
**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA SIMPAN
PINJAM PADA KOPERASI SERBA USAHA SETIA MANDIRI
KOTA LUBUK LINGGAU**

Ali Amran

Program Studi Teknik Informatika, STMIK Musi Rawas Lubuklinggau
Jl. Jend Besar HM Soeharto Kel.Lubuk Kupang Kec.Lubuklinggau Selatan II Kota
Lubuklinggau Sumatera Selatan
Telp: (0733) (3280300)
e-mail: Ali_amran_85@yahoo.com

Abstrak

Dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan media teknologi yang sangat berkembang pesat peneliti mencoba menerapkan metode yang digunakan dalam sistem informasi data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri ini, serta untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, menggunakan pendekatan terstruktur, dengan menggunakan beberapa alat bantu seperti *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram* dan *ERD*, sedangkan untuk metode pengembangan sistemnya menggunakan *sequensial linear* atau sering disebut dengan “siklus kehidupan klasik” atau “model air terjun”. Perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah *Xampp*, *Macromedia Dreamweaver CS8*, dan *database MySQL* sebagai pembangun serta dokumentasi program dan laporan. Dengan adanya sistem informasi data simpan pinjam berbasis *web* ini, yang sudah terkoneksi ke internet, tentunya akan sangat mempermudah dalam pengolahan data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri, karena pengolahannya menjadi cepat, tepat dan akurat dengan menggunakan sistem informasi ini.

Kata kunci— *PHP, database, MySQL, Website*

Abstract

By utilizing science and media technology that is very rapidly developing the researcher try to apply the method used in savings and loan data information system on Multipurpose Business Cooperation Setia Mandiri, and to know the system that is running, using structured approach, by using some tools like diagram Context, Data Flow Diagram and ERD, while for system development method using linear sequential or often referred to as "classic life cycle" or "waterfall model". Supporting software used is Xampp, Macromedia Dreamweaver CS8, and MySQL database as program builders and documentation and reports. With the existence of this web-based savings and loan data system, which has been connected to the internet, of course will greatly simplify the data processing of savings and loans on Multipurpose Business Cooperatives Setia Mandiri, because the processing to be fast, precise and accurate by using this information system.

Keywords— *PHP, database, MySQL, Website*

I. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri adalah sebuah koperasi yang bergerak di bidang usaha simpan pinjam. Dalam pengolahan data Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri mengalami sedikit permasalahan karena masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi seperti menuliskan data anggota dalam pembukuan dan menuliskan data simpan pinjam pada pembukuan, akibatnya informasi atau laporan yang dihasilkan terlalu lama diproses dan memerlukan biaya yang besar sehingga hasilnya kurang maksimal.

Teknologi informasi dapat memberikan satu solusi yang tepat dalam menghasilkan informasi yang terkini. Oleh karena itu, dibutuhkan tenaga-tenaga ahli dibidang computer (teknologi dan informasi), guna memenuhi kebutuhan informasi. Menurut Aristo Candra (2008:17), Komputer/Komputer desktop atau personal computer (PC) adalah sekumpulan hardware (di Indonesia sering disebut perangkat keras) dan software (di Indonesia sering disebut perangkat lunak) yang saling berhubungan dan bekerjasama yang dapat digunakan sebagai alat hitung, pengolahan data dan memberikan informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Data Simpan Pinjam Pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri Kota Lubuk Linggau dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, sehingga menghasilkan data yang cepat, tepat dan akurat.

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan tidak terlalu meluas maka peneliti akan membatasi masalah hanya pada data Dalam Perancangan sistem informasi data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri, penulis hanya membuat pengolahan data anggota, data simpanan dan data pinjaman Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP

sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai *database*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat sistem informasi data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri, yang bisa dijadikan sebagai alternatif pilihan cepat dan akurat.
- b. Mengembangkan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada lingkungan masyarakat serta organisasi terkait.

II. METODE PENELITIAN

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Sistem

Secara Umum sistem dapat diartikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. (Agus Mulyanto, 2009: 1).

Menurut Prajudi Atmosudirdjo menyatakan bahwa suatu system terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. (Tata Sutabri, 2012:7).

Dari definisi tersebut maka penulis menyimpulkan bahwa Sistem adalah sebagai sekelompok komponen yang saling berhubungan dan berkaitan guna untuk mencapai tujuan bersama.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2001:8) dijelaskan bahwa informasi adalah merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Tata Sutabri (2012:22), informasi adalah data yang diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Feri Sulianta dan Dominikus Juju (2010:2), informasi adalah data yang sudah dikelola sedemikian rupa sehingga memiliki nilai tambah dan digunakan dalam pengambilan keputusan.

Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan informasi merupakan bahwa informasi berasal dari data yang sudah diolah dan menjadi bentuk yang lebih berguna, dipakai, disimpulkan, di evaluasi, dan dianalisa, dikomunikasikan pada pihak lain.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah Suatu Sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. (Tata Sutabri, 2012:38).

Sistem Informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. (Andri Kristanto, 2008 :12).

Dari definisi tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah suatu komponen yang terdiri dari manusia , teknologi informasi dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

2.1.4 Pengertian Data

Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, dan merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi. (Tata Sutabri, 2012:22)

Data dan informasi memiliki nilai dan pengertian yang berbeda. Data dikatakan sebagai bahan mentah dari informasi, sedangkan informasi adalah data yang sudah dikelola sedemikian rupa sehingga memiliki nilai tambah dan digunakan dalam

pengambilan keputusan. (Feri Sulianta dan Dominikus Juju 2010:2).

Dari uraian definisi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa data merupakan bahan mentah dari sebuah informasi, oleh karena itu data merupakan bagian dari sumber dan bahan informasi.

2.1.5 PHP (*Personal Home Page*)

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2014:102), PHP dibuat pertama kali oleh seorang perancang perangkat lunak (*software engineering*) yang bernama Rasmus Lerdoff. Rasmus Lerdoff membuat halaman *web* PHP pertamanya pada tahun 1994. PHP4 dengan versi-versi akhir menuju PHP5 sudah mendukung pemrograman berorientasi objek. PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman *web*.

Menurut MADCOMS (2013:309), PHP merupakan singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*". Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (situs personal) dan PHP itu sendiri pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995, dan pada saat PHP masih bernama FI (*Form Interpreter*), yang wujudnya berupa sekumpulan *script* yang digunakan untuk mengolah data *form* dari *web*. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum. PHP adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaksnya mirip dengan bahasa pemrograman C, *java*, ASP dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik dan mudah dimengerti.

Pada beberapa uraian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk pemrograman *web* dengan fungsi PHP yang spesifik dan mudah dimengerti.

2.1.6 MySQL

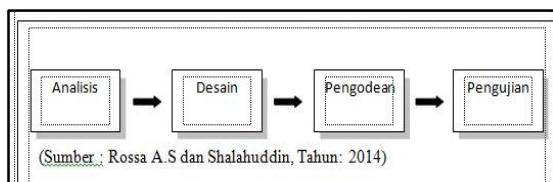
Menurut Kadir (2008: 2) *MySQL* (baca : mai-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *open source*. *Open Source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara

mendownload (mengunduh) di *internet* secara gratis.

2.1.7 Model Waterfall

Menurut Rossa A.S dan Shalahuddin (2014:31), Model *waterfall* adalah model SDLC yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah.

Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).



Gambar 1 Metode Ilustrasi Waterfall

2.1.8 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Rossa A.S dan Shalahuddin (2014:133), UML (*Unified Modelling Language*) adalah Standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Dari uraian pendapat atau pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa UML merupakan bahasa visual yang untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

2.1.9 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. (Rossa A.S dan Shalahuddin, 2014:141).

2.1.10 Use Case Diagram

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan

dibuat. *Use case* menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan di buat.

2.1.11 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan menggambarkan waktu hidup objek dan *message* yang dikirim dan diterima antar objek.

2.1.12 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

2.2 Analisa Sistem

2.2.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, didapat gambaran dari sistem yang sedang berjalan. Sistem yang dilakukan dalam mengelola atau menyimpan data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri masih manualis atau dengan menggunakan cara menuliskan data Anggota, data simpanan dan data pinjaman di buku dan catatan-catatan kecil seperti memo.

Data yang telah dikelola ini mengalami kendala sering kali rusak, hilang dan sulit untuk dicari. Dari kendala ini maka laporan yang didapatkan menjadi lambat.

2.2.2 Alternatif Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka dengan memanfaatkan teknologi dan ilmu pengetahuan perlu dibuat suatu pemecahan masalah yaitu dengan merancang atau membuat suatu sistem informasi yang baik dan tepat guna. Sistem yang dibuat berupa program atau aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, HTML dan MySQL.

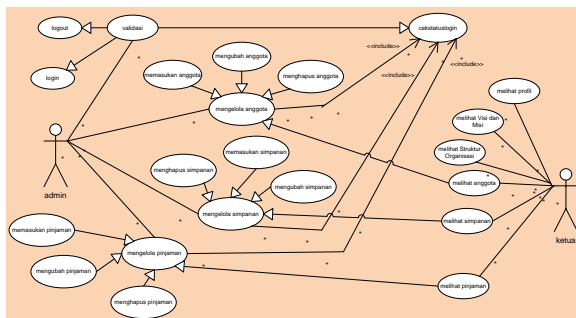
Dimana program atau aplikasi tersebut memberikan kemudahan bagi Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri dalam mengelola data simpan pinjam sehingga memberikan hasil yang maksimal dalam mencapai atau menghasilkan laporan yang cepat, tepat dan akurat.

2.3 Perancangan Sistem

2.3.1 Perancangan menggunakan UML

2.3.1.1 Use Case Diagram

Use case menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Atau dengan kata lain use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Dalam hal ini use case sistem informasi data simpan pinjam pada Koperasi Serba Usaha Setia Mandiri ini bisa dilihat pada gambar berikut



Gambar 2 Use Case Diagram

2.3.1.2 Definisi Aktor

Tabel 1. Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk melakukan operasi pengelolaan data anggota, data simpanan dan data pinjaman dalam halaman admin.
2	Ketua	Ketua adalah pimpinan koperasi yang menerima laporan data anggota, data simpanan dan data pinjaman dari admin.

2.3.2 Skenario Use Case

a. Skenario Use Case Login dan Logout

Tabel 2. Skenario Use Case Login

Aksi actor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memasukan username dan password	
	2. Memeriksa valid tidaknya data masukan login admin
	3. Masuk ke halaman admin
Skenario alternatif	
1. Memasukan username dan password	
	2. Memeriksa valid tidaknya data masukan login admin
	3. Menampilkan pesan login tidak valid
4. Memasukan username dan password yang valid	
	5. Memeriksa valid tidaknya data masukan login admin
	6. Masuk ke halaman admin
	7. Menampilkan halaman admin

Tabel 3. Skenario Use Case Logout

Aksi aktor	Reaksi Sistem
Skenario normal	
1. Memilih menu logout	
	2. Melakukan logout

2.3.3 Skenario *Use Case* Anggota

a. Skenario *Use Case* Memasukan Anggota

Tabel 4. Skenario *Use Case* Anggota

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih masukan anggota	
	2. Menampilkan halaman <i>input</i> anggota
3. Memasukan data anggota	
	4. Menyimpan data anggota ke basis data.

b. Skenario *Use Case* Mengubah Anggota

Tabel 5. Skenario *Use Case* Mengubah Anggota

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih mengubah data anggota	
	2. Menampilkan data anggota yang akan dirubah
3. Mengubah data anggota	
	4. Menyimpan data anggota yang telah dirubah ke basis data.

c. Skenario *Use Case* Menghapus Anggota

Tabel 6. Skenario *Use Case* Menghapus Anggota

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih menghapus anggota	
	2. Menampilkan data anggota yang akan dihapus
3. Menghapus data anggota	
	4. Menghapus data anggota dari basis data.

d. Skenario *Use Case* Melihat Anggota

Tabel 7. Skenario *Use Case* Melihat Anggota

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih anggota	
	2. Menampilkan data anggota

2.3.4 Skenario *Use Case* Simpanan

a. Skenario *Use Case* Memasukan Simpanan

Tabel 8. Skenario *Use Case* Memasukan Simpanan

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih masukan simpanan	
	2. Menampilkan halaman <i>input</i> simpanan
3. Memasukan data simpanan	

	4. Menyimpan data simpanan ke basis data.
--	---

b. Skenario Use Case Mengubah Simpanan

Tabel 9. Skenario Use Case Mengubah Simpanan

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih mengubah data simpanan	
	2. Menampilkan data simpanan yang akan dirubah
3. Mengubah data simpanan	
	4. Menyimpan data simpanan yang telah dirubah ke basis data.

c. Skenario Use Case Menghapus Simpanan

Tabel 9. Skenario Use Case Menghapus Simpanan

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih menghapus simpanan	
	2. Menampilkan data simpanan yang akan dihapus
3. Menghapus data simpanan	

	4. Menghapus data simpanan dari basis data.
--	---

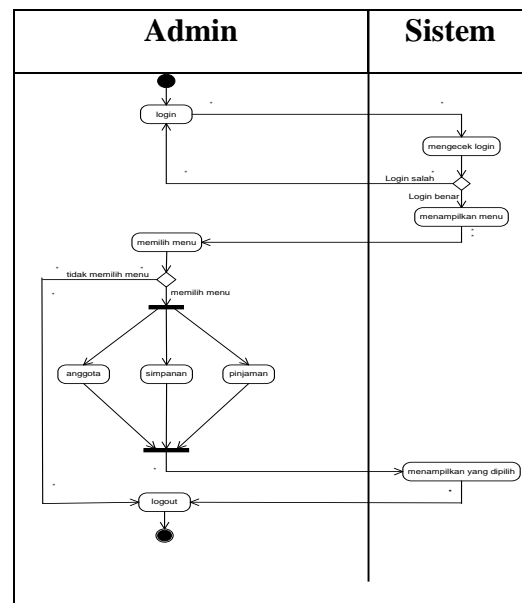
d. Skenario Use Case Melihat Simpanan

Tabel 9. Skenario Use Case Melihat Simpanan

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
1. Memilih Simpanan	
	2. Menampilkan data simpanan.

2.3.5 Activity Diagram

a. Activity Diagram Admin



Gambar 3 Acitivity Diagram Admin

2.3.4.2 Rancangan Desain Input

Rancangan desain *input* merupakan rancangan yang digunakan untuk memasukan data dari *form* ke dalam tabel.

TAMBAH DATA ADMIN

Username :

Password :

Gambar 4. Desain Input Admin

2.3.4.3.2 Rancangan Input Kelurahan

Rancangan *input* kelurahan merupakan rancangan yang digunakan untuk memasukkan data kelurahan dari *form* kelurahan ke dalam tabel kelurahan.

Gambar 5. Desain Input Kelurahan

2.3.4.3.3 Rancangan Input Penduduk

Rancangan *input* penduduk merupakan rancangan yang digunakan untuk memasukkan data penduduk dari *form* penduduk ke dalam tabel penduduk.

Gambar 3.11 Desain Input Penduduk

Gambar 6. Desain Input Penduduk

2.3.4.3.4 Rancangan Input RT

Rancangan *input* RT merupakan rancangan yang digunakan untuk memasukkan data RT dari *form* RT ke dalam tabel RT.

Gambar 7. Desain Input RT

2.3.4.3.5 Rancangan Input Pajak

Rancangan *input* pajak merupakan rancangan yang digunakan untuk

memasukkan data pajak dari *form* pajak ke dalam tabel pajak.

Gambar 8. Desain Input Pajak

2.3.4.3.6 Rancangan Input Pembayaran

Rancangan *input* pembayaran merupakan rancangan yang digunakan untuk memasukkan data pembayaran dari *form* pembayaran ke dalam tabel pembayaran.

Gambar 8. Desain Input Pembayaran

2.3.4.3 Rancangan Desain Output

Rancangan desain *output* merupakan rancangan keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi yang dibuat.

3.3.4.3.1 Rancangan Laporan Data Penduduk

Laporan data penduduk merupakan laporan yang berisikan data penduduk di tiap kelurahan.

LAPORAN DATA PENDUDUK KELURAHAN XXXXX								
No	NIK	Nama	Jenis Kelamin	Tempat dan Tanggal Lahir	Agama	Pekerjaan	No KK	Kelurahan

Gambar 9. Desain Laporan Data Penduduk

2.3.4.3.2 Rancangan Laporan Data Kelurahan

LAPORAN DATA KELURAHAN				
No	ID Kelurahan	Nama Kelurahan	Telepon	Alamat

Gambar 10. Desain Laporan Kelurahan

2.3.4.3.3 Laporan Data Pajak

Laporan data pajak merupakan laporan yang berisikan data pendudukpenduduk yang meninggal.

LAPORAN DATA PAJAK					
No	NIK	Nama	Alamat	Biaya	Keterangan

Gambar 11. Desain Laporan Data Pajak

2.3.4.3.4 Rancangan Laporan Data Pembayaran Pajak

Rancangan laporan data pembayaran pajak merupakan rancangan yang digunakan sebagai keluaran data pembayaran pajak.

LAPORAN DATA PEMBAYARAN PAJAK Kelurahan XXXXX Tahun 9999					
No	ID Pembayaran	Tanggal Bayar	NIK	ID Pajak	Total Biaya

Gambar 12. Desain Laporan Data Pembayaran Pajak

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan yang dilakukan dihasilkan Sistem Informasi Pengolahan Data Pajak Bumi Dan Bangunan (PBB) Pada Kantor Kecamatan Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau. Aplikasi ini dapat digunakan kecamatan untuk mengolah data penduduk dan pembayaran pajak, sehingga pembayaran pajak dapat dimonitoring tiap tahunnya.

Halaman menu utama merupakan halaman yang disediakan untuk masyarakat umum ketika mengakses *website*. Halaman menu utama terdapat beberapa sub menu, antara lain sebagai berikut :

1. Halaman beranda. Halaman ini berisikan kata pengantar *website*.

2. Halaman tentang pajak. Halaman ini merupakan halaman yang berisikan sekilas mengenai pajak bumi dan bangunan.
3. Halaman informasi pajak dan pembayaran pajak. Halaman ini merupakan halaman yang digunakan untuk mengetahui data pajak dan pembayaran pajak Halaman menu admin merupakan halaman yang disediakan khusus bagi admin pengelola *website*.

Halaman menu admin terdapat beberapa sub menu, antara lain sebagai berikut :

- a. Halaman menu admin merupakan halaman khusus bagi admin untuk mengelola seluruh data.
- b. Halaman beranda merupakan halaman pembuka dari halaman admin.
- c. Halaman tambah data admin merupakan halaman yang digunakan untuk mendata admin kedalam *database*.
- d. Halaman data admin merupakan halaman yang berisikan data admin yang sudah tersimpan dalam *database*.
- e. Halaman ubah data admin merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data admin.
- f. Halaman tambah data kelurahan merupakan halaman yang digunakan untuk mendata kelurahan kedalam *database*.
- g. Halaman data kelurahan merupakan halaman yang berisikan data kelurahan yang sudah tersimpan dalam *database*.
- h. Halaman ubah data kelurahan merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data kelurahan.
- i. Halaman tambah data penduduk merupakan halaman yang digunakan untuk mendata penduduk kedalam *database*.
- j. Halaman data penduduk merupakan halaman yang berisikan data penduduk yang sudah tersimpan dalam *database*.
- k. Halaman ubah data penduduk merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data penduduk.
- l. Halaman tambah data RT merupakan halaman yang digunakan untuk mendata RT kedalam *database*.

- m. Halaman data RT merupakan halaman yang berisikan data RT yang sudah tersimpan dalam *database*.
- n. Halaman ubah data RT merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data RT.
- a. Halaman tambah data pajak penduduk merupakan halaman yang digunakan untuk mendata pajak penduduk kedalam *database*.
- b. Halaman data pajak merupakan halaman yang berisikan data pajak yang sudah tersimpan dalam *database*.
- c. Halaman ubah data pajak penduduk merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data pajak penduduk.
- d. Halaman tambah data pembayaran merupakan halaman yang digunakan untuk mendata pembayaran kedalam *database*.
- e. Halaman data pembayaran merupakan halaman yang berisikan data pembayaran yang sudah tersimpan dalam *database*.
- f. Halaman ubah data pembayaran merupakan halaman yang digunakan untuk memperbaiki data pembayaran.
- g. Laporan data penduduk merupakan laporan data penduduk tiap kelurahan.
- h. Laporan data kelurahan merupakan laporan data kelurahan yang ada pada Kecamatan Lubuklinggau Selatan I.
- i. Laporan data pembayaran pajak merupakan laporan data pembayaran pajak tiap kelurahan per tahun.
- j. Laporan data pajak penduduk merupakan laporan data pajak penduduk yang ada pada Kecamatan Lubuklinggau Selatan I.
- k. Laporan data RT merupakan laporan data RT penduduk yang ada pada Kecamatan Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Halaman Menu Utama

Halaman menu utama merupakan halaman yang disediakan bagi masyarakat umum. Dalam halaman menu utama ini berisikan menu beranda, tentang pajak, dan informasi pajak dan pembayaran pajak.



Gambar 13. Halaman Menu Utama

3.2.2 Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman pembuka dari *website* ini. Halaman ini berisikan pengantar *website*.



Gambar 14 Halaman Beranda

3.2.3 Halaman Informasi Pajak dan Pembayaran Pajak

Halaman informasi pajak dan pembayaran pajak merupakan halaman yang digunakan untuk mengetahui data pajak dan pembayaran pajak. Untuk melakukan pencarian data pajak dan pembayaran pajak yaitu dengan memasukkan kata kunci data yang akan dicari yaitu NIK atau nama, kemudian klik tombol Cari, maka akan muncul data penduduk yang dicari.



Gambar 15 Halaman Informasi Pajak Dan Pembayaran Pajak

3.2.4 Halaman Menu Admin

Halaman menu admin merupakan halaman khusus bagi admin untuk mengelola seluruh data.



Gambar 16 Halaman Menu Admin

3.2.12 Halaman Data Kelurahan

Halaman data kelurahan merupakan halaman yang berisikan data kelurahan yang sudah tersimpan dalam *database*. Untuk mengubah data yang dipilih klik link Ubah dan untuk menghapus data yang dipilih klik Hapus.



Gambar 17 Halaman Data Kelurahan

3.3 Pengujian Sistem

Pengujian pada aplikasi yang dibuat dengan menggunakan metode pengujian *blackbox testing*. Adapun hasil pengujian sistem dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 10 Pengujian Sistem

Objek	Harapan	Hasil	Keterangan
Halaman Menu utama	Menampilkan halaman menu utama <i>website</i>	Tampil halaman menu utama <i>website</i> berhasil	Berhasil
Halaman beranda	Menampilkan halaman beranda	Tampil halaman beranda berhasil	Berhasil
Halaman tentang pajak	Menampilkan halaman tentang pajak	Tampil halaman informasi tentang pajak	Berhasil
Halaman	Menampilkan	Tampil halaman	Berhasil

informasi pajak dan pembayaran pajak	halaman informasi pajak dan pembayaran pajak	informasi informasi pajak dan pembayaran pajak berhasil	
Halaman <i>login</i> admin	Menampilkan halaman <i>login</i> admin	Tampil halaman <i>login</i> admin berhasil	Berhasil
Halaman menu admin	Halaman menu admin	Halaman menu admin berhasil	Berhasil
Halaman tambah admin	Proses tambah admin berjalan dengan baik	Proses tambah admin berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman ubah admin	Proses ubah admin berjalan dengan baik	Proses ubah admin berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman data admin	Proses data admin berjalan dengan baik	Proses data admin berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman tambah kelurahan	Proses tambah kelurahan berjalan dengan baik	Proses tambah kelurahan berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman ubah kelurahan	Proses ubah kelurahan berjalan dengan baik	Proses ubah kelurahan berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman data kelurahan	Proses data kelurahan berjalan dengan baik	Proses data kelurahan berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman tambah penduduk	Proses tambah penduduk berjalan dengan baik	Proses tambah penduduk berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman ubah penduduk	Proses ubah penduduk berjalan dengan baik	Proses ubah penduduk berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman data penduduk	Proses data penduduk berjalan dengan baik	Proses data penduduk berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil

Halaman data RT	Proses data RT berjalan dengan baik	Proses data RT berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman tambah pajak	Proses tambah pajak berjalan dengan baik	Proses tambah pajak berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman ubah pajak	Proses ubah pajak berjalan dengan baik	Proses ubah pajak berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman data pajak	Proses data pajak berjalan dengan baik	Proses data pajak berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman tambah pembayaran	Proses tambah pembayaran berjalan dengan baik	Proses tambah pembayaran berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman ubah pembayaran	Proses ubah pembayaran berjalan dengan baik	Proses ubah pembayaran berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Halaman data pembayaran	Proses data pembayaran berjalan dengan baik	Proses data pembayaran berjalan dengan baik dan berhasil	Berhasil
Laporan data penduduk	Menampilkan laporan data penduduk berjalan dengan baik	Tampil laporan data penduduk	Berhasil
Laporan data kelurahan	Menampilkan laporan data kelurahan berjalan dengan baik	Tampil laporan data kelurahan	Berhasil
Laporan data pembayaran	Menampilkan laporan data pembayaran berjalan dengan baik	Tampil laporan data pembayaran	Berhasil
Laporan data pajak	Menampilkan laporan data pajak berjalan dengan baik	Tampil laporan data pajak	Berhasil
Laporan data RT	Menampilkan laporan data RT berjalan dengan baik	Tampil laporan data RT	Berhasil

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan maka penulis menarik kesimpulan awal yaitu :

1. Sistem Informasi Pengolahan Data Pajak Bumi Dan Bangunan (PBB) Pada Kantor Kecamatan Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau dibuat menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL.
2. Dapat digunakan sebagai aplikasi dalam pendataan pajak bumi dan bangunan (PBB).
3. Mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data pajak bumi dan bangunan (PBB).

V. SARAN

Dalam penelitian ini masih belum mencakup seluruh permasalahan yang ada, sehingga perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya. Adapun saran yang diberikan yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan aplikasi dengan mengkoneksikan ke *database* pada kantor Pajak Daerah Kota Lubuklinggau.
2. Aplikasi dibuat untuk seluruh kecamatan yang ada di kota Lubuklinggau.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin.B, 2005, *Analisis Dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu Fadlina
- Al Fatta, Hanif, 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Jogiyanto, 2005, *Analisis Dan Desain*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Kadir Abdul, 2008, *Belajar Database Menggunakan MySQL*, Yogyakarta, Penerbit Andi
- Muliantara Agus, 2009, *Sistem Informasi Geografis Dalam Penetapan Pajak Bumi Dan Bangunan*, Universitas Udayana, Bali
- Praptiningsih, 2014, *Sistem Pengolahan Objek Pajak Bumi Dan Bangunan Pada Kecamatan Kebonagung*, Volume 11 No 2 - 2014 - ijns.org
- Rosa A.S dan Shalahuddin M, 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Penerbit Informatika
- Sahlinal Dwirgo, Santosa P. Insap, Kadir Abdul, 2013, *Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Pendapatan Asli Daerah (PAD) Berbasis E-mail (Studi Kasus Kabupaten Tulang Bawang - Lampung)*, Politeknik Negeri Lampung, Lampung
- Sibero Alexander F. K., 2011, *Kitab Suci Web Programming*, Yogyakarta, Mediakom
- Sidik Betha, 2013, *Pemrograman Web Denga PHP Edisi Revisi*, Bandung, Penerbit Informatika
- Simarta, Janner, 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta, Penerbit Andi
- Sutabri Tata, 2012, *Konsep Sistem Informasi*, Yogyakarta, Penerbit Andi