

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI INPUT DATA PENDUDUK BERBASIS  
WEB PADA KANTOR LURAH PLAJU ULU**



**Diajukan oleh:**

**MUHAMMAD FAJAR NUGRAHA**

**011180211**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI INPUT DATA PENDUDUK BERBASIS  
WEB PADA KANTOR LURAH PLAJU ULU**



**Diajukan oleh:**

**MUHAMMAD FAJAR NUGRAHA**

**011180211**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja  
Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : MUHAMMAD FAJAR NUGRAHA  
**NOMOR POKOK** : 011180211  
**PROGRAM STUDI** : S1 INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU(SI)  
**JUDUL** : SISTEM INFORMASI INPUT DATA  
PENDUDUK BERBASIS WEB PADA  
KANTOR LURAH PLAJU ULU

**Tanggal** : 26 Juli 2021  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Ketua**

**Guntoro Barovich, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN: 0201048601**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : MUHAMMAD FAJAR NUGRAHA  
**NOMOR POKOK** : 011180211  
**PROGRAM STUDI** : S1 INFORMATIKA  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU(SI)  
**JUDUL** : SISTEM INFORMASI INPUT DATA  
PENDUDUK BERBASIS WEB PADA  
KANTOR LURAH PLAJU ULU

**Tanggal : 26 Juli 2021**

**Tanggal : 26 Juli 2021**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.**

**Jaka Purnama S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0213108002**

**NIDN : 0219089401**

**Menyetujui,**

**Ketua**

**Bedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*Education is the most powerful weapon  
which can use to change the world.*

**Kupersembahkan kepada :**

- *Saya sendiri*
- *Keluarga tercinta atas segala  
Do'anya*
- *Dosen pembimbing Bapak Guntoro  
Barovih, S.Kom., M.Kom*
- *Ketua Program Studi SI Informatika  
Bapak Alfred Tenggono, S.Kom.,  
M.Kom*
- *Teman-teman yang kusayangi*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Sistem Informasi Input Data Penduduk Berbasis Web Pada Kantor Lurah Plaju Ulu”**, sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan syarat penyusunan skripsi.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam bimbingan, bantuan data, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penyusunan laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang cintai dan sayangi, Kepada ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., Kepada Kaprodi Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., Kepada Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan bapak Guntoro Barovich, S.Kom., M.Kom., Kepada keluarga yang selalu mendukung saya setiap saat penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang sayangi yang telah banyak membantu dan dukungan pada saya sehingga terselesaikan penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

**Palembang, 26 Juli 2021**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan & Manfaat PKL .....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Manfaat .....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Kelurahan Plaju Ulu .....	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.4 Tempat & Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.4.1 Tempat PKL .....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL .....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	4



1.5.1 Observasi .....	5
1.5.2 Interview .....	5
1.5.3 Studi Pustaka .....	5

## **BAB I I TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Aplikasi .....	6
2.1.2 Sistem .....	6
2.1.3 CSS.....	7
2.1.4 PHP .....	7
2.1.5 Database .....	7
2.1.6 MySql .....	7
2.1.7 Bagan Alir .....	8
2.1.8 Data Flow Diagram .....	9
2.1.9 Entity Relathionship Diagram.....	11
2.2 Gambaran Umum Kelurahan Plaju Ulu .....	13
2.2.1 Sejarah Kelurahan Plaju Ulu.....	13
2.2.2 Visi, Misi & Moto Kelurahan Plaju Ulu.....	14
2.2.3 Tujuan Kelurahan Plaju Ulu.....	15
2.2.4 Tugas & Wewenang.....	16
2.2.5 Uraian Kegiatan .....	17

## **BAB III PEMBAHASAN**

3.1 Uraian Kegiatan .....	18
3.1.1 Prosedur Input Data Penduduk Yang Berjalan .....	18
3.1.2 Prosedur Yang Diusulkan .....	20
3.2 Evaluasi Pembahasan .....	22

3.2.1 Evaluasi .....	22
3.2.2 Pembahasan .....	22
3.2.2.1 DFD .....	22
3.2.2.2 Diagram Konteks .....	23
3.2.2.3 DFD Level 0.....	24
3.2.2.4 ERD.....	26
3.2.2.5 Struktur Tabel .....	27
3.2.2.6 Desain Interface .....	34
<b>BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
4.1 Kesimpulan .....	60
4.2 Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelurahan Plaju Ulu.....	16
Gambar 3.1 Flowchart Prosedur Yang Berjalan .....	19
Gambar 3.2 Flowchart Prosedur Yang Diusulkan .....	20
Gambar 3.3 Diagram Konteks.....	23
Gambar 3.4 DVD Level 0 .....	24
Gambar 3.5 ERD .....	26
Gambar 3.6 Desain Interface Input Form Login .....	37
Gambar 3.7 Desain Interface Dashboard .....	38
Gambar 3.8 Desain Interface Input Data User .....	39
Gambar 3.9 Desain Interface Input Data Agama .....	40
Gambar 3.10 Desain Interface Input Data Pendidikan.....	41
Gambar 3.11 Desain Interface Input Data Pekerjaan.....	42
Gambar 3.12 Desain Interface Input Data Lurah .....	43
Gambar 3.13 Desain Interface Input Data Penduduk.....	44
Gambar 3.14 Desain Interface Tampil Penduduk .....	45
Gambar 3.15 Desain Interface Input Data Penduduk Tetap .....	46
Gambar 3.16 Desain Interface Input Data Penduduk Meninggal .....	47
Gambar 3.17 Desain Interface Input Data Penduduk Pindah .....	48
Gambar 3.18 Desain Interface Input Data Penduduk Datang .....	49
Gambar 3.19 Desain Interface Input Data Penduduk Lahir .....	50
Gambar 3.20 Tampilan Login .....	51
Gambar 3.21 Tampilan Dashboard .....	52
Gambar 3.22 Tampilan Input Data User .....	52

Gambar 3.23 Tampilan Data Agama .....	53
Gambar 3.24 Tampilan Data Pendidikan .....	53
Gambar 3.25 Tampilan Data Pekerjaan .....	54
Gambar 3.26 Tampilan Data Lurah .....	54
Gambar 3.27 Tampilan Data Penduduk .....	55
Gambar 3.28 Tampilan Tampil Penduduk .....	56
Gambar 3.29 Tampilan Penduduk Tetap .....	56
Gambar 3.30 Tampilan Penduduk Meninggal .....	57
Gambar 3.31 Tampilan Penduduk Pindah .....	57
Gambar 3.32 Tampilan Penduduk Datang .....	58
Gambar 3.33 Tampilan Penduduk Lahir .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Flowchart .....	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol DFD .....	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD .....	12
Tabel 3.1 Tbl_Warga .....	27
Tabel 3.2 Tbl_User.....	29
Tabel 3.3 Tbl_Pindah.....	30
Tabel 3.4 Tbl_Penduduk_Tetap.....	31
Tabel 3.5 Tbl_Pendidikan .....	31
Tabel 3.6 Tbl_Pendatang .....	32
Tabel 3.7 Tbl_Pekerjaan .....	33
Tabel 3.8 Tbl_Lurah.....	34
Tabel 3.9 Tbl_Lahir .....	34
Tabel 3.10 Tbl_Kematian.....	35
Tabel 3.11 Tbl_Agama.....	36

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi Informasi memiliki pengaruh yang besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat karena sudah merupakan bagian dari kehidupan dan kebutuhan masyarakat. Pengetahuan dan teknologi selalu mengalami perkembangan yang dinamis, salah satunya adalah komputer. Komputer menjadi alat bantu manusia yang memiliki banyak kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan, dan keefisienan dalam mengolah suatu data dibandingkan dengan cara manual.

Kantor Lurah Plaju Ulu merupakan suatu instansi pemerintahan terdekat dengan masyarakat. Tuntutan perubahan terus terjadi seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih dan maju. Munculnya berbagai produk teknologi yang dapat menunjang produktivitas kerja dan memberikan peluang kepada seluruh praktisi perangkat instansi pemerintahan untuk meningkatkan kualitas pelayanan terhadap masyarakat.

Berlatar belakang dari permasalahan di Kantor Lurah Plaju Ulu dalam pelayanan masyarakat. Dimana proses mengolah data kependudukan masih diolah secara manual, belum menggunakan program aplikasi sehingga proses pengolahan data kependudukan tidak akurat dan memerlukan banyak waktu, dengan sistem aplikasi ini diharapkan dapat membantu untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

## 1.2 Ruang Lingkup

Dalam laporan PKL ini, penulis merangkum dan membahas cara tentang pembuatan aplikasi berbasis website pengolahan data penduduk. Berikut adalah batasan masalah yang penulis rangkum :

1. Aplikasi yang dirancang berbasis *web*.

Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

2. Aplikasi ini mencakup pengelolaan data penduduk datang, pengelolaan data penduduk lahir, pengelolaan data penduduk pindah, dan pengelolaan data penduduk meninggal beserta laporan yang bisa dicetak.
3. Aplikasi diakses oleh 2 pengguna yaitu Staff Pegawai Lurah dan Sekretaris Lurah.

## 1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

### 1.3.1 Tujuan

1. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi S1 Informatika STMIK Palcomtech.
2. Membuat aplikasi berbasis website input data penduduk yang berfungsi untuk mengolah data.
3. Menambah wawasan serta pengetahuan mahasiswa tentang dunia kerja.
4. Melatih mental, tanggung jawab, kedisiplinan serta menumbuhkan sikap profesional sebelum masuk dalam dunia kerja.
5. Untuk mengukur kemampuan penalaran dalam memahami permasalahan yang terjadi pada saat melayani masyarakat.



6. Untuk menyiapkan diri menjadi sumber daya manusia yang berkualitas karena memiliki pengetahuan, tanggung jawab, keterampilan serta keahlian.

### **1.3.2 Manfaat**

#### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Melihat dan mengetahui secara langsung tentang gambaran dalam kegiatan, tugas, dan tanggung jawab di dunia kerja.
2. Mengembangkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan dan mendapatkan pelajaran serta pengalaman yang tidak didapat dalam perkuliahan.
3. Mendapatkan wawasan tentang suatu bidang khususnya wawasan mengenai pelayanan kepada masyarakat.
4. Mendapatkan pengalaman di dunia kerja, terutama dalam bidang pelayanan masyarakat.

#### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Pegawai Kelurahan Plaju Ulu**

1. Mendapatkan tenaga kerja sementara, yang dapat membantu meringankan pekerjaan, khususnya di Kasi Pemerintahan dan Kersa.
2. Mendidik serta membina tenaga kerja yang terampil sehingga dapat membantu instansi dalam mendapatkan sumber daya manusia yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

#### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

1. Menumbuhkan sikap kerjasama yang menguntungkan satu sama lain dan bermanfaat dengan Kelurahan Plaju Ulu.
2. Dapat dijadikan sarana untuk melihat kesiapan mahasiswa sebagai anak didik yang siap akan memasuki dunia kerja.
3. Dapat dijadikan acuan serta referensi mahasiswa lain untuk membuat laporan PKL dengan tema yang sama.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1 Tempat PKL**

Tempat Praktik Kerja Lapangan di laksanakan pada Kantor Lurah Plaju Ulu yang beralamat di jalan DI. Panjaitan No. 39, Plaju Ulu, Kec. Plaju Kota Palembang, Sumatera Selatan 30266.

### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL**

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di mulai dari tanggal 08 Maret 2021 sampai selesai pada tanggal 08 April 2021.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

### **1.5.1 Observasi (Pengamatan)**

Menurut Prasitowo (2011) obsevasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

Adapun hasil dalam pengamatan langsung di Kantor Lurah Plaju Ulu secara langsung yaitu pegawai kelurahan masih melakukan pengolahan data penduduk dengan cara mencatat di buku besar.

### **1.5.2 Interview (Wawancara)**

Menurut Sugiyono (2016:231) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Telah dilakukan wawancara kepada Bapak Syahtri selaku pembimbing lapangan di Kantor Lurah Plaju Ulu bahwa proses penginputan data penduduk masih dilakukan dengan cara ditulis di buku besar satu per satu.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Menurut Arikunto (2006) “Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya”.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1. Aplikasi**

Menurut Jogiyanto (2004:4), aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke computer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optima.

Menurut Hengky W Pramana (2012), Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti system perniagaan, *game*, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Dari kedua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan dan dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan dalam menyelesaikan tugas mereka dengan cepat serta akurat.

##### **2.1.2. Sistem**

Menurut Edhy Sutanta (2003:4) “Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan”.

### **2.1.3. CSS (*Cascading Style Sheets*)**

Menurut Rohi Abdulloh (2015:2), CSS singkatan dari cascading style sheets, yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur *website*. Walaupun HTML mempunyai kemampuan untuk mengatur tampilan *website*, namun kemampuannya sangat terbatas. Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapih dan indah.

### **2.1.4. PHP (*Hypertext Preprocessor*)**

Pengertian PHP menurut Anhar (2010:23), “PHP adalah (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa pemrograman *web* berupa *script* yang dapat diintegrasikan dengan HTML”.




### **2.1.5. Database**



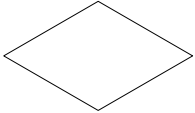
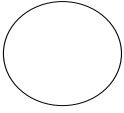
Menurut Winarno dan Utomo (2010:142) “Database atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field*/kolom pada tiap tabel yang ada”.

### 2.1.6. Bagan Alir (*Flowchart*)

Menurut (Rosa, 2018) flowchart adalah sebuah *flow* atau aliran dan *chart* atau bagan, sehingga didapat jika dari asal katanya *flowchart* adalah sebuah bagan aliran dari suatu, dan sesuatu itu dapat juga berupa aliran proses. Itulah mengapa ada sebagian orang yang memilih *flowchart* untuk menggambarkan atau menuangkan ide proses solusi dari algoritma. Adapun simbol-simbol *Flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart***

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri sebuah program, proses, atau program yang menginterupsi
	Garis Alir ( <i>Flow Line</i> )	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran
	<i>Process</i>	Proses yang dilakukan secara internal di dalam <i>computer</i> atau memori

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Input/Output Data</i>	Digunakan untuk beberapa operasi masukan/keluaran ( <i>input/output(I/O)</i> ) dengan berbagai tipe data dimaksudkan bahwa <i>computer</i> memperoleh masukan atau menghasilkan keluaran
	<i>Predefined Process</i>	Digunakan untuk memanggil sebuah rutin program ( <i>subroutines</i> ) (fungsi atau prosedur selain yang sedang dirancang), proses, atau program yang menginterupsi (program lain dari yang dirancang)
	<i>Decision (Keputusan)</i>	Digunakan untuk pemilihan dalam bentuk dua jawaban seperti iya/tidak ( <i>yes/no, true/false</i> )
	<i>On-page Connector</i>	Mengizinkan <i>Flowchart</i> digambar tanpa irisan garis atau tanpa aliran balik, atau bisa juga untuk menyambungkan dua buah garis

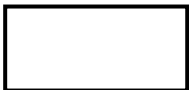
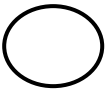

*Sumber: (Rosa, 2018)*

### 2.1.7. Data Flow Diagram


Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) *Data Flow Diagram* (DFD) atau dalam Bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Simbol pada *Data Flow Diagram* (DFD) dapat dilihat pada table 2.2 :

**Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)**

Simbol	Nama	Keterangan
	Sumber & Tujuan Data	Entitas luas( <i>external entity</i> ) atau masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ) atau orang yang memakain /berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau system lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan
	Proses Transformasi	Proses atau fungsi tau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program  Catatan :  Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	Penyimpanan data	File atau basis Data atau penyimpanan ( <i>storage</i> ); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur , maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel



		<p>basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>, <i>Conceptual data model (CDM)</i>, <i>Physical data model (PDM)</i>)</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
	Arus data	<p>Aliran Data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>)</p> <p>Catatan:</p> <p>Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”</p>

*Sumber:(Rosa & Shalahuddin, 2018)*

### 2.1.9 Entity Relationship Diagram

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) ERD merupakan pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD biasaya memiliki hubungan *binary* (sartu

relasi menghubungkan dua buah entitas). Simbol pada ERD dapat dilihat pada table 2.3:

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)***

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi <i>computer</i> ; penanaman entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
	Aliran data	Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian  Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B maka

*Sumber: (Rosa & Shalahuddin, 2018)*

## **2.2. Gambaran Umum Kelurahan Plaju Ulu**

### **2.2.1. Sejarah Kelurahan Plaju Ulu**

Pada tahun 1960 asal mula Kelurahan Plaju Ulu yaitu bernama Sirah Kampung Ladang Plaju. Nama itu berlaku untuk seluruh wilayah bagian Plaju, pada saat itu Kecamatannya adalah Seberang Ulu II. Selanjutnya, kurang lebih sekitar tahun 1976 Sirah Kampung Ladang Plaju dipecah menjadi tiga bagian, yaitu Sirah Kampung Plaju Ilir, Sirah Kampung Plaju Barat, dan Sirah Kampung Plaju Ulu.

Pada tahun 1980, penamaan Sirah Kampung berubah menjadi Kelurahan dan terbagi menjadi tiga Kelurahan yaitu Kelurahan Plaju Ilir, Kelurahan Plaju Barat, dan Kelurahan Plaju Ulu, dan Kecamatannya berubah menjadi Kecamatan Plaju, yang sebelumnya adalah Seberang Ulu II.

Seiring perkembangan zaman serta meningkatnya jumlah penduduk, pada tahun 1996 Kelurahan Plaju Ulu dipecah lagi menjadi dua yaitu Kelurahan Plaju Ulu sebagai Induk dan Kelurahan Bagus Kuning. Kelurahan Plaju Darat dipecah menjadi tiga bagian, yaitu Kelurahan Plaju Darat sebagai Induk, Kelurahan Talang Putri, dan

Kelurahan Talang Bubuk. Sedangkan, Kelurahan Plaju Ilir sebagai Induk sebagai Induk dan Kelurahan Komperta.

### **2.2.2. Visi, Misi, dan Motto Kelurahan Plaju Ulu**

#### **a) Visi**

Visi adalah suatu persyaratan yang merupakan ungkapan atau artikulasi dari nilai, cita-cita, arah dan tujuan organisasi yang realistis, memberikan kekuatan, semangat, dan komitmen, serta memiliki daya tarik yang dapat dipercaya sebagai pemandu dalam pelaksanaan aktifitas dan pencapaian tujuan organisasi.

Adapun rumusan visi Kelurahan Plaju Ulu adalah sebagai berikut :

Mensejahterakan masyarakat dalam bidang pemerataan pembangunan dengan menciptakan pelayanan yang profesional menuju Palembang Emas Darussalam 2023.

#### **b) Misi**

Misi merupakan sesuatu yang diemban atau dilaksanakan oleh Kelurahan untuk mencapai visi yang telah ditetapkan agar tujuan terlaksana dan berhasil dengan baik sesuai yang diharapkan.

Untuk memberikan arah bagi penyelenggara pemerintahan dan pembangunan dalam mencapai visi yang telah ditetapkan, maka dirumuskan Misi sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia kelurahan yang professional dilandasi dengan iman, taqwa dan berbudi.
- 2) Meningkatkan kuantitas dan kualitas pelayanan pada masyarakat dalam pembuatan dokumen secara cepat, tepat dan akurat.
- 3) Meningkatkan kinerja aparatur kelurahan untuk selalu dapat memberikan pelayanan prima pada masyarakat.
- 4) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan secara swadaya dan mandiri menuju masyarakat sejahtera.
- 5) Menciptakan suasana yang aman, tertib, nyaman dan kondusif.

**c) Motto**

Adapun motto dari Kelurahan Plaju Ulu adalah sebagai berikut :  
 : PLAJU ULU “BERSINAR” (Bersahaja, Senyum, Ikhlas, Amanah dan Religius).

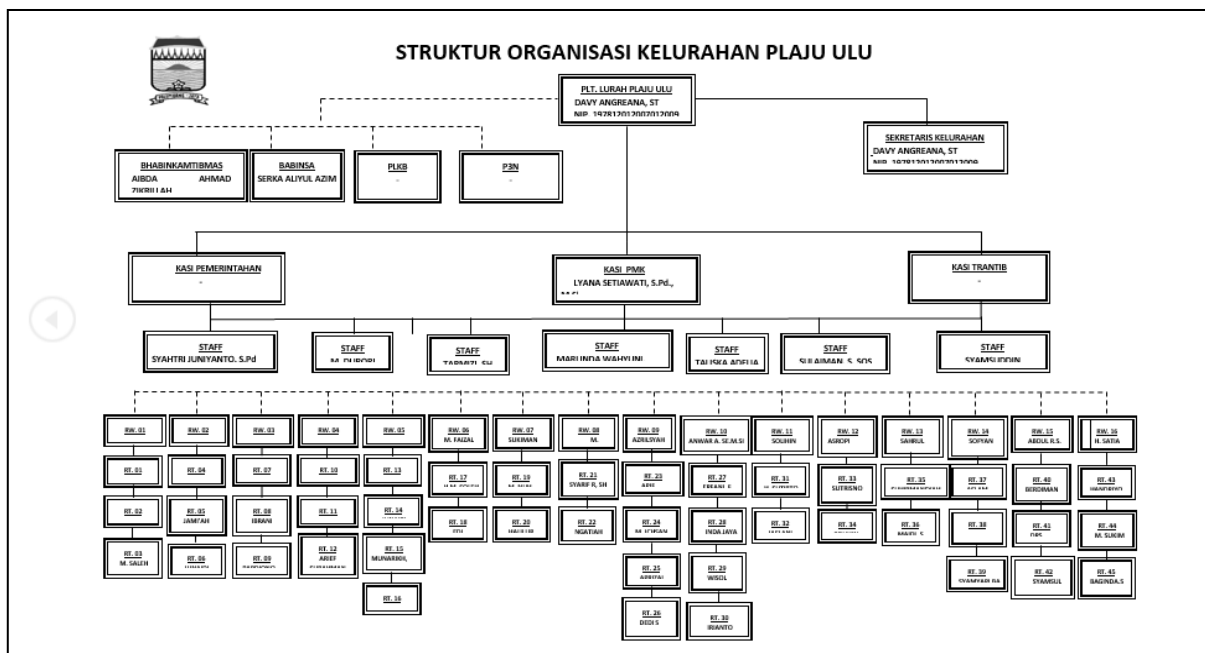
**2.2.3. Tujuan Kelurahan Plaju Ulu**

Tujuan menyusun Profil Kelurahan Plaju Ulu Kecamatan Plaju adalah :

- a. Pelaksanaan Surat Camat Plaju Kota Palembang No. 414.4/362/P/2020 tanggal 10 September 2020 tentang Profil Kelurahan untuk kelengkapan data kelurahan se-Kota Palembang

dalam rangka Lomba Inovasi Daerah yang diikuti oleh Kota Palembang.

- b. Penyediaan Data dan Informasi Perkembangan Kelurahan yang *up to date* dan akurat sebagai bahan untuk merumuskan kebijakan dan perencanaan kependudukan, serta untuk mendukung perencanaan pelayanan public dan pembangunan sektor lain.



Sumber : Kelurahan Plaju Ulu 2021

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelurahan Plaju Ulu

2.2.4. Tugas Wewenang

Adapun uraian dalam pembagian tugas berdasarkan struktur organisasi yang telah ditetapkan di Kelurahan Plaju Ulu sebagai berikut :

1. Lurah mempunyai tugas meneruskan pemimipin sebelumnya yang berhalangan dan menyelenggarakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah di kelurahan, meningkatkan koordinasi penyelenggaraan pemerintahan, pelayanan publik, dan pemberdayaan masyarakat kelurahan.
2. Kasi PMK mempunyai tugas melakukan penyusunan kegiatan pemberdayaan masyarakat kesejahteraan sosial, ekonomi dan pemba-  
ngunan serta pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum di lingkungan kelurahan.
3. Kasi Pemerintahan mempunyai tugas melakukan penyusunan kegiatan penyelenggaraan pemerintahan kelurahan dan pelayanan masyarakat di kelurahan.
4. Kasi Trantib mempunyai tugas melakukan penyusunan kegiatan pelayanan administrasi umum, kepegawaian, perlengkapan, perencanaan program kerja, keuangan, serta pengkoordinasian tugas satuan organisasi di lingkungan kelurahan.

#### **2.2.5. Uraian Kegiatan**

Adapun uraian kegiatan yang dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan di Kelurahan Plaju Ulu adalah sebagai berikut :

1. Membantu dalam melayani masyarakat dalam hal membuat surat izin dan surat keterangan.
2. Mengikuti kegiatan lapangan Lomba Hartinya PKK di Kelurahan Plaju Ulu.

3. Membantu dalam kegiatan vaksin di Puskesmas Plaju Ulu.
4. Mengikuti kegiatan lapangan Program Iklim.
5. Mempelajari pengolahan input data secara *online*.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1. Uraian Kegiatan PKL**

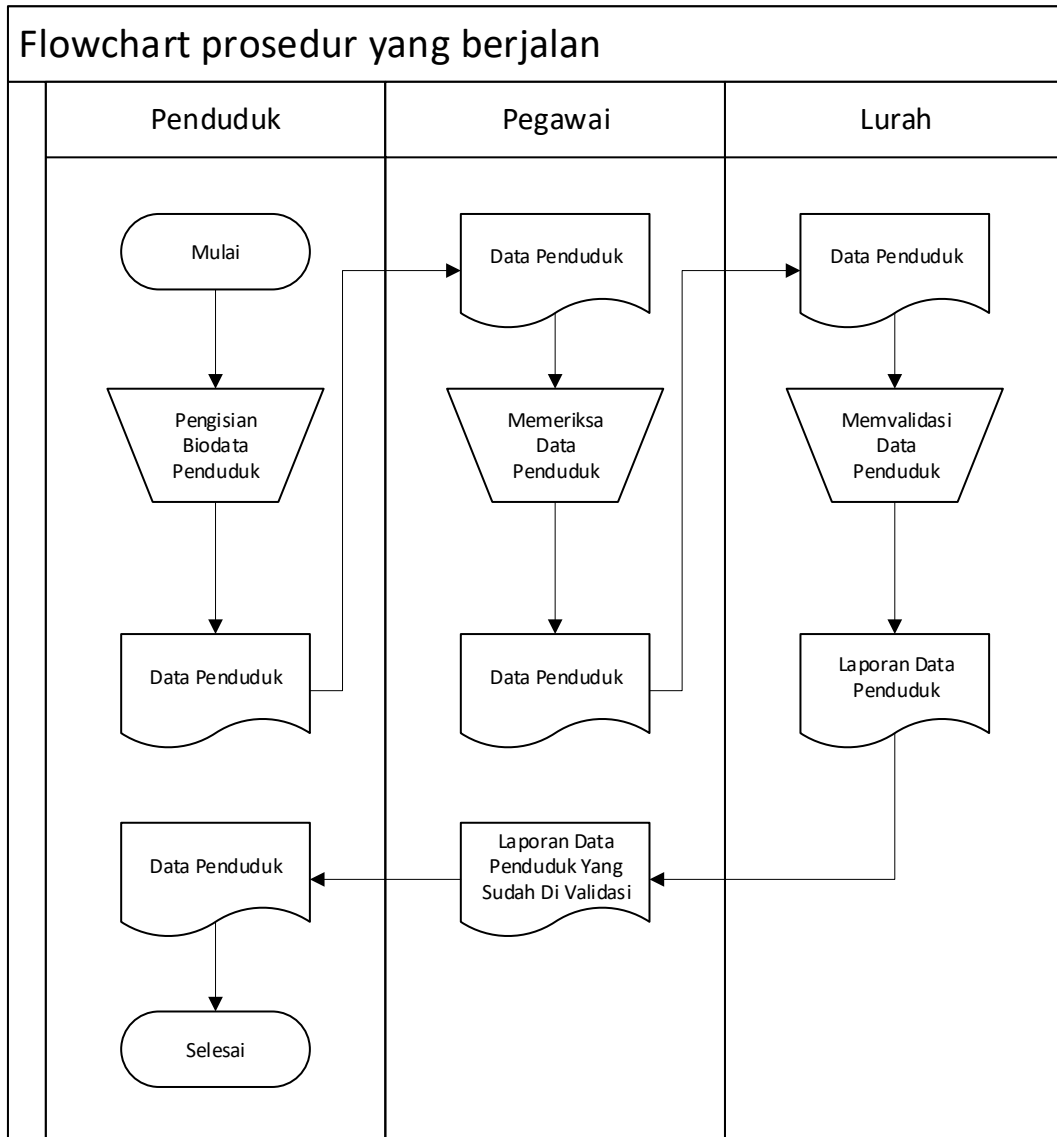
Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan selama satu bulan di Kantor Lurah Plaju Ulu, penulis menemukan permasalahan yang terjadi saat ini adalah kegiatan mencatat data penduduk yang meninggal, penduduk yang lahir, penduduk yang pindah, data penduduk yang datang dan data penduduk tetap masih dilakukan secara *manual* dan belum terkomputerisasi, sedangkan untuk pengelolaan data hanya menggunakan aplikasi Microsoft Excel, dimana data tersebut beresiko terjadi salah ketik dan membutuhkan waktu yang lama untuk *input* data, sehingga sekretaris lurah mengalami kesulitan dan proses yang lama untuk mengolah data penduduk yang meninggal, data penduduk



lahir, data penduduk pindah, data penduduk datang, dan data penduduk tetap. Selain itu Kantor Lurah Plaju Ulu belum memiliki aplikasi yang menunjang di bidang pengolahan data tersebut.

### **3.1.1. Prosedur *Input* Data Penduduk Yang Berjalan**

Adapun prosedur yang berjalan proses *input* data penduduk telah digambarkan pada *flowchart* seperti pada gambar 3.1



**Gambar 3.1 Flowchart prosedur yang berjalan**

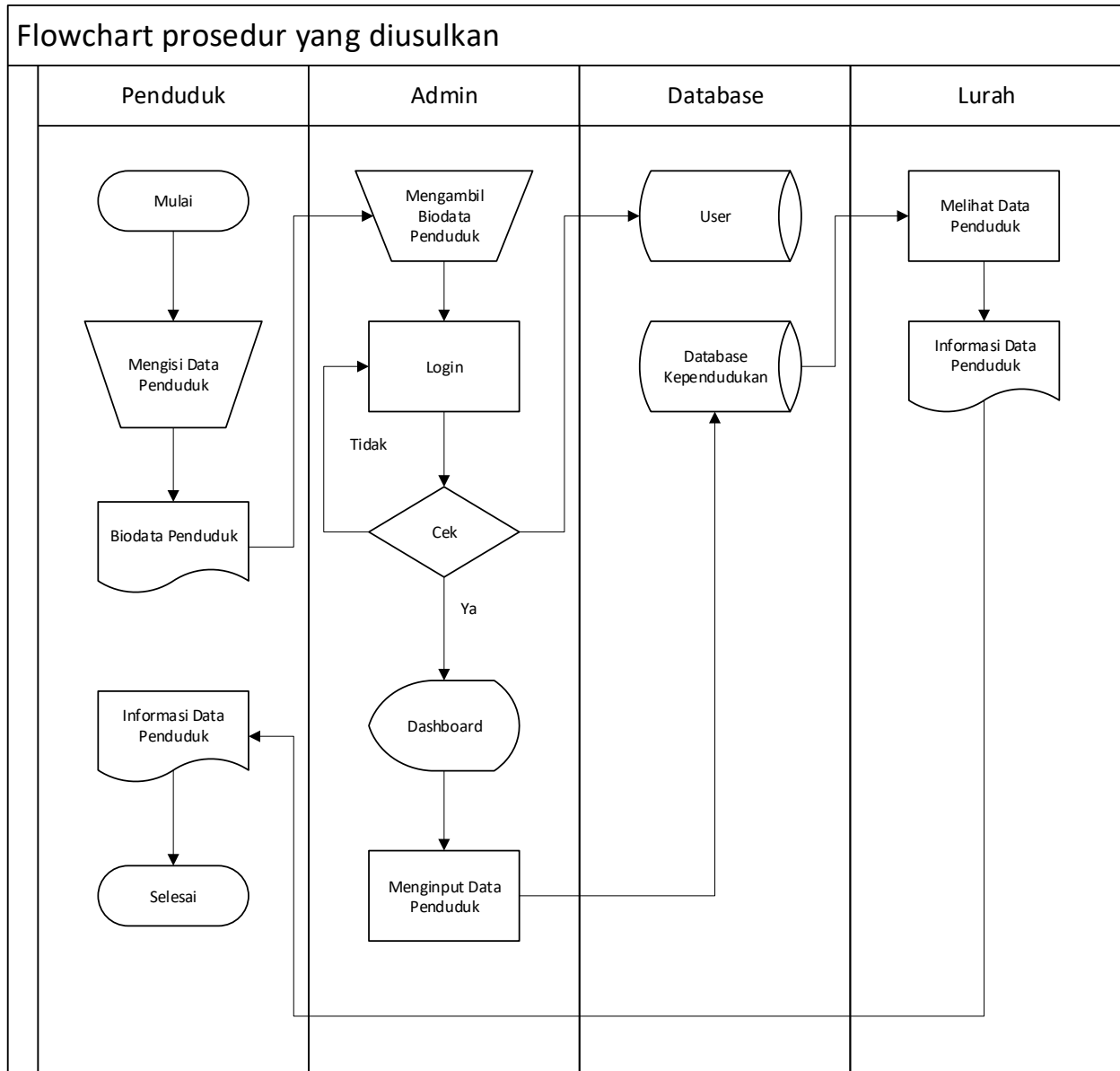
Adapun penjelasan dari *Flowchart* yang berjalan pada penginputan data dapat dilihat pada gambar 3.1 sebagai berikut :

1. Mulai
2. Penduduk melakukan pengisian biodata.
3. Biodata yang telah diisi kemudian diserahkan kepada Pegawai.
4. Pegawai kemudian memeriksa data penduduk.

5. Data penduduk kemudian diserahkan kepada Lurah.
6. Lurah kemudian memvalidasi data penduduk
7. Data penduduk yang telah divalidasi diserahkan ke pegawai.
8. Lalu pegawai memberikan data penduduk ke warga.
9. Selesai

### **3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan**

Adapun prosedur yang diusulkan untuk *input* data penduduk telah digambarkan pada *flowchart* seperti pada gambar 3.2 :



**gambar 3.2 Flowchart prosedur yang diusulkan**

Adapun penjelasan dari *Flowchart* yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut :

1. Mulai.
2. Penduduk melakukan pengisian data.
3. Biodata penduduk diserahkan ke admin.

4. Admin melakukan *login*, jika *login* gagal maka admin akan kembali kehalaman *login*, jika *login* berhasil maka admin akan masuk kehalaman utama.
5. Admin melakukan *input* data *user* dan mengelola data *user*.
6. Data *user* kemudian disimpan di *tbl.user*.
7. Admin menginput data penduduk yang meliputi data lahir, data kematian, data pindah, data datang, dan laporan.
8. Data penduduk akan disimpan di database kependudukan.
9. Lurah melihat hasil data penduduk.
10. Penduduk menerima informasi data.
11. Selesai

### **3.2. Evaluasi dan Pembahasan**

#### **3.2.1. Evaluasi**

Selain melakukan pengamatan, penulis menemukan beberapa masalah dalam mengelola data penduduk di Kantor Lurah Plaju Ulu, seperti pengolahan data penduduk yang lahir, data penduduk yang meninggal, data penduduk yang pindah, dan data penduduk yang datang masih dilakukan dengan cara yang di tulis di buku besar, itulah permasalahan yang bisa mengakibatkan kekeliruan pada saat *input* data.

Dari permasalahan diatas penulis menyimpulkan bahwa diperlukannya sebuah sistem yang dapat mengelola data penduduk untuk membantu pegawai lurah dalam proses *input* data agar bisa tersimpan lebih baik dan lebih efisien.

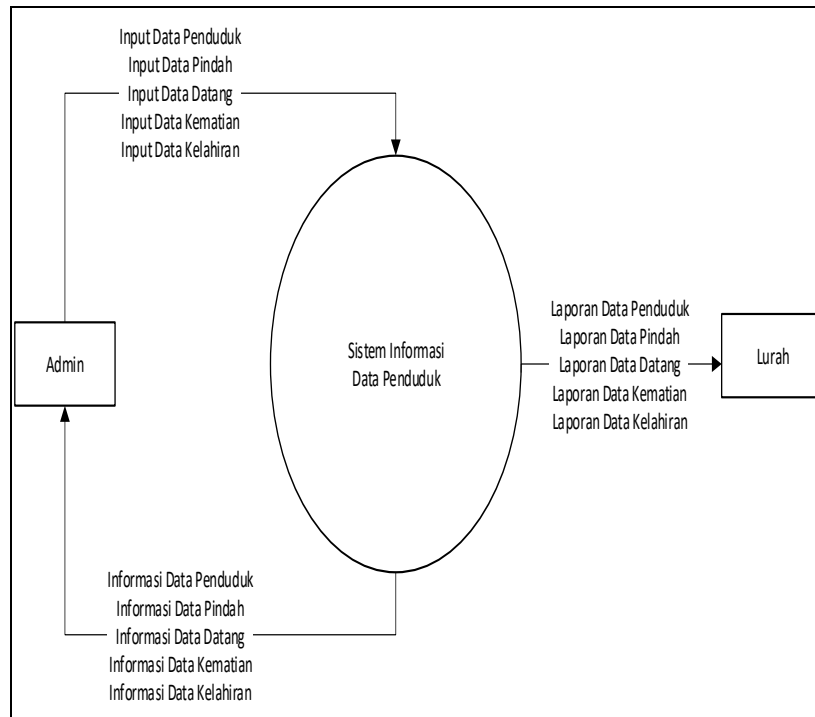
### **3.2.2. Pembahasan**

#### **3.2.2.1. Data Flow Diagram**

*Data flow diagram* merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas, berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan. Penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang baru sebagai berikut:

#### **3.2.2.2. Diagram Konteks**

Adapun diagram konteks yang akan penulis jelaskan pada gambar 3.3.

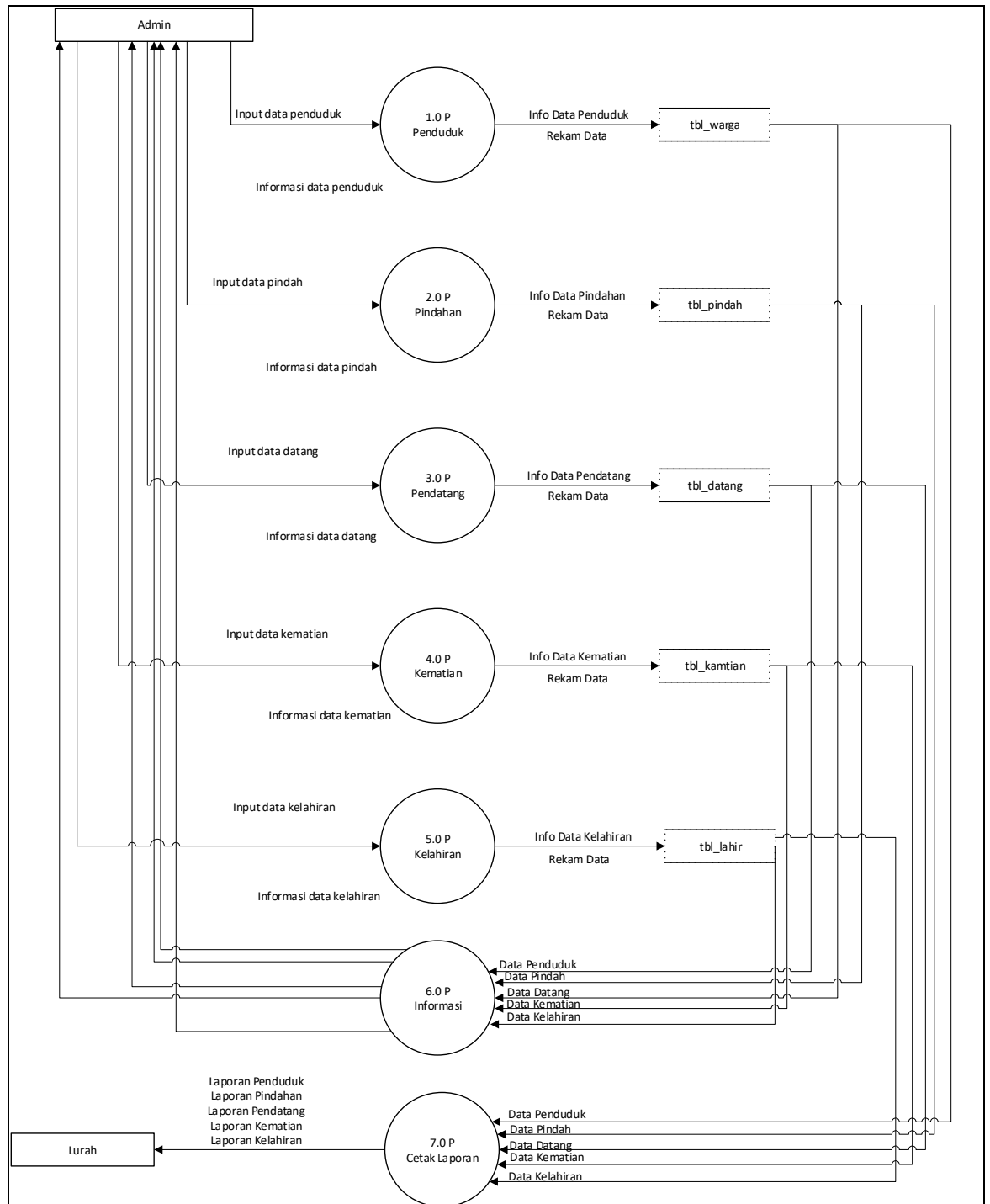


**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

Berdasarkan gambar 3.3 Diagram Konteks diatas, terdapat dua jenis entitas yaitu admin dan lurah. Lurah mendapatkan laporan penduduk, laporan pindah, laporan pendatang, laporan kematian dan laporan kelahiran. Sedangkan admin dapat melakukan *input* data penduduk, *input* data pindah, *input* data pindah,, *input* data datang, *input* data kematian serta *input* data kelahiran.

### 3.2.2.3. DFD Level 0

Adapun *Data Flow Diagram* yang akan penulis jelaskan pada gambar 3.4.



**Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 0**

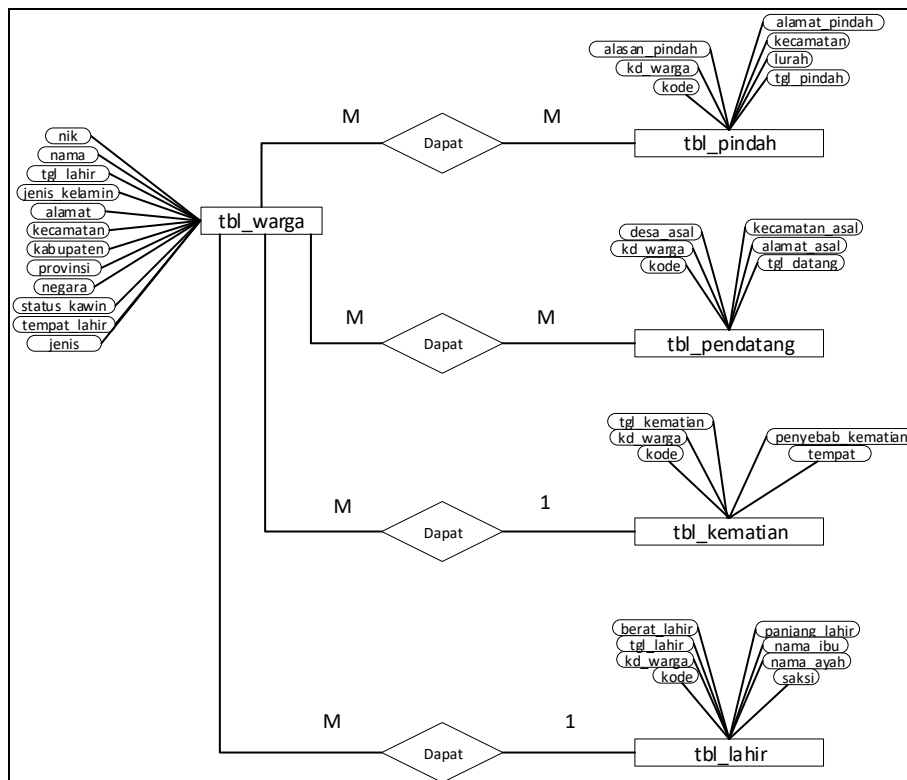
Berdasarkan gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 0 yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :



1. Proses 1.0 P adalah melakukan proses *input* data penduduk dan akan disimpan di *tbl\_warga*.
2. Proses 2.0 P adalah melakukan proses *input* data pindahan dan akan disimpan di *tbl\_pindah*.
3. Proses 3.0 P admin melakukan proses *input* data pendatang dan akan disimpan di *tbl\_pendatang*.
4. Proses 4.0 P adalah melakukan proses *input* data kematian dan akan disimpan di *tbl\_kematian*.
5. Proses 5.0 P admin melakukan proses *input* data kelahiran dan akan disimpan di *tbl\_lahir*.
6. Proses 6.0 P admin mendapatkan informasi berupa informasi data penduduk, data pindah, datang datang, data kematian, dan data kelahiran.
7. Proses 7.0 P lurah akan menerima data penduduk, data pindahan, data pendatang, data kematian dan data kelahiran beserta laporan.

#### **3.2.2.4. Entity Relationship Diagram**

Adapun Entity Relationship Diagram yang akan penulis jelaskan pada gambar 3.5.



**Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram**

Berdasarkan gambar 3.5 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tbl\_warga memiliki hubungan *one to many* dengan tb\_pindah karena entitas tbl\_warga dapat mengelola banyak entitas tb\_pindah.
2. Tbl\_warga memiliki hubungan *one to many* dengan tb\_pendatang karena entitas tbl\_warga dapat mengelola banyak entitas tbl\_pendatang.

3. Tbl\_warga memiliki hubungan *one to many* dengan tbl\_kematian karena entitas tbl\_warga dapat mengelola banyak entitas tbl\_kematian.
4. Tbl\_warga memiliki hubungan *one to many* dengan tbl\_lahir karena entitas tbl\_warga dapat mengelola banyak entitas tbl\_lahir.

### 3.2.2.5. Struktur Tabel

Berikut ini merupakan struktur tabel yang dibuat. Struktur tabel ini dibuat sesuai *Entity Relationship Diagram* yang telah digambarkan sebelumnya.

#### 1. Tabel *Database* Warga

Tabel *database* warga digunakan untuk menampung data warga. Struktur tabel warga bisa dilihat pada tabel 3.1.

nama tabel : tbl\_warga

*primary key* : kode

**Tabel 3.1** Tabel Warga

No.	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	int	11	<i>primary key</i>

2	kd_lurah	int	11	-
3	kd_pekerjaan	int	11	-
4	kd_pendidikan	int	11	-
5	kd_agama	int	11	-
6	Nik	varchar	16	-
7	nama	varchar	45	-
8	tgl_lahir	date	-	-
9	jenis_kelamin	varchar	20	-
10	alamat	text	-	-
11	kecamatan	varchar	30	-
12	kabupaten	varchar	30	-
13	provinsi	varchar	30	-
14	negara	varchar	30	-
15	status_kawin	varchar	20	-
16	tempat_lahir	varchar	100	-
17	jenis	varchar	20	-

## 2. Tabel *Database User*

Tabel *User* digunakan untuk menampung data user. Struktur table *user* bisa dilihat pada tabel 3.2.

nama tabel : *tbl\_user*

*primary key* : kode

**Tabel 3.2 Tabel User**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Kode	Int	11	<i>primary key</i>
2	user_name	Varchar	40	-
3	Password	Varcahr	40	-

## 3. Tabel *Database Pindah*

Tabel *Database Pindah* digunakan untuk menampung data pindah. Struktur tabel pindah bisa dilihat pada tabel 3.3.

nama tabel : *tbl\_pindah*

*primary key* : kode

**Tabel 3.3 Tabel Pindah**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Kode	Int	11	<i>primary key</i>
2	kd_warga	Int	11	-
3	alasan_pindah	Varchar	100	-
4	alamat_pindah	Varchar	100	-
5	Kecamatan	Varchar	100	-
6	Lurah	Varchar	100	-
7	tgl_pindah	Date	-	-

#### 4. Tabel *Database* Penduduk Tetap

Tabel *Database* Penduduk Tetap digunakan untuk menampung data penduduk tetap. Struktur tabel penduduk tetap bisa dilihat pada tabel 3.4.

nama tabel : tbl\_penduduk\_tetap

*primary key* : kode

**Tabel 3.4 Tabel Penduduk Tetap**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Kode	int	11	<i>primary key</i>
2	kd_warga	Int	11	-

**5. Tabel Database Pendidikan**

Tabel *Database* Pendidikan digunakan untuk menampung data pendidikan. Struktur tabel pendidikan bisa dilihat pada tabel 3.5.

nama tabel : tbl\_pendidikan

*primary key* : kode

**Tabel 3.5 Tabel Pendidikan**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	Int	11	<i>primary key</i>
2	uraian	varchar	40	-

## 6. Tabel *Database* Pendetang

Tabel *Database* Pendetang digunakan untuk menampung data pendatang. Struktur tabel pendatang bisa dilihat pada tabel 3.6

nama tabel : tbl\_pendetang

*primary key* : kode

**Tabel 3.6 Tabel Pendetang**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	int	11	<i>primary key</i>
2	kd_warga	int	11	-
3	desa_asal	varchar	100	-
4	kecamatan_asal	varchar	100	-
5	alamat_asal	varchar	100	-
6	tgl_datang	date	-	-



### 7. Tabel *Database* Pekerjaan

Tabel *Database* Pekerjaan digunakan untuk menampung data pekerjaan. Struktur tabel pekerjaan bisa dilihat pada tabel 3.7.

nama tabel : tbl\_pekerjaan

*primary key* : kode

**Tabel 3.7** Tabel Pekerjaan

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	int	11	<i>primary key</i>
2	uraian	varchar	40	-

### 8. Tabel *Database* Lurah

Tabel *Database* Lurah digunakan untuk menampung data lurah. Struktur tabel lurah bisa dilihat pada tabel 3.8

nama tabel : tbl\_lurah

*primary key* : kode

**Tabel 3.8 Tabel Lurah**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	int	11	<i>primary key</i>
2	uraian	varchar	40	-

### 9. Tabel *Database* Lahir

Tabel *Database* Lurah digunakan untuk menampung data lahir. Struktur tabel lahir bisa dilihat pada tabel 3.9.

nama tabel : tbl\_lahir

*primary key* : kode

**Tabel 3.9 Tabel Lahir**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Kode	Int	11	<i>primary key</i>
2	kd_warga	Int	11	-
3	tgl_lahir	Date	-	-
4	berat_lahir	varchar	50	-
5	panjang_lahir	varchar	50	-
6	nama_ibu	varchar	40	-
7	nama_ayah	varchar	40	-
8	Saksi	varchar	40	-

### 10. Tabel *Database* Kematian

Tabel *Database* Kematian digunakan untuk menampung data kematian. Struktur tabel kematian bisa dilihat pada tabel 3.10.

nama tabel: tbl\_kematian

*primary key* : kode

**Tabel 3.10** Tabel Kematian

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan

1	Kode	Int	11	<i>primary key</i>
2	kd_warga	Int	11	-
3	tgl_kematian	Date	-	-
4	Tempat	Varchar	200	-
5	penyebab_kematian	Varchar	100	-

### 11. Tabel *Database Agama*

Tabel *Database Agama* digunakan untuk menampung data agama. Struktur tabel agama bisa dilihat pada tabel 3.11.

nama tabel : tbl\_agama

*primary key*: kode

**Tabel 3.11 tbl\_agama**

No	Nama field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	kode	int	11	<i>primary key</i>
2	uraian	varchar	40	-

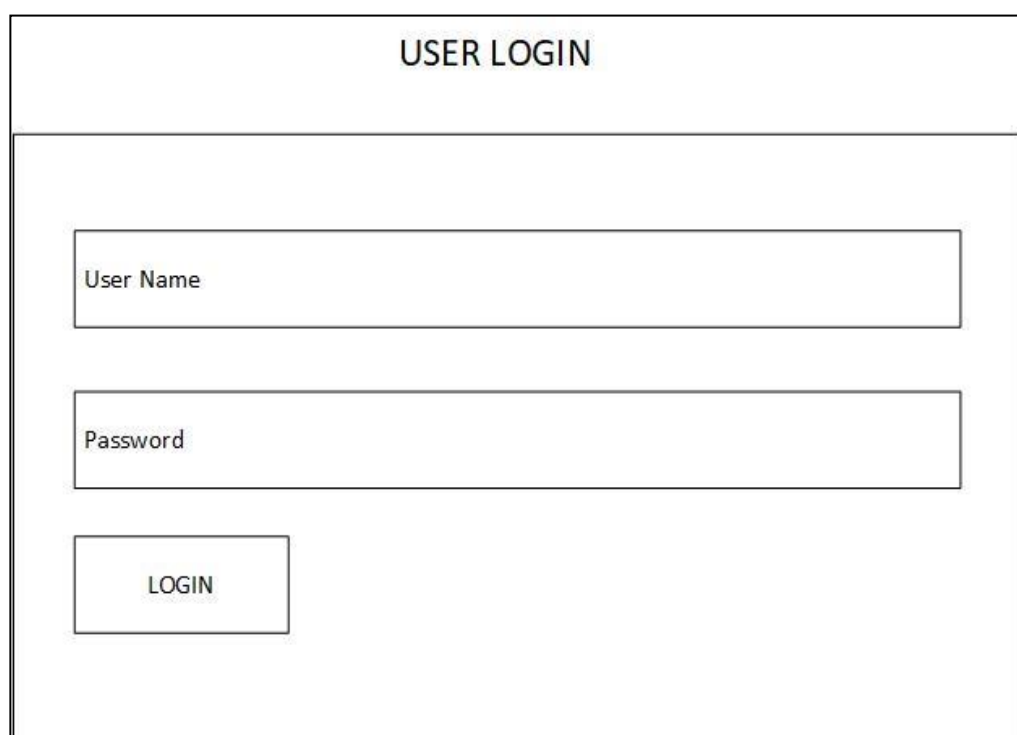
### 3.2.2.6. *Desain Interface*

*Desain Interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* yang terdapat pada aplikasi *input* data penduduk Kantor Lurah Plaju Ulu sebagai berikut.

#### 1. *Desain Interface*

##### a. *Desain Interface Login*

*Desain form login* yang digunakan untuk masuk kedalam sistem. *Desain form* dapat dilihat pada gambar 3.6.



The diagram shows a rectangular box representing a user login form. At the top center of the box is the text "USER LOGIN". Below this, there are three input fields arranged vertically. The first field is labeled "User Name", the second is labeled "Password", and the third is a button labeled "LOGIN".

**Gambar 3.6 Desain Input Form Login**

PLAJU ULU		Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu			
Logo Admin ADMIN BERANDA DATA MASTER DATA PENDUDUK LAPORAN Keluar	Kelurahan Plaju Ulu				Refresh
	Penduduk Pindah	Penduduk Meninggal	Penduduk Pendetang	Penduduk Lahir	
	Lihat	Lihat	Lihat	Lihat	
	Penduduk Tetap	Total Penduduk	Total User	Total Lurah/Desa	
	Lihat	Lihat	Lihat	Lihat	


**b. Desain Interface Dashboard**

Berikut adalah desain pada halaman dashboard dapat dilihat pada gambar 3.7.

**Gambar 3.7 Desain Interface Dashboard**

**c. Desain *Interface Input Data User***

Berikut adalah desain pada halaman *input data user* dapat dilihat pada gambar 3.8.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu						
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>						
BERANDA	Input Data User User Name <input type="text"/>  Password <input type="password"/>  <div style="text-align: right;"><input type="button" value="Simpan"/></div>						
DATA MASTER							
DATA PENDUDUK							
LAPORAN							
Keluar							
	Data User <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 70%;">Nama User</th> <th style="width: 20%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Edit   Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	NO	Nama User	Action			Edit   Hapus
NO	Nama User	Action					
		Edit   Hapus					

**Gambar 3.8 Desain *Interface Input Data User***

**d. Desain Interface Input Data Agama**


Berikut adalah desain pada halaman *input data agama* dapat dilihat pada gambar 3.9.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu						
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>						
BERANDA	<b>Input Data Agama</b>  Uraian* <input style="width: 100%;" type="text"/>  <div style="text-align: right;"><input type="button" value="Simpan"/></div>						
DATA MASTER							
DATA PENDUDUK							
LAPORAN							
Keluar							
	<b>Data User</b> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 80%;">URAIAN</th> <th style="width: 10%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: right;">Edit   Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	NO	URAIAN	Action			Edit   Hapus
NO	URAIAN	Action					
		Edit   Hapus					

**Gambar 3.9 Desain Interface Input Data Agama**

**e. Desain Interface Input Data Pendidikan**




PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu	
 ADMIN BERANDA DATA MASTER DATA PENDUDUK LAPORAN Keluar	Kelurahan Plaju Ulu	Refresh
	Input Pendidikan	
	Uraian*	<input type="text"/>
		<input type="button" value="Simpan"/>
	Daftar Pendidikan	
	NO	URAIAN
		Edit Hapus

Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data pendidikan dapat dilihat pada gambar 3.10.

**Gambar 3.10 Desain Interface Input Data Pendidikan**

**f. Desain Interface Input Data Pekerjaan**


PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu						
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>						
BERANDA DATA MASTER DATA PENDUDUK LAPORAN Keluar	Input Data Pekerjaan Uraian* <input type="text"/> <div style="text-align: right;"><input type="button" value="Simpan"/></div>						
	Daftar Pekerjaan <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">NO</th> <th style="width: 85%;">URAIAN</th> <th style="width: 10%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">Edit Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	NO	URAIAN	Action			Edit Hapus
NO	URAIAN	Action					
		Edit Hapus					

Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data pekerjaan bisa dilihat pada gambar 3.11.

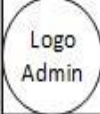
**Gambar 3.11 Desain Interface Input Data Pekerjaan**

**g. Desain *Interface Input* Data Lurah**

Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data lurah dapat dilihat pada gambar 3.12.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu						
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>						
BERANDA	Input Lurah / Desa  Uraian* <input style="width: 100%;" type="text"/>  <div style="text-align: right;"><input type="button" value="Simpan"/></div>						
DATA MASTER							
DATA PENDUDUK							
LAPORAN							
Keluar							
	Data Lurah / Desa <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 70%;">URAIAN</th> <th style="width: 20%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: right;">Edit   Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	NO	URAIAN	Action			Edit   Hapus
NO	URAIAN	Action					
		Edit   Hapus					

**Gambar 3.12 Desain Interface Input Data Lurah**

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu	
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu	Refresh
BERANDA	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 48%;"> <p><b>Form Input</b></p> <p>NIK* Input NIK</p> <p>Nama* Input</p> <p>Tempat Lahir* Input</p> <p>Tgl Lahir* dd/mm/yyyy</p> <p>Jenis Kelamin* Laki-laki</p> <p>Status Kawin* Belum Menikah</p> <p>Alamat* Input</p> <p>Jenis Penduduk* Tetap</p> </div> <div style="width: 48%;"> <p><b>Data Penduduk</b></p> <p>Pekerjaan* Tidak Bekerja</p> <p>Pendidikan* Tidak Bekerja</p> <p>Agama* Islam</p> <p>Lurah/Desa* Plaju Ulu</p> <p>Kecamatan* Plaju</p> <p>Kabupaten* Input</p> <p>Provinsi* Sumatera Selatan</p> <p>Negeri* WNI</p> <p style="text-align: right;">Simpan</p> </div> </div>	
DATA MASTER		
DATA PENDUDUK		
LAPORAN		
Keluar		


#### **h. Desain *Interface Input Data Penduduk***

Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data penduduk dapat dilihat pada gambar 3.13.

**Gambar 3.13 Desain *Interface Input Data Penduduk***

#### **i. Desain *Interface Tampil Penduduk***

Berikut adalah desain pada halaman *interface* tampil penduduk dapat dilihat pada gambar 3.14.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu					
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu					Refresh
	Input Data Pekerjaan					
BERANDA	<input type="text" value="Cari NIK &amp; Nama"/>					<input type="button" value="Cari"/>
DATA MASTER	Tambah   Data Penduduk					
DATA PENDUDUK	NO	NIK	NAMA	TGL LAHIR	JENIS KELAMIN	JENIS PENDUDUK
LAPORAN						Action
Keluar						Edit Hapus

**Gambar 3.14 Desain Interface Tampil Penduduk**

**j. Desain Interface Input Data Penduduk Tetap**


Berikut adalah desain pada halaman *interface input data penduduk tetap* bisa dilihat pada gambar 3.15.

PLAJU ULU		Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu					
ADMIN Logo Admin BERANDA DATA MASTER DATA PENDUDUK LAPORAN Keluar	Kelurahan Plaju Ulu				Refresh		
	Cari NIK & Nama				Cari		
	Penduduk Tetap						
	Klik Tambah Penduduk Tetap						
	Data Penduduk						
	NO	NIK	NAMA	TGL LAHIR	JENIS KELAMIN	ALAMAT	Action
							Hapus

**Gambar 3.15 Desain Interface Input Data Penduduk Tetap**

**k. Desain Interface Input Data Penduduk Meninggal**


Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data penduduk meninggal dapat dilihat pada gambar 3.16.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>
BERANDA	Tampil   Tambah Meninggal
DATA MASTER	Nama Penduduk <input type="text"/>
DATA PENDUDUK	Tgl Kematian <input type="text"/>
LAPORAN	Tempat Kematian <input type="text"/>
Keluar	Penyebab Kematian <input type="text"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3.16 Desain Interface Input Data Penduduk Meninggal**

### 1. Desain *Interface Input Data Penduduk Pindah*

Berikut adalah desain *interface input* data pindah dapat dilihat pada gambar 3.17.


PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>
BERANDA	Tampil   Tambah Pindah
DATA MASTER	Nama Penduduk <input type="text"/>
DATA PENDUDUK	Tgl Pindah <input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>
LAPORAN	Alamat Pindah <input type="text" value="Alamat Pindah"/>
Keluar	Kecamatan <input type="text" value="Kecamatan Pindah"/>
	Lurah / Desa <input type="text" value="Lurah Pindah"/>
	Alasan Pindah <input type="text"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

*Gambar 3.17 Desain Interface Input Data Penduduk Pindah*



### m. Desain *Interface Input Data Penduduk Datang*


Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data penduduk datang dapat dilihat pada gambar 3.18.

PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>
BERANDA	Tampil   Tambah Penduduk Datang
DATA MASTER	Nama Penduduk <input type="text"/>
DATA PENDUDUK	Tgl Datang <input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>
LAPORAN	Alamat Asal <input type="text" value="Alamat Asal"/>
Keluar	Kecamatan Asal <input type="text" value="Kecamatan Asal"/>
	Lurah / Desa Asal <input type="text" value="Lurah Asal"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3.18** Desain *Interface Input Data Penduduk Datang*

### n. Desain *Interface Input Data Penduduk Lahir*

Berikut adalah desain pada halaman *interface input* data penduduk lahir dapat dilihat pada gambar 3.19.

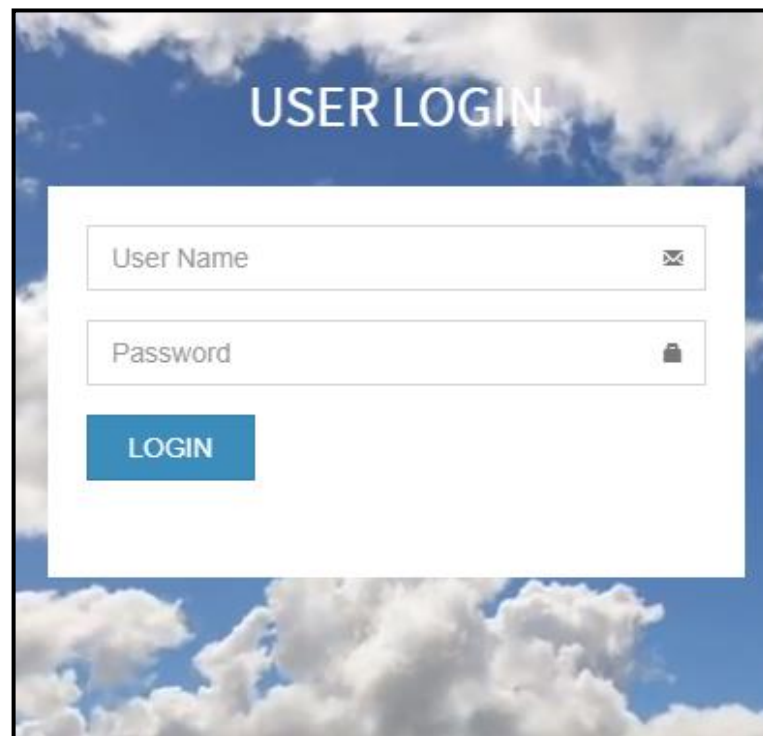
PLAJU ULU	Pelayanan Administrasi Kelurahan Plaju Ulu
 ADMIN	Kelurahan Plaju Ulu <span style="float: right;">Refresh</span>
BERANDA	Tampil   Tambah Penduduk Lahir
DATA MASTER	Nama Bayi Lahir <input type="text"/>
DATA PENDUDUK	Tgl Lahir <input type="text" value="dd/mm/yyyy"/>
LAPORAN	Berat Lahir <input type="text" value="Berat Lahir"/>
Keluar	Panjang Lahir <input type="text" value="Panjang Lahir"/>
	Nama Ibu Bayi <input type="text" value="Nama Ibu Bayi"/>
	Nama Ayah Bayi <input type="text" value="Nama Ayah Bayi"/>
	Saksi Lahir <input type="text" value="Saksi Lahir"/>
	<input type="button" value="Simpan"/>

**Gambar 3.19 Desain Interface Input Data Penduduk Lahir**

## 2. Hasil Desain Tampilan

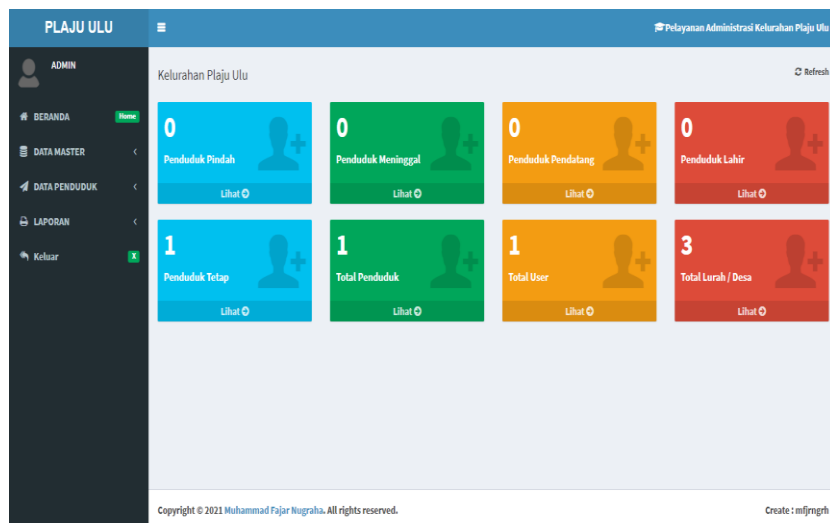
### a. Hasil Desain Tampilan *Login*

Adapun hasil dari desain tampilan login yang dapat dilihat pada gambar 3.20.



## b. Hasil Tampilan Dashboard

Adapun hasil dari tampilan dashboard yang dapat dilihat pada gambar 3.21.



**Gambar 3.21 Tampilan Dashboard**

## c. Tampilan *Input Data User*

Adapun tampilan input data user dapat dilihat padagambar 3.22.

The 'Input Data User' form includes the following fields:

- User Name:
- Password:

A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

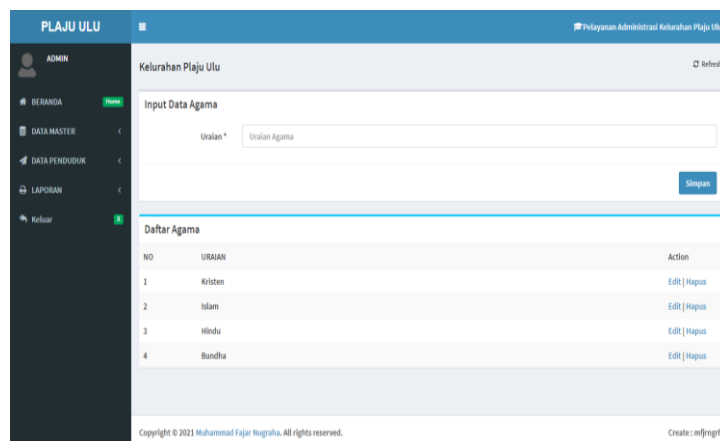
Below the form, a table displays existing users:

NO	Nama User	Action
1	ADMIN	Edit   Hapus

**Gambar 3.22 Tampilan Input Data User**

**d. Tampilan Data Agama**

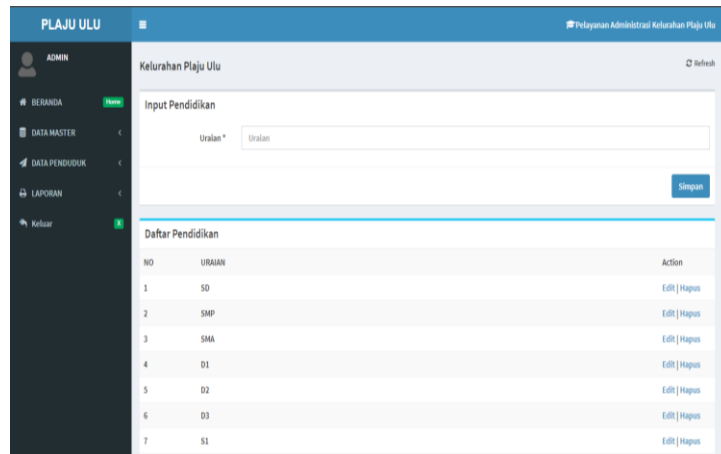
Adapun tampilan halaman data agama dapat dilihat pada gambar 3.23.



**Gambar 3.23 Tampilan Data Agama**

**e. Tampilan Pendidikan**

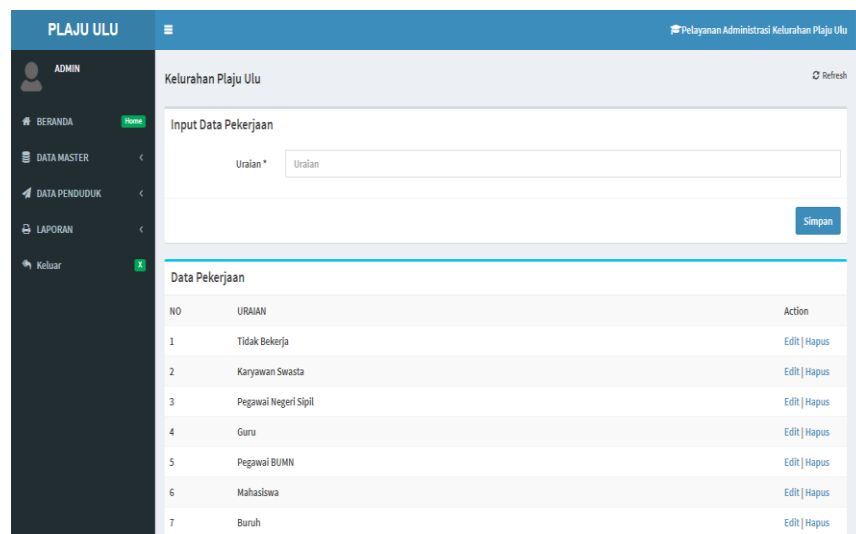
Adapun tampilan halaman pendidikan dapat dilihat pada gambar 3.24.



*Gambar 3.24 Tampilan Data Pendidikan*

#### f. Tampilan Pekerjaan

Adapun tampilan pada halaman pekerjaan dapat dilihat pada gambar 3.25.



*Gambar 3.25 Tampilan Data Pekerjaan*

#### g. Tampilan Lurah

Adapun tampilan pada halaman data lurah dapat dilihat pada gambar 3.26.

NO	URAIAN	Action
1	Plaju Ulu	Edit   Hapus
2	Plaju Ilir	Edit   Hapus
3	Bagus Kuning	Edit   Hapus

**Gambar 3.26 Tampilan Data Lurah**

#### **h. Tampilan Data Penduduk**

Adapun tampilan pada halaman data penduduk dapat dilihat pada gambar 3.27.

**Gambar 3.27 Tampilan Input Data Penduduk**

**i. Tampilan Tampil Penduduk**

Adapun tampilan tampil penduduk dapat dilihat pada gambar 3.28.

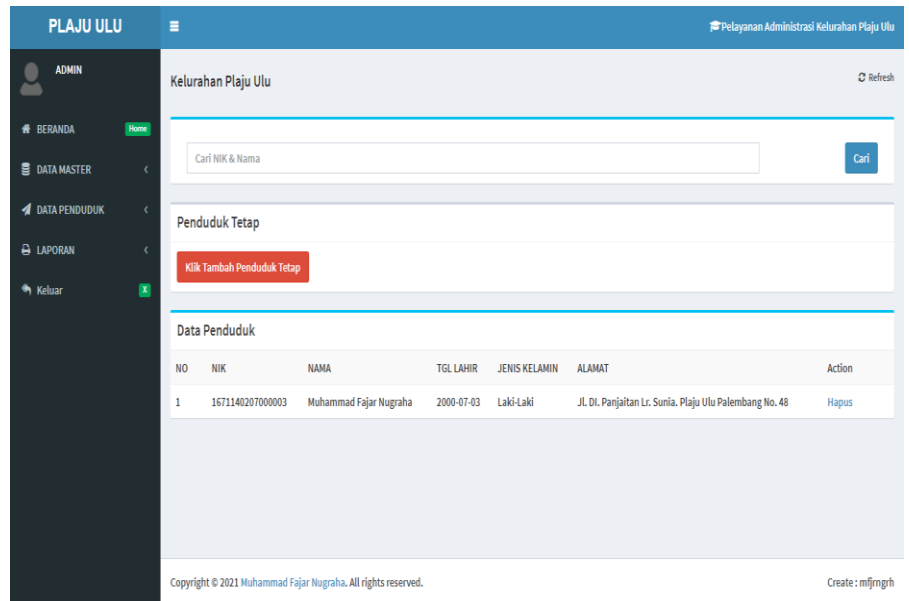
NO	NIK	NAMA	TGL LAHIR	JENIS KELAMIN	JENIS PENDUDUK	Action
1	1671140207000003	Muhammad Fajar Nugraha	2000-07-03	Laki-Laki	Tetap	Edit   Hapus   Detail

**Gambar 3.28 Tampilan Tampil Penduduk**

**j. Tampilan Penduduk Tetap**

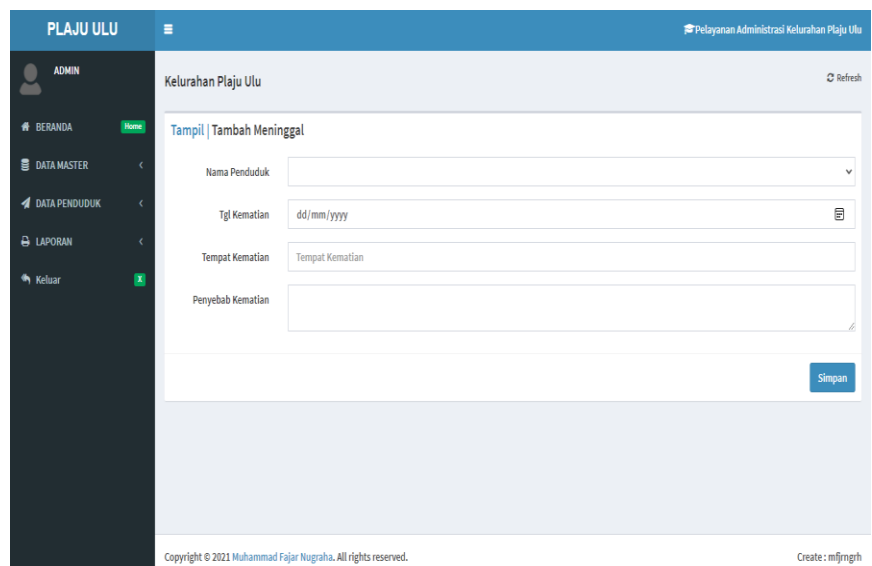
Adapun tampilan pada halaman penduduk tetap dapat dilihat pada gambar 3.29.





**Gambar 3.29 Tampilan Penduduk Tetap**

### k. Tampilan Penduduk Meninggal



**Gambar 3.30 Tampilan Penduduk Meninggal**

### l. Tampilan Penduduk Pindah

Adapun tampilan pada halaman penduduk pindah dapat dilihat pada gambar 3.31.

The screenshot shows a web application interface for 'Kelurahan Plaju Ulu'. The main content area is titled 'Tambah Pindah' and contains a form with the following fields:

- Nama Penduduk: A dropdown menu.
- Tgl Pindah: A date picker with the format 'dd/mm/yyyy'.
- Alamat Pindah: A text input field.
- Kecamatan: A text input field.
- Lurah / Desa: A text input field.
- Alasan Pindah: A text area.

A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form. The sidebar on the left shows the user is logged in as 'ADMIN' and has access to various menu items like 'BERANDA', 'DATA MASTER', 'DATA PENDUDUK', 'LAPORAN', and 'Keluar'. The footer contains copyright information for Muhammad Fajar Nugraha and the creator 'mfjngnh'.

**Gambar 3.31 Tampilan Penduduk Pindah**

### m. Tampilan Penduduk Datang

Adapun tampilan pada halaman penduduk datang dapat dilihat pada gambar 3.32.

The screenshot shows a web application interface for 'Kelurahan Plaju Ulu'. The main content area is titled 'Tambah Penduduk Datang' and contains a form with the following fields:

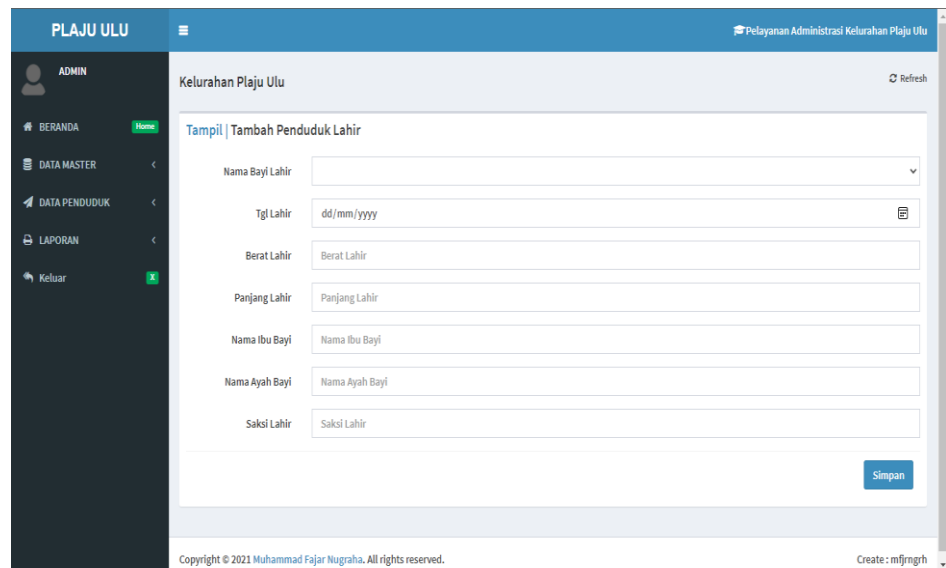
- Nama Penduduk: A dropdown menu.
- Tgl Datang: A date picker with the format 'dd/mm/yyyy'.
- Alamat Asal: A text input field.
- Kecamatan Asal: A text input field.
- Lurah / Desa Asal: A text input field.

A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form. The sidebar on the left shows the user is logged in as 'ADMIN' and has access to various menu items like 'BERANDA', 'DATA MASTER', 'DATA PENDUDUK', 'LAPORAN', and 'Keluar'. The footer contains copyright information for Muhammad Fajar Nugraha and the creator 'mfjngnh'.

**Gambar 3.32 Tampilan Penduduk Datang**

**n. Tampilan Penduduk Lahir**

Adapun tampilan pada halaman penduduk lahir dapat dilihat pada gambar 3.33.



The screenshot shows a web application interface for 'Kelurahan Plaju Ulu'. The main content area is titled 'Tambah Penduduk Lahir' (Add New Resident). The form contains the following fields:

- Nama Bayi Lahir: A dropdown menu.
- Tgl Lahir: A date picker showing 'dd/mm/yyyy'.
- Berat Lahir: A text input field.
- Panjang Lahir: A text input field.
- Nama Ibu Bayi: A text input field.
- Nama Ayah Bayi: A text input field.
- Saksi Lahir: A text input field.

A blue 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right of the form. The footer of the page includes the copyright notice 'Copyright © 2021 Muhammad Fajar Nugraha. All rights reserved.' and the text 'Create : mfmgrh'.

**Gambar 3.33 Tampilan Penduduk Lahir**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Kesimpulan dalam laporan ini adalah telah dihasilkan aplikasi *input* data penduduk di Kantor Lurah Plaju Ulu yang dihasilkan berbasis *web*. Aplikasi memiliki kelebihan diantaranya tersedia basis data yang dapat menampung serta menyimpan data penduduk tetap, data penduduk pindah, data penduduk datang, data penduduk meninggal dan data penduduk lahir serta tersedianya laporan untuk pelaporan ke Lurah, sehingga aplikasi ini diharapkan dapat membantu pekerjaan staff kepegawaian pada Kantor Lurah Plaju Ulu.

#### **4.2. Saran**

Meskipun rancang bangun aplikasi sudah diupayakan dengan maksimal. Namun, aplikasi ini masih bisa dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya. Pengembangan aplikasi dapat mengubah basis aplikasi yang semula hanya bisa di akses oleh admin menjadi terbuka dan bersifat *online*. Sehingga mempermudah akses Lurah untuk melihat data penduduk yang ada di Kelurahan Plaju Ulu

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Prayitno, Y. S. 2015. *Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital Berbasis Web Untuk Para Penulis*. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*.
- Josi, A. 2017. *Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)*. *JTI, Vol 9 No.1, Juni 2017*.
- Muhammad Yasin Simargolang, N. N. 2018. *Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran)*. (*Jurnal Teknologi Informasi*) Vol.2, No.1. Juni 2018 P-ISSN 2580-7927 | E-ISSN 2615-2738.
- Muslim Hasyiballoh, D. A. 2018. *Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya*. *JUMANTAKA Vol 1 No.1 (2018) PISSN: 2613-9138 – EISSN: 2613-9146*.
- Nurul Amri, E. B. *Metode Penerapan Economic Value Added (EVA) Pada Aplikasi Penjualan Berbasis YII Framework*. *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informatika dan Komputer*.
- Pratiwi, N. I. 2017. *Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi*. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial Volume 1, Nomor 2, Agustus 2017*.
- S., R. A. 2018. *Buku Logika Algoritma dan Pemrograman Dasar*. Cimahi: Modula.
- Shalahuddin, R. A. 2018. *Rekayasa Perangkat Lunak : Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- Tobari, E. A. 2017. *Implementasi Pendidikan Karakter Di SMP Negeri 1 Teluk Gelam Dalam Mengatasi Sikap Primodialisma*. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Volume 2, No. 2, Juli-Desember 2017*.