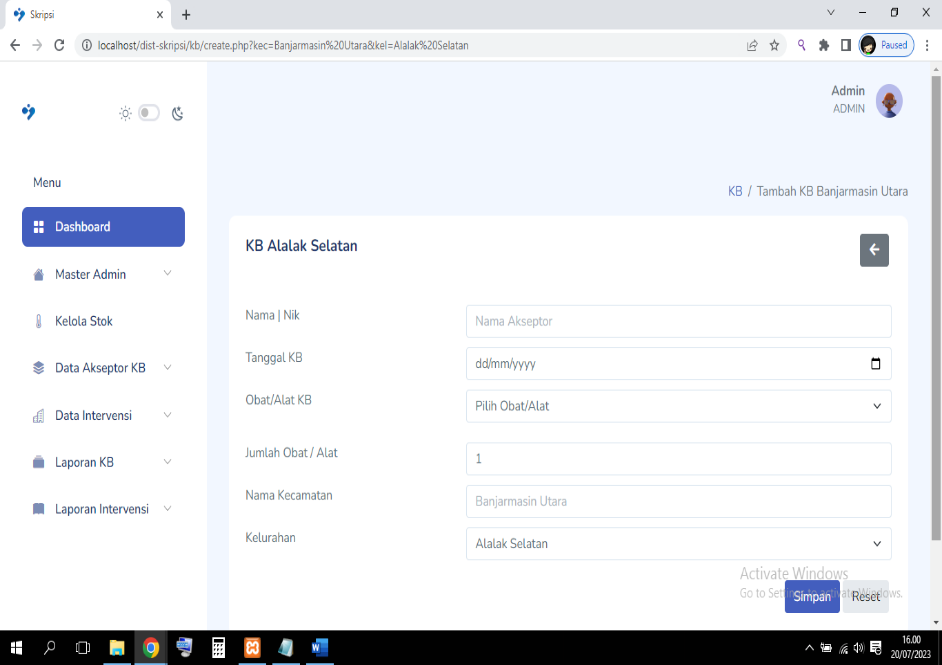
1. Master Catatan KB

Master Catatan KB adalah tampilan yang berisi seluruh data catatan kb yang ada di banjarmasin, dan di tampilkan di halaman ini.



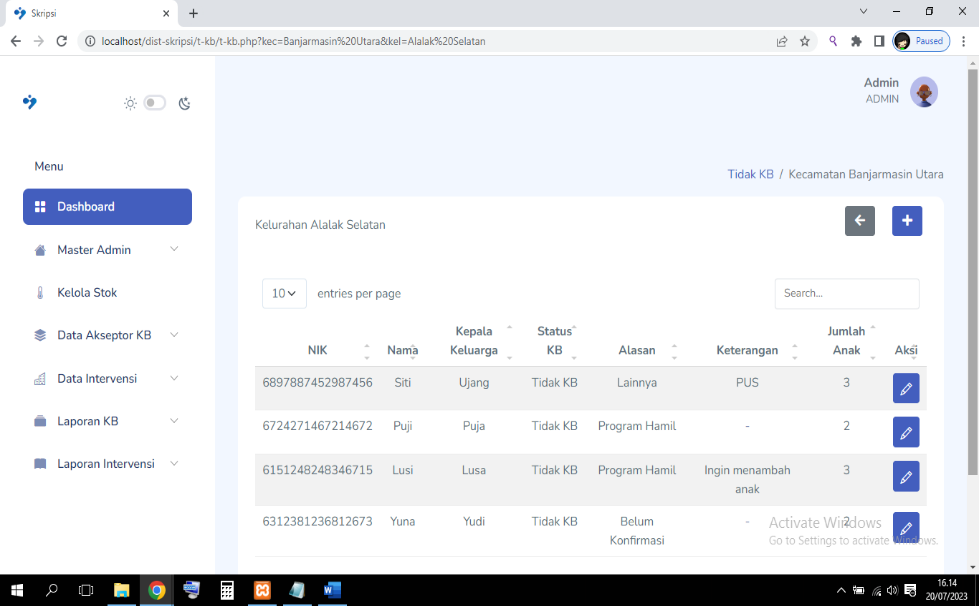
1. Tambah KB

Form Tambah KB digunakan untuk menambah aktivitas program kb pada saat ada acara program kb di kecamatan tertentu.



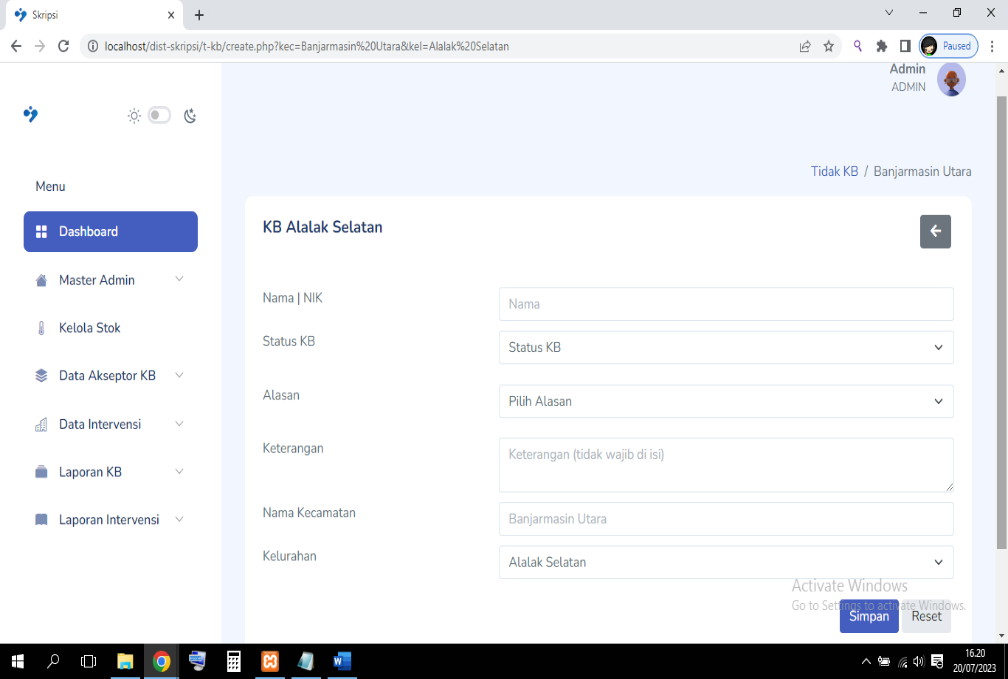
1. Master Tidak KB

Master Tidak KB adalah tampilan yang berisi data akseptor yang tidak melakukan program kb yang ada di kelurahan tertentu, dan di tampilkan di halaman ini.



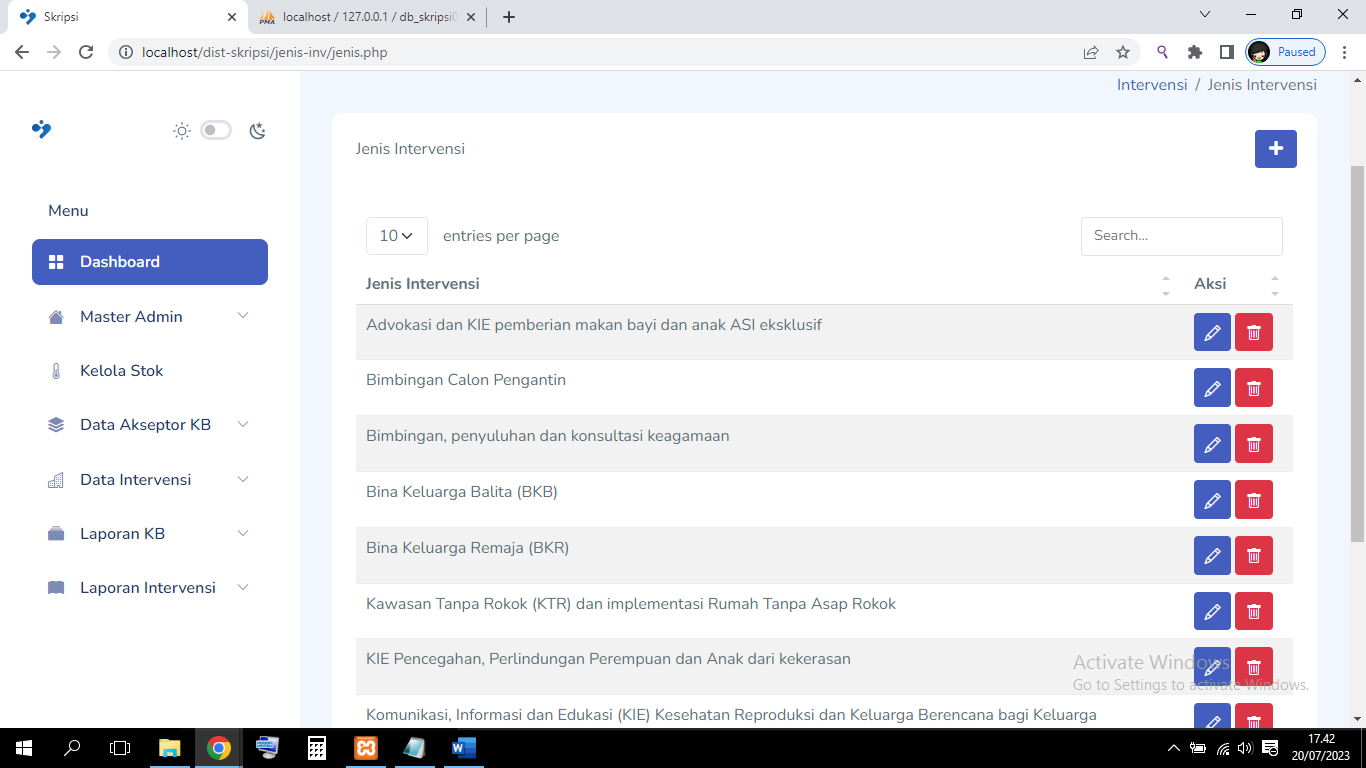
1. Tambah Tidak KB

Form Tambah Tidak KB digunakan untuk menambah jika ada akseptor yang tidak menggunakan atau berhenti dari program kb.



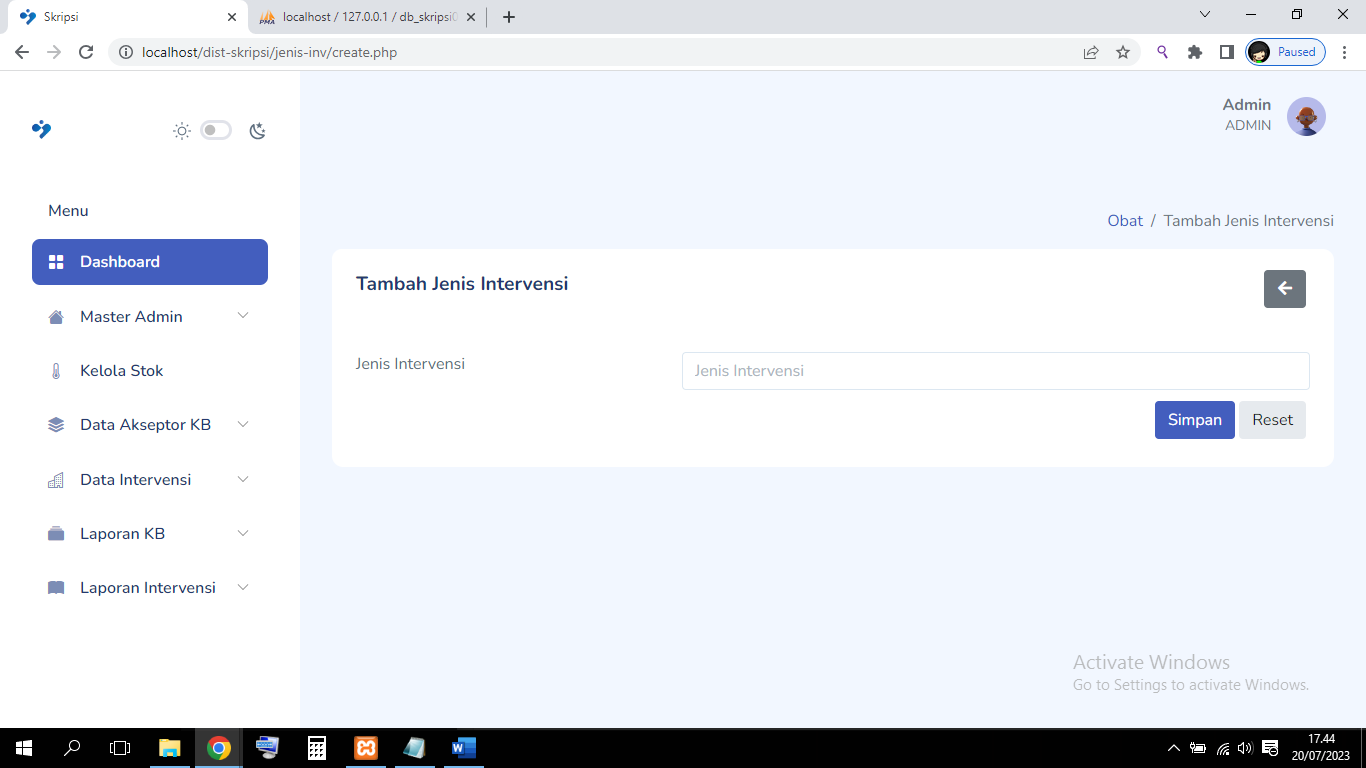
1. Master Jenis Intervensi

Master Jenis Intervensi adalah tampilan yang berisi data jenis-jenis intervensi, dan di tampilkan di halaman ini.



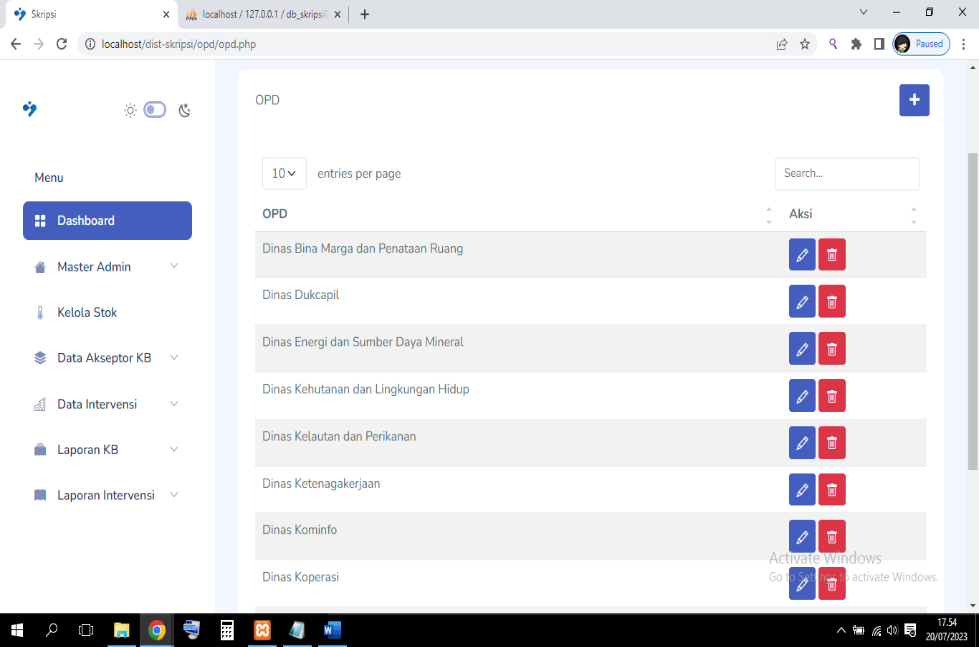
1. Tambah Jenis Intervensi

Form Tambah Jenis Intervensi digunakan untuk menambah Jenis Intervensi jika tidak terdaftar pada aplikasi.



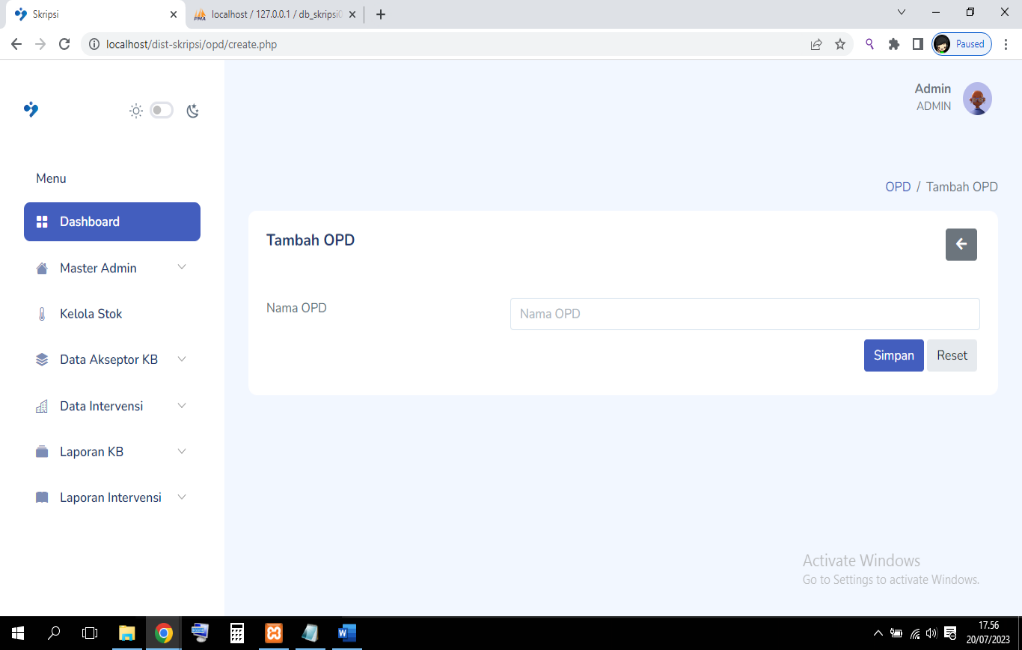
1. Master OPD

Master OPD adalah tampilan yang berisi data OPD yang ada di banjarmasin, dan di tampilkan di halaman ini.



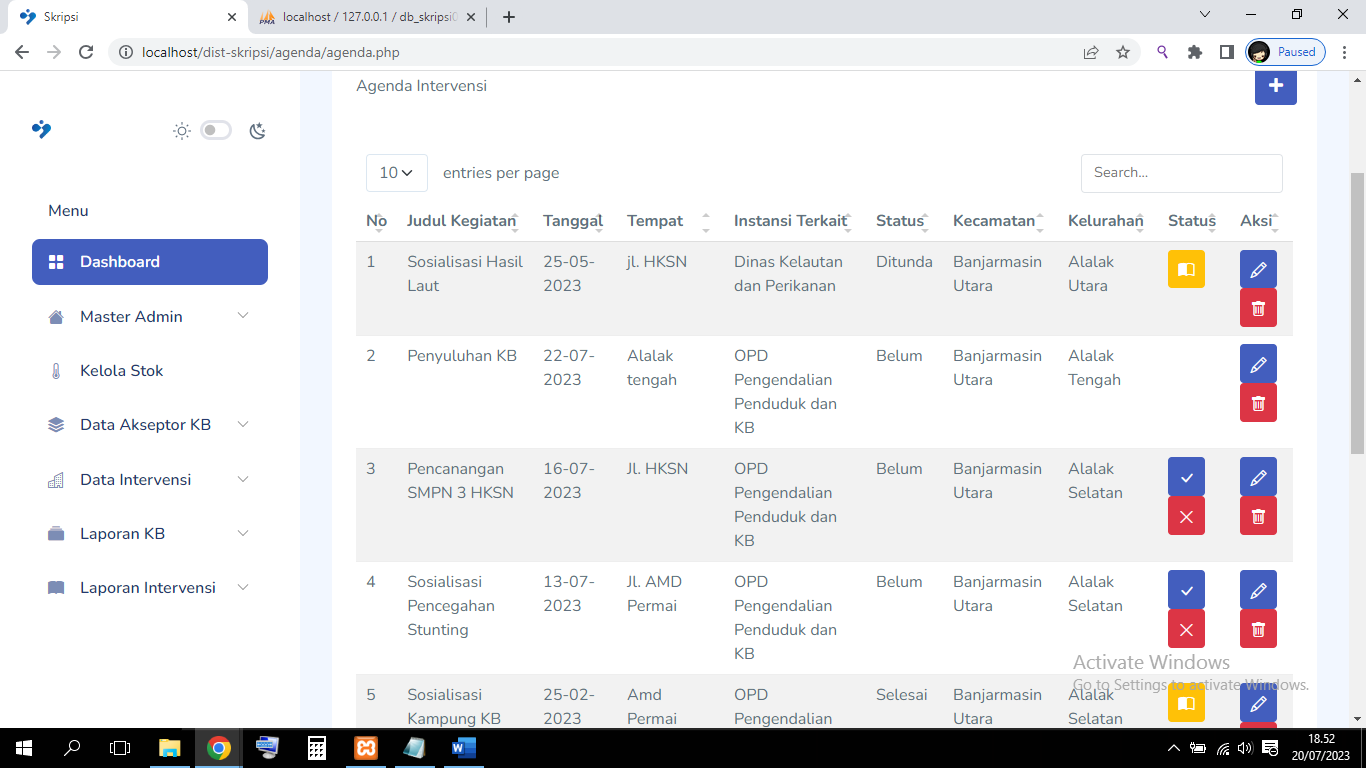
1. Tambah OPD

Form Tambah OPD digunakan untuk menambah opd atau instansi jika tidak terdaftar pada aplikasi.



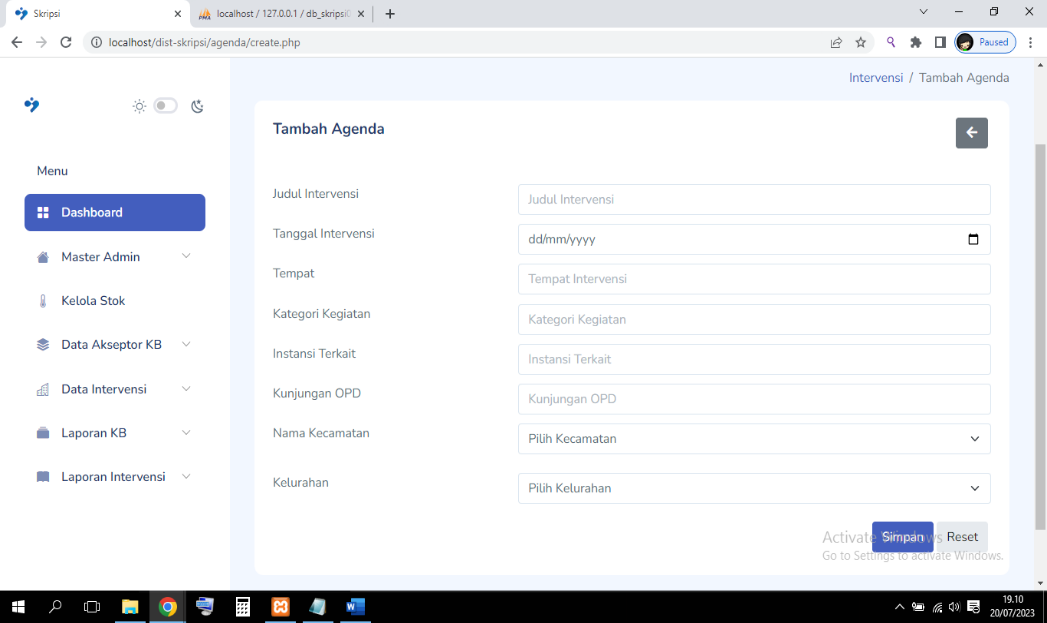
1. Master Agenda Intervensi

Master Agenda Intervensi adalah tampilan yang berisi data agenda sosialisasi yang akan dilaksanakan , dan di tampilkan di halaman ini.



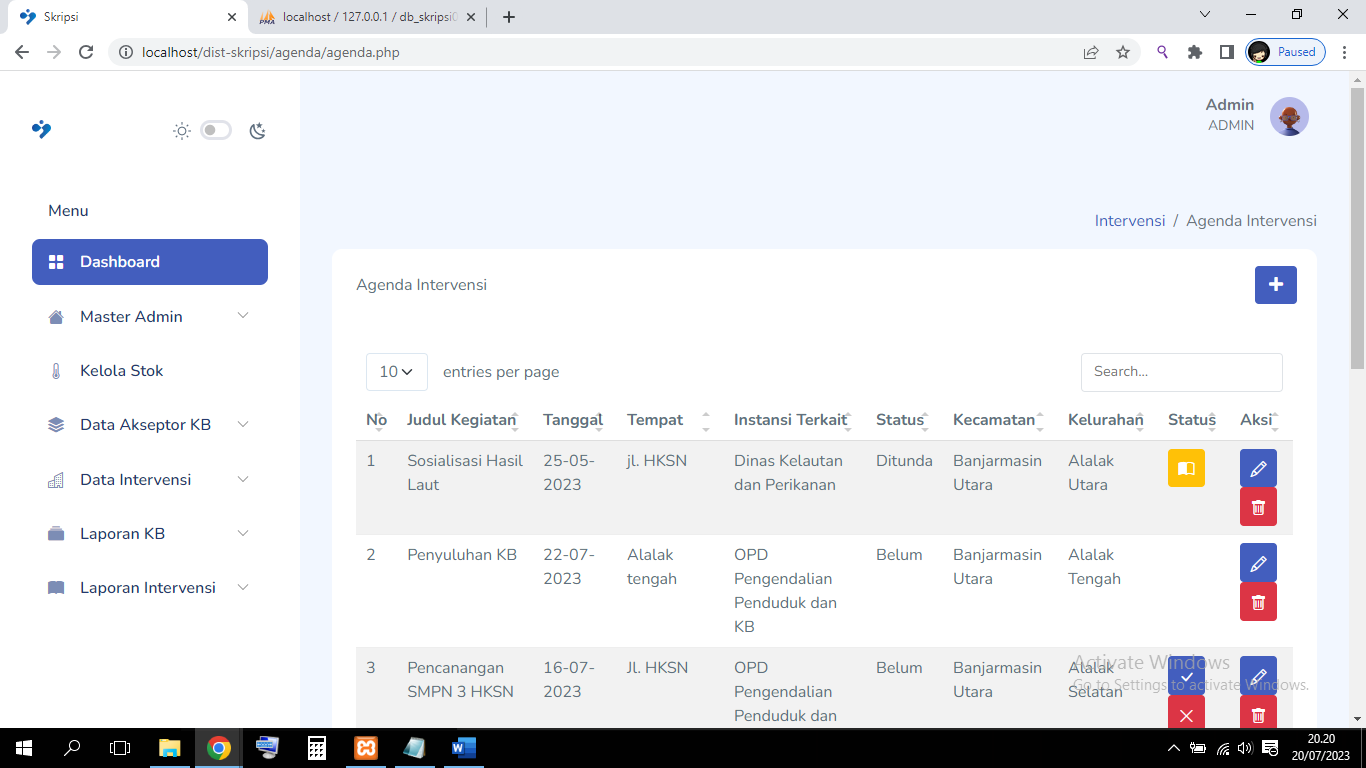
1. Tambah Agenda

Form Tambah Agenda digunakan untuk menambah agenda sosialisasi yang akan di tentukan oleh dinas terkait.



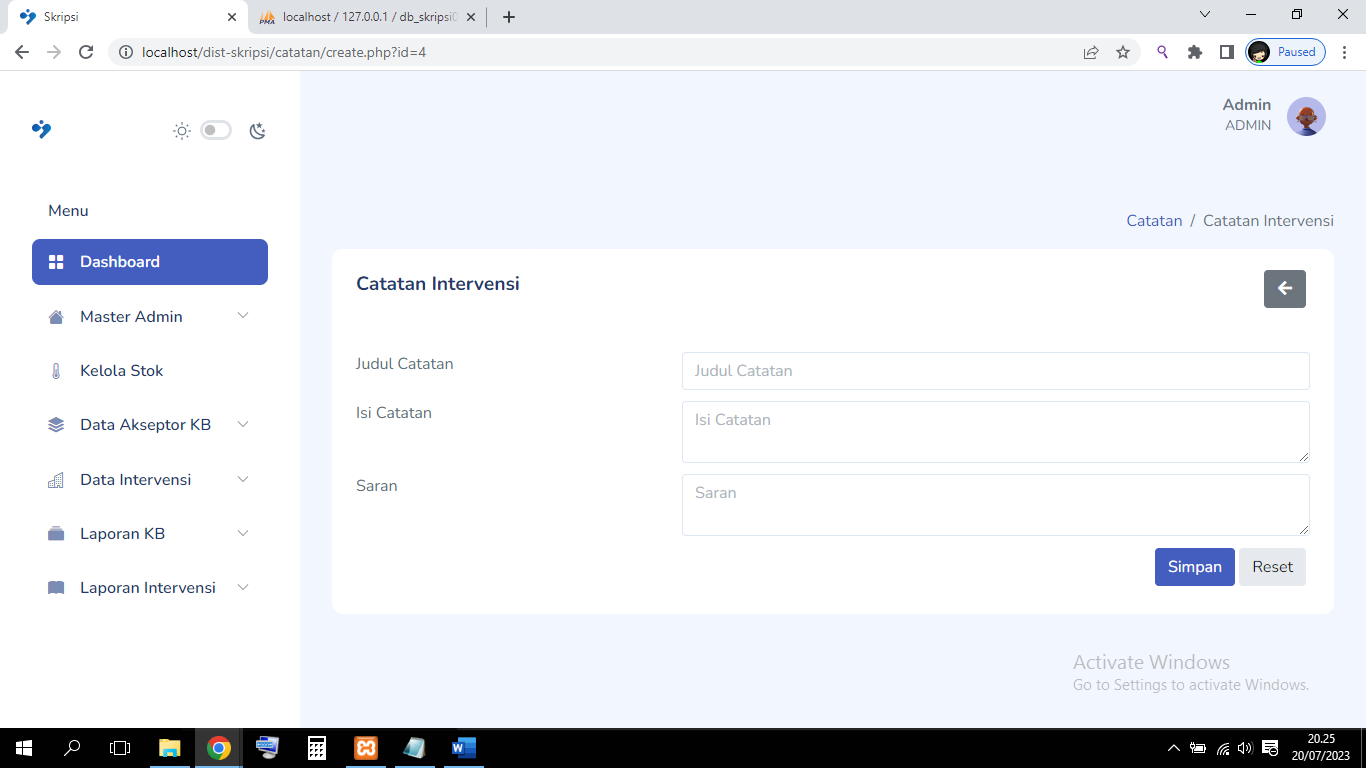
1. Master Catatan

Master Catatan adalah tampilan yang berisi catatan yang telah di isi oleh penyuluh kb (PKB). Catatan biasanya diisi ketika ada beberapa kendala dalam suatu acara sosialisasi.



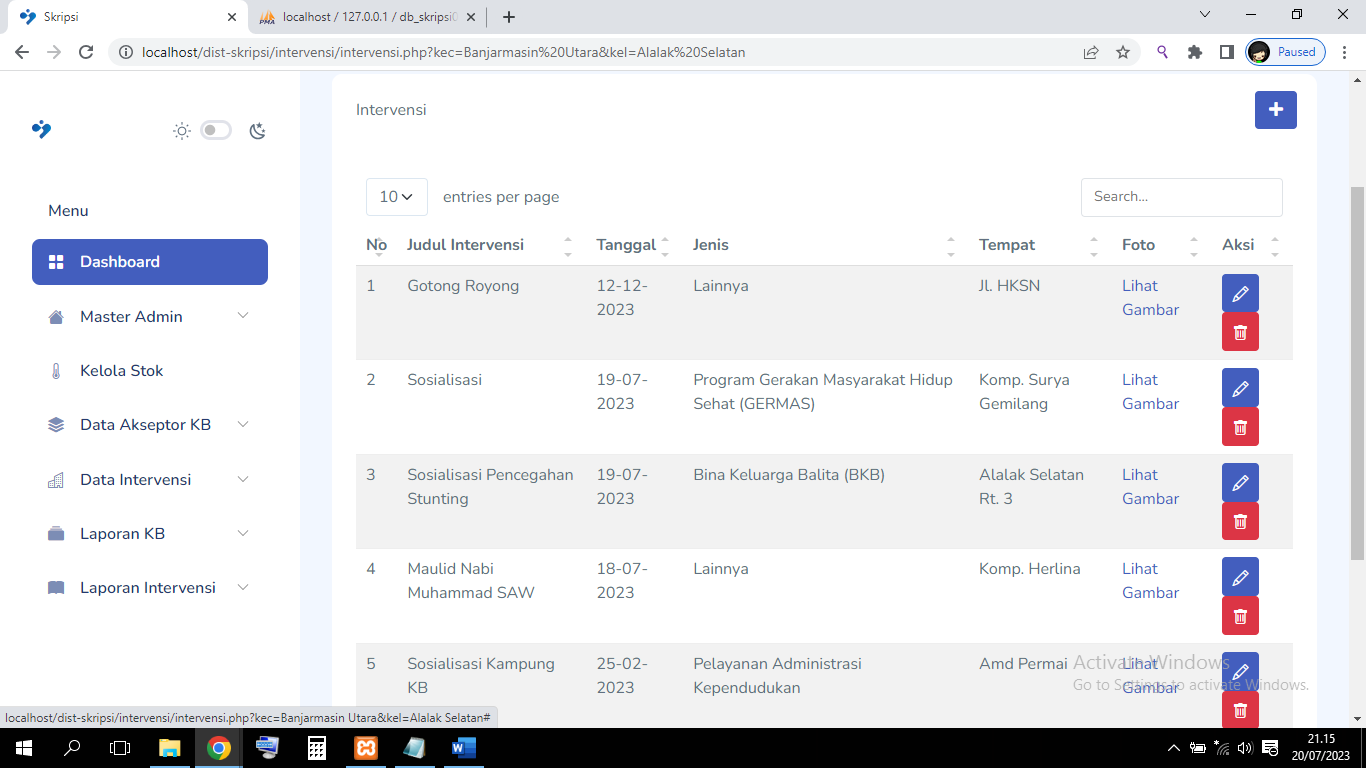
1. Tambah Catatan

Form Tambah Catatan digunakan untuk menambah catatan, namun catatan ini hanya bisa ditambah jika agenda sosialisasi telah selesai.



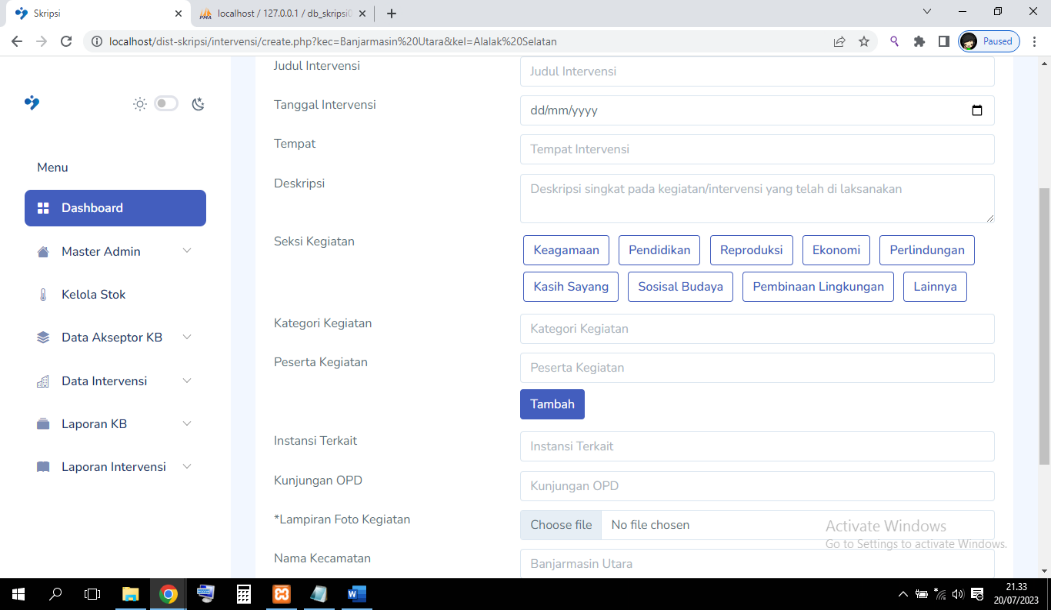
1. Master Intervensi

Master Intervensi adalah tampilan berisi data kegiatan di Kampung KB yang diinputkan oleh Penyuluh KB, dan di tampilkan di halaman ini.



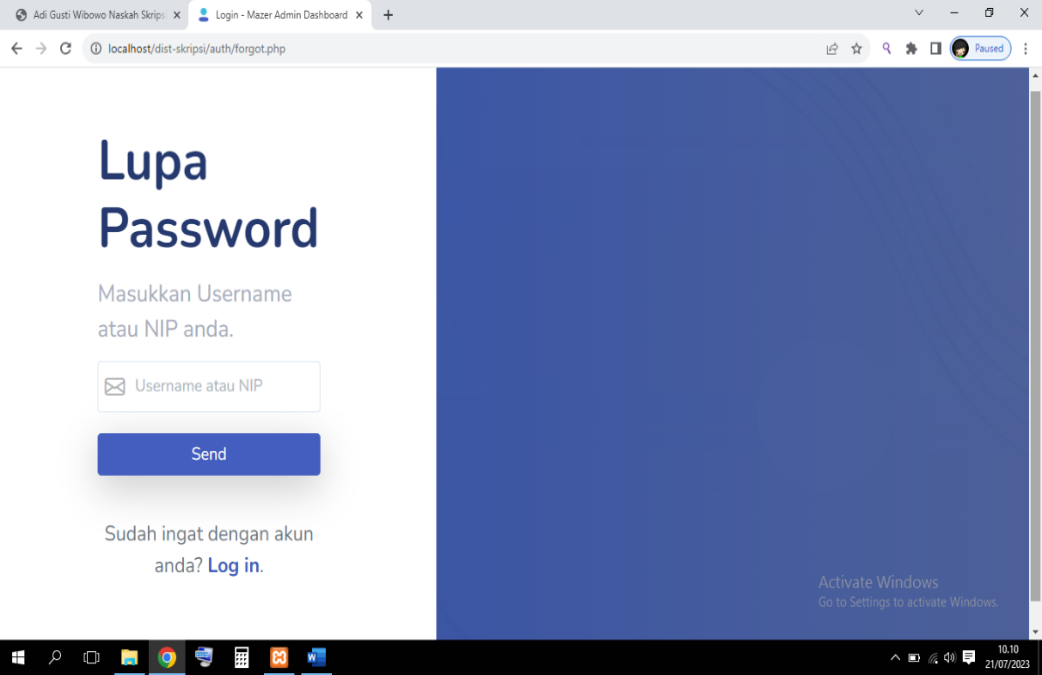
1. Tambah Intervensi

Form Tambah Intervensi digunakan untuk menambah intervensi atau kegiatan yang di lakukan oleh warga kampung kb, dan akan di input oleh Penyuluh KB.



1. Form Lupa Password

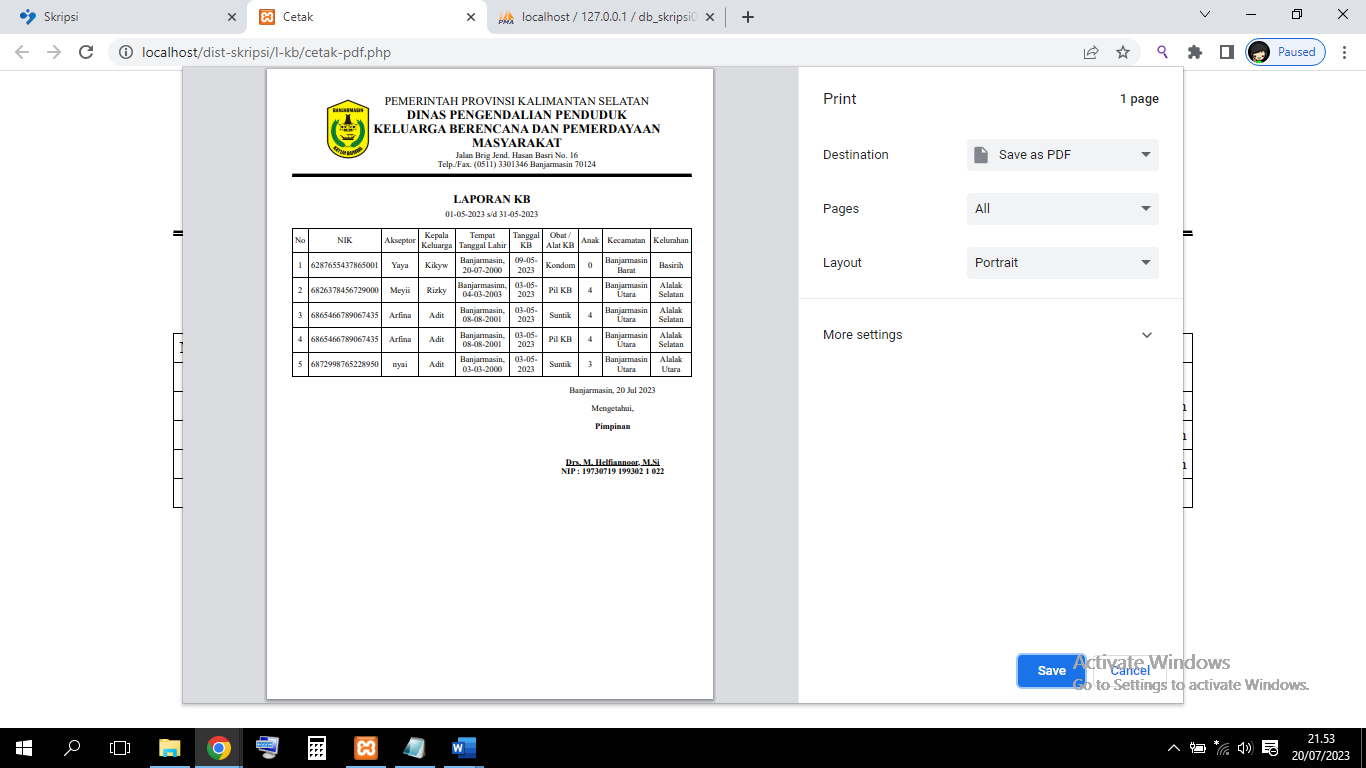
Form Lupa Password digunakan untuk ketika user lupa password, lalu akan mengirimkan nip dan password akan di reset oleh admin.



### Tampilan Antarmuka Keluaran Sistem

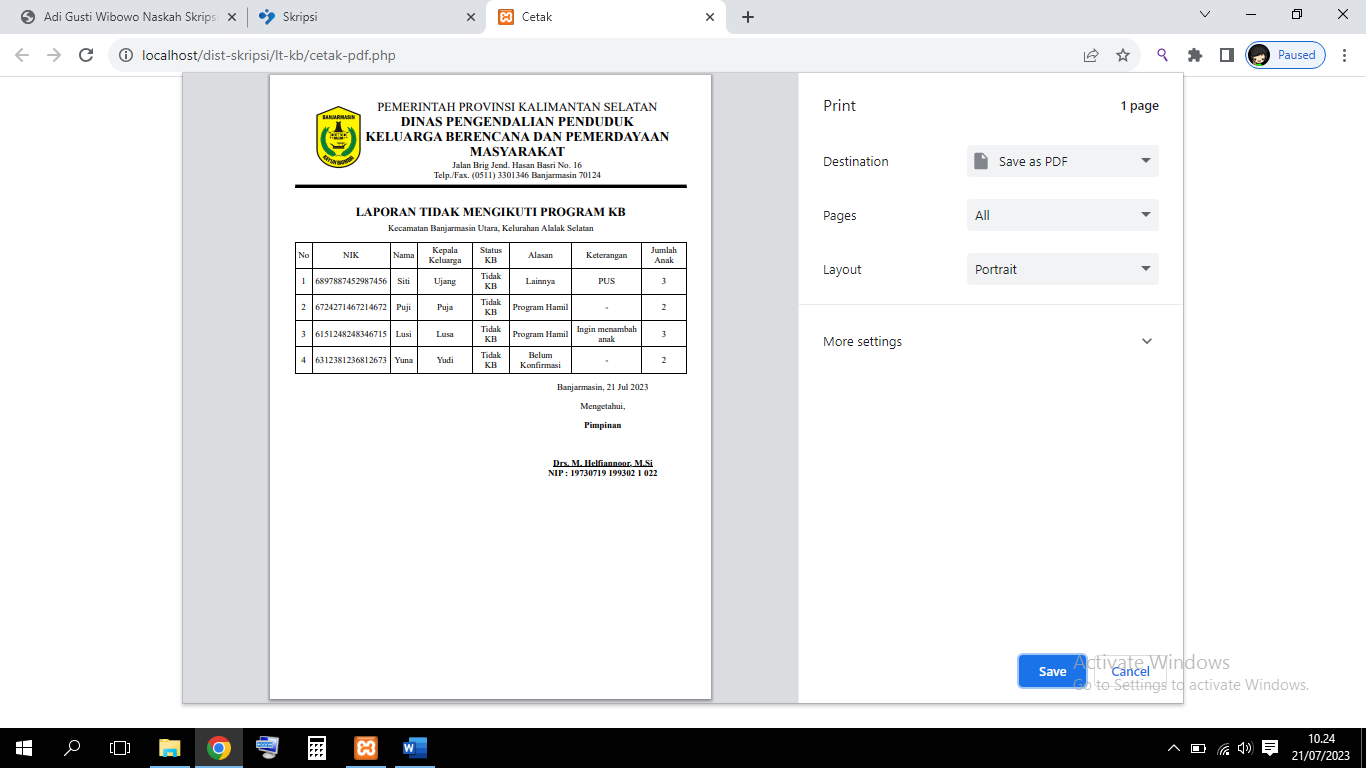
1. Laporan KB

Laporan KB berisi tentang rekap data dari akseptor yang melakukan program kb. Laporan KB juga bisa di ekspor dalam bentuk grafik, csv dan excel.



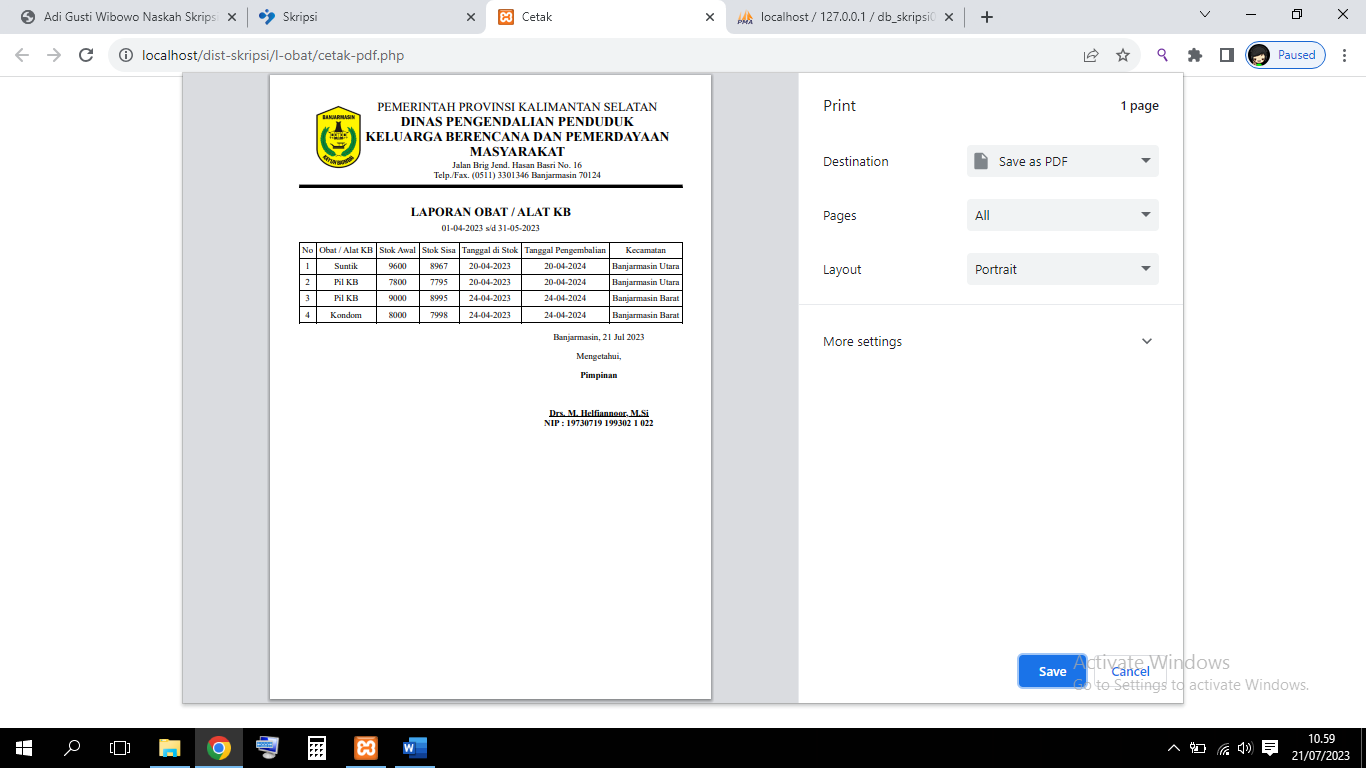
1. Laporan Tidak KB

Laporan Tidak KB berisi tentang rekap data dari akseptor yang melapor sedang tidak melakukan program kb. Laporan Tidak KB juga bisa di ekspor dalam bentuk csv dan excel.



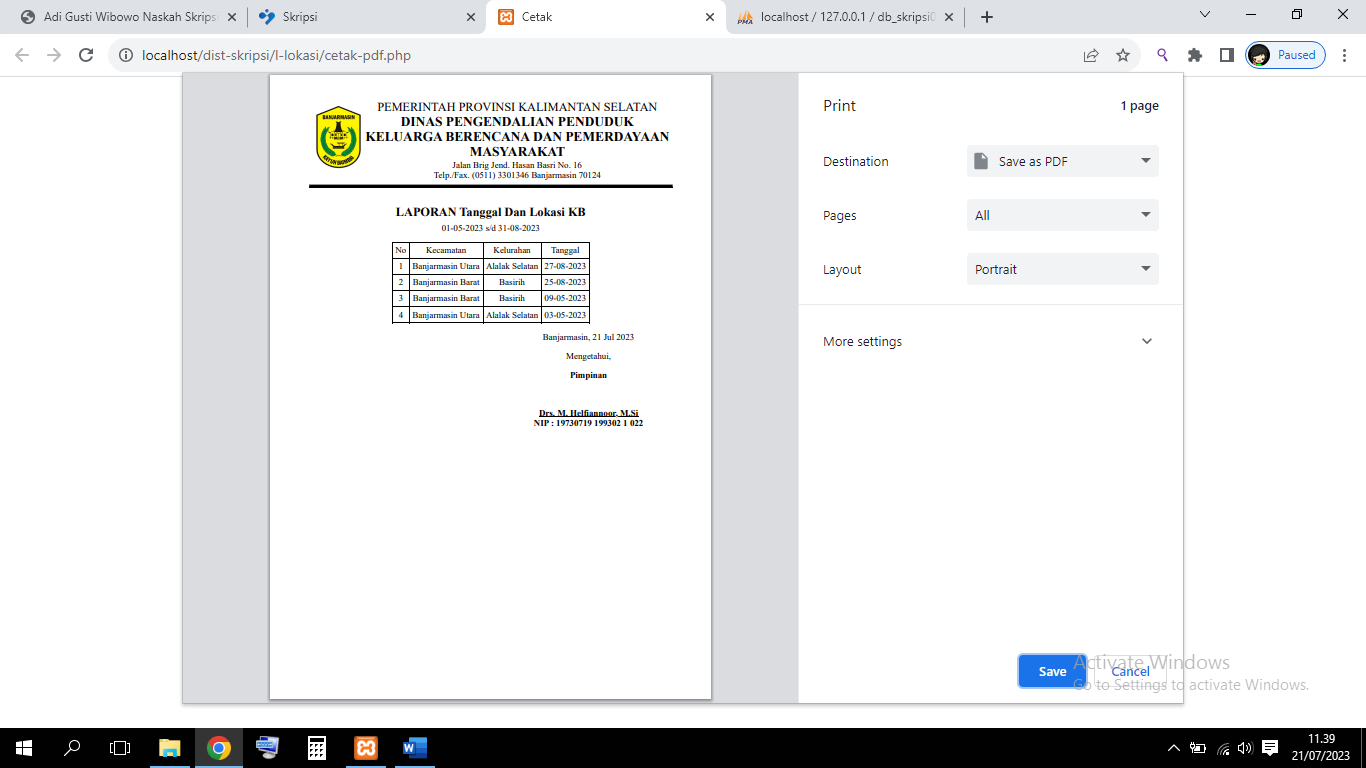
1. Laporan Obat Keluar

Laporan Obat Keluar berisi tentang rekap data dari stok obat yang telah digunakan atau sisa stok dari program kb bulanan pada masing-masing kecamatan. Laporan Obat Keluar juga bisa di ekspor dalam bentuk csv dan excel..



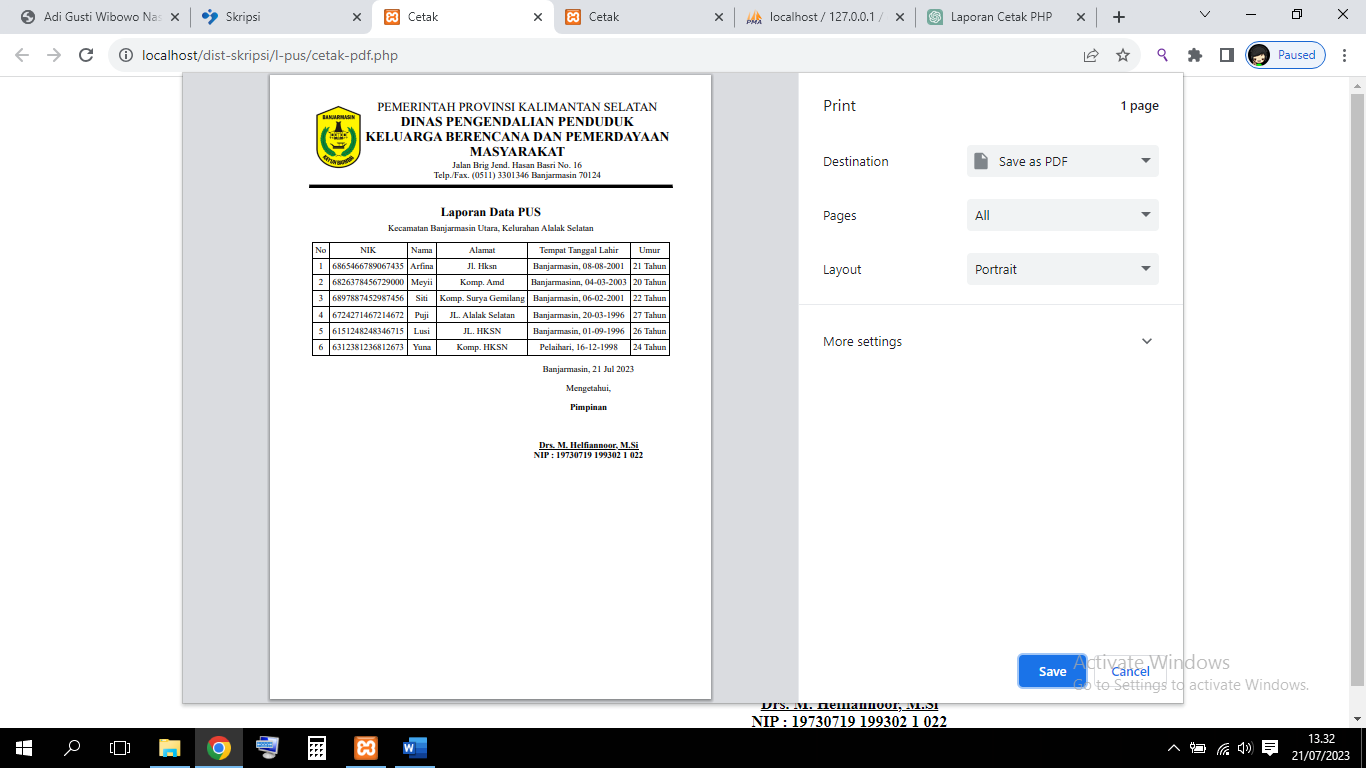
1. Laporan Lokasi KB

Laporan Lokasi KB berisi tentang rekap data dari lokasi kb yang telah dilaksanakan setiap bulannya.



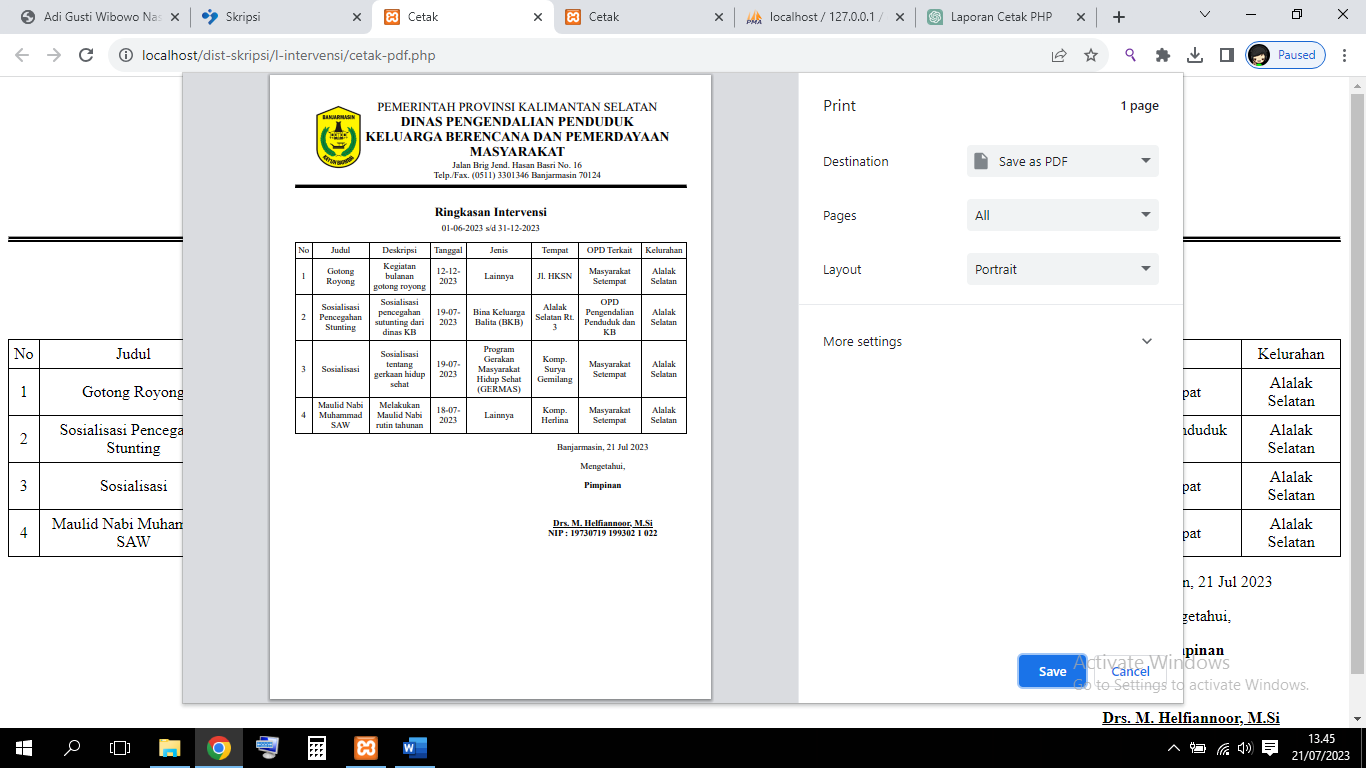
1. Laporan PUS

Laporan PUS berisi tentang rekap data dari pasangan usia subur yang terdaftar pada kampung kb. Laporan PUS juga bisa di ekspor dalam bentuk grafik, csv dan excel.



1. Laporan Intervensi

Laporan Intervensi berisi tentang rekap data kegiatan yang telah dilaksanakan oleh kampung kb. Laporan Intervensi juga bisa di ekspor dalam bentuk csv dan excel.



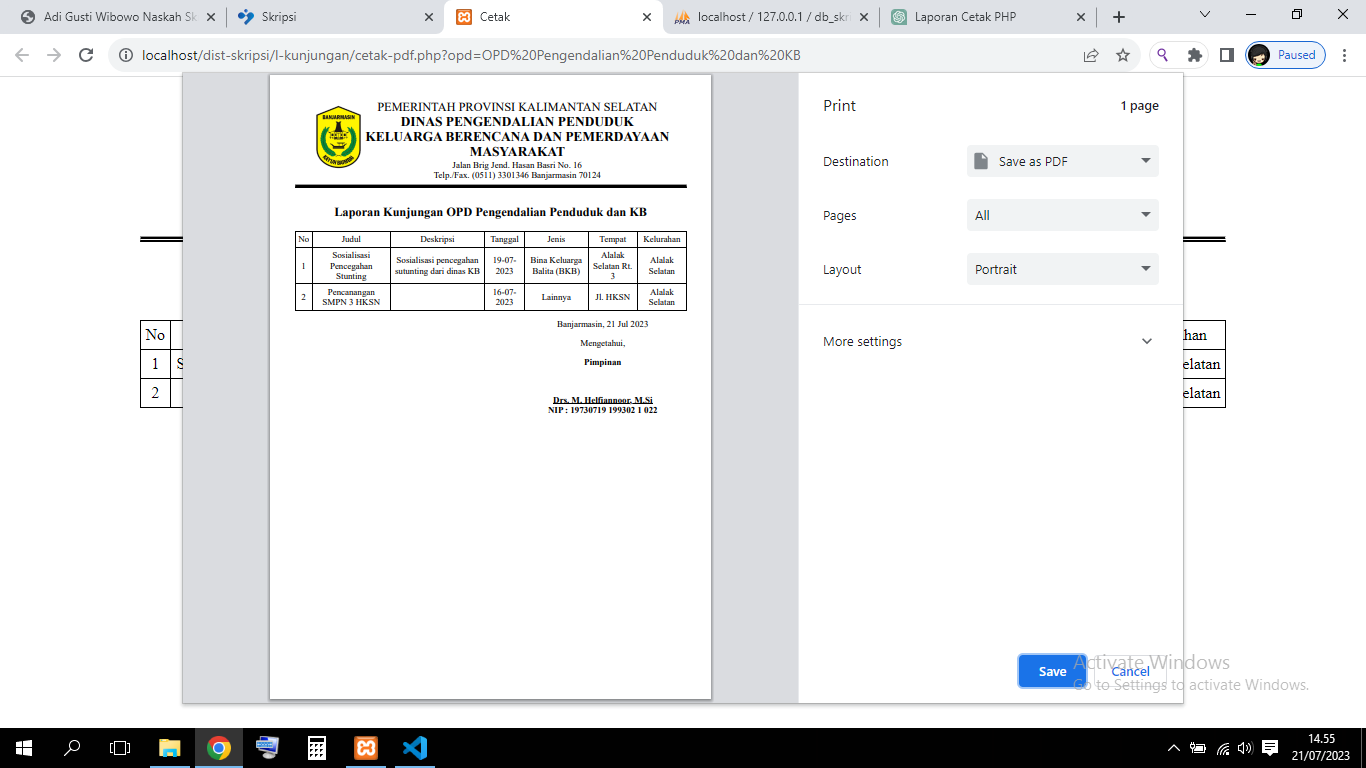
1. Laporan Sosialisasi

Laporan Sosialisasi berisi tentang rekap data Sosialisasi yang telah dilaksanakan oleh Dinas yang berkolaborasi dengan Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Banjarmasin. Laporan sosialisasi juga bisa di ekspor dalam bentuk csv dan excel.



1. Laporan Kunjungan

Laporan Kunjungan berisi tentang rekap data kunjungan dari intervensi yang di kunjungi oleh instansi tertentu.



A

## Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang penting dalam tahapan pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk memastikan sistem yang dibangun telah sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya dan mengetahui kesalahan atau kekurangan dari sistem yang dibangun. Salah satu metode dalam pengujian perangkat lunak yakni menggunakan metode pengujian dengan *Black-Box Testing*, yaitu pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain/tampilan dan kode program. Pengujian dengan menggunakan metode ini berfokus pada fungsional dari perangkat lunak.

### Rancangan Pengujian

Rancangan Pengujian adalah tahapan awal dalam melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibangun, dalam hal ini pengujian dirancang dengan menggunakan metode *black-box testing* bertujuan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Rancangan pengujian sistem sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Pengujian | Komponen yang diuji | Metode |
| 1 | Validasi Sistem | Form Login | *Black-Box* |
| 2 | Transaksi Data (Tambah, Edit, Hapus) | Form Kecamatan | *Black-Box* |
| Form Kelurahan |
| Form Obat/Alat KB |
| Form Kelola Stok |
| Form Akseptor |
| Form Catatan KB |
| Form Catatan Tidak KB |
| Form OPD |
| Form Jenis Intervensi |
| Form Agenda Intervensi |
| Form Catatan |
| Form Intervensi |
| 3 | Cetak Data | Laporan KB | *Black-Box* |
| Laporan Obat/Alat Keluar |
| Laporan Tidak KB |
| Laporan Lokasi KB |
| Laporan PUS |
| Laporan Intervensi |
| Laporan Sosialisasi |
| Laporan Kunjungan |

### Hasil Pengujian

1. Pengujian Form Login

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Data Masukan | Hasil Yang Diharapkan | Pengamatan | Hasil Yang Diamati | Keterangan |
| 1 | Username dan password | Memasukkan username dan password yang benar | Dapat masuk ke menu utama | Sesuai | Valid |
| 2 | Username dan password | Memasukkan username dan password yang tidak sesuai | Tidak berhasil login | Sesuai | Valid |
| 3 | Username dan password | Tidak mengisi username dan password | Tidak berhasil login | Sesuai | Valid |

1. Pengujian Form Kecamatan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Data Masukan | Hasil Yang Diharapkan | Pengamatan | Hasil Yang Diamati | Keterangan |
| 1 | *Form input* dikosongkan | Memberikan pesan agar mengisi *form input* yang kosong | Muncul peringatan | Sesuai | Valid |
| 2 | Menekan tombol tambah dan simpan data kecamatan | Data yang diinput masuk kedalam *database* | Memberikan notifikasi data berhasil disimpan | Sesuai | Valid |
| 3 | Menekan tombol ubah dan simpan untuk mengubah data kecamatan | Data yang ada didalam *database* diperbaharui | Memberikan notifikasi data berhasil diubah | Sesuai | Valid |
| 4 | Menekan tombol hapus untuk menghapus data kecamatan | Data yang ada didalam *database* dihapus | Memberikan notifikasi data berhasil dihapus | Sesuai | Valid |

1. Pengujian Form Kelurahan

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Data Masukan | Hasil Yang Diharapkan | Pengamatan | Hasil Yang Diamati | Keterangan |
| 1 | *Form input* dikosongkan | Memberikan pesan agar mengisi *form input* yang kosong | Muncul peringatan | Sesuai | Valid |
| 2 | Menekan tombol tambah dan simpan data kelurahan | Data yang diinput masuk kedalam *database* | Memberikan notifikasi data berhasil disimpan | Sesuai | Valid |
| 3 | Menekan tombol ubah dan simpan untuk mengubah data kelurahan | Data yang ada didalam *database* diperbaharui | Memberikan notifikasi data berhasil diubah | Sesuai | Valid |
| 4 | Menekan tombol hapus untuk menghapus data kelurahan | Data yang ada didalam *database* dihapus | Memberikan notifikasi data berhasil dihapus | Sesuai | Valid |

1. Pengujian Form Obat/Alat KB
2. Pengujian Form Kelola Stok
3. Pengujian Form Akseptor KB
4. Pengujian Form Catatan KB
5. Pengujian Form Catatan Tidak KB
6. Pengujian Form OPD
7. Pengujian Form Jenis Intervensi
8. Pengujian Form Agenda Intervensi
9. Pengujian Form Catatan
10. Pengujian Form Intervensi

# DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, M., Safi, M., & Abdullah, M. H. (2018). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA BALITA BERBASIS WEBSITE PADA KANTOR UPT-KB KEC. TERNATE SELATAN. *Indonesian Journal on Information System*, 85-92.

AKASE, R. P. (2015, September). *Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli*. Diambil kembali dari https://mahasiswa.ung.ac.id/531415048/home/2015/9/5/12-pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli.html

Hijriani, A., Aziz, I. F., & Endah Wulansari, O. D. (2022). Analisa Pencapaian Program Kampung KB di Kabupaten Lampung. *Ilmu Komputer Unila Publishing Network all rights reserved*, 1-12.

Kadir, A., & Nurcito, L. A. (2011). *Cara Menguasai Pemrograman Scratch.* Yogyakarta: Mediakom.

Kadir, A., & Syamsiar, S. (2011). *Panduan Menyusun Laporan Tugas Akhir, Skripsi, dan Tesis menggunakan Microsoft Word.* Yogyakarta: Mediakom.

Maria, S., & Lubis, S. F. (2020). SISTEM INFORMASI LAYANAN PESERTA KELUARGA BERENCANA. *Jurnal Intra Tech*, 47-59.

Mukhtar, & Devitra, J. (2022). Sistem Informasi Pengelolaan Obat Dan Alat Kontrasepsi Berbasis Web Pada DPPKKB Kota Jambi. *MANAJEMEN SISTEM INFORMASI*, 513-523.

Syahrul, M. A., Apriandi, D., & Sufyana, C. M. (2022). SISTEM INFORMASI PELAPORAN DATA KELUARGA BERBASIS WEB DI DPPKB KABUPATEN SUKABUMI. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 56-63.

Zakaria, D. A., & Meidawati, M. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN AKSEPTORPROGRAMKELUARGA BERENCANA (KB)DI DPPKBP3A KOTA TASIKMALAYA. *JURNAL MANAJEMEN DAN TEKNIK INFORMATIKA*, 241-250.