



SISTEM INFORMASI PENERIMA BANTUAN STIMULAN PERUMAHAN SWADAYA (BSPS) DI KECAMATAN KUANTAN TENGAH (STUDI KASUS : DINAS PERUMAHAN, KAWASAN PERMUKIMAN DAN PERTANAHAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI)

Ilham Suhrawardy

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : ilhamsuhrawardy64@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Informasi Penerima Bantuan Stimulan Perumahan Swadaya (BSPS) Di Kecamatan Kuantan Tengah merupakan sistem informasi yang ditujukan untuk membantu dinas perumahan, kawasan permukiman dan pertanahan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai bantuan BSPS. Dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan bahasa PHP dan memanfaatkan MySQL sebagai database. Sistem ini memiliki tampilan yang mudah untuk dipahami dan digunakan oleh user. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sistem informasi berbasis web yang dapat diakses oleh setiap pengguna dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian informasi dan dokumentasi oleh dinas perumahan, kawasan permukiman dan pertanahan. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu membantu penyampaian informasi menjadi lebih efektif dan inovatif.

Kata Kunci : Sistem informasi, BSPS, PHP, MySQL, Web

1. PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi berkembang sangat cepat dan selalu berinovasi menjadi lebih baik dan menarik. Setiap aspek kehidupan telah terpengaruh dengan perkembangan teknologi informasi. Rumah merupakan salah satu kebutuhan yang harus dimiliki oleh setiap individu sebagai tempat untuk tinggal dan melakukan aktivitas sehari-hari. Namun tidak semua individu mampu mendirikan rumah yang layak untuk ditinggali karena berbagai faktor, terutama faktor ekonomi yang seringkali menghambat proses untuk mendirikan rumah karena mahalnya bahan-bahan yang diperlukan untuk mendirikan rumah. Oleh karena itu pemerintah melalui Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) membuat program Bantuan Stimulan Perumahan Swadaya (BSPS) atau yang populer dikenal dengan program bedah rumah sebagai salah satu upaya untuk mengurangi jumlah Rumah Tidak Layak Huni (RTLH) di Indonesia. Program ini ditujukan bagi masyarakat yang belum memiliki rumah dan masyarakat yang memiliki rumah tapi tidak layak untuk ditinggali.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

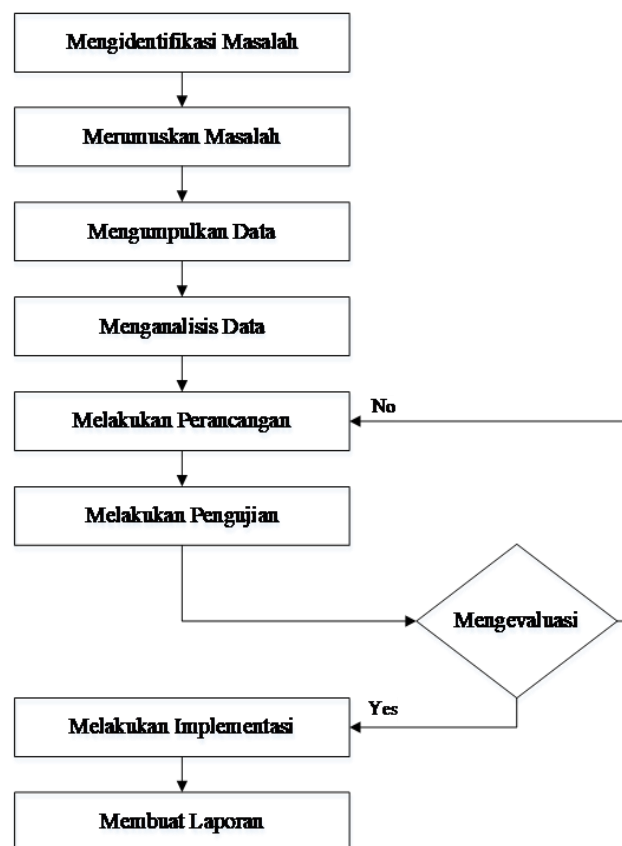
1. Observasi, yaitu secara langsung mengunjungi tempat objek penelitian.



2. Wawancara, yaitu penulis melakukan wawancara dengan narasumber untuk mendapatkan informasi berupa data yang baik.
3. Studi Literature, yaitu penulis mengumpulkan data dengan cara mencari sumber-sumber penelitian terdahulu yang telah dilakukan seperti jurnal, buku-buku dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis laksanakan.
4. Memeriksa kelengkapan data, pada tahap ini adalah proses memeriksa semua data yang diperoleh apakah telah lengkap atau belum untuk dilanjutkan dengan proses selanjutnya.
5. Verifikasi data dan penyimpulan, pada tahap ini merupakan tahap menyeleksi data-data yang bersifat valid dan yang tidak valid guna memverifikasi bahwa data yang kita dapatkan itu baik dan benar. Setelah itu, pada tahap ini juga kita dapat menyimpulkan hasil dari data yang telah kita olah menjadi sebuah hipotesa yang nantinya akan digunakan lebih lanjut dalam penelitian ini.

2.2 Rancangan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ada beberapa tahapan yang dilaksanakan dengan sistematis. Rangkaian tahapan akan diuraikan pada gambar berikut :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang berjalan

Pada saat ini belum tersedia sistem informasi khusus yang menampilkan data penerima bantuan stimulan perumahan swadaya (BSPS) yang dikelola oleh Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman dan Pertanahan.

3.2 Rancangan Global

Rancangan global ini menjelaskan secara global mengenai *desain UML (Unified Modelling Language)* yang membahas tentang *Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram*. UML menggambarkan bagaimana aktor (*admin* dan *user*) berinteraksi dengan sistem.

1. Use Case Diagram

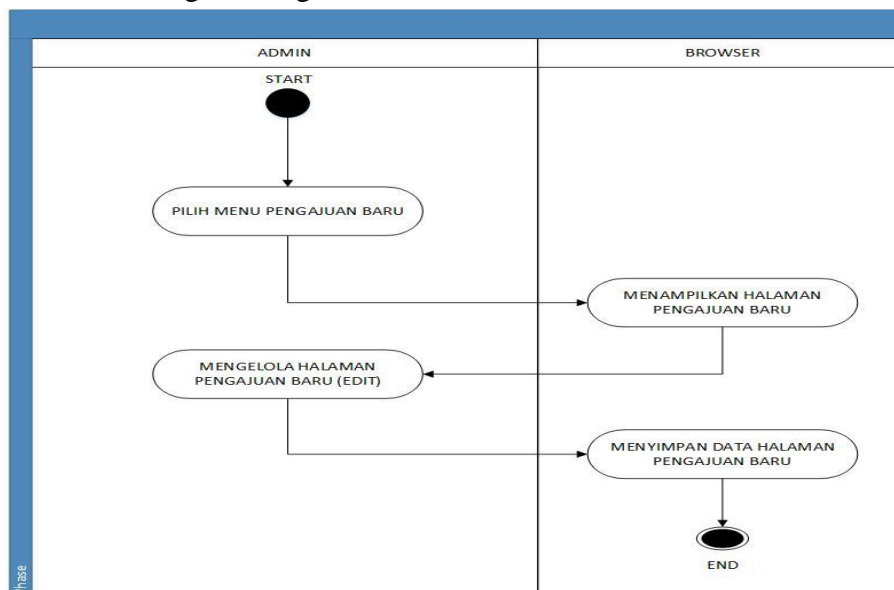
Dalam diagram ini menggambarkan bagaimana aktor (*user* dan *admin*) berinteraksi dengan sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram Admin

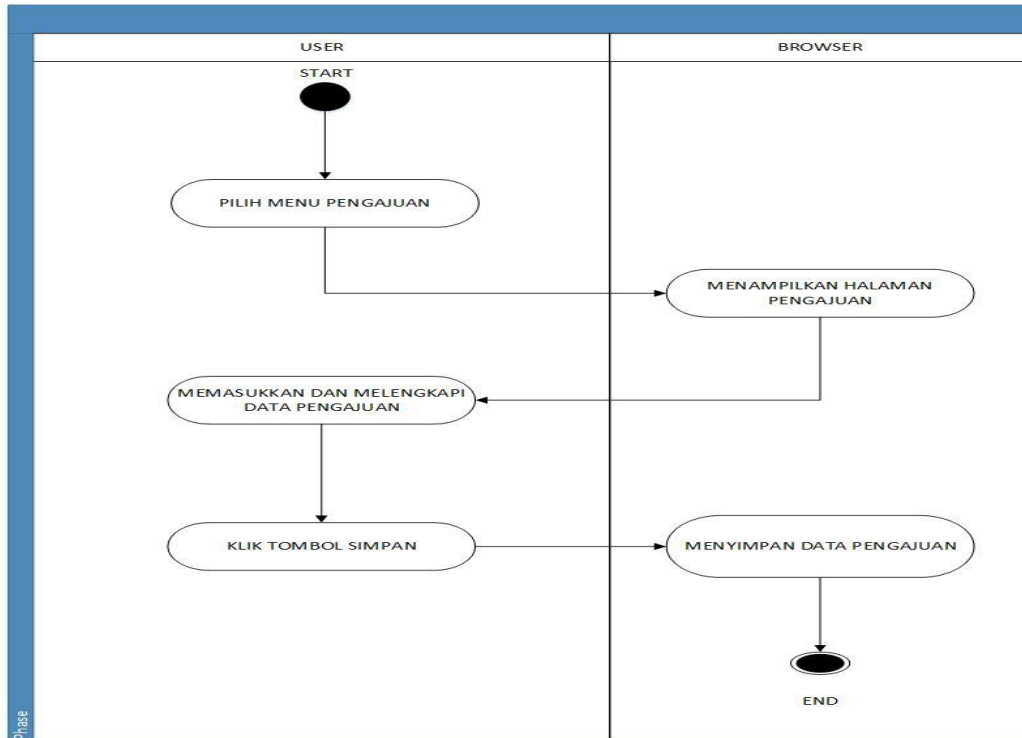
Dibawah ini adalah gambaran dari proses ketika seorang *Admin* login dan mengelola data pada sistem informasi penerima bantuan stimulan perumahan swadaya (BSPS) di kecamatan kuantan tengah sebagai berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Admin

3. Activity Diagram User

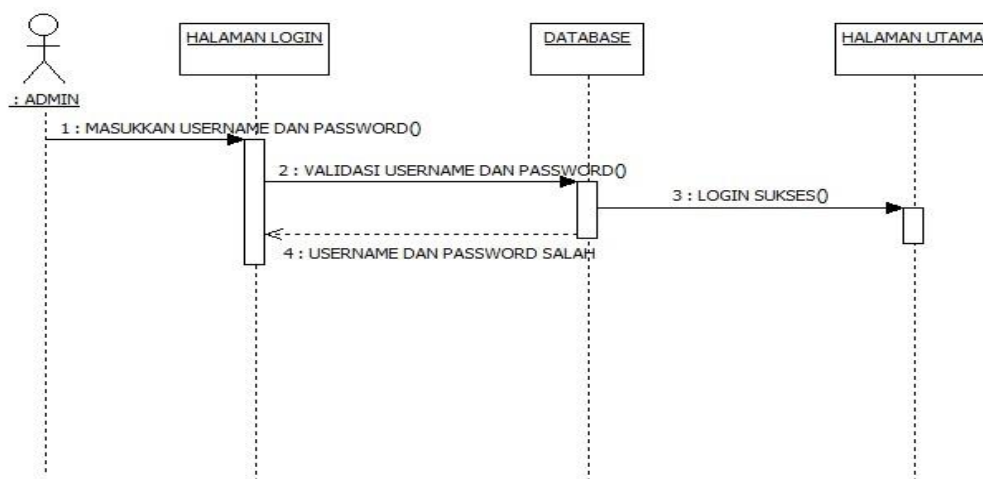
Berikut ini adalah gambaran dari proses ketika seorang *user* login dan melakukan pengajuan pada sistem informasi penerima bantuan stimulan perumahan swadaya (BSPS) di kecamatan kuantan tengah sebagai berikut :



Gambar 4. Activity Diagram User

4. Sequence Diagram Admin Kelola Login

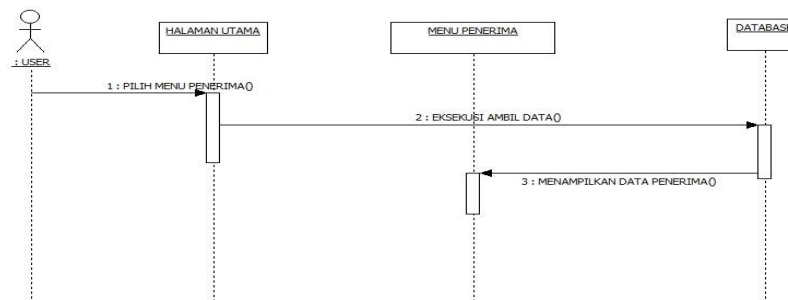
Berikut ini adalah alur diagram *sequence* dari admin yang melakukan login kedalam sistem.



Gambar 5. Sequence Diagram Admin Kelola Login

5. Sequence Diagram User Kelola Menu Penerima

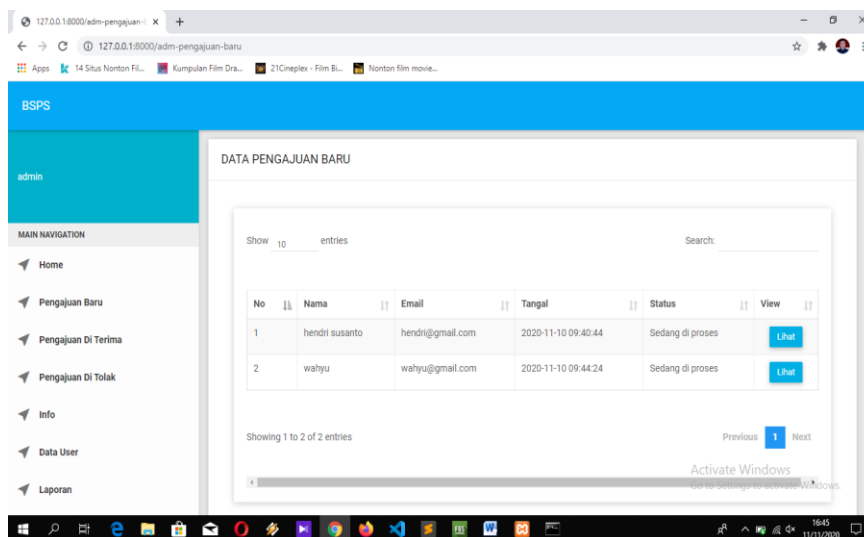
Berikut ini adalah alur diagram *sequence* dari user yang mengakses menu penerima yang ada pada sistem.

**Gambar 6. Sequence Diagram User Kelola Menu Penerima**

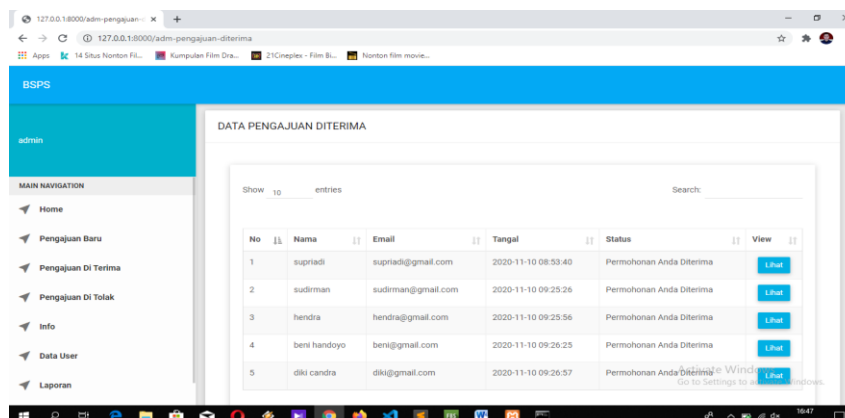
3.3 Tampilan Interface

Adapun tampilan interface dari perancangan aplikasi sistem informasi penerima bantuan stimulan perumahan swadaya (BSPS) di kecamatan kuantan tengah sebagai berikut :

1. Tampilan Data Pengajuan Baru

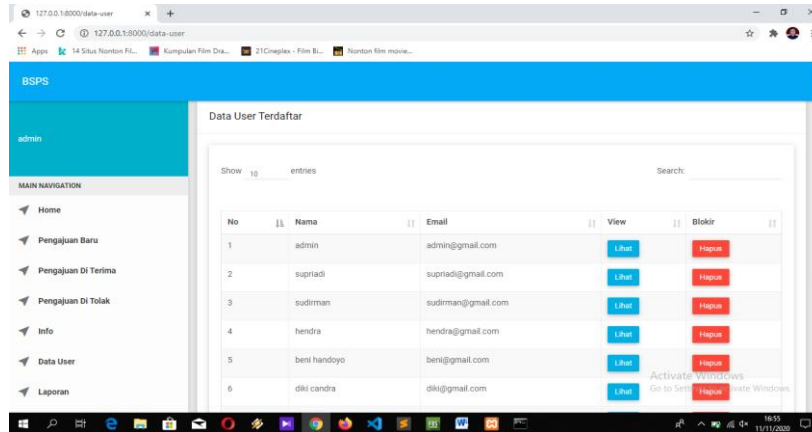
**Gambar 7. Tampilan Data Pengajuan Baru**

2. Tampilan Data Pengajuan Diterima

**Gambar 8. Tampilan Data Pengajuan Diterima**

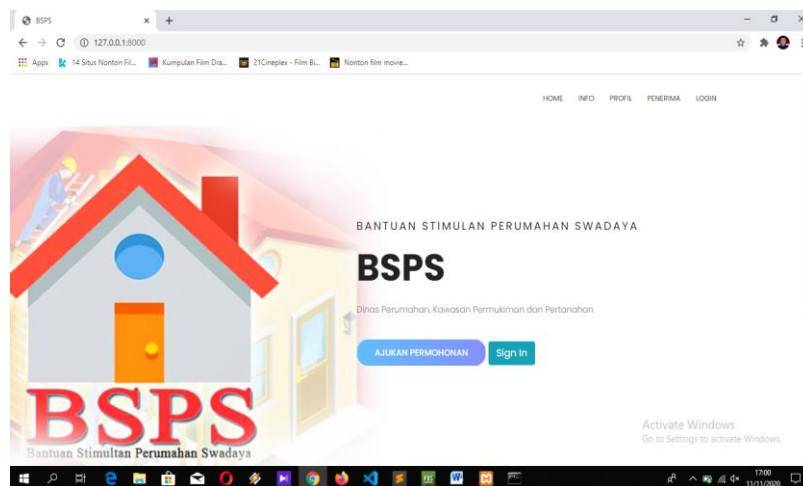


3. Tampilan Data User



Gambar 9. Tampilan Data User

4. Tampilan Halaman Home



Gambar 10. Tampilan Halaman Home

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi penerima bantuan stimulan perumahan swadaya (BSPPS) di kecamatan kuantan tengah ini diharapkan mampu memudahkan masyarakat dalam melakukan pengajuan data serta memperoleh informasi yang akurat mengenai program bantuan stimulant perumahan swadaya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ermatita. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. Jurnal Sistem Informasi, 8(1), 1-12.
- Haswan, F. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan Sungai Jering Berbasis Web Dengan Object Oriented Programming. Jurnal Teknologi Dan Open Source, 1(2), 92-100.



- Hendini, Ade. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika, 4(2), 1-10.
- Heriyanto, Yunahar. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada Pt.Apm Rent Car. Jurnal Intra-Tech, 2(2), 1-14.
- Melyani, Dellia Siska, Risa Dona Angraeny.S, Hendri Sopriyadi, dan Ahmad Farisi. (2017). Aplikasi E-Learning pada Fast English Berbasis Web. Manajemen Informatika, 1-11.
- Sefrika. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Program Bantuan Stimulan Perumahan Swadaya (BSPS) KemenPUPR. IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology), 4(2), 1-6.
- Sutopo, Priyo, Dedi Cahyadi, Zainal Arifin. (2016). Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 Di Kalimantan Timur Berbasis Web. Jurnal Informatika Mulawarman, 11(1), 1-6.