

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Pendapatan Daerah merupakan perusahaan yang bergerak di Bidang Pajak dan Retribusi Daerah dipimpin oleh Kepala Badan untuk bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Dinas BAPENDA Kabupaten Pesawaran mendapat kepercayaan untuk mengelola pajak daerah. Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran menjadi salah satu komponen untuk pelaksana daya dukung pada bidang keuangan dan mempunyai tujuan yaitu meningkatkan pelayanan pajak daerah yang lebih baik dan akuntabel. Kabupaten Pesawaran merupakan daerah otonomi yang masih tergolong muda, dan dapat mengimbangi dengan kabupaten lainnya pada wilayah Provinsi Lampung.

Rencana Kerja Pemerintah Daerah atau yang disebut RKPD merupakan dokumen perencanaan Daerah untuk periode 1 (satu) tahun. Undang-undang nomor 25 Tahun 2004 tentang sistem perencanaan pembangunan nasional dan undang-undang nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah mewajibkan pemerintahan daerah menyusun Rencana Kerja Perangkat Daerah (RKPD) sebagai penjabaran Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) yang memuat rancangan kerangka ekonomi daerah, prioritas pembangunan daerah serta rencana kerja dan pendanaan untuk jangka waktu 1 (satu) tahun mengacu pada Rencana Kerja Pemerintah (RKP) dan program strategis nasional Pemerintah (Purnama, 2022).

Alur dari kegiatan Rencana Kerja memiliki tahapan antara lain, Persiapan penyusunan, Penyusunan rancangan awal, Penyusunan rancangan, Pelaksanaan forum Perangkat Daerah/lintas Perangkat Daerah, Perumusan rancangan akhir, dan Penetapan. Renja BAPENDA memiliki rencana tahunan dalam Organisasi Perangkat Daerah (OPD) yang memiliki arti yang strategis untuk mendukung program yang diselenggarakan kepada pemerintah daerah. Rencana Kerja Perangkat Daerah (RKPD) merupakan perancangan dokumen dalam 1 periode atau dalam satu tahun yang telah berpedoman dalam rencana strategis (renstra) dan rencana kerja pemerintah daerah. Badan Pendapatan Daerah memiliki kegiatan pembuatan rencana kerja yang telah ditetapkan dan dilaksanakan setiap tahun anggaran. Sistem saat ini yang sedang dijalankan oleh kepala bidang perencanaan bahwa pembuatan rencana kerja ini

pengerjaannya tanpa menggunakan database dan aplikasi khusus, masih dengan cara mengetik satu persatu dari data rencana kerja tersebut dalam aplikasi pengolah kata atau angka. Sehingga bisa menyebabkan terjadinya redundansi data, karena data yang disimpan tidak terpusat, membuat kepala badan akan mendapatkan informasi yang kurang akurat dari kegiatan rencana kerja tersebut. Sistem tersebut kurang efektif untuk digunakan seperti membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dikerjakan.

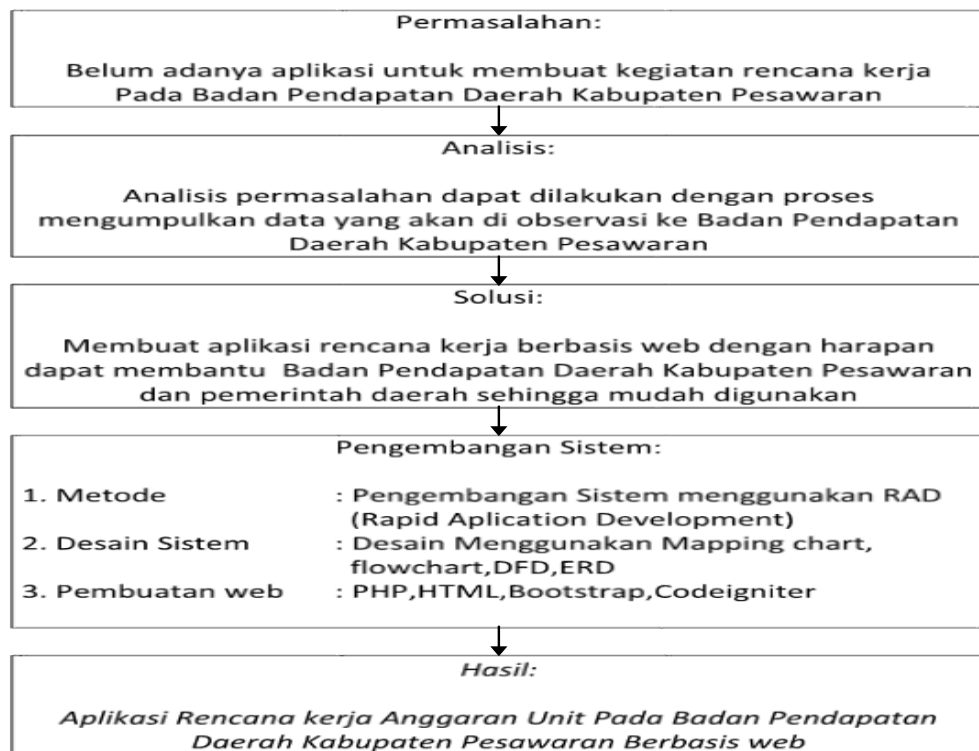
Berdasarkan Permasalahan diatas dapat diuraikan yaitu dibutuhkan sebuah aplikasi untuk memudahkan jalannya pembuatan laporan kegiatan rencana kerja, sehingga penulis membuat Aplikasi Rencana Kerja Anggaran Unit pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran berbasis *web*.

1.2 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini membuat aplikasi rencana kerja anggaran unit pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran berbasis *web*.

1.3 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dibuatkan suatu kerangka pemikiran dapat disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka pemikiran

1.4 Kontribusi

Aplikasi rencana kerja anggaran unit berbasis *web* dapat memberikan kontribusi kepada pihak Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran. Berikut beberapa kontribusi yang dapat diberikan:

1. Terbuatnya sebuah aplikasi rencana kerja anggaran unit pada Badan Pendapatan Daerah Kabupaten Pesawaran berbasis *web*.
2. Membantu pemerintah daerah pesawaran untuk membuat kegiatan rencana kerja.
3. Memberikan kemudahan untuk mengakses ke aplikasi dengan sistem online.
4. Membantu Badan Pendapatan Daerah untuk memberikan kualitas rencana kerja lebih baik.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari user (Syifani & Dores, 2018).

Aplikasi dalam pengembangannya dibagi menjadi 3 jenis yaitu, aplikasi *desktop*, aplikasi *web*, dan aplikasi *mobile*. Aplikasi *desktop* yaitu aplikasi dengan proses instalasi terlebih dahulu pada setiap komputer yang akan digunakan. Aplikasi *web* yaitu aplikasi yang dapat ditempatkan kedalam komputer *server* yang hanya dijalankan pada *browser* dari perangkat *client* melalui jaringan yang telah terhubung ke komputer *server*. Aplikasi *web* ini sangat berkembang, karena mempunyai kelebihan dari pada aplikasi lainnya. Aplikasi *mobile* yaitu aplikasi yang termasuk kedalam perangkat bergerak (*mobile*), seperti *smartphone*, *tablet*, atau lainnya.

2.2 Rencana Kerja

Rencana kerja merupakan suatu kegiatan organisasi untuk memerlukan acuan dalam mengatur dan mengontrol seluruh aktivitas yang terjadi pada perusahaan. Oleh sebab itu, maka di setiap perusahaan baik itu swasta ataupun pemerintah hendaknya memiliki rencana kerja dengan baik, agar memberikan operasional yang lancar dalam perusahaan tersebut. Sehingga dengan adanya rencana kerja yang terstruktur dengan baik, maka tujuan yang dicapai pada suatu organisasi atau perusahaan bisa berjalan dengan baik.

2.3 Anggaran Unit

Anggaran atau disebut dengan rencana keuangan adalah suatu perencanaan yang tersusun dalam organisasi atau perusahaan secara terpadu, serta dapat dijelaskan pada suatu unit moneter dalam jangka waktu yang ditentukan. Sedangkan Unit menurut KBBI merupakan suatu bagian yang dapat berdiri sendiri.

2.4 Website

Website adalah jenis situs informasi yang berisi grafik, ilustrasi, video, dan teks yang dapat dilihat oleh siapa saja di dunia dengan menggunakan *browser* internet. Situs

menjadi salah satu media yang sering digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi serta sebagai sarana komunikasi contohnya profil organisasi situs dan situs berita di *web* (Zen et al, 2022).

2.4.1 Web Browser

Istilah "*Web Browser*" mengacu pada aplikasi yang memungkinkan pengguna menjelajahi *World Wide Web* (WWW) atau Jaringan Area Lokal (LAN) untuk teks, gambar, video, game, dan informasi. (Maryani, 2018).

2.4.2 Web Server

Web Server adalah perangkat lunak yang menyimpan data menggunakan protokol HTTP atau HTTPS. Klien menggunakan *web browser* untuk mengirimkan permintaan data ke *server*, yang kemudian menyimpan data untuk tata letak web dan menggunakan HTML untuk menampilkannya. Konten *web* dapat mencakup teks, video, game, file, dan berbagai media lainnya (Kusuma, 2021).

2.5 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development, atau (RAD), adalah suatu metode yang berfokus pada pembangunan sistem di sekitar masalah yang ada pada sistem tetapi tidak meningkatkan kualitas sistem. RAD dapat menjadikan suatu acuan dalam mengembangkan suatu sistem informasi yang lebih unggul dalam hal kecepatan, ketepatan dan biaya yang sangat rendah. Metode RAD memiliki 4 tahap yaitu *requirements planning*, *user design*, *construction*, *cutover* (Nurman Hidayat & Kusuma Hati, 2021).

Tahap *requirements planning* ini pengguna dan penulis akan saling bertemu untuk melakukan penelitian dan memecahkan suatu masalah yang sedang terjadi, kemudian melakukan apa saja yang akan dibutuhkan untuk membuat sistem aplikasi, karena pada tahap ini yaitu langkah awal keberhasilan dalam pembuatan sistem agar pengguna dan penulis bisa menghindari kesalahan komunikasi.

User design merupakan suatu rancangan yang dapat diusulkan berjalan dengan sesuai kebutuhan, sesuai dengan rencana, dan diharapkan bisa mengatasi masalah yang sedang terjadi. Ada beberapa jenis rancangan sistem yang akan dibangun, seperti yang sedang berjalan menggunakan diagram yaitu *mapping chart*. Rancangan *Data Flow Diagram* untuk mengetahui alur yang mengalir pada data yang akan dibuat. Rancangan *Flowchart* untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Rancangan

Entity Relationship Diagram dimana pada tahap ini dibutuhkan untuk mengetahui tabel didalam sistem yang akan dibuat.

Construction merupakan tahap yang berfokus dalam membuat suatu program dan aplikasi, sehingga user tetap berpartisipasi meningkatkan sistem dan memberikan saran yang akan dibuat. Pada tahap ini bahasa pemrograman yang akan dibangun dengan bahasa PHP menggunakan *framework codeigniter*.

Cutover merupakan tahap terakhir yang sama dengan tahap implementasi pada SDLC (*System Development Life Cycle*) yang dimana dapat diimplementasikan dalam bentuk konversi data, pengujian, penggantian ke sistem baru. Metode *black box testing* yang akan dilakukan untuk pengujian sistem.

2.6 Bahasa Pemrograman

Instruksi standar untuk menguasai komputer adalah atau sering diistilahkan dengan bahasa komputer atau bahasa pemrograman komputer. Jenis bahasa pemrograman ini adalah kasus khusus dari bahasa alami dan semantik yang digunakan untuk mendefinisikan program komputer (Premana et al., 2022).

2.6.1 PHP

PHP, atau PHP *Hypertext Preprocessor*, adalah bahasa pemrograman yang berjalan di *server* dan digunakan oleh klien. PHP adalah salah satu bahasa sisi *server* yang paling umum digunakan untuk aplikasi *web*. Karena PHP didasarkan pada HTML dan kode sisi *server*, PHP juga dapat digunakan di *server*. HTML yang ditampilkan di *browser* disebut sebagai "hasil jadi" dari HTML, dan kode PHP yang Anda gunakan tidak akan berfungsi. (Mudztaba, 2022).

2.6.2 HTML

HTML, atau *Hypertext Markup Language*, adalah jenis bahasa markup yang digunakan untuk membuat halaman *web*. Struktur situs web dapat diubah dalam beberapa cara. HTML adalah kombinasi tertentu dari teks dan simbol yang ditemukan dalam sebuah file. Ada beberapa fungsi yang dapat dilakukan dengan menggunakan HTML, seperti membuat dan mengedit konten situs *web*, membuat tabel untuk situs *web*, menerbitkan situs *web* secara *online*, dan mengakses area permainan *browser* (Mariko, 2019).

2.6.3 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Cascading Style Sheet (CSS) adalah bagian dari yang digunakan untuk menyelaraskan teks dengan tag dan atribut HTML (*Hypertext Markup Language*). Selain itu, CSS adalah atribut unik untuk pemformatan dan dapat digunakan untuk mengelola banyak dokumen secara konsisten. Jika Anda menggunakan format dokumen, CSS akan digunakan, tetapi tidak akan digunakan di setiap halaman (Novendri et al., 2019).

2.7 Database

Database adalah terorganisme dari data data-data yang berhubungan sedemikian rupa sehingga mudah disimpan, yang berarti dapat disebarluaskan, dimanipulasi, dan digunakan oleh individu. Istilah "data" mengacu pada domain (ranah), sehingga mudah bagi orang untuk memahami arti dari istilah yang digunakan dalam kaitannya dengan *database* (Novendri et al., 2019).

2.7.1 Data

Data merupakan salah satu contoh kenyataan yang menunjukkan hubungan antara seseorang dengan lingkungannya. Ini adalah situasi yang ada pada saat itu. Menurut pengertian ini, data adalah suatu fakta dari satu fakta tertentu yang termasuk dalam kenyataan, dalam arti fakta tersebut merupakan hasil pengukuran atau pengamatan. Data bisa berupa angka, huruf, simbol khusus, atau gabungan darinya (Rubiati & Harahap, 2019).

2.7.2 Tabel

Tabel adalah suatu data yang terdiri dari sajian berupa angka-angka yang berbentuk baris dan kolom untuk diklasifikasikan secara sistematis dalam kesatuan tertentu (Nurhadi, 2015).

2.7.3 Tipe Data

Tipe data merupakan suatu jenis untuk mempresentasikan nilai tertentu. Tipe data sangat berguna untuk menghindari terjadinya nilai yang tidak akurat (Raharjo, 2018).

2.7.4 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data yang dikenal dengan *Database Menagement System* (DBMS) yang banyak digunakan dalam pemrograman *web*. Ini didasarkan pada *Linux* dan menggunakan skrip PHP dan Perl. MySQL adalah *database* yang banyak digunakan yang digunakan untuk membangun aplikasi *web*

yang menggunakan *database* untuk menyimpan dan mengambil data (Hamidin & Dewi, 2019).

2.7.5 PhpMyadmin

PhpMyadmin merupakan suatu perangkat lunak bersifat *open source* yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menangani masalah dalam database MySQL baik melalui jaringan lokal maupun melalui internet (Rahmawati, 2017).

2.8 Framework

Framework adalah komponen program yang dapat digunakan kembali (bisa digunakan ulang) dengan cara yang sama seperti *programmer* tidak dapat menghasilkan kode yang identik untuk tugas yang identik. Saat pemrogram *web* menggunakan paginasi (*paging*) untuk menampilkan data, kerangka kerja membuat fungsi *paging*, yang dapat digunakan pemrogram saat membuat kode. Namun, hal ini hanya berlaku jika menggunakan kaidah-kaidah yang dibuat oleh beberapa *framework* (Purnama Sari & Wijanarko, 2020).

2.8.1 Bootstrap

Bootstrap dapat diartikan sebagai *front-end framework* yang bagus dan luar biasa untuk mengedepankan tampilan guna untuk mempercepat dan memudahkan dalam pengembangan *website*. *Bootstrap* mempunyai fitur-fitur dalam komponen *interface* yang bagus, seperti *Dropdowns*, *Forms*, *Buttons* dan lain sebagainya (Farid Effendi, 2016).

2.8.2 Codeigniter

Codeigniter adalah salah satu dari beberapa aplikasi *open-source* yang berfungsi sebagai *framework* atau *builder* untuk *website* yang menggunakan PHP. Tujuannya untuk memungkinkan pengembangan proyek yang lebih sulit daripada yang didasarkan pada struktur atau kode dasar atau tersier, serta penyertaan banyak *library* yang biasanya digunakan dalam proses penelitian (Devianty, 2021).


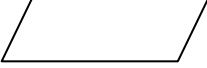

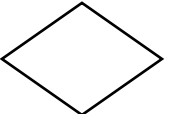


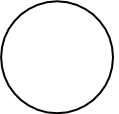
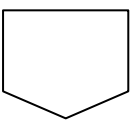

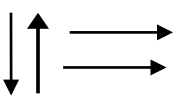
2.9 Text Editor

Program atau aplikasi komputer yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, atau menghapus file adalah salah satu contohnya. *Text editor* dapat digunakan untuk membuat program komputer, mengedit kode sumber HTML, dan membuat halaman *web* atau template untuk desain *web* (Firman, 2016).

2.10 Flowchart

Flowchart merupakan suatu diagram yang dapat menggambarkan alur sebuah algoritma yang terstruktur dan mudah dipahami antara satu proses dengan proses yang lainnya. Berikut simbol-simbol *flowchart* disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. simbol *Flowchart*





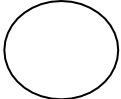
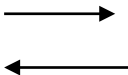
Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	<i>Terminal</i>	Awal dan akhir suatu proses
	Input / Output	Menyatakan proses input atau output
	Proses	Menunjukkan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	<i>Decission</i>	suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak
	<i>Fancher Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output data ke kartu
	<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
	<i>Connector</i>	Untuk sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
	<i>Offline Connector</i>	Untuk sambungan dari proses lainnya dalam halaman yang berbeda
	<i>Predefined</i>	Pengolahan untuk memberikan nilai awal
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Sumber: (Nurmalina, 2017).

2.11 Mapping Chart

Mapping Chart merupakan suatu bagan alir yang menggambarkan arus dari sebuah laporan serta formulir termasuk tembusannya Berikut simbol *Mapping chart* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Mapping Chart*

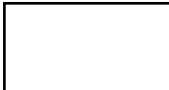
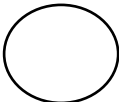
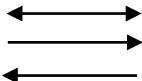
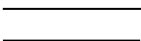
Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Dokumen	Dokumen yang dilakukan dengan proses input dan output
	Kegiatan Manual	Melakukan kegiatan manual
	Proses	Kegiatan proses yang dilakukan oleh komputer
	Penyimpanan	Digunakan untuk penyimpanan data
	Penghubung	Untuk penghubung halaman sama atau berbeda
	Garis Alir	Menunjukkan arus setiap prosesnya

Sumber: (Liksha, 2018).

2.12 DFD

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah sebuah diagram untuk menggambarkan alir data dari suatu entitas ke sistem ataupun sistem ke entitas. DFD dapat diartikan juga sebagai teknik grafis dalam menggambarkan aliran data dari *input* atau *output* (Nurmalina, 2017). Berikut simbol *DFD* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Data Flow Diagram (DFD)*


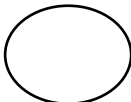
Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Entitas Eksternal	Dapat berupa orang atau unit terkait yang berinteraksi dengan sistem langsung akan tetapi diluar sistem
	Proses	Sebuah proses yang melakukan transformasi data atau komponen fisik.
	Alir Data	Mengalirkan data yang mengarah khusus dari sumber ke tujuan.
	<i>Data Store</i>	Tempat penyimpanan data atau tempat data di refer oleh proses.

Sumber: (Nurmalina, 2017).

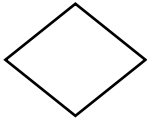

2.13 ERD

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah jenis diagram yang digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. ERD digunakan untuk menganalisis data dari dua file atau dua tabel yang dapat digabungkan menjadi satu struktur, seperti *one-to-one*, *one-to-many*, dan *one-to-many* (Novendri et al., 2019). Berikut simbol-simbol ERD disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Simbol	Nama	Keterangan
(1)	(2)	(3)
	Entitas	Individu yang mewakili suatu objek dan dapat dibedakan dengan objek yang lain
	Atribut	Properti yang dimiliki oleh suatu entitas, dimana dapat mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut.

Tabel 4. (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
	Relation	Menunjukkan hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
	Garis	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.

Sumber: (Novendri et al., 2019).