

**SISTEM INFORMASI MONITORING BANTUAN SOSIAL DI
DESA WRINGIN TELU MENGGUNAKAN ANDROID**

SKRIPSI



OLEH :

FAIZATUN INAYAH

NIM : 17010018

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO**

AGUSTUS 2021

**SISTEM INFORMASI MONITORING BANTUAN SOSIAL DI
DESA WRINGIN TELU MENGGUNAKAN ANDROID**

SKRIPSI

DIAJUKAN KEPADA UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO UNTUK MENYELESAIKAN
SALAH SATU PERSYARATAN DALAM MENYELESAIKAN
PROGRAM SARJANA KOMPUTER

OLEH :

FAIZATUN INAYAH

NIM : 17010018

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON PROBOLINGGO**

AGUSTUS 2021

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi di bawah ini :

Nama : **FAIZATUN INAYAH**
NIM : 17010018
Fak/Program Studi : Fakultas Teknik/Teknik Informatika
Judul : **SISTEM INFORMASI MONITORING
BANTUAN SOSIAL DI DESA
WRINGIN TELU MENGGUNAKAN
ANDROID**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan dalam Sidang Skripsi Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo Tahun Akademik 2020/2021 Genap. Demikian surat persetujuan ini kami buat dengan sebenar-benarnya, atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Paiton, 02 Agustus 2021

Pembimbing I,



Wahab Sya'roni, M.Kom

Pembimbing II



Ratri Enggar Pawening, M.kom

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi **Faizatun Inayah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, pada :

Hari : Minggu

Tanggal : 21 Agustus 2021

Mengesahkan :

Dekan,



Kamil Malik, M.Kom

Tim Penguji :

- | | | |
|---------------|----------------------------|---|
| 1. Ketua | : Wahab Sya'roni, M.Kom | () |
| NIDN | : 0728038701 | |
| 2. Penguji I | : Zainal Arifin, M.Kom | () |
| NIDN | : 0730036802 | |
| 3. Penguji II | : M Fadhilur Rahman, M.Kom | () |
| NIDN | : 0721048904 | |

**PERNYATAAN
ORISINALITAS SKRIPSI**

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah SKRIPSI ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah SKRIPSI ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia SKRIPSI ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (SARJANA) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70)

Paiton, 01 Agustus 2021

Mahasiswi



FAIZATUN INAYAH

17010071

ABSTRAK

Faizatun Inayah, 2021, Sistem Informasi Monitoring Bantuan Sosial Di Desa Wringin Telu Menggunakan Android. Skripsi, Prodi Informatika, fakultas teknik, Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo, Pembimbing: (I) Wahab Sya'roni, M.Kom (II) Ratri Enggar Pawening, M.Kom.

Wringin Telu salah satu desa yang terletak di Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Yang mana desa tersebut merupakan salah satu desa yang menerima bantuan sosial dan penyalurannya tersebut menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditetapkan oleh desa sendiri, diantaranya yaitu : warga yang berstatus janda atau duda, warga yang tidak memiliki tempat tinggal tetap, dan juga warga yang tidak memiliki pekerjaan tetap. Warga yang menerima bantuan sosial akan mendapatkan undangan yang akan di data langsung oleh petugas yang bertanggung jawab sebagai status penerima bantuan sosial. Pelaksanaan bansos ini berusaha terkoordinasi, terpadu dan layak diselesaikan oleh pemerintah pusat, pemerintah kota, dan daerah untuk memenuhi kebutuhan pokok setiap warga. Pemeriksaan ini didukung oleh banyaknya kasus yang menyatakan bahwa penyaluran bantuan sosial tidak tepat sasaran, ada bantuan yang direncanakan untuk jaringan yang terbebani secara finansial, namun terkadang masih ada orang kaya yang mendapatkan bantuan sosial, terutama di desa Wringin Telu.

Tujuan dari penelitian ini untuk membangun sistem informasi monitoring bantuan sosial di desa wringin telu menggunakan android yang mampu membantu aparat Desa dalam menyeleksi pengusul bantuan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Monitoring, Bantuan Sosial, Metode Waterfall, Android.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini bisa terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada Bganda Rasul Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa rahmat bagi seluruh umat manusia dan alam semesta.

Dalam pengantar ini penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, berkat dukungan dan bantuan dari pihak yang telah memberikan ide, saran, bimbingan serta motivasi. Sepatutnya ucapan terima kasih penulis kepada :

1. KH. Zuhri Zaini, BA, dan seluruh keluarga besar Pengasuh Pondok Pesantren Nurul Jadid Paiton Probolinggo
2. Bapak KH. Abd. Hamid Wahid, M.Ag. selaku Rektor Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo
3. Bapak Kamil Malik, M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid
4. Bapak Wahab Sya'roni, M.Kom, dan Ibu Ratri Enggar Pawening, M.Kom selaku pembimbing dalam penulisan tugas Akhir ini, terima kasih banyak atas bimbingan dan masukannya.
5. Seluruh Dosen Universitas Nurul Jadid Fakultas Teknik yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis
6. Ayah dan Ibu juga Kakak tercinta yang tiada hentinya memberikan Do'a dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini,
7. Bapak Agus Santoso selaku Sekretaris di Desa Wringin Telu yang banyak memberikan bantuan selama penelitian
8. kepada segenap teman-teman, baik teman-teman seangkatan maupun sahabat-sahabatku. Terimakasih karna sudah banyak membantu penulis dalam mengerjakan tugas akhir

Dan dengan segala kerendahan hati, penyusun menyadari bahwa kesempurnaan dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penyusun. Oleh karena itu, kritik serta saran yang sifatnya membangun sangat penyusun harapkan sebagai acuan dalam melangkah selanjutnya.

Harapan penulis semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan. Dan semoga Allah SWT memberikan berkah kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini serta meridhoinya.

Paiton, 14 Agustus 2021

Penyusun,



FAIZATUN INAYAH

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SEGMENT PROGRAM	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I_PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Batasan Masalah	3
BAB II_STUDI PUSTAKA	4
2.1 Penelitian Terkait	4
2.2 Ladasan Teori	7
2.2.1 Definisi sistem	7
2.2.2 Monitoring	8
2.2.3 Bantuan Sosial	9
2.2.4 Database MySQL	9
2.2.5 Definisi android	9
2.2.6 Flowchat	10

2.2.7 Data Flow Diagram (DFD).....	11
2.2.8 Entity Relationship Diagram (E-RD).....	12
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Kerangka Penelitian.....	16
3.2 Model Pengembangan.....	17
3.2.1 Analisis.....	18
3.2.2 Desain.....	20
3.2.3 Koding.....	20
3.2.4 Uji Coba.....	20
3.3 Pemeliharaan Sistem.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	25
4.1.1. Hasil Observasi.....	25
4.1.2. Hasil Wawancara.....	25
4.1.3. Studi Literatur.....	27
4.1.4. Analisis Sistem.....	27
4.1.5. Sistem Lama Desa Wringin Telu.....	27
4.1.6. Sistem Baru Desa Wringin Telu.....	27
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
RIWAYAT HIDUP PENELITI	93
LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol Flowchart	10
Tabel 2.2. Simbol DFD	12
Tabel 2.3. Simbol ERD	13
Tabel 3.1. Draft Wawancara.....	19
Tabel 3.2. Pengujian Internal.....	21
Tabel 4.1. Pengguna (User).....	33
Tabel 4.2. Kategori.....	33
Tabel 4.3. Kriteria	34
Tabel 4.4. Warga	34
Tabel 4.5. Alternatif	34
Tabel 4.6. Evaluasi	35
Tabel 4.7. Pengujian Internal (Black Box)	82
Tabel 4.8. Hasil Pengujian Eksternal.....	89
Tabel 4.9. Bobot Nilai	90
Tabel 4.10. Persentase Nilai	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Penelitian.....	16
Gambar 3.2. Model Pengembangan	17
Gambar 4.1. Flow Chart Lama	28
Gambar 4.2. Flow Chart Baru	29
Gambar 4.3. Conteks Diagram	30
Gambar 4.4. Diagram Berjenjang.....	30
Gambar 4.5. DFD Level 1	31
Gambar 4.6. DFD Level 2 Master Data	31
Gambar 4.7. DFD Level 2 Monitoring.....	31
Gambar 4.8. ERD (Entity Relationship Diagram).....	32
Gambar 4.9. Form Login.....	35
Gambar 4.10. Form Menu Utama.....	36
Gambar 4.11. Form Data Warga	36
Gambar 4.12. Form Detail Warga	37
Gambar 4.13. Form Data Petugas.....	37
Gambar 4.14. Form Tambah Petugas	38
Gambar 4.15. Form Penerima Bansos	38
Gambar 4.16. Form Detail Penerima Bansos	39
Gambar 4.17. Form Ubah Password.....	39
Gambar 4.18. Halaman Login	40
Gambar 4.19. Halaman Menu Utama.....	43
Gambar 4.20. Halaman Warga	53
Gambar 4.21. Halaman Detail Warga	55
Gambar 4.22. Halaman Petugas	61
Gambar 4.23. Halaman Tambah Petugas	62
Gambar 4.24. Halaman Penerima Bansos	65
Gambar 4.25. Halaman Detail Penerima Bansos	66
Gambar 4.26. Halaman Ubah Password.....	73

DAFTAR SEGMENT PROGRAM

Segmen Program 4.18. Koding Halaman Login	40
Segmen Program 4.19. Koding Halaman Menu Utama.....	43
Segmen Program 4.20. Koding Halaman Warga.....	53
Segmen Program 4.21. Koding Halaman Detail Warga	55
Segmen Program 4.22. Koding Halaman Petugas	61
Segmen Program 4.23. Koding Halaman Tambah Petugas	62
Segmen Program 4.24. Koding Halaman Penerima Bansos	65
Segmen Program 4.25. Koding Halaman Detail Penerima Bansos	66
Segmen Program 4.26. Koding Halaman Ubah Password.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Observasi	96
Lampiran 2. Foto Wawancara	97
Lampiran 3. Foto Form Pergantian Judul	98
Lampiran 4. Foto Surat Pengantar Penelitian	99
Lampiran 5. Foto Form Bimbingan	100
Lampiran 6. Foto Halaman Persentase Hasil Pengecekan Turnitin	102

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bantuan sosial merupakan pemberian bantuan dari pemerintah daerah kepada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat. Sifat bantuan ini, tidak secara terus dan selektif. Bantuan ini berupa uang atau barang yang pemberiannya disesuaikan dengan kemampuan keuangan daerah. Tujuannya untuk menunjang pencapaian sasaran program dan kegiatan pemerintah daerah dengan memperhatikan asas keadilan, kepatutan, rasionalitas dan manfaat untuk masyarakat. Bantuan sosial juga merupakan salah satu bentuk perlindungan sosial yang diselenggarakan oleh Negara guna menjamin warga negaranya untuk memenuhi kebutuhan hidup dasar yang layak. (Alfu Zukhrufu Firdausu) Bantuan sosial yang diberikan pemerintah, setidaknya terdapat dalam beberapa bentuk, antara lain Bantuan Langsung Tunai (BLT), Bantuan Sembako, Subsidi Listrik, penerima manfaat Program Keluarga Harapan (PKH), dan Kartu Indonesia Pintar. Kemudian mekanisme penyaluran yang dilakukan juga terdapat dari pusat dan dari Pemerintah Daerah. (APRIYANI, VERNANDA & FIRMAN) Perihal dengan adanya Wabah Covid-19 yang dinyatakan sebagai bencana nasional dan pandemi, yang mana kemudian terdapat beberapa wilayah harus dilakukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Hal ini menyebabkan dampak yang cukup signifikan terhadap kelangsungan kehidupan masyarakat, karna lapangan pekerjaan jadi tidak bisa dilakukan, selain itu banyaknya gelombang PHK oleh perusahaan, karena ketidak mampuan perusahaan mempertahankan karyawan dalam situasi pandemic, maka akhirnya pemerintah memberikan bantuan sosial sebagai bentuk tanggung jawab Negara kepada masyarakat. Krisis akibat Covid-19 saat ini terjadi secara simultan, sehingga akibatnya sangat dirasakan oleh kelompok rentan yang semakin terpuruk, diantaranya kelompok usaha yang membutuhkan keramaian massa, kelompok pekerja harian lepas, pedagang kaki

lima, para buruh yang terdapat PHK, petani, masyarakat miskin, dan seterusnya. (Eddyono et al. 2020)

Wringin Telu salah satu desa yang terletak di Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Yang mana desa tersebut merupakan salah satu desa yang menerima bantuan sosial dan penyalurannya tersebut menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditetapkan oleh desa sendiri, diantaranya yaitu : warga yang berstatus janda atau duda, warga yang tidak memiliki tempat tinggal tetap, dan juga warga yang tidak memiliki pekerjaan tetap. Warga yang menerima bantuan sosial akan mendapatkan undangan yang akan di data langsung oleh petugas yang bertanggung jawab sebagai status penerima bantuan sosial.

Pelaksanaan bansos ini berusaha terkoordinasi, terpadu dan layak diselesaikan oleh pemerintah pusat, pemerintah kota, dan daerah untuk memenuhi kebutuhan pokok setiap warga. Pemeriksaan ini didukung oleh banyaknya kasus yang menyatakan bahwa penyaluran bantuan sosial tidak tepat sasaran, ada bantuan yang direncanakan untuk jaringan yang terbebani secara finansial, namun terkadang masih ada orang kaya yang mendapatkan bantuan sosial, terutama di desa Wringin Telu.

Berdasarkan uraian diatas diharapkan adanya suatu sistem informasi monitoring bantuan sosial agar penyaluran bantuan sosial bisa efektif, efisien dimata masyarakat dengan memanfaatkan teknologi yang nantinya bisa digunakan melalui aplikasi berbasis android. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi dengan judul “ **Sistem Monitoring Bantuan Sosial di Desa Wringin Telu Menggunakan Android**” Aplikasi ini dibuat untuk membantu para petugas desa agar lebih mudah dalam menyalurkan bantuan sosial bagi warga yang benar-benar membutuhkan tanpa adanya kekeliruan dalam memberikan bantuan sosial tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun latar belakang di atas telah dijelaskna bahwa yang menjadi hal-hal permasalahan pada penelitian saat ini adalah bagaimana membuat aplikasi

monitoring penerima bantuan sosial untuk memudahkan memonitoring warga di desa Wringin Telu yang mendapatkan bantuan sosial.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi monitoring bantuan sosial di Desa Wringin Telu menggunakan Android untuk mempermudah masyarakat dan perangkat desa dalam memonitoring dalam proses menyalurkan bantuan sosial sehingga tidak terjadi kesalahan dalam memberikan bantuan sosial bagi warga desa yang benar-benar membutuhkan.

1.4 Manfaat

Adapun yang di dapat oleh penelitian ini sebagai berikut :

1. Mempermudah perangkat desa dalam memonitoring warga yang mendapatkan bantuan sosial
2. Meminimalisir terjadinya kesalahandalam memberikan bantuan sosial bagi warga di Desa Wringin Telu
3. Memudahkan para perangkat desa dalam menentukan kriteria bagi para calon penerima bantuan sosial di Desa Wringin Telu

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Aplikasi ini hanya untuk memonitoring warga di Desa Wringin Telu yang mendapaykan bantuan sosial
2. Aplikasi ini untuk para perangkat desa dan juga warga di Desa wringin Telu
3. Aplikasi ini hanya menghasilkan monitoring bagi warga desa yang benar-benar behak dalam menerima bantuan sosial di Desa Wringin Telu

Platform yang digunakan dalam sistem ini menggunakan Androd

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1 Penelitian Terkait

Subjek eksplorasi ini bukanlah tema yang pertama kali diajukan. Beberapa ujian lokal dan asing telah memimpin penelitian tentang subjek serupa akhir-akhir ini. *Investigasi* ini kemudian digunakan sebagai semacam *perspektif* oleh penelitian yang direkam sebagai penulisan laporan dan skripsi ini.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ari Muhammad Yasin dengan judul “ **SISTEM MONITORING DAN EVALUASI PENYALURAN DANA BANTUAN SOSIAL PADA KELOMPOK TANI DI KECAMATAN PACET** “ Dijelaskan bahwa BPBTPH Kecamatan Pacet Kabupaten Cianjur merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) sebagai pihak pengelola program bantuan sosial di wilayah Kecamatan Pacet untuk melaksanakan tugas penyaluran bantuan sosial dari Kementerian Pertanian kepada kelompok tani. Sistem monitoring dan evaluasi penyaluran dana bantuan sosial pada kelompok tani berbasis web yang dapat mempermudah Kepala Pelaksana Teknis untuk memonitoring pengembalian dana bantuan sosial yang telah dicairkan oleh menteri pertanian, mempermudah Kepala Pelaksana Teknis untuk mengetahui tingkat kemajuan proses pengembalian dana bantuan sosial dari setiap kelompok tani yang disajikan melalui grafik, dan mempermudah Kepala Pelaksana Teknis untuk pengambilan keputusan tentang kinerja kelompok tani dalam melaksanakan program bantuan dari menteri pertanian berdasarkan kriteria yang ditetapkan oleh menteri pertanian. Akan tetapi versi mobile masih belum ada sehingga sebelumnya melakukan monitoring melalui web saja. Dengan adanya permasalahan diatas maka dihasilkan sebuah sistem monitoring dengan evaluasi penyaluran dana bantuan sosial pada kelompok tani di Kecamatan Pacet agar lebih mudah dalam memonitoring menggunakan versi mobile. Penelitian ini menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). Berdasarkan hasil pengujian aplikasi Sistem

Monitoring dan Evaluasi Penyaluran Bantuan Sosial pada Kelompok Tani ini mempermudah Kepala Pelaksana Teknis BPBTPH Kecamatan Pacet untuk pengambilan keputusan tentang kelompok tani mana yang diprioritaskan untuk mendapat bantuan dari kegiatan berikutnya, dan kelompok tani mana yang harus mendapat pembinaan lebih lanjut (Muhamad Yasin, 2014).

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Islah Rachmawati, Budi Nugroho, dan Henni Endah Wahanani dengan judul “ **RANCANG BANGUN APLIKASI MONITORING DAN EVALUASI PENYALURAN DANA SOSIAL DI DINAS SOSIAL KOTA KEDIRI BERBASIS WEB** “ Dijelaskan bahwa Menurut peraturan walikota Kediri nomor 50 tahun 2016 BAB II tentang kedudukan dan susunan organisasi, Dinas Sosial merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan dibidang sosial. Dinas Sosial dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggungjawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah. Sebagai petugas pelaksana penyaluran bantuan sosial, diperlukan adanya monitoring dan evaluasi penyaluran dana bantuan agar bantuan yang tersalurkan tepat sasaran dan mutu penyerapan anggaran menjadi optimal. Selama ini penyaluran dana bantuan dana sosial bagi warga miskin didasarkan pada data kemiskinan yang dibuat oleh instansi dengan kualifikasi tertentu. Dalam hal ini untuk kota Kediri pembagian dana sosial didasarkan pada data yang dibuat oleh kantor statistik dengan menggunakan rumus-rumus tertentu sehingga setelah diimplementasikan dilapangan banyak ditemui beberapa kendala yang ternyata ada yang tidak sesuai dengan kondisi real di lapangan, dalam arti secara real warga tersebut miskin tapi tidak menerima bantuan dan atau sebaliknya. Data penerima bantuan yang digunakan oleh Dinas Sosial Kota Kediri adalah data dari Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS). Dengan adanya permasalahan diatas maka dihasilkan sebuah rancang bangun aplikasi monitoring dan evaluasi penyaluran dana sosial di Dinas sosial Kota Kediri berbasis web agar tidak terjadi lagi kendala dalam melakukan pendataan penerima bansos. Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall*. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi ini dapat

membantu proses monitoring dan evaluasi penyaluran bantuan dana sosial di Dinas Sosial Kota Kediri (Rachmawati et al., 2021).

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ritnawati, Rinto Suppa, dan Muhlis Muhallim dengan judul “ **SISTEM INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT BERBASIS ANDROID PADA KANTOR DESA KALIBA MAMASE** “ Dijelaskan bahwa Di Kantor Desa Kaliba Mamase mempunyai banyak informasi publik mengenai kegiatan Desa, bantuan atau hanya sekedar memberikan informasi kepada masyarakat sekitar. Salah satu dari pelayanan publik tersebut adalah penerbitan (SKTM) Surat Keterangan Tidak Mampu yang dikeluarkan oleh Kepala Desa dan kemudian yang diketahui oleh Camat kepada warga miskin atau kurang mampu yang mengajukan surat permohonan tersebut. Selain pengurusan surat, masyarakat juga membutuhkan informasi tentang Desa dan pengumuman-pengumuman penting yang harus dapat diperoleh masyarakat secara up to date. Pemanfaatan teknologi informasi di era sekarang menjadi bagian utama dalam tata kelola pemerintahan sehingga akan menghasilkan ketersediaan informasi yang akurat, cepat dan terpercaya (Apriyansyah, Maullidina, dan Purnomo 2018). Pemberian pelayanan yang baik kepada masyarakat akan memberi nilai positif dalam menciptakan dukungan terhadap kinerja pemerintah (Budiyanto 2020). Badan pemerintah yang mempunyai peran sangat penting dalam pelayanan informasi, dimana kualitas pelayanan yang diberikan oleh lembaga pemerintah masih belum maksimal dalam penyampaian informasi untuk menyediakan informasi serta mempermudah masyarakat mendapatkan informasinya, secara langsung merupakan solusi yang tepat dalam memanfaatkan teknologi yang dibutuhkan oleh masyarakat sekitar. Dengan adanya permasalahan diatas maka dihasilkan sebuah sistem informasi pelayanan masyarakat berbasis android pada kantor Desa Kaliba Mamase agar mempermudah aparat Desa dan penggunaan pelayanan bagi warga Desa dalam pengumpulan data dan penduduk Desa untuk mempermudah untuk melayani penduduk atau warga dalam permohonan surat-surat (Sukanto 2014). Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall*. Berdasarkan hasil pengujian aplikasi ini

Dengan diterapkannya sistem informasi pelayanan masyarakat berbasis Android pada kantor Desa Kaliba Mamase memberikan dampak yang baik, serta efektif bagi masyarakat dalam pengurusannya dan memudahkan aparat desa dalam pengolahan data informasi guna memberikan pelayanan yang maksimal pada warga (Ritnawati et al., 2020)

Dari tiga jurnal diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa perbedaan pada metode. Diantaranya metode yang digunakan dalam jurnal pertama menerapkan Metode SAW. Yang menjadi persamaan metode dari jurnal kedua dan ketiga : menggunakan metode yang sama dengan penelitian saat ini yaitu metode *waterfall*, dikarenakan kualitas dari system yang dihasilkan baik. Sebab alur yang dilakukan sesuai tahapannya sehingga tidak hanya fokus pada tahapan tertentu. Sedangkan yang menjadi pembeda antara penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian sebelumnya yaitu Sistem Monitoring Bantuan Sosial di Desa wringin Telu menggunakan Android. *Output* dari hasil penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi monitoring yang dapat mempermudah perangkat desa dalam menyalurkan proses bantuan sosial sehingga tidak akan terjadi kesalahan dalam memberikan bantuan sosial bagi masyarakat desa yang benar-benar membutuhkan bantuan tersebut. Fitur-fitur yang ada didalam aplikasi monitoring tersebut meliputi: Data Warga, Data Petugas, Register Bansos, dan juga Penerima Bansos.

2.2 Ladsan Teori

Pada landasan teori terdapat beberapa penjelasan yang ada pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

2.2.1 Definisi sistem

Ada beberapa hal definisi sistem menurut para ahli, yang dikutip oleh (Machmud, 2013) diantaranya :

- a. Menurut Mulyadi, pengertian sistem seperti berikut ini : “sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem-subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama)”.

- b. Menurut Winarno, pengertian sistem seperti yang dijelaskan dibawah ini : “sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu”.
- c. Menurut McLeod (Machmud, 2013), pengertian sistem menjelaskan sebagai berikut ini : *“A sistem is a group of elements that are integrated with the common porpose of achieving an objective”*. Kerangka kerja (sistem) adalah kumpulan komponen yang digabungkan dengan alasan yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

Adapun dari penjelasan oleh pendapat dari beberapa para ahli telah menghasilkan bahwa “Sistem adalah kumpulan komponen atau subsistem yang saling terkait dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan”.

2.2.2. Monitoring

Monitoring adalah proses pengumpulan dan analisis informasi berdasarkan indicator yang ditetapkan secara systematis dan kontinu tentang suatu kegiatan atau program sehingga mampu dilaksanakan tindakan koreksi untuk penyempurnaan kegiatan itu selanjutnya. Monitoring memiliki beberapa tujuan, yaitu :

1. Mengkaji apakah kegiatan monitoring yang telah direncanakan sesuai dengan rencana awal
2. Mengamati dan memantau setiap aktivitas proses monitoring terhadap objek program
3. Mengidentifikasi setiap permasalahan yang timbul supaya dapat teratasi dengan cepat

Menyesuaikan kegiatan dengan lingkungan yang berubah tanpa menyimpang dari tujuan awal melakukan penilaiandan manajemen apakah pola kerja yang digunakan sesuai dengan rencana dan mampu mencapai tujuan kegiatan. (Dyah Ayu Megawaty, 2020)

2.2.3 Bantuan Sosial

Bantuan sosial (bansos) merupakan pemberian dari pemerintah daerah kepada individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang sifatnya tidak secara terus menerus dan bersifat selektif, yang bertujuan untuk melindungi dari kemungkinan terjadinya resiko sosial dan juga kemiskinan. Biasanya bentuk bantuan sosial yang disalurkan memiliki beragam bentuk seperti uang, sandang, pangan bahkan obatobatan yang diperlukan oleh masyarakat (Shiva Mutia Maffirotin, 2018)

2.2.4 Database MySQL

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB yang pada saat itu bernama TcX DataKonsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya TcX membuat MySQL dengan tujuan mengembangkan aplikasi web untuk klien. TcX merupakan perusahaan pengembang software dan konsultan database. Saat ini MySQL sudah diakuisi oleh Oracle Corp. MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang databse sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya sehingga mudah untuk digunakan. MySQL juga bersifat open source dan free pada berbagai platform kecuali pada windows yang bersifat shareware. MySQL didistribusikan dengan lisensi open source GPL (General Public License) mulai versi 3.23, pada bulan Juni 2000 (Medi Suhartanto, 2012)

2.2.5 Definisi android

Menurut dari (Nazrudin Safaat H, 2011) “Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi”. Android

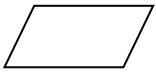
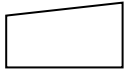

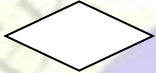



adalah kerangka kerja untuk ponsel yang bergantung pada Linux. Android memberikan panggung terbuka kepada para insinyur untuk membuat aplikasi sendiri. Awalnya dikembangkan oleh Android Inc, sebuah organisasi pemula yang membuat pemrograman untuk ponsel yang kemudian dibeli oleh Goggle Inc. Untuk mengembangkannya, dibentuklah Open Handset Alliance (OHA), sebuah konsorsium dari 34 perusahaan perangkat keras (Hardware), perangkat lunak (Software), dan komunikasi media. organisasi termasuk HTC, Google, Intel, Qualcomm, Motorola, Nvidia, dan T-Mobile.

2.2.6 Flowchart

Flow chart prosedur dari penggambaran urutan logika sebagai pemecah masalah atau bisa disebut juga dengan langkah-langkah penyelesaian masalah berupa gambar bentuk-bentuk simbol tertentu. Flowchart dapat diartikan juga sebagai suatu alat atau sarana yang menunjukkan langkah-langkah yang harus dilaksanakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk komputasi dengan cara mengekspresikannya ke dalam serangkaian simbol-simbol grafis khusus. (Haliq & Susanto, 2019)

Tabel 2.1. Simbol Flowchart

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Permulaan/Akhir Program
	Garis Alir (Flow Line)	Arah Aliran program
	Simbol Dokumen	Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual, mekanik dan komputer

Simbol	Nama	Keterangan
	Input/Output Data	Proses input/output data, parameter, informasi.
	Simbol Keyboard	Menunjukkan input yang menggunakan keyboard on-line keyboard
	Simbol proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer
	Decision	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Simbol Kegiatan Manual	Menunjukkan kegiatan manual
	Simbol operasi luar	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Simbol kertas berlubang	Menunjukkan input/output menggunakan kertas berlubang.


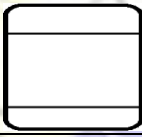


Sumber : (Haliq, 2019)

2.2.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah penggambaran suatu diagram aliran data sebuah sistem dari yang lama sampai yang baru dengan menggunakan notasi-notasi, istilah. (Astuti & Devitra, 2017)


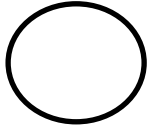
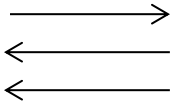
Dalam membuat Sistem Informasi ini, DFD sering dipakai. DFD dibuat oleh para analis untuk membuat sebuah sistem dengan baik. Dimana DFD ini nantinya dikasihkan kepada para programmer untuk memulai proses coding. Yang mana para programmer ini melakukan sebuah coding sesuai dengan DFD yang dibuat oleh para analis sebelumnya. (Ahmad Ansori, 2020)

Tabel 2. 2. Simbol-simbol *Data Flow Diagram Gane dan Sarson*

Simbol	Nama Simbol	Arti
	Entity Luar	Sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke sistem
	Proses	Proses atau fungsi yang mentransfortasikan data secara umum.
	Aliran Data	Menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
	Penyimpanan	Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file.

Sumber : Kristanto (2008:62)

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Data Flow Diagram Yourdon and De Marco*

Simbol	Nama Simbol	Arti
	Entitas Eksternal	Entitas eksternal dapat berupa unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem
	Proses	Unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
	Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan

	Data Store	Penyimpanan data atau tempat data dilihat oleh proses
---	------------	---

Sumber : (Jogiyanto Hartono, 2005)





2.2.8 Entity Relationship Diagram (E-RD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan model atau desain untuk menghubungkan data-data pada suatu database. (Astuti & Devitra, 2017)

Fungsi dari penggambaran Entity Relationship Diagram (ERD) ini adalah :

1. Memudahkan menganalisis pada basis data.
2. Menguji model yang telah dibuat
3. Menjelaskan hubungan antar data pada database berdasarkan objek
4. Sebagai dokumentasi data

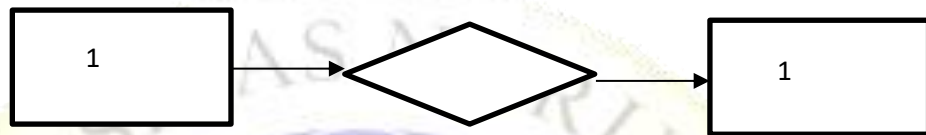
Tabel 2.3. Simbol ERD

Simbol	Keterangan
	Menampilkan sekaligus menunjukkan kumpulan elemen yang merupakan artikel yang dapat dikenali dalam situasi klien saat ini.
	Menunjukkan susunan hubungan antar elemen (relasi antar entitas).
	Digunakan sebagai kontak antara relasi dengan himpunan elemen dan himpunan elemen dengan karakteristiknya.
	mendeskrripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lainnya

Sumber : (Astuti & Devitra, 2017)

ERD mempunyai tiga macam, yaitu setiap menunjukkan jumlah record dari setiap tabel yang direlasikan ke record pada tabel lain. Adapun setiap macam yaitu :

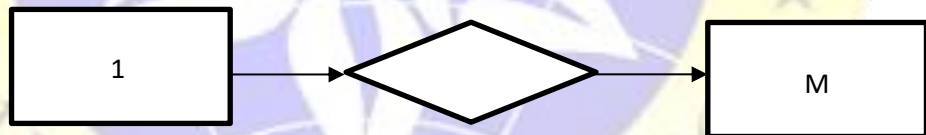
1. Hubungan Satu ke Satu (*One To One Relationship*)



Gambar 2.1. Relasi 1-1

Hubungan antara file tersebut yaitu berbanding satu. Dalam hubungan ini tiap entitas A hanya dapat berhubungan dengan entitas B tidak dengan sebaliknya.

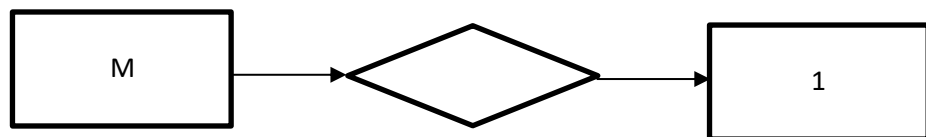
2. Hubungan satu ke banyak (*One To Many Relationship*)



Gambar 2.2. Relasi 1-M

Hubungan antara file keduanya adalah berbanding banyak. Dalam hubungan ini setiap entitas A dapat berhubungan dengan lebih banyak anggota tetapi entitas B tidak dengan sebaliknya.

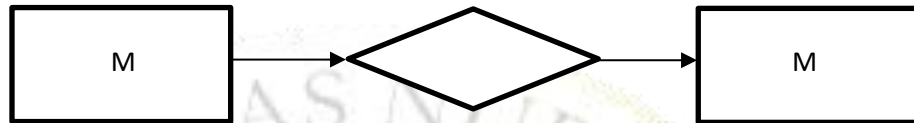
3. Hubungan banyak ke satu (*Many To One Relationship*)



Gambar 2.3. Relasi M-1

Hubungan di setiap elemen dari entitas A berhubung paling banyak dengan satu elemen pada entitas B. Dan sebaliknya setiap elemen dari entitas B berhubungan dengan banyak elemen di entitas A.

4. Hubungan banyak ke banyak (*Many To Many Relationship*)



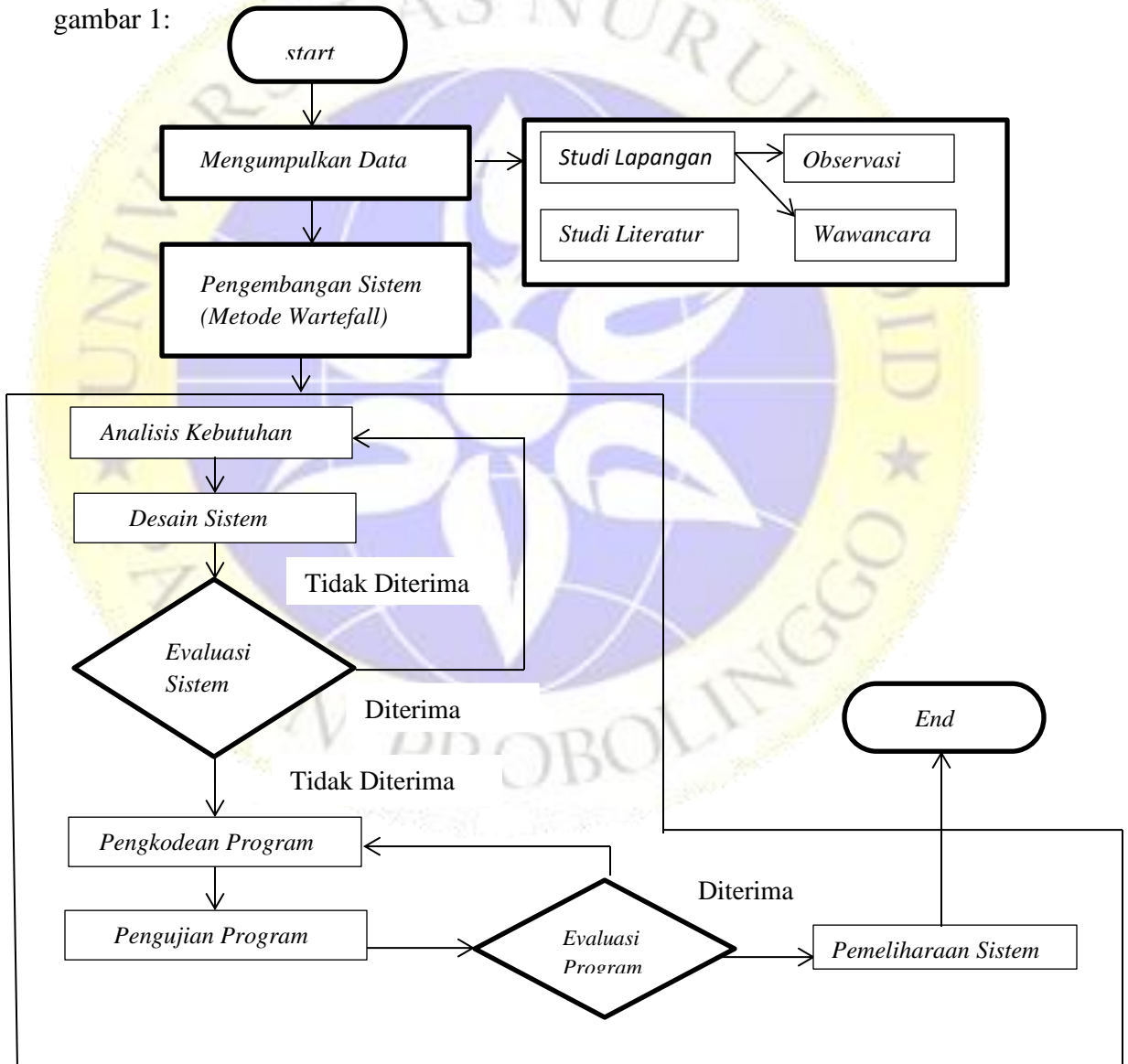
Gambar 2.4. Relasi M-M

Hubungan antara file keduanya adalah berbanding banyak. Setiap entitas A dapat berhubungan dengan beberapa entitas yang cocok dalam entitas B, demikian juga sebaliknya.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian adalah berbagai ide eksplorasi yang sengaja diatur sehingga tujuannya dapat diterima dan dengan mudah diakui oleh berbagai kelompok. Kerangka kerja penelitian dibuat agar penelitian dilakukan sesuai dengan konsep yang ditentukan. Adapun kerangka yang dibuat seperti pada gambar 1:

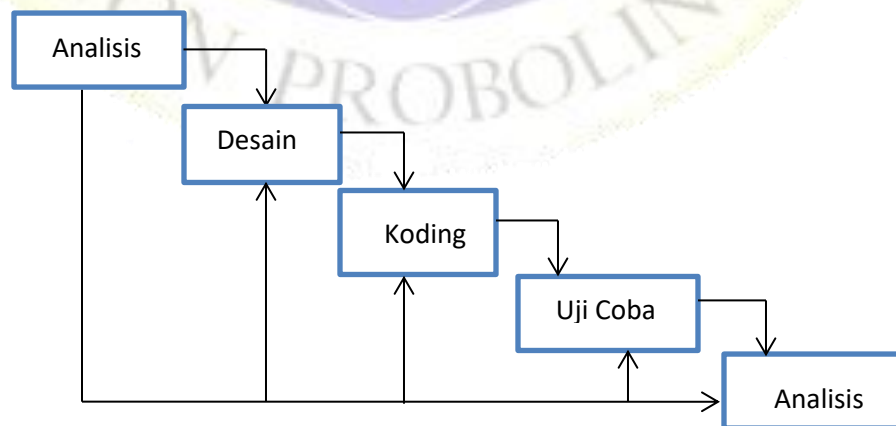


Gambar 3.1. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian di atas dimulai melalui tahap pengumpulan data dengan melakukan studi lapangan berupa observasi, wawancara, dan studi literature. Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah mengembangkan sistem yang akan dilanjutkan dengan tahap desain sistem menggunakan *flowchart*, DFD dan juga ERD. Jika desain sistem telah selesai, maka akan dilakukan evaluasi yang jika tidak setuju atau masih ada ada sesuatu yang masih perlu diubah, maka akan kembali ke tahap desain sampai benar-benar disetujui. Setelah desain selesai itu akan menuju ke tahap berikutnya yaitu melakukan pemrograman atau pengkodean dalam pembuatan *website*. Tahapan berikutnya adalah pengujian sistem, program yang sudah dibuat akan diuji oleh instansi untuk mengetahui apakah program sesuai dengan kebutuhan dan keinginan instansi. Dilanjutkan langkah paling terakhir yaitu pemeliharaan yang bertujuan agar program tetap aman tanpa ada kendala saat digunakan.

3.2 Model Pengembangan

Penelitian yang dilakukan menggunakan model pengembangan *waterfall* atau disebut juga dengan *Classic Life Cycle*. Metode ini dilakukan dengan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Dimana jika dilihat seperti arus mengalir kebawah seperti air terjun yang melewati fase perancangan, permodelan, implementasi dan pengujian. (Rossa, 2014) Sedangkan langkah-langkah dalam menggunakan model *waterfall* sebagaimana pada **gambar 3.2** berikut :



Gambar 3.2. Model Pengembangan

3.2.1 Analisis

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan data secara tepat. Pengumpulan data dalam tahap ini yaitu dengan observasi, wawancara, dan studi literatur.

A. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data secara langsung ke lokasi, penelitian untuk mengetahui permasalahan yang terjadi secara langsung di tempat kejadian secara sistematis mengenai kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dalam hal yang diperlukan dalam mendukung penelitian. Pada tahapan observasi ini dilakukan dengan melibatkan narasumber di bagian Bantuan Sosial di Desa Wringin Telu, Tujuannya adalah untuk menyebutkan fakta-fakta yang dapat diamati untuk mengetahui bagaimana kerangka kerja manual mengalir dan menemukan masalah apa yang muncul jika Anda benar-benar menggunakan kerangka kerja manual. Kemudian, dari permasalahan yang telah didapat, sangat baik dapat dibedah framework seperti apa yang akan dibuat untuk membantu langkah penanganan informasi.

Tabel 3.1. Draf Observasi

No	Tanggal	Bagian	Uraian Kegiatan
1.	28 Februari 2021	Petugas bagian Bantuan Sosial di Desa Wringin Telu	Mengamati proses alur dalam menyalurkan bantuan sosial bagi warga di desa Wringin Telu yang berhak mendapatkan

B. Wawancara

Wawancara merupakan metode ketika subjek dan penelitian bertemu dalam situasi tertentu guna mendapatkan informasi. Wawancara tersebut digunakan untuk mendapatkan fakta, kepercayaan, keinginan dan beberapa hal yang diperlukan untuk mencapai sebuah tujuan yang di harapkan. Wawancara tersebut dilakukan dengan cara Tanya jawab secara langsung kepada narasumber di Desa Wringin Telu. Adapun draf wawancara seperti pada **Tabel 3.2**

Tabel 3.2. Draft Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kriteria yang digunakan untuk warga mendapatkan bantuan sosial ?	
2.	Bagaimana alur sistem yang berjalan saat ini ?	
3.	Dimana biasanya panitia bantuan sosial untuk merekap pendataan warga yang mendapatkan bantuan sosial tersebut ?	
4.	Siapa saja yang mengakses aplikasi monitoring yang dibangun dengan system berbasis android ?	
5.	Kapan petugas melakukan pendataan bantuan sosial kepada warga ?	
6.	Apakah aplikasi ini diperlukan dalam memonitoring bantuan sosial untuk warga?	
7.	Mengapa dalam pendataan bantuan sosial ini dibangun dengan system berbasis android ?	

C. Studi Literatur

Studi literature yaitu sumber pencarian data dalam penelitian yang menjurus terhadap internet (Jurnal) dengan begitu kita bisa membandingkan hasil dari penelitian sebelumnya yang hampir sama untuk membuat usulan sistem menjadi lebih baik.

3.2.2 Desain

Setelah menganalisa permasalahan yang ada, Tahap selanjutnya yang diperlukan adalah pekerjaan untuk merencanakan kerangka kerja modern yang benar-benar ingin meningkatkan kerangka kerja data yang akan dibuat untuk mencapai hasil terbaik. Ada beberapa gadget dalam rencana perancangan sistem yaitu : Alir Data (*Flowchat*), *Data Flow Diagram* (DFD), dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

3.2.3 Coding

Pengkodean ialah penerjemah bahasa desain dalam bahasa pemograman yang akan dikenali oleh komputer dengan tujuan menyalin bahasa penerjemah dari bahasa yang diminta pengguna untuk bahasa pemograman. Tahap ini ialah tahapan yang nyata dalam membuat *website*. Perangkat lunak yang dikenakan ialah *XAMPP* dan *Visual Studi Code*. Sedangkan dalam bahasa pemograman yang digunakan ialah bahasa pemogramam *PHP* dan *framework Codeigniter*.

3.2.4 Uji Coba

Sistem yang telah selesai dibuat akan segera diuji coba. Apalagi dengan perangkat lunak (pemrograman), semua kapasitas perangkat lunak (produk) harus dicoba, sehingga perangkat lunak (produk) terbebas dari kesalahan dan hasilnya sesuai dengan kebutuhan karakteristik terkini. Dalam uji coba penelitian ini menggunakan teknik *Blacbox*, dengan tahapan uji coba (*testing*) diantaranya :

1. Melakukan cek pada program secara spesifikasi.
2. Memperlihatkan hasil, bahwa program dapat bekerja dengan benar.

3. Mempelajari hal yang tidak dapat dilakukan oleh sistem.
4. Memastikan bahwa sistem sudah benar-benar siap untuk digunakan.
5. Membuktikan bahwa *error* tidak terjadi.
6. Memastikan bahwa pekerjaan telah terselesaikan.

Terdapat dua pengujian dalam tahap ini yaitu pengujian internal dan eksternal.

A. Pengujian Internal

Setelah sistem tersebut terselesaikan dibuat maka akan dilakukan uji coba terlebih dulu. Apakah sistem program yang dimaksud sudah sesuai dengan yang diinginkan atau sebaliknya, apabila tidak sesuai dengan apa yang diharapkan user, maka sistem tersebut akan diperbaiki, dan dilakukan uji coba kebalikan. Pengujian dilakukan dengan metode *Blackbox*, Adapun pengujian internal dapat dilihat pada **Table 3.1**

Tabel 3.1. Pengujian Internal (User) Login Admin

Input Event	Fungsi	Output	Hasil	
			Y	T
Login	Login admin	Masuk ke halaman dashboard aplikasi		
Data Warga	Untuk menampilkan data warga	Menampilkan data dari warga yang mendapatkan bansos		
Data Petugas	Untuk menampilkan username bagi petugas	Menampilkan username dari petugas		
Penerima Bansos	Untuk menampilkan data dari para	Menampilkan data dari warga yang mendapatkan		

	warga yang mendapatkan bansos	bantuan sosial		
--	-------------------------------------	----------------	--	--

B. Pengujian Eksternal

Pengujian eksternal pada penelitian ini melibatkan pengujian langsung terhadap user. Pada tahapan ini user akan diberikan beberapa pertanyaan kemudian user memberikan tanggapan mereka terkait sistem yang telah di buat. Dengan menguji user tersebut akan diketahui kelebihan maupun kekurangan dari sistem yang telah dibuat sehingga apabila ada perbaikan maka penelitian akan melakukan perbaikan pada sistem.

Tabel 3.3. Pengujian Eksternal (User) Login Admin

No.	Pertanyaan	SS	S	CS	TS	STS
1	Apakah aplikasi ini dibutuhkan oleh Desa ?					
2	Apakah aplikasi ini mudah untuk di gunakan ?					
3	Apakah desain dari aplikasi ini sudah menarik dan sesuai dengan yang diharapkan ?					
4	Apakah aplikasi ini membantu dalam memonitoring warga Desa ?					

5	Bagaimana dengan data warga yang ditampilkan apa sudah sesuai dengan aplikasi ?					
---	---	--	--	--	--	--

Keterangan:

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Responden akan diberikan angket di atas untuk diisi sesuai dengan titik respon yang telah disediakan. Setiap titik respon akan diberi bobot nilai, titik respon terbaik (Sangat Baik) akan diberi nilai tertinggi yakni 4 dan terendah (Kurang) akan diberi nilai 1. Setelah itu akan ditentukan interval (rentan jarak) dan interpretasi persen agar mengetahui penilaian dengan metode mencari skor interval (I) dengan rumus :

$$I = 100 / \text{Jumlah Skor (Likert)}.$$

Maka, hasil dari (I) adalah interval jarak terendah dari 0% hingga tertinggi 100%. Kemudian pada setiap pertanyaan, jumlah responden pada setiap titik respon dikalikan dengan bobot nilai. Hasil dari semua titik respon pada setiap pertanyaan dijumlahkan, sehingga akan menemukan jumlah skor pada setiap pertanyaan. Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (X) dan angka terendah (Y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

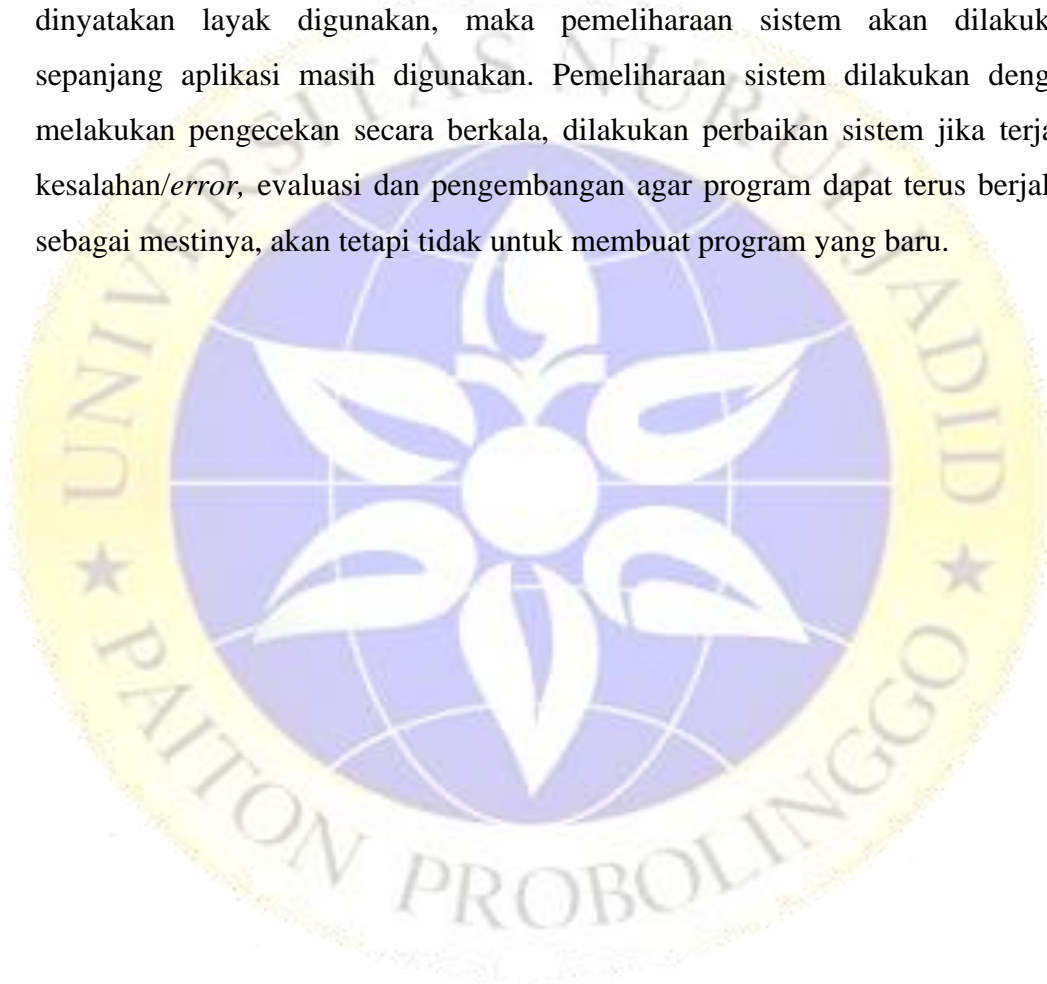
Jadi, jika total skor responden telah diperoleh, maka penilaian interpretasi responden terhadap aplikasi bansos tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus Index %.

Rumus Index % = Total Skor / Y x 100

Dari hasil persentase dari rumus di atas akan dicocokkan dengan hasil interpretasi. Sehingga akan ditemukan persentase setiap pertanyaan.

3.3 Pemeliharaan Sistem

Tahap berikutnya sesudah melakukan pengujian sistem dan aplikasi sudah dinyatakan layak digunakan, maka pemeliharaan sistem akan dilakukan sepanjang aplikasi masih digunakan. Pemeliharaan sistem dilakukan dengan melakukan pengecekan secara berkala, dilakukan perbaikan sistem jika terjadi kesalahan/*error*, evaluasi dan pengembangan agar program dapat terus berjalan sebagai mestinya, akan tetapi tidak untuk membuat program yang baru.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data ini diperoleh dari wawancara, observasi, dan Studi literature. Tujuan wawancara dan observasi ini ialah agar dapat mengetahui permasalahan yang dihadapi, sedangkan studi literature untuk mengembangkan sistem dengan membandingkan hasil dari penelitian sebelumnya.

4.1.1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah data dengan mengamati objek secara langsung guna mengetahui kebutuhan sistem yang sesuai untuk sistem informasi monitoring bantuan sosial di desa Wringin Telu, adapun data yang dapat diamati meliputi alur pendaataan warga yang mendapatkan bantuan sosial, pengolahan data bansos, dan rekapulasi data warga. Dari hasil observasi di atas diharapkan sistem yang akan dibangun mampu memberikan informasi tentang monitoring bantuan sosial dan tidak memerlukan waktu lama.

4.1.2. Hasil Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan dengan sekretaris Desa yaitu bapak Agus Santoso dan Ketua kesejahteraan rakyat yakni bapak Sholehadi yang dilakukan pada tanggal 21 juni 2021. Didapatkan beberapa fakta-fakta yaitu terkait permasalahan yang ada di tempat penelitian.

Tabel 4.1. Hasil draf wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja kriteria yang digunakan untuk warga mendapatkan bantuan sosial ?	Berstatus janda dan duda, tidak memiliki penghasilan tetap, tidak memiliki rumah tetap, tidak memiliki kendaraan tetap.

2.	Bagaimana alur sistem yang berjalan saat ini ?	Pengolahan data bansos menggunakan sistem manual dan laporan data masih dilakukan dengan rekapulasi data yang bersumber dari data KK (Kartu Keluarga) dan KTP (Kartu Tanda Penduduk) warga yang diinputkan kedalam excel, sehingga sering terjadi kesalahan dalam pendataan.
3.	Dimana biasanya panitian bantuan sosial untuk merekap pendataan warga yang mendapatkan bantuan sosial tersebut ?	Di kantor desa Wringin Telu dengan sistem rekap menggunakan excel.
4.	Siapa saja yang mengakses aplikasi monitoring yang dibangun dengan system berbasis android ?	Admin, dan juga warga.
5.	Kapan petugas melakukan pendataan bantuan sosial kepada warga ?	Menyesuaikan jam kerja kantor desa Wringin Telu.
6.	Apakah aplikasi ini diperlukan dalam memonitoring bantuan sosial untuk warga?	Diperlukan dikarenakan untuk mengetahui warga tersebut sudah mendapatkan bantuan sosial atau belum.
7.	Mengapa dalam pendataan bantuan sosial ini dibangun dengan system berbasis android ?	Karna untuk mempermudah admin dan juga warga untuk mengetahui warga tersebut sudah mendapatkan bantuan sosial atau tidak.

4.1.3. Studi Literatur

Pada penelitian kali ini mengambil referensi dari beberapa jurnal dan sumber yang mendukung untuk kebutuhan penelitian. Dari beberapa jurnal dan sumber yang didapat menyimpulkan bahwa sumber yang terkait memberikan metode yang tepat untuk menentukan warga yang layak mendapatkan bantuan sosial dengan efektif sebagai referensi.

4.1.4. Analisis Sistem

Analisis sistem ialah suatu proses untuk memahami suatu sistem yang ada. Dari penelitian yang dilakukan pada Desa Wringin Telu dengan menganalisa sistem yang ada, maka penulis mengumpulkan gambar kerangka sistem manual dan membuat sistem baru yang terkomputerisasi.

4.1.5. Sistem Lama Desa Wringin Telu

Bahwasanya proses pencarian data di Desa Wringin Telu masih dilakukan dor to dor dengan mendatangi rumah warga untuk dimintai data-datanya kemudian setelah semua data yang diperlukan terkumpul maka akan di lakukan rekapitulasi bagi warga yang sudah mengumpulkan data lengkap seperti Kartu Keluarga (KK), Kartu Tanda Penduduk (KTP). Lalu setelah itu para petugas desa akan melakukan rekapitulasi kembali bagi warga yang akan mendapatkan dana bantuan sosial, setelah itu baru akan di umumkan bagi siapa saja warga yang akan mendapatkan dana bantuan sosial dengan cara mendatangi rumah warga kembali seperti awal proses pendataan yang dilakukan. Dan semua proses yang dilakukan masih sangat memakan waktu bagi para petugas desa dalam mendata warga yang akan mendapatkan dana bantuan sosial.

4.1.6. Sistem Baru Desa Wringin Telu

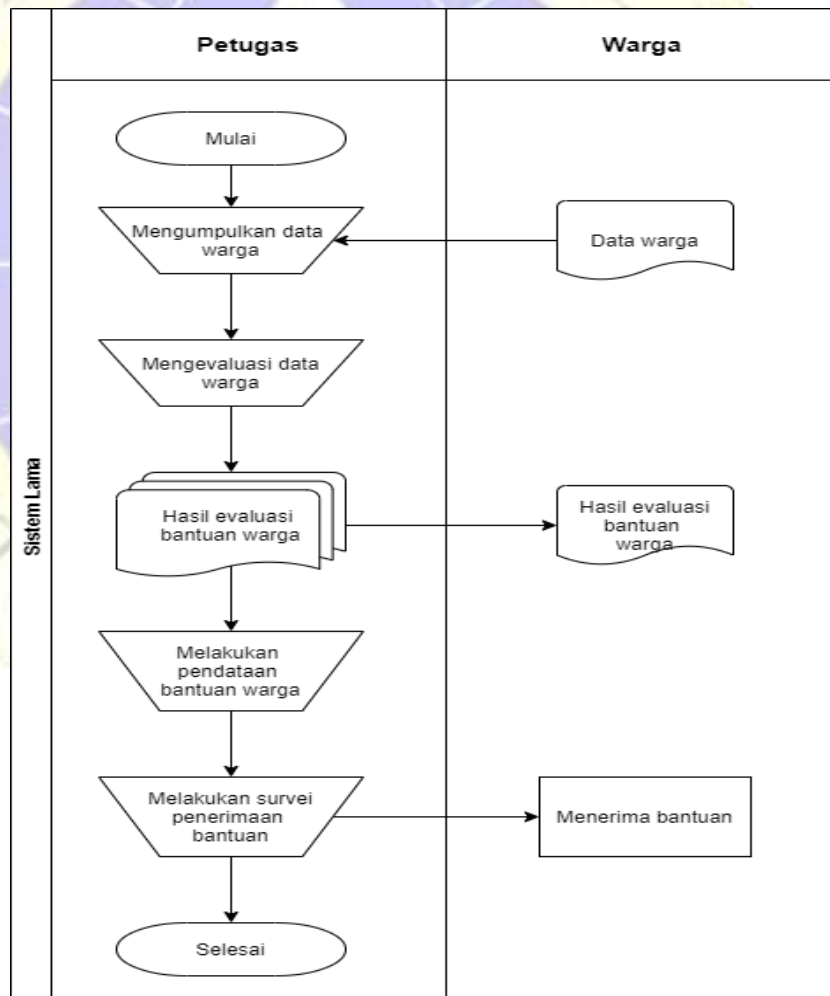
Setelah mengetahui kelemahan dari sistem lama di Desa Wringin Telu, maka perlu dibuatkan suatu sistem baru yang dapat membantu dan mengatasi masalah yang ada. Adapun sistem baru yang dibuat berfungsi

untuk membantu dalam proses pengumpulan data dan pemilihan bagi warga yang berhak menerima bantuan sosial.

A. Flow Chart

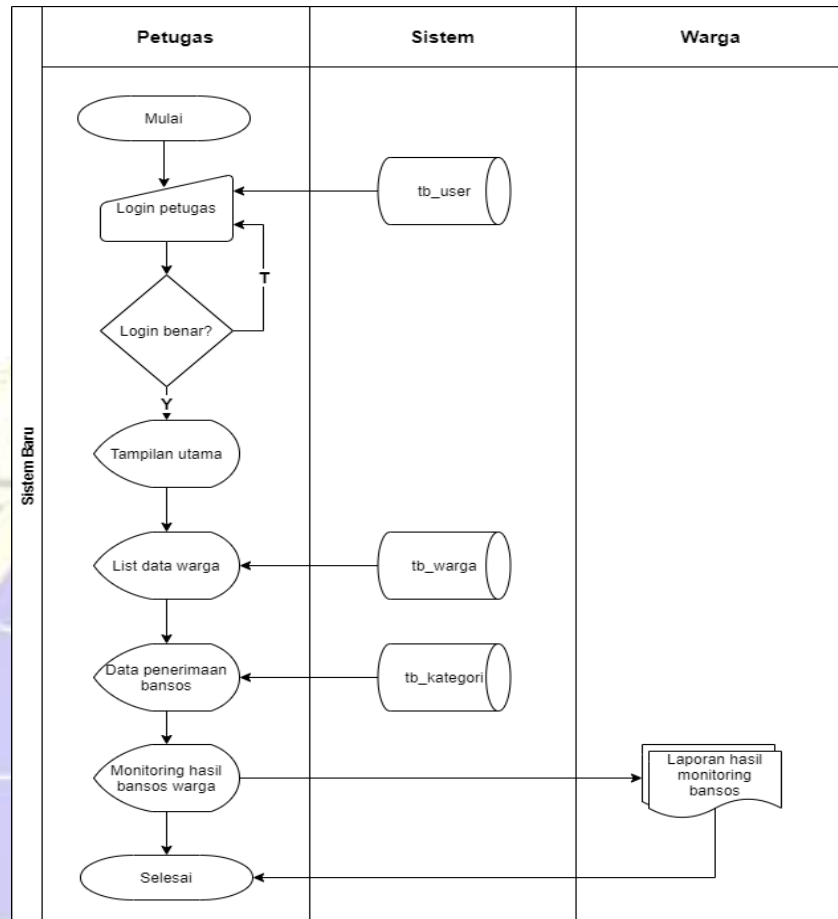
Flow chart merupakan suatu gambaran tentang alur kerja aplikasi mulai dari awal sebelum aplikasi dijalankan sampai akhir aplikasi. Pada flow chart ini dapat menggambarkan suatu tahapan penyelesaian yang sederhana tentang sistem yang akan dibuat. Berikut *flow chart* :

a. *Flow Chart Sistem Lama Bantuan Sosial*



Gambar 4.1. Flow Chart Sistem Lama Bantuan Sosial

b. Flow Chart Sistem Baru Bantuan Sosial



Gambar 4.2. Flow Chart Sistem Baru Bantuan Sosial

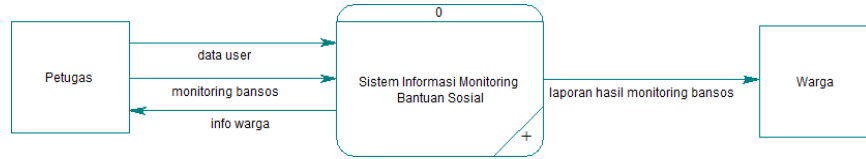
B. DFD (Data Flow Diagram)

Merupakan semacam bagan yang menggambarkan aliran di dalam sistem. Memberikan arus informasi sangat penting mengingat fakta bahwa arus informasi diidentifikasi dengan kumpulan data (*Database*), ada beberapa tingkatan dalam rencana DFD, yaitu :

1. *Context Diagram*

Context Diagram adalah tahap pertama dalam aliran yang cukup lama. *Context Diagram* adalah penggambaran kerangka utama dalam tata letak (tingkat tinggi) dan dipisahkan menjadi bagian-

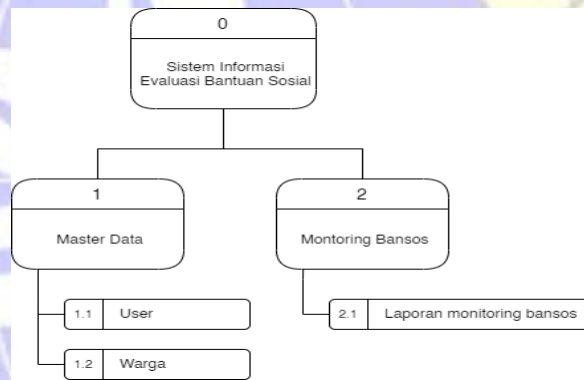
bagian kecil. Diagram konteks pada system baru dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4.3. Conteks Diagram

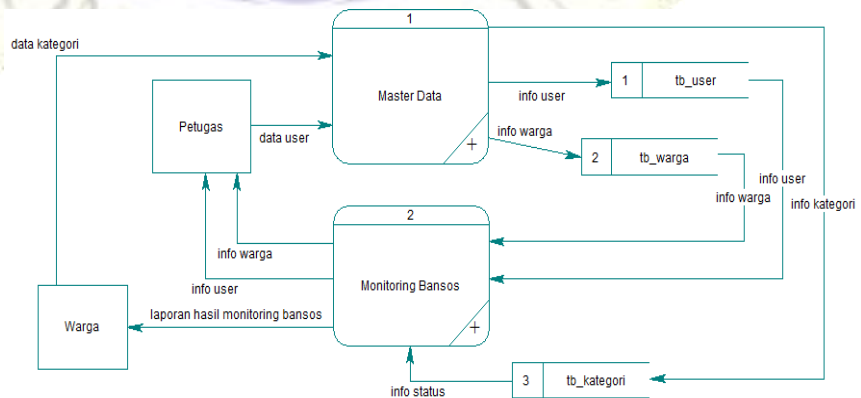
2. Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan ringkasan yang memetakan keseluruhan proses berlangsungnya pada sebuah sistem. Desainnya sebagaimana berikut :



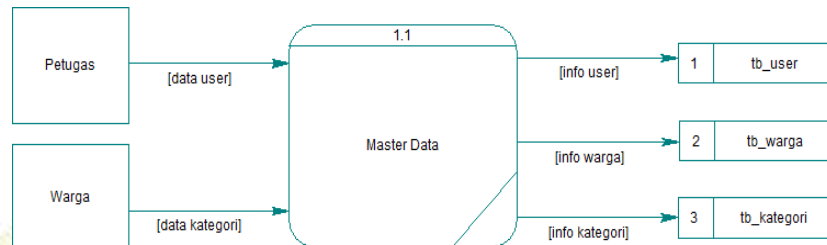
Gambar 4.4. Diagram Berjenjang

3. Data Flow Diagram Level 1



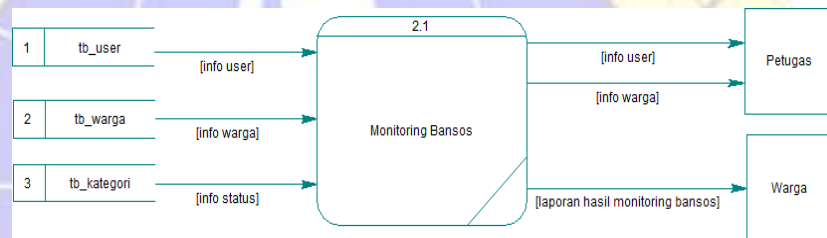
Gambar 4.5. DFD Level 1

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 2 Master data



Gambar 4.6. DFD Level 2 Master Data

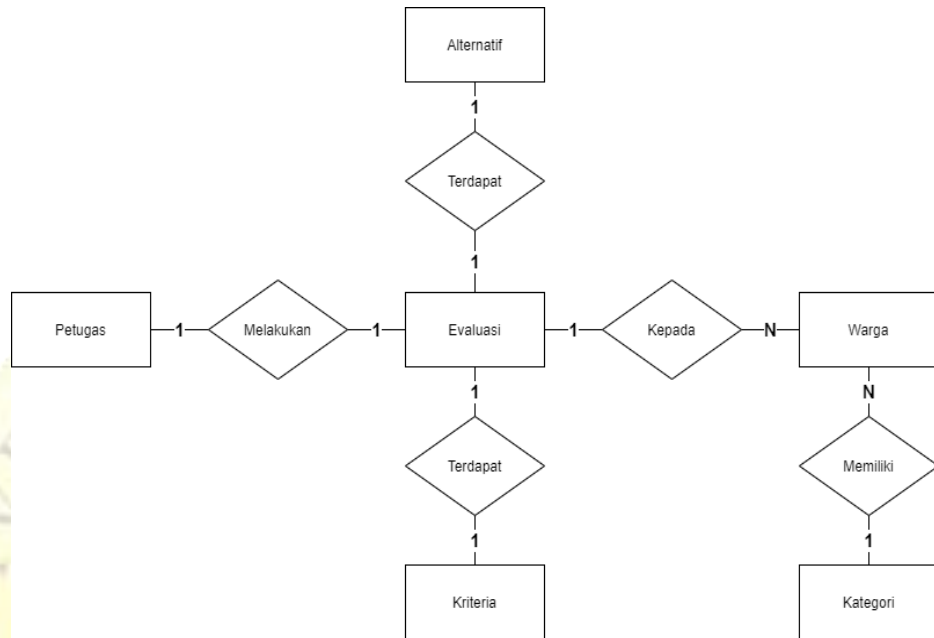
5. Data Flow Diagram Level 2 Monitoring



Gambar 4.7. DFD Level 2 Monitoring

C. Entity Relationship Diagram (ERD)

Dari proses yang dijelaskan di atas, maka dapat dilihat adanya beberapa entitas yang saling betkaitan dan membentuk suatu kesatuan yang bergerak secara sistemik menuju tujuan. Maka untuk menerangkan alur yang berhubungan antara entitas yang dimaksud, kami tampilkan gambaran (ERD) Entitas *Relationship Diagram* sebagai berikut :



Gambar 4.8. ERD (Entity Relationship Diagram)

Kamus Data

User : {id, username, passname, password, level: admin “petugas”}

Kategori : {id kategori, jenis_kategori, jenis, penilaian}

Kriteria : {id kriteria, kriteria, weight}

Warga : {id warga, nik, nama_warga, status, status_baru, alamat, kontak, kategori}

Alternatif : {id alternatif, nama_warga}

Evaluasi : {id alternatif, id kriteria, value}

D. Desain Database

Setelah melakukan analisis terhadap sistem, setelah itu dilakukan implementasi terhadap desain database dari seluruh *field* yang bersangkutan untuk mengetahui lebih lanjut bentuk masing-masing entitas tersebut. Struktur yang dimaksud akan dijabarkan secara detail dalam pembahasan berikut ini.

Tabel Pengguna (User)

Tabel 4.1. Pengguna (User)

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	id_user	int	5	*
2.	username	varchar	50	
3.	passname	varchar	50	
4.	Password	text		
5.	level	Enum	admin.petugas	

Tabel Kategori

Tabel 4.2. Kategori

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	id_kategori	int	11	*
2.	jenis_kategori	varchar	50	
3.	jenis	enum	Kategori	
4.	penilaian	text	-	

Table Kriteria

Tabel 4.3. Kriteria

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	id_kriteria	Int	11	*
2.	Kriteria	Varchar	50	
3.	Wight	Flot		

Tabel Warga

Tabel 4.4. Warga

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	Id_warga	Int	11	*
2.	Nik	Varchar	20	
3.	Nama_warga	Varchar	50	
4.	Status	Varchar	20	
5.	Status_baru	Varchar	20	
6.	Alamat	Text		
7.	Kontak	Varchar	15	
8.	Kategori	Text		

Tabel Alternatif

Tabel 4.5. Alternatif

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	Id_alternatif	Int	11	*
2.	Nama_warga	Varchar	50	

Tabel Evaluasi

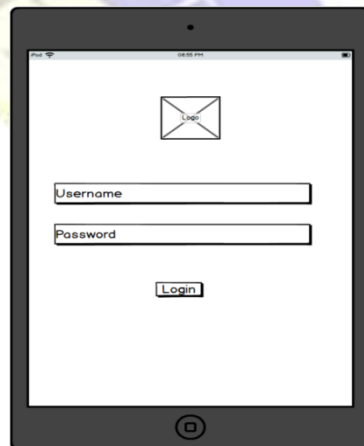
Tabel 4.6. Evaluasi

No.	Nama field	Tipe	Panjang	Kunci
1.	Id_alternatif	Int	11	*
2.	Id_kriteria	Int	11	**
3.	Value	Int	12	

E. Desain *Interface*

Desain *interface* merupakan suatu proses yang cukup vital dalam penerapan dan implementasi analisa kebutuhan atau analisis sistem ke dalam sebuah perangkat lunak (*Software*). Yang merupakan tahapan yang menggambarkan antar muka aplikasi dimana pada tahap ini desain yang akan ditampilkan sedikit berbeda dengan program yang ada atau yang sebenarnya karena masih mempertimbangkan adanya fitur tambahan dan pengurangan fitur tetapi perbedaan antara aplikasi dan desain *interface* tidak terlalu berbeda dari segi pokok penggunaan. Berikut adalah rancangan tampilan pada aplikasi yang akan dibuat :

a. Form Login



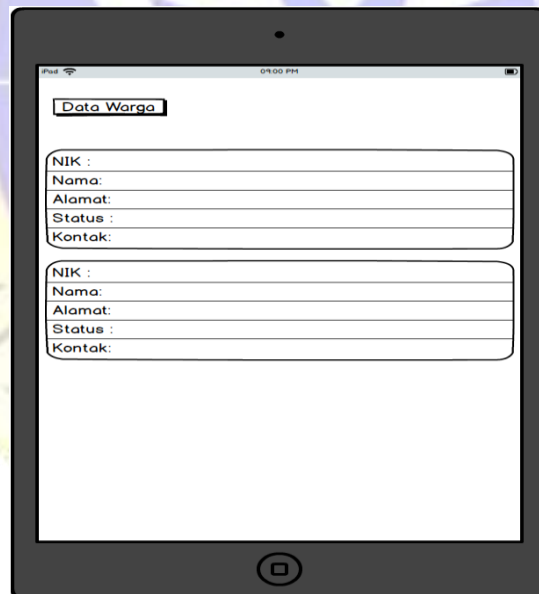
Gambar 4.9. Form Login

b. Form Menu Utama



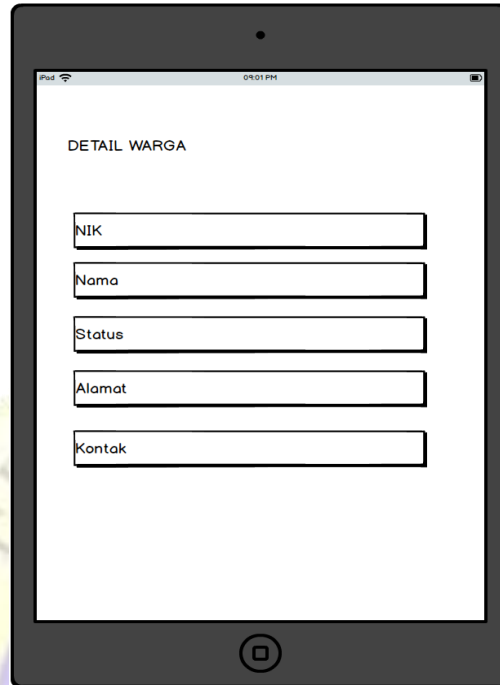
Gambar 4.10. Form Menu Utama

c. Form Data Warga



Gambar 4.11. Form Data Warga

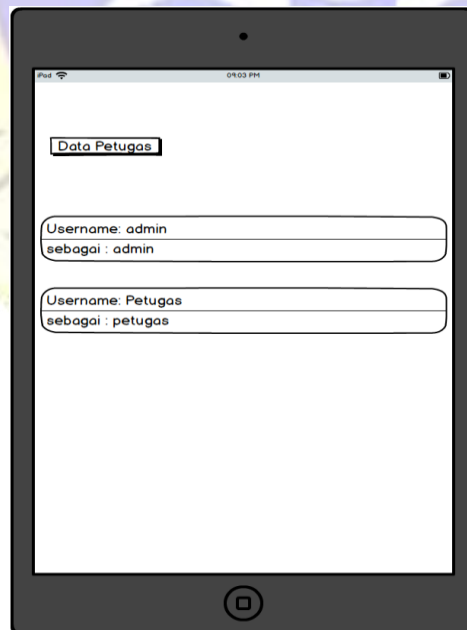
d. Form Detail Warga



The screenshot shows a mobile application interface for 'DETAIL WARGA'. The title 'DETAIL WARGA' is centered at the top. Below the title, there are five input fields stacked vertically, each with a label to its left: 'NIK', 'Nama', 'Status', 'Alamat', and 'Kontak'. The fields are empty. The status bar at the top shows 'iPad', signal strength, and the time '09:01 PM'. A home button is visible at the bottom center of the device frame.

Gambar 4.12. Form Detail Warga

e. Form Data Petugas



The screenshot shows a mobile application interface for 'Data Petugas'. The title 'Data Petugas' is centered at the top. Below the title, there are two rows of input fields. Each row has a label 'Username:' followed by an input field, and a label 'sebagai:' followed by another input field. The first row contains 'admin' in both fields, and the second row contains 'Petugas' in both fields. The status bar at the top shows 'iPad', signal strength, and the time '09:03 PM'. A home button is visible at the bottom center of the device frame.

Gambar 4.13. Form Data Petugas

f. Form Tambah Petugas

Tambah Petugas

Username

Password

Simpan

Gambar 4.14. Form Tambah Petugas

g. Form Penerima Bansos

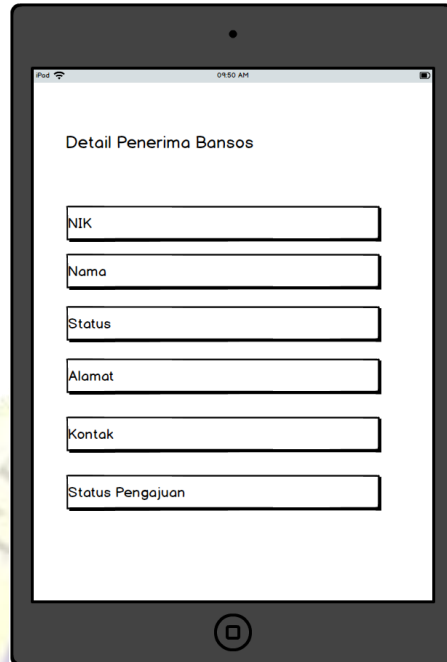
Penerima Bansos

NIK :
Nama:
Alamat:
Status :
Kontak:
Status Pengajuan

NIK :
Nama:
Alamat:
Status :
Kontak:
Status Pengajuan

Gambar 4.15. Form Penerima Bansos

h. Form Detail Penerima Bansos



Detail Penerima Bansos

NIK

Nama

Status

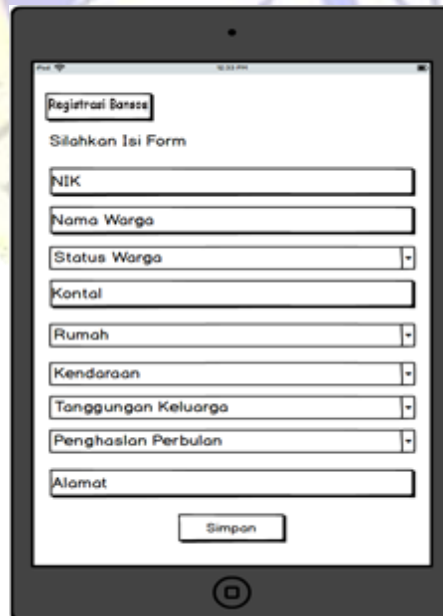
Alamat

Kontak

Status Pengajuan

Gambar 4.16. Form Detail Penerima Bansos

i. Form Registrasi Bansos



Registrasi Bansos

Silahkan Isi Form

NIK

Nama Warga

Status Warga

Kontak

Rumah

Kendaraan

Tanggungan Keluarga

Penghasilan Perbulan

Alamat

Simpan

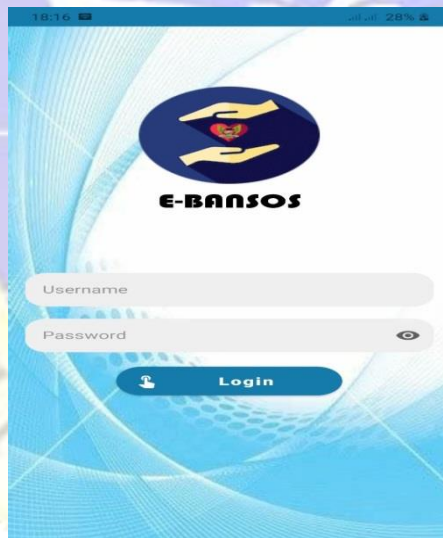
Gambar 4.17. Form Registrasi Bansos

F. Implementasi

Berdasarkan analisa dan desain yang telah dilakukan, maka dibutuhkanlah perangkat lunak berbasis komputer yang mengacu pada hasil analisa yang diharapkan bisa membantu dalam mengelolah data, sehingga lebih mudah dan efisien. Berikut ini adalah tampilan hasil dari sistem baru :

a. Halaman Login

Pertama Admin harus terdaftar dulu sebagai bagian dari sistem, yang bisa mengatur jalannya sistem ini adalah admin untuk mengolah data yang berhubungan dengan proses kerja sistem. Berikut tampilan halaman login Admin.



Gambar 4.18. Halaman Login

Segmen Program 4.18. Koding Halaman Login

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <ScrollView
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
8. android:background="@drawable/bg_login"
9. tools:context=".Activity.LoginActivity">
10. <LinearLayout
11. android:layout_width="match_parent"
12. android:layout_height="wrap_content"
13. android:gravity="center_horizontal"
14. android:paddingStart="16dp"
15. android:paddingEnd="16dp"
16. android:orientation="vertical">
17. <ImageView
18. android:id="@+id/logo_login"
19. android:layout_width="wrap_content"
20. android:layout_height="wrap_content"
21. android:layout_marginTop="100dp"
22. android:src="@drawable/iconbansos1"/>
23. <TextView
24. android:layout_marginTop="10dp"
25. android:layout_width="match_parent"
26. android:layout_height="match_parent"
27. android:gravity="center"
28. android:text="E-BANSOS"
29. android:textColor="@color/black"
30. android:textSize="30sp"
31. android:fontFamily="@font/bauh"/>
32. <com.google.android.material.textfield.TextInputLayout
    style="@style/Widget.MaterialComponents.TextInputLayout.OutlinedB
    ox"
33. android:layout_width="match_parent"
34. android:layout_height="56dp"
35. app:hintEnabled="false"
36. android:layout_marginTop="100dp">
37. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
38. android:id="@+id/etUsername"
39. android:layout_width="match_parent"
40. android:layout_height="match_parent"
41. android:background="@drawable/bg_edit_text"
42. android:hint="Username"
43. android:paddingStart="16dp"
44. android:paddingEnd="16dp"
45. android:inputType="textEmailAddress"/>
46. </com.google.android.material.textfield.TextInputLayout>
47. <com.google.android.material.textfield.TextInputLayout
    style="@style/Widget.MaterialComponents.TextInputLayout.OutlinedB
    ox"
48. android:layout_width="match_parent"
49. android:layout_height="56dp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
50. app:hintEnabled="false"
51. app:endIconMode="password_toggle"

52. android:layout_marginTop="20dp">

53. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
54. android:id="@+id/etPassword"
55. android:layout_width="match_parent"
56. android:layout_height="match_parent"
57. android:background="@drawable/bg_edit_text"
58. android:hint="Password"
59. android:maxLength="20"
60. android:paddingStart="16dp"
61. android:paddingEnd="16dp"
62. android:inputType="textPassword"/>

63. </com.google.android.material.textfield.TextInputLayout>

64. <Button
65. android:id="@+id/btn_login"
66. android:layout_width="210dp"
67. android:layout_height="wrap_content"
68. android:layout_gravity="center"
69. android:layout_marginBottom="16dp"
70. android:layout_marginTop="24dp"
71. android:background="@drawable/shape"

72. android:drawableLeft="@drawable/ic_touch_app_white_24dp"
73. android:paddingLeft="16dp"
74. android:paddingRight="16dp"
75. android:text="Login"
76. android:textAllCaps="false"
77. android:textColor="@color/white"
78. android:textSize="18dp"
79. android:textStyle="bold"/>

80. </LinearLayout>
81. </ScrollView>
```

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama terdiri dari beberapa menu yang diantaranya Data Warga, Data Petugas, dan Penerima E-Bansos, Proses Metode dan juga Data Kategori.



Gambar 4.19. Halaman Menu Utama

Segmen Program 4.19. Koding Halaman Menu Utama

```

1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. android:background="@color/background"
9. tools:context=".Activity.MainActivity" >
10. <ImageView
11. android:id="@+id/imageView"
12. android:layout_width="wrap_content"
13. android:layout_height="wrap_content"
14. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
15. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
16. app:srcCompat="@drawable/ic_symbols" />
17. <ImageView
18. android:id="@+id/imageView3"
19. android:layout_width="0dp"
20. android:layout_height="2dp"
21. android:layout_marginStart="16dp"
22. android:layout_marginTop="16dp"
23. android:layout_marginEnd="16dp"

```


Segmen Koding Lanjutan

```
24. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
25. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

26. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/cardView4"
27. app:srcCompat="@drawable/line" />

28. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
29. android:id="@+id/constraintLayout"
30. android:layout_width="match_parent"

31. android:layout_height="200dp"
32. android:background="@drawable/rectangle_gradient"
33. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
34. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
35. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

36. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

37. <ImageView
38. android:id="@+id/imageView2"
39. android:layout_width="wrap_content"
40. android:layout_height="wrap_content"
41. android:layout_marginBottom="32dp"
42. android:src="@drawable/ic_support_solid"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="@+id/constraintLayout"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="@+id/constraintLayout"
    />

43. <TextView
44. android:visibility="gone"
45. android:padding="5dp"
46. android:id="@+id/textView1"
47. android:layout_width="wrap_content"
48. android:layout_height="wrap_content"
49. android:layout_marginBottom="32dp"
50. android:fontFamily="sans-serif-medium"
51. android:text="Faiz"
52. android:textColor="@color/white"
53. android:textSize="18sp"
54. tools:ignore="MissingConstraints" />

55. <TextView
56. android:id="@+id/textView"
57. android:layout_width="wrap_content"
58. android:layout_height="wrap_content"
59. android:layout_marginTop="10dp"
60. android:layout_marginBottom="32dp"
61. android:fontFamily="@font/roboto_medium"
62. android:textSize="14sp"
63. app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/cardView4"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
64. app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/cardView4" />
65. <TextView
66. android:layout_marginBottom="22dp"
67. android:id="@+id/textView2"
68. android:layout_width="wrap_content"
69. android:layout_height="wrap_content"
70. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
71. android:text="Selamat Pagi"
72. android:textSize="18sp"
73. app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView"
74. app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/textView" />

75. <TextView
76. android:visibility="gone"
77. android:id="@+id/textView3"
78. android:layout_width="wrap_content"
79. android:layout_height="wrap_content"
80. android:fontFamily="@font/roboto_medium"
81. android:text="Selamat Datang"
82. android:textSize="14sp"
83. app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/textView2"
84. app:layout_constraintStart_toStartOf="@+id/textView2" />
85. <androidx.cardview.widget.CardView
86. android:id="@+id/cardView4"
87. android:layout_width="match_parent"
88. android:layout_height="100dp"
89. android:layout_marginStart="24dp"
90. android:layout_marginTop="160dp"
91. android:layout_marginEnd="24dp"
92. app:cardCornerRadius="10dp"
93. app:cardElevation="1dp"
94. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
95. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
96. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

97. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
98. android:layout_width="match_parent"
99. android:layout_height="match_parent">

100. <androidx.cardview.widget.CardView
101. android:layout_width="60dp"
102. android:layout_height="60dp"
103. android:layout_marginEnd="16dp"
104. android:visibility="visible"
105. app:cardCornerRadius="30dp"
106. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
107. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
108. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
```

Segmen Koding Lanjutan

```
109. <TextView
110. android:id="@+id/tvx_today"
111. android:textSize="16sp"
112. android:layout_width="wrap_content"
113. android:layout_height="wrap_content"
114. android:layout_marginStart="16dp"
115. android:fontFamily="sans-serif-medium"
116. android:text="Senin, 20 Jun 2021"
117. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
118. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
119. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
120. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
121. </androidx.cardview.widget.CardView>

122. <LinearLayout
123. android:visibility="gone"
124. android:id="@+id/lnPengajuan"
125. android:layout_width="100dp"
126. android:layout_height="100dp"
127. android:orientation="vertical"
128. android:layout_gravity="center"
129. android:gravity="center"
130. android:layout_marginTop="40dp"
131. android:background="@drawable/circle_gray"
132. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
133. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
134. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/cardView4">

135. <ImageView
136. android:visibility="gone"
137. android:id="@+id/imgCentang"
138. android:layout_width="66dp"
139. android:layout_height="60dp"
140. android:src="@drawable/centang"
141. android:layout_gravity="center"/>

142. <ImageView
143. android:visibility="gone"
144. android:id="@+id/imgSad"
145. android:layout_width="66dp"
146. android:layout_height="60dp"
147. android:src="@drawable/sad2"
148. android:layout_gravity="center"/>

149. </LinearLayout>
150. <TextView
151. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
152. android:visibility="gone"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
153. android:id="@+id/tvxStatusTerima"
154. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
155. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
156. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/lnPengajuan"
157. android:padding="10dp"
158. android:layout_width="match_parent"
159. android:layout_height="wrap_content"
160. android:textSize="18sp"
161. android:textColor="#89000000"
162. android:text="Selamat Anda Berhak Mendapatkan Bansos, Silahkan
    Kunjungi Kantor Desa Wringintelu dengan Membawa KTP Untuk
    Konfirmasi Lebih Lanjut"

163. android:layout_gravity="center"
164. android:gravity="center"
165. android:layout_marginTop="15dp"/>

166. <TextView
167. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
168. android:visibility="gone"
169. android:id="@+id/tvxStatusGagal"
170. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
171. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
172. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/lnPengajuan"
173. android:padding="10dp"
174. android:textStyle="bold"
175. android:layout_width="match_parent"
176. android:layout_height="wrap_content"
177. android:textSize="18sp"
178. android:textColor="#89000000"
179. android:text="Mohon Maaf Anda Belum Berhak Menerima Bansos"
180. android:layout_gravity="center"
181. android:gravity="center"
182. android:layout_marginTop="15dp"/>

183. <LinearLayout
184. android:id="@+id/layout_user"
185. android:layout_width="match_parent"
186. android:layout_height="wrap_content"
187. android:orientation="vertical"
188. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
189. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
190. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/cardView4">

191. <LinearLayout
192. android:orientation="vertical"
193. android:layout_width="match_parent"
194. android:layout_height="match_parent">
```


Segmen Koding Lanjutan

```
195. <LinearLayout
196.   android:layout_marginTop="5dp"
197.   android:gravity="center"
198.   android:layout_weight="1.1"
199.   android:layout_width="match_parent"
200.   android:layout_height="match_parent">
201.   <ImageView
202.     android:visibility="gone"
203.     android:layout_width="match_parent"
204.     android:layout_height="100dp"
205.     android:layout_gravity="center"
206.     android:src="@drawable/iconbansos1"/>
207. </LinearLayout>
208. <LinearLayout
209.   android:gravity="center"
210.   android:layout_weight="1"
211.   android:layout_width="match_parent"
212.   android:layout_height="match_parent">
213.   <androidx.cardview.widget.CardView
214.     app:cardElevation="8dp"
215.     app:cardCornerRadius="8dp"
216.     android:id="@+id/cv_addwarga"
217.     android:layout_width="150dp"
218.     android:layout_height="150dp"
219.     android:layout_margin="10dp"
220.     android:layout_marginLeft="10dp"
221.     android:layout_marginRight="10dp"
222.     android:clickable="true"
223.     android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground">
224.     <LinearLayout
225.       android:id="@+id/ln_menuwarga"
226.       android:layout_width="match_parent"
227.       android:layout_height="match_parent"
228.       android:gravity="center"
229.       android:orientation="vertical">
230.       <ImageView
231.         android:layout_width="match_parent"
232.         android:layout_height="100dp"
233.         android:padding="5dp"
234.         android:src="@drawable/warga"/>
235.       <TextView
```

Segmen Koding Lanjutan

```
236. android:layout_width="wrap_content"

237. android:layout_height="wrap_content"
238. android:layout_marginTop="2dp"
239. android:text="Data Warga"
240. android:textStyle="bold"/>

241. <View

242. android:layout_width="wrap_content"
243. android:layout_height="1dp"
244. android:layout_margin="10dp"
245. android:background="@color/lightgray"/>

246. </LinearLayout>
247. </androidx.cardview.widget.CardView>
248. <androidx.cardview.widget.CardView
249. app:cardElevation="8dp"
250. app:cardCornerRadius="8dp"
251. android:id="@+id/cv_detailpengembalian"
252. android:layout_width="150dp"
253. android:layout_height="150dp"
254. android:layout_marginLeft="10dp"
255. android:layout_marginRight="10dp"
256. android:layout_margin="10dp"
257. android:clickable="true"

258. android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground">

259. <LinearLayout
260. android:id="@+id/ln_menupetugas"
261. android:layout_width="match_parent"
262. android:layout_height="match_parent"
263. android:gravity="center"
264. android:orientation="vertical">

265. <ImageView

266. android:layout_width="match_parent"
267. android:layout_height="100dp"
268. android:padding="5dp"
269. android:src="@drawable/petugas"/>

270. <TextView

271. android:layout_width="wrap_content"
272. android:layout_height="wrap_content"
273. android:layout_marginTop="2dp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
274. android:text="Data Petugas"
275. android:textStyle="bold"/>

276. <View

277. android:layout_width="wrap_content"
278. android:layout_height="1dp"
279. android:layout_margin="10dp"
280. android:background="@color/lightgray"/>

281. </LinearLayout>
282. </androidx.cardview.widget.CardView>
283. </LinearLayout>
284. <LinearLayout
285. android:gravity="center"
286. android:layout_weight="1"
287. android:layout_width="match_parent"
288. android:layout_height="match_parent">

289. <androidx.cardview.widget.CardView
290. app:cardElevation="8dp"
291. app:cardCornerRadius="8dp"
292. android:layout_width="150dp"
293. android:layout_height="150dp"
294. android:layout_margin="10dp"
295. android:layout_marginLeft="10dp"
296. android:layout_marginRight="10dp"
297. android:clickable="true"

298. android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground">

299. <LinearLayout
300. android:id="@+id/ln_menuregistrasi"
301. android:layout_width="match_parent"
302. android:layout_height="match_parent"
303. android:gravity="center"
304. android:orientation="vertical">

305. <ImageView
306. android:layout_width="match_parent"
307. android:layout_height="100dp"
308. android:padding="5dp"
309. android:src="@drawable/icon_registrasi"/>
310. <TextView
311. android:layout_width="wrap_content"
312. android:layout_height="wrap_content"
313. android:layout_marginTop="2dp"
314. android:text="Registrasi Bansos"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
315. android:textStyle="bold"/>

316. <View
317. android:layout_width="wrap_content"
318. android:layout_height="1dp"
319. android:layout_margin="10dp"
320. android:background="@color/lightgray"/>

321. </LinearLayout>
322. </androidx.cardview.widget.CardView>
323. <androidx.cardview.widget.CardView
324. app:cardElevation="8dp"
325. app:cardCornerRadius="8dp"
326. android:id="@+id/cv_tempatbuku"
327. android:layout_width="150dp"
328. android:layout_height="150dp"
329. android:layout_marginLeft="10dp"
330. android:layout_marginRight="10dp"
331. android:layout_margin="10dp"
332. android:clickable="true"

333. android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground">
334. <LinearLayout
335. android:id="@+id/ln_menupenerima"
336. android:layout_width="match_parent"
337. android:layout_height="match_parent"
338. android:gravity="center"
339. android:orientation="vertical">

340. <ImageView

341. android:layout_width="match_parent"
342. android:layout_height="100dp"
343. android:padding="5dp"

344. android:src="@drawable/penerima"/>

345. <TextView
346. android:layout_width="wrap_content"
347. android:layout_height="wrap_content"
348. android:layout_marginTop="2dp"
349. android:text="Penerima E-Bansos"
350. android:textStyle="bold"/>

351. <View

352. android:layout_width="wrap_content"
353. android:layout_height="1dp"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
354. android:layout_margin="10dp"
355. android:background="@color/lightgray"/>

356. </LinearLayout>
357. </androidx.cardview.widget.CardView>
358. </LinearLayout>
359. <androidx.cardview.widget.CardView
360. android:visibility="gone"
361. app:cardElevation="8dp"
362. app:cardCornerRadius="8dp"
363. android:id="@+id/cv_profilsaya"
364. android:layout_width="150dp"
365. android:layout_height="150dp"
366. android:layout_marginLeft="10dp"
367. android:layout_marginRight="10dp"
368. android:layout_margin="10dp"
369. android:clickable="true"

370. android:foreground="?android:attr/selectableItemBackground">

371. <LinearLayout
372. android:id="@+id/ln_menupenilaian"
373. android:layout_width="match_parent"
374. android:layout_height="match_parent"
375. android:gravity="center"
376. android:orientation="vertical">

377. <ImageView
378. android:layout_width="match_parent"
379. android:layout_height="100dp"
380. android:padding="5dp"
381. android:src="@drawable/penjab"/>

382. <TextView
383. android:layout_width="wrap_content"
384. android:layout_height="wrap_content"
385. android:layout_marginTop="2dp"
386. android:text="Data Penilaian"
387. android:textStyle="bold"/>

388. <View
389. android:layout_width="wrap_content"
390. android:layout_height="1dp"
391. android:layout_margin="10dp"

392. android:background="@color/lightgray"/>

393. </LinearLayout>
```

Segmen Koding Lanjutan

```
394. </androidx.cardview.widget.CardView>
395. </LinearLayout>
396. </LinearLayout>
397. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

c. Halaman Warga

Halaman warga ini berisi daftar warga yang sudah di input.



Gambar 4.20. Halaman Warga

Segmen Program 4.20. Koding Halaman Warga

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <RelativeLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. tools:context=".Activity.WargaActivity"
9. android:orientation="vertical">
10. <LinearLayout
11. android:layout_width="match_parent"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
12. android:layout_height="match_parent"
13. android:orientation="vertical">

14. <include layout="@layout/toolbarblue"/>
15. <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
16. android:id="@+id/rvWarga"
17. android:layout_width="match_parent"
18. android:layout_height="match_parent"
19. android:paddingLeft="8dp"
20. android:paddingRight="8dp"
21. tools:listitem="@layout/list_warga">

22. </androidx.recyclerview.widget.RecyclerView>
23. </LinearLayout>

24. <com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingAction
    Button
25. android:id="@+id/fab_warga"
26. android:visibility="gone"
27. android:layout_width="wrap_content"
28. android:layout_height="wrap_content"
29. android:layout_alignParentRight="true"
30. android:layout_alignParentBottom="true"
31. android:layout_marginRight="16dp"
32. android:layout_marginBottom="16dp"
33. android:backgroundTint="@color/colorPrimary"
34. android:src="@drawable/ic_add"/>
35. </RelativeLayout>
```

d. Halaman Detail Warga

Halaman detail warga ini berisi data lengkap warga secara terperinci.



Gambar 4.21. Halaman Detail Warga

Segmen Program 4.21. Koding Halaman Detail Warga

```

1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. android:background="@color/background"
9. tools:context=".Activity.DetailWargaActivity">
10. <!-- HEADER SECTION -->
11. <ImageView
12. android:id="@+id/img_banner"
13. android:layout_width="match_parent"
14. android:layout_height="0dp"
15. android:scaleType="centerCrop"
16. android:src="@drawable/bg_detail"
17. app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/guideline2"
18. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
19. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
20. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
21. <include layout="@layout/toolbarblue"/>
22. <!-- END HEADER SECTION -->
23. <!-- CONTENT -->
24. <ScrollView

```

Segmen Koding Lanjutan

```
25. android:layout_marginTop="10dp"
26. android:layout_width="match_parent"
27. android:layout_height="0dp"
28. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
29. app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/guideline3"
30. android:background="@drawable/homepage_background">
31. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
32. android:id="@+id/constraintLayout"
33. android:layout_width="match_parent"
34. android:layout_height="wrap_content"
35. android:background="@drawable/homepage_background"
36. android:padding="@dimen/padding"
37. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
38. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
39. app:layout_constraintHorizontal_bias="0.5"
40. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

41. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/img_banner">
42. <!--          CONTENT BANSOS TITLE  -->

43. <TextView
44. android:id="@+id/tv_title_bansos"
45. android:layout_width="wrap_content"
46. android:layout_height="wrap_content"
47. android:layout_marginStart="16dp"
48. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
49. android:text="Nik"
50. android:textSize="22sp"
51. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
52. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

53. <TextView
54. android:id="@+id/tv_nik"
55. android:layout_width="wrap_content"
56. android:layout_height="wrap_content"
57. android:fontFamily="@font/poppins_light"
58. android:text="1213223345232"
59. android:textSize="12sp"

60. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_bansos"

61. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_bansos"
62. tools:ignore="SmallSp" />
63. <FrameLayout
64. android:layout_marginRight="15dp"
65. android:layout_marginLeft="15dp"

66. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_nik"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
67. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nik"
68. android:layout_width="match_parent"
69. android:layout_height="1dp"
70. android:background="#E1E1E1"
71. android:padding="5dp">
72. </FrameLayout>

73. <!--          END BANSOS TITLE-->
74. <!--          BANSOS BENEFITS-->

75. <TextView
76. android:id="@+id/tv_title_total_bansos"
77. android:layout_width="wrap_content"
78. android:layout_height="wrap_content"
79. android:layout_marginStart="16dp"
80. android:layout_marginTop="8dp"
81. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
82. android:text="Nama"
83. android:textSize="16sp"
84. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

85. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nik" />

86. <TextView
87. android:id="@+id/tv_nama"
88. android:layout_width="0dp"
89. android:layout_height="wrap_content"
90. android:fontFamily="@font/poppins_light"
91. android:text="Faiz"
92. android:textSize="13sp"
93. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

94. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_total_bansos"

95. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_total_bansos"
    />

96. <FrameLayout
97. android:layout_marginRight="15dp"
98. android:layout_marginLeft="15dp"

99. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_nama"

100. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nama"
101. android:layout_width="match_parent"
102. android:layout_height="1dp"
103. android:background="#E1E1E1"
104. android:padding="5dp">
```

Segmen Koding Lanjuta

```
105. </FrameLayout>

106. <!--          END BANSOS BENEFITS-->
107. <!--          BANSOS PERSYARATAN -->

108. <TextView
109. android:id="@+id/tv_title_persyaratan"
110. android:layout_width="wrap_content"
111. android:layout_height="wrap_content"
112. android:layout_marginStart="16dp"
113. android:layout_marginTop="8dp"
114. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
115. android:text="Status"
116. android:textSize="16sp"
117. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

118. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nama" />

119. <TextView
120. android:id="@+id/tv_status"
121. android:layout_width="0dp"
122. android:layout_height="wrap_content"
123. android:layout_marginEnd="8dp"
124. android:fontFamily="@font/poppins_light"
125. android:text="Janda"
126. android:textSize="13sp"
127. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

128. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_persyaratan"
129. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_persyaratan"
    />

130. <FrameLayout
131. android:layout_marginRight="15dp"
132. android:layout_marginLeft="15dp"

133. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_status"

134. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_status"
135. android:layout_width="match_parent"
136. android:layout_height="1dp"
137. android:background="#E1E1E1"
138. android:padding="5dp">
139. </FrameLayout>

140. <TextView
141. android:id="@+id/tv_title_alamat"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
142. android:layout_width="wrap_content"
143. android:layout_height="wrap_content"
144. android:layout_marginStart="16dp"
145. android:layout_marginTop="8dp"
146. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
147. android:text="Alamat"
148. android:textSize="16sp"
149. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

150. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_status" />

151. <TextView

152. android:text="Penerima hanya dapat mengajukan 1 kali, penerima
    tidak dapat mengajukan kembali jika sudah berhasil mendapatkan
    bansos"

153. android:id="@+id/tv_alamat"
154. android:layout_width="0dp"
155. android:layout_height="wrap_content"
156. android:layout_marginEnd="8dp"
157. android:fontFamily="@font/poppins_light"
158. android:textSize="13sp"
159. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

160. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_alamat"
161. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_alamat" />

162. <FrameLayout
163. android:layout_marginRight="15dp"
164. android:layout_marginLeft="15dp"

165. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_alamat"

166. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_alamat"
167. android:layout_width="match_parent"
168. android:layout_height="1dp"
169. android:background="#E1E1E1"
170. android:padding="5dp">

171. </FrameLayout>

172. <!--          END BANSOS PERSYARATAN  -->
173. <!--          BANSOS KETENTUAN  -->

174. <TextView
175. android:id="@+id/tv_title_ketentuan_bansos"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
176. android:layout_width="wrap_content"
177. android:layout_height="wrap_content"
178. android:layout_marginStart="16dp"
179. android:layout_marginTop="8dp"
180. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
181. android:text="Kontak"
182. android:textSize="16sp"
183. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

184. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_alamat" />

185. <TextView
186. android:id="@+id/tv_kontak"
187. android:layout_width="0dp"
188. android:layout_height="wrap_content"
189. android:layout_marginEnd="8dp"
190. android:fontFamily="@font/poppins_light"
191. android:text="49474545748"
192. android:textSize="13sp"
193. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

194. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_ketentuan_ba
nsos"

195. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_ketentuan_ba
nsos" />

196. <!--          END BANSOS KETENTUAN-->

197. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

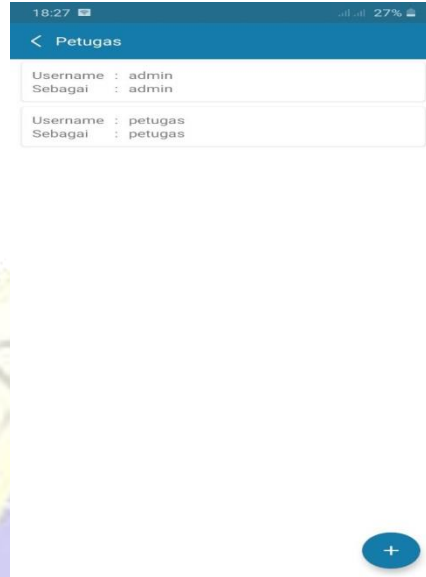
198. </ScrollView>
199. <androidx.constraintlayout.widget.Guideline
200. android:id="@+id/guideline2"
201. android:layout_width="wrap_content"
202. android:layout_height="wrap_content"
203. android:orientation="horizontal"
204. app:layout_constraintGuide_percent="0.32" />
205. <androidx.constraintlayout.widget.Guideline
206. android:id="@+id/guideline3"
207. android:layout_width="wrap_content"
208. android:layout_height="wrap_content"
209. android:orientation="horizontal"
210. app:layout_constraintGuide_percent="0.28" />

211. <!--END CONTENT-->

212. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```


e. Halaman Petugas

Halaman petugas ini berisi daftar petugas yang sudah di inputkan.



Gambar 4.22. Halaman Petugas

Segmen Program 4.22. Koding Halaman Petugas

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <RelativeLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. tools:context=".Activity.PetugasActivity"
9. android:orientation="vertical">
10. <LinearLayout
11. android:layout_width="match_parent"
12. android:layout_height="match_parent"
13. android:orientation="vertical"
14. <include layout="@layout/toolbarblue"/>

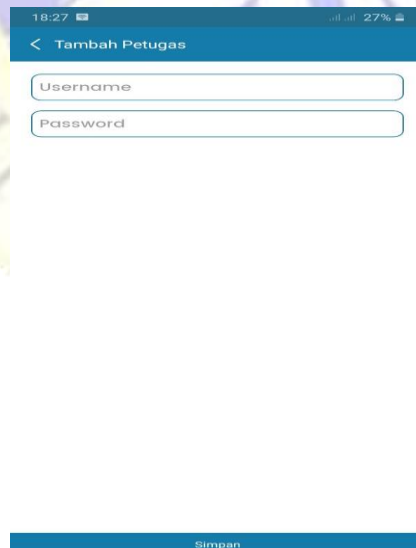
15. <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView
16. android:id="@+id/rvPetugas"
17. android:layout_width="match_parent"
18. android:layout_height="match_parent"
19. android:paddingLeft="8dp"
20. android:paddingRight="8dp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
21. tools:listitem="@layout/list_petugas">
22. </androidx.recyclerview.widget.RecyclerView>
23. </LinearLayout>
24. <com.google.android.material.floatingactionbutton.FloatingAction
    Button
25. android:id="@+id/fab_petugas"
26. android:visibility="visible"
27. android:layout_width="wrap_content"
28. android:layout_height="wrap_content"
29. android:layout_alignParentRight="true"
30. android:layout_alignParentBottom="true"
31. android:layout_marginRight="16dp"
32. android:layout_marginBottom="16dp"
33. android:backgroundTint="@color/colorPrimary"
34. android:src="@drawable/ic_add"/>
35. </RelativeLayout>
```

f. Halaman Tambah Petugas

Halaman tambah petugas ini berisi daftar petugas yang ingin menambahkan data petugas.



Gambar 4.23. Halaman Tambah Petugas

Segmen Program 4.23. Koding Halaman Tambah Petugas

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:id="@+id/crMain"
8. android:layout_height="match_parent"
9. android:orientation="vertical">
10. <LinearLayout
11. android:layout_width="match_parent"
12. android:layout_height="match_parent"
13. android:orientation="vertical">
14. <include layout="@layout/toolbarblue"/>
15. <LinearLayout
16. android:id="@+id/llMain"
17. android:layout_width="match_parent"
18. android:layout_height="match_parent"
19. android:background="@color/white"
20. android:orientation="vertical">
21. <LinearLayout
22. android:layout_width="match_parent"
23. android:layout_height="0dp"
24. android:layout_marginLeft="5dp"
25. android:layout_marginRight="5dp"
26. android:layout_weight="0.9"
27. android:orientation="vertical"
28. android:layout_marginStart="5dp"
29. android:layout_marginEnd="5dp">
30. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
31. android:id="@+id/edt_username"
32. android:layout_width="match_parent"
33. android:layout_height="wrap_content"
34. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
35. android:layout_marginTop="20dp"
36. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
37. android:background="@drawable/input_text_with_border"
38. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
39. android:hint="Username"
40. android:inputType="textAutoComplete"
41. android:padding="@dimen/padding_md"
42. android:textSize="16sp"
43. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
44. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent" />
45. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
46. android:id="@+id/edt_pass"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
47. android:layout_width="match_parent"
48. android:layout_height="wrap_content"
49. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
50. android:layout_marginTop="16dp"
51. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"

52. android:background="@drawable/input_text_with_border"
53. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
54. android:hint="Password"
55. android:inputType="textPassword"
56. android:padding="@dimen/padding_md"
57. android:textSize="16sp"
58. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
59. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

60. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4" />

61. </LinearLayout>
62. <LinearLayout
63. android:id="@+id/llButton"
64. android:layout_width="match_parent"
65. android:layout_height="wrap_content"
66. android:layout_gravity="center"
67. android:layout_marginTop="5dp"
68. android:background="@color/colorPrimary"
69. android:gravity="center"
70. android:padding="10dp">

71. <TextView
72. android:visibility="gone"
73. android:textColor="@color/white"
74. android:textSize="12sp"
75. android:id="@+id/tvBatal"
76. android:layout_width="0dp"
77. android:layout_height="match_parent"
78. android:layout_weight="0.5"
79. android:gravity="center"
80. android:text="Batal" />

81. <TextView
82. android:visibility="gone"
83. android:layout_width="3dp"
84. android:layout_height="match_parent"
85. android:background="@color/white" />

86. <TextView
87. android:textSize="12sp"
88. android:id="@+id/tvSave"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
89. android:textColor="@color/white"
90. android:layout_width="0dp"
91. android:layout_height="match_parent"
92. android:layout_weight="0.5"
93. android:gravity="center"
94. android:text="Simpan" />
95. </LinearLayout>
96. </LinearLayout>
97. </LinearLayout>

98. </androidx.coordinatorlayout.widget.CoordinatorLayout>
```

g. Halaman Penerima Bansos

Halaman penerima bansos ini berisi daftar para warga yang menerima bansos.



Gambar 4.24. Halaman Penerima Bansos

Segmen Program 4.24. Koding Halaman Penerima Bansos

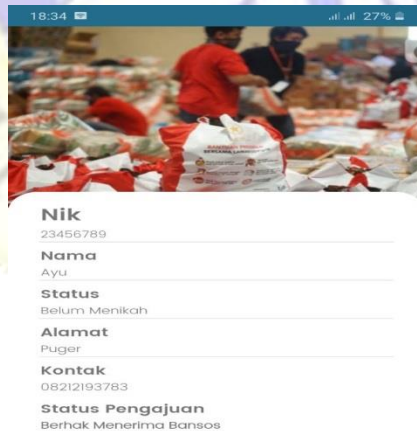
```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <RelativeLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
8. tools:context=".Activity.PenerimaBansosActivity"  
9. android:orientation="vertical">  
10. <LinearLayout  
11. android:layout_width="match_parent"  
12. android:layout_height="match_parent"  
13. android:orientation="vertical">  
  
14. <include layout="@layout/toolbarblue"/>  
  
15. <androidx.recyclerview.widget.RecyclerView  
16. android:id="@+id/rvPenerima"  
17. android:layout_width="match_parent"  
18. android:layout_height="match_parent"  
19. android:paddingLeft="8dp"  
20. android:paddingRight="8dp"  
21. tools:listitem="@layout/list_penerima">  
  
22. </androidx.recyclerview.widget.RecyclerView  
23. </LinearLayout>  
  
24. </RelativeLayout>
```

h. Halaman Detail Penerima Bansos

Halaman ini berisikan detail dari warga desa yang mendapatkan bansos.



Gambar 4.25. Halaman Detail Penerima Bansos

Segmen Program 4.25. Koding Halaman Detail Penerima Bansos

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. android:background="@color/background"
9. tools:context=".Activity.DetailWargaActivity">

10. <!--    HEADER SECTION    -->

11. <ImageView
12. android:id="@+id/img_banner"
13. android:layout_width="match_parent"
14. android:layout_height="0dp"
15. android:scaleType="centerCrop"
16. android:src="@drawable/imagebansos"
17. app:layout_constraintBottom_toTopOf="@+id/guideline2"
18. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
19. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
20. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

21. <!--    END HEADER SECTION    -->
22. <!--    CONTENT    -->

23. <ScrollView
24. android:layout_marginTop="10dp"
25. android:layout_width="match_parent"
26. android:layout_height="0dp"
27. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
28. app:layout_constraintTop_toTopOf="@+id/guideline3"
29. android:background="@drawable/homepage_background">
30. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
31. android:id="@+id/constraintLayout"
32. android:layout_width="match_parent"
33. android:layout_height="wrap_content"
34. android:background="@drawable/homepage_background"
35. android:padding="@dimen/padding"
36. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
37. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
38. app:layout_constraintHorizontal_bias="0.5"
39. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
40. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/img_banner">

41. <!--    CONTENT BANSOS TITLE    -->

42. <TextView
```

Segmen Koding Lanjutan

```
43. android:id="@+id/tv_title_bansos"
44. android:layout_width="wrap_content"
45. android:layout_height="wrap_content"
46. android:layout_marginStart="16dp"
47. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
48. android:text="Nik"
49. android:textSize="22sp"
50. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
51. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

52. <TextView
53. android:id="@+id/tv_nik"
54. android:layout_width="wrap_content"
55. android:layout_height="wrap_content"
56. android:fontFamily="@font/poppins_light"
57. android:text="1213223345232"
58. android:textSize="12sp"

59. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_bansos"
60. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_bansos"
    tools:ignore="SmallSp" />

61. <FrameLayout
62. android:layout_marginRight="15dp"
63. android:layout_marginLeft="15dp"
64. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_nik"
65. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nik"
66. android:layout_width="match_parent"
67. android:layout_height="1dp"
68. android:background="#E1E1E1"
69. android:padding="5dp">

70. </FrameLayout>

71. <!--      END BANSOS TITLE-->
72. <!--      BANSOS BENEFITS-->

73. <TextView
74. android:id="@+id/tv_title_total_bansos"
75. android:layout_width="wrap_content"
76. android:layout_height="wrap_content"
77. android:layout_marginStart="16dp"
78. android:layout_marginTop="8dp"
79. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
80. android:text="Nama"
81. android:textSize="16sp"
82. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
83. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nik" />

84. <TextView
85. android:id="@+id/tv_nama"
86. android:layout_width="0dp"
87. android:layout_height="wrap_content"
88. android:fontFamily="@font/poppins_light"
89. android:text="Faiz"
90. android:textSize="13sp"
91. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

92. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_total_bansos"

93. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_total_bansos"
    />

94. <FrameLayout
95. android:layout_marginRight="15dp"
96. android:layout_marginLeft="15dp"
97. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_nama"
98. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nama"
99. android:layout_width="match_parent"
100. android:layout_height="1dp"
101. android:background="#E1E1E1"
102. android:padding="5dp">

103. </FrameLayout>

104. <!--          END BANSOS BENEFITS-->
105. <!--          BANSOS PERSYARATAN -->

106. <TextView
107. android:id="@+id/tv_title_persyaratan"
108. android:layout_width="wrap_content"
109. android:layout_height="wrap_content"
110. android:layout_marginStart="16dp"
111. android:layout_marginTop="8dp"
112. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
113. android:text="Status"
114. android:textSize="16sp"
115. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
116. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_nama" />

117. <TextView
118. android:id="@+id/tv_status"
119. android:layout_width="0dp"
120. android:layout_height="wrap_content"
121. android:layout_marginEnd="8dp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
122. android:fontFamily="@font/poppins_light"
123. android:text="Janda"
124. android:textSize="13sp"
125. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

126. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_persyaratan"

127. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_persyaratan"
    />

128. <FrameLayout
129. android:layout_marginRight="15dp"
130. android:layout_marginLeft="15dp"

131. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_status"

132. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_status"
133. android:layout_width="match_parent"
134. android:layout_height="1dp"
135. android:background="#E1E1E1"
136. android:padding="5dp">

137. </FrameLayout>

138. <TextView
139. android:id="@+id/tv_title_alamat"
140. android:layout_width="wrap_content"
141. android:layout_height="wrap_content"
142. android:layout_marginStart="16dp"
143. android:layout_marginTop="8dp"
144. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
145. android:text="Alamat"
146. android:textSize="16sp"
147. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
148. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_status" />

149. <TextView

150. android:text="Penerima hanya dapat mengajukan 1 kali, penerima
    tidak dapat mengajukan kembali jika sudah berhasil mendapatkan
    bansos"

151. android:id="@+id/tv_alamat"
152. android:layout_width="0dp"
153. android:layout_height="wrap_content"
154. android:layout_marginEnd="8dp"
155. android:fontFamily="@font/poppins_light"
156. android:textSize="13sp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
157. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
158. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_alamat"

159. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_alamat" />

160. <FrameLayout
161. android:layout_marginRight="15dp"
162. android:layout_marginLeft="15dp"

163. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_alamat"

164. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_alamat"

165. android:layout_width="match_parent"
166. android:layout_height="1dp"
167. android:background="#E1E1E1"
168. android:padding="5dp">

169. </FrameLayout>

170. <!--      END BANSOS PERSYARATAN  -->
171. <!--      BANSOS KETENTUAN  -->

172. <TextView
173. android:id="@+id/tv_title_ketentuan_bansos"
174. android:layout_width="wrap_content"
175. android:layout_height="wrap_content"
176. android:layout_marginStart="16dp"
177. android:layout_marginTop="8dp"
178. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
179. android:text="Kontak"
180. android:textSize="16sp"
181. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

182. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_alamat" />

183. <TextView
184. android:id="@+id/tv_kontak"
185. android:layout_width="0dp"
186. android:layout_height="wrap_content"
187. android:layout_marginEnd="8dp"
188. android:fontFamily="@font/poppins_light"
189. android:text="49474545748"
190. android:textSize="13sp"
191. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

192. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_ketentuan_ba
nsos"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
193. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_ketentuan_bansos" />

194. <TextView
195. android:id="@+id/tv_title_kat"
196. android:layout_width="wrap_content"
197. android:layout_height="wrap_content"
198. android:layout_marginStart="16dp"
199. android:layout_marginTop="8dp"
200. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
201. android:text="Status Pengajuan"
202. android:textSize="16sp"
203. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

204. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_kontak" />

205. <TextView
206. android:textStyle="bold"
207. android:id="@+id/tv_ketPengajuan"
208. android:layout_width="0dp"
209. android:layout_height="wrap_content"
210. android:layout_marginEnd="8dp"
211. android:fontFamily="@font/poppins_light"
212. android:text="Berhak Menerima Bansos"
213. android:textSize="13sp"
214. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"

215. app:layout_constraintStart_toStartOf="@id/tv_title_kat"

216. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tv_title_kat" />

217. <!--          END BANSOS KETENTUAN-->

218. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>

219. </ScrollView>
220. <androidx.constraintlayout.widget.Guideline
221. android:id="@+id/guideline2"
222. android:layout_width="wrap_content"
223. android:layout_height="wrap_content"
224. android:orientation="horizontal"
225. app:layout_constraintGuide_percent="0.32" />

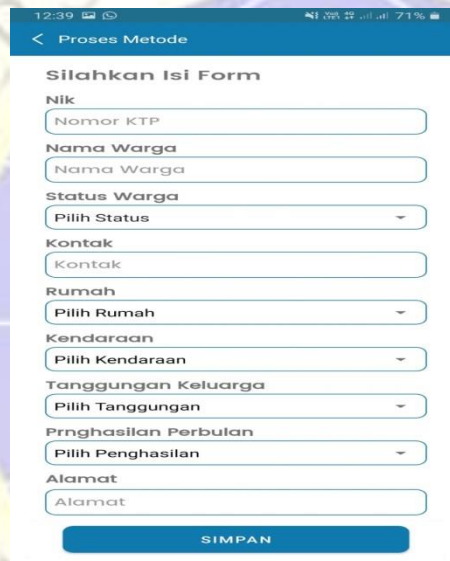
226. <androidx.constraintlayout.widget.Guideline
227. android:id="@+id/guideline3"
228. android:layout_width="wrap_content"
229. android:layout_height="wrap_content"
230. android:orientation="horizontal"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
231. app:layout_constraintGuide_percent="0.28" />
232. <!--END CONTENT-->
233. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

i. Halaman Registrasi Bansos

Halaman ini berisikan beberapa kriteria untuk warga yang ingin mendapatkan bantuan sosial menggunakan metode yang sudah ada.



The screenshot shows a mobile application interface for registration. The title bar is blue with a back arrow and the text 'Proses Metode'. Below the title bar, the text 'Silahkan Isi Form' is displayed. The form consists of several input fields: 'Nik' with a sub-label 'Nomor KTP', 'Nama Warga', 'Status Warga' with a dropdown arrow, 'Kontak', 'Rumah' with a dropdown arrow, 'Kendaraan' with a dropdown arrow, 'Tanggungan Keluarga' with a dropdown arrow, 'Prnghasilan Perbulan' with a dropdown arrow, and 'Alamat'. At the bottom of the form is a blue button labeled 'SIMPAN'.

Gambar 4.26. Halaman Registrasi Bansos

Segmen Program 4.26. Koding Halaman Registrasi Bansos

```
1. <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2. <RelativeLayout
3. xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
4. xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
5. xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
6. android:layout_width="match_parent"
7. android:layout_height="match_parent"
8. tools:context=".Activity.PetugasActivity"
9. android:orientation="vertical">
10. <LinearLayout
```


Segmen Koding Lanjutan

```
11. android:id="@+id/lnTop"
12. android:layout_width="match_parent"
13. android:layout_height="wrap_content"
14. android:orientation="vertical">

15. <include layout="@layout/toolbarblue"/>
16. </LinearLayout>

17. <ScrollView
18. android:layout_below="@+id/lnTop"
19. android:layout_width="match_parent"
20. android:layout_height="match_parent"
21. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
22. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
23. app:layout_constraintHorizontal_bias="1.0"
24. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
25. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
26. app:layout_constraintVertical_bias="1.0">

27. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
28. android:id="@+id/constraintLayout"
29. android:layout_width="match_parent"
30. android:layout_height="wrap_content"
31. android:background="@drawable/homepage_background"
32. android:padding="@dimen/padding"
33. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
34. app:layout_constraintHorizontal_bias="0.5"
35. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
36. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent">

37. <TextView
38. android:id="@+id/textView4"
39. android:layout_width="match_parent"
40. android:layout_height="wrap_content"
41. android:layout_marginStart="16dp"
42. android:fontFamily="@font/poppins_semibold"
43. android:text="Silahkan Isi Form"
44. android:textSize="20sp"
45. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
46. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
47. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

48. <TextView
49. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
50. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
51. android:id="@+id/tvxnk"
52. android:textStyle="bold"
53. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
54. android:layout_marginTop="10dp"
55. android:layout_width="wrap_content"
56. android:layout_height="wrap_content"
57. android:text="Nik"
58. android:textSize="16sp"
59. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

60. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/textView4"/>

61. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
62. android:id="@+id/edt_noktp"
63. android:layout_width="match_parent"
64. android:layout_height="wrap_content"
65. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
66. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"

67. android:background="@drawable/input_text_with_border"
68. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
69. android:hint="Nomor KTP"
70. android:inputType="number"
71. android:padding="@dimen/padding_md"
72. android:textSize="16sp"
73. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
74. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
75. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxnik" />

76. <TextView
77. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
78. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
79. android:id="@+id/tvxNamaWarga"
80. android:textStyle="bold"
81. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
82. android:layout_marginTop="10dp"
83. android:layout_width="wrap_content"
84. android:layout_height="wrap_content"
85. android:text="Nama Warga"
86. android:textSize="16sp"
87. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

88. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/edt_noktp"/>

89. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
90. android:id="@+id/edt_namawarga"
91. android:layout_width="match_parent"
92. android:layout_height="wrap_content"
93. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
94. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"

95. android:background="@drawable/input_text_with_border"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
96. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
97. android:hint="Nama Warga"
98. android:inputType="textAutoComplete"
99. android:padding="@dimen/padding_md"
100. android:textSize="16sp"
101. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
102. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

103. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxNamaWarga" />

104. <TextView
105. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
106. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
107. android:id="@+id/tvxStatusWarga"
108. android:textStyle="bold"
109. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
110. android:layout_marginTop="10dp"
111. android:layout_width="wrap_content"
112. android:layout_height="wrap_content"
113. android:text="Status Warga"
114. android:textSize="16sp"
115. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

116. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/edt_namawarga"/>

117. <LinearLayout
118. android:id="@+id/ln_spinStatus"
119. android:layout_width="match_parent"
120. android:layout_height="41dp"
121. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
122. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
123. android:layout_marginBottom="15dp"
124. android:background="@drawable/input_text_with_border"
125. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
126. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
127. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxStatusWarga">

128. <Spinner
129. android:id="@+id/spin_status"
130. android:layout_width="match_parent"
131. android:layout_height="42dp"
132. android:gravity="center"></Spinner>
133. </LinearLayout>

134. <TextView
135. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
136. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
137. android:id="@+id/tvxKontak"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
138. android:textStyle="bold"
139. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
140. android:layout_marginTop="10dp"
141. android:layout_width="wrap_content"
142. android:layout_height="wrap_content"
143. android:text="Kontak"
144. android:textSize="16sp"
145. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

146. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/ln_spinStatus"/>

147. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
148. android:id="@+id/edt_kontak"
149. android:layout_width="match_parent"
150. android:layout_height="wrap_content"
151. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
152. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"

153. android:background="@drawable/input_text_with_border"
154. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
155. android:hint="Kontak"
156. android:inputType="number"
157. android:padding="@dimen/padding_md"
158. android:textSize="16sp"
159. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
160. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

161. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxKontak" />

162. <TextView
163. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
164. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
165. android:id="@+id/tvxRumah"
166. android:textStyle="bold"
167. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
168. android:layout_marginTop="10dp"
169. android:layout_width="wrap_content"
170. android:layout_height="wrap_content"
171. android:text="Rumah"
172. android:textSize="16sp"
173. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

174. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/edt_kontak"/>

175. <LinearLayout
176. android:id="@+id/ln_spinRumah"
177. android:layout_width="match_parent"
178. android:layout_height="41dp"
```


Segmen Koding Lanjutan

```
179. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
180. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
181. android:layout_marginBottom="15dp"
182. android:background="@drawable/input_text_with_border"
183. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
184. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
185. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxRumah">

186. <Spinner
187. android:id="@+id/spin_rumah"
188. android:layout_width="match_parent"
189. android:layout_height="42dp"
190. android:gravity="center"></Spinner>
191. </LinearLayout>

192. <TextView
193. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
194. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
195. android:id="@+id/tvxKendaraan"
196. android:textStyle="bold"
197. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
198. android:layout_marginTop="10dp"
199. android:layout_width="wrap_content"
200. android:layout_height="wrap_content"
201. android:text="Kendaraan"
202. android:textSize="16sp"
203. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

204. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/ln_spinRumah"/>

205. <LinearLayout
206. android:id="@+id/ln_spinKendaraan"
207. android:layout_width="match_parent"
208. android:layout_height="41dp"
209. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
210. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
211. android:layout_marginBottom="15dp"
212. android:background="@drawable/input_text_with_border"
213. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
214. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
215. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxKendaraan">

216. <Spinner
217. android:id="@+id/spin_kendaraan"
218. android:layout_width="match_parent"
219. android:layout_height="42dp"
220. android:gravity="center"></Spinner>
221. </LinearLayout>
```

Segmen Koding Lanjutan

```
222. <TextView
223. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
224. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
225. android:id="@+id/tvxTanggungKeluarga"
226. android:textStyle="bold"
227. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
228. android:layout_marginTop="10dp"
229. android:layout_width="wrap_content"
230. android:layout_height="wrap_content"
231. android:text="Tanggung Keluarga"
232. android:textSize="16sp"
233. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
234. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/ln_spinKendaraan"/>

235. <LinearLayout
236. android:id="@+id/ln_spinTanggung"
237. android:layout_width="match_parent"
238. android:layout_height="41dp"
239. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
240. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
241. android:layout_marginBottom="15dp"

242. android:background="@drawable/input_text_with_border"
243. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
244. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

245. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxTanggungKeluarga"
">

246. <Spinner
247. android:id="@+id/spin_tanggung"
248. android:layout_width="match_parent"
249. android:layout_height="42dp"
250. android:gravity="center"></Spinner>
251. </LinearLayout>

252. <TextView
253. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
254. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
255. android:id="@+id/tvxPenghasilan"
256. android:textStyle="bold"
257. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
258. android:layout_marginTop="10dp"
259. android:layout_width="wrap_content"
260. android:layout_height="wrap_content"
261. android:text="Prnghasilan Perbulan"
262. android:textSize="16sp"
263. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
264. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/ln_spinTanggung"/>

265. <LinearLayout
266. android:id="@+id/ln_spinPenghasilan"
267. android:layout_width="match_parent"
268. android:layout_height="41dp"
269. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
270. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
271. android:layout_marginBottom="15dp"
272. android:background="@drawable/input_text_with_border"
273. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
274. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
275. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxPenghasilan">

276. <Spinner
277. android:id="@+id/spin_Penghasilan"
278. android:layout_width="match_parent"
279. android:layout_height="42dp"
280. android:gravity="center"></Spinner>
281. </LinearLayout>

282. <TextView
283. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
284. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"
285. android:id="@+id/tvxAlamat"
286. android:textStyle="bold"
287. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
288. android:layout_marginTop="10dp"
289. android:layout_width="wrap_content"
290. android:layout_height="wrap_content"
291. android:text="Alamat"
292. android:textSize="16sp"
293. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"

294. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/ln_spinPenghasilan"/>
295. <com.google.android.material.textfield.TextInputEditText
296. android:id="@+id/edt_alamat"
297. android:layout_width="match_parent"
298. android:layout_height="wrap_content"
299. android:layout_marginStart="@dimen/margin"
300. android:layout_marginEnd="@dimen/margin"

301. android:background="@drawable/input_text_with_border"
302. android:fontFamily="@font/poppins_medium"
303. android:layout_marginTop="3dp"
304. android:hint="Alamat"
305. android:padding="@dimen/padding_md"
306. android:textSize="16sp"
```

Segmen Koding Lanjutan

```
307. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
308. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
309. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/tvxAlamat" />

310. <androidx.cardview.widget.CardView
311. android:layout_marginTop="10dp"
312. android:id="@+id/cardView15"
313. android:layout_width="match_parent"
314. android:layout_height="wrap_content"
315. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
316. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
317. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
318. app:layout_constraintTop_toBottomOf="@+id/edt_alamat">

319. <androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
320. android:layout_width="match_parent"
321. android:layout_height="match_parent">
322. <Button
323. android:id="@+id/btn_simpan"
324. android:background="@drawable/rect1"
325. android:layout_width="0dp"
326. android:layout_height="45dp"
327. android:layout_marginStart="32dp"
328. android:layout_marginTop="8dp"
329. android:layout_marginEnd="32dp"
330. android:layout_marginBottom="8dp"
331. android:clickable="false"
332. android:focusable="false"
333. android:text="Simpan"
334. android:visibility="visible"
335. app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
336. app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
337. app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
338. app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

339. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
340. </androidx.cardview.widget.CardView>
341. </androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
342. </ScrollView>

343. </RelativeLayout>
```


4.2.7. Pengujian

Pengujian dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana implementasi ini sesuai dengan perancangan yang dilakukan sebelumnya. Adapun pengujian sistem yang akan dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian *internal (blackbox testing)* dan pengujian *eksternal (user)*

1. Pengujian Internal (*Black Box Testing*)

Dalam menguji program pada kerangka pasang surut, penelitian menggunakan prosedur pengujian penemuan, teknik penemuan ini harus dimungkinkan hanya sebagai penilaian penampilan luar antarmuka (*Interface*) dan kegunaan, tanpa menyadari apa yang sebenarnya terjadi di titik demi titik (proses secara detail). Tabel Pengujian Internal (*Black Box Testing*).

Tabel 4.7. Pengujian Internal (Black Box)

No	Pengujian	Uraian	Hasil yang Diharapkan	Kesesuaian		Ket
				Ya	Tidak	
1	Form Login	Input User	Dapat menginput Username	√		
		Input Password	Dapat membaca inputan Password	√		
		Input Login	Dapat menampilkan Halaman apabila berhasil	√		

2.	Form Menu Utama	Data warga	Dapat menampilkan tampilan input data warga yang mana data itu sudah lengkap beserta data diri	√		
		Data Petugas	Dapat menampilkan tampilan input data petugas	√		
		Penerimaan Bansos	Dapat menampilkan tampilan input warga yang menerima bansos	√		
		Registrasi Bansos	Dapat menampilkan tampilan Registrasi bansos bagi warga yang akan mendapatka bantuan sosial	√		
3.	Form	NIK	Menampilka	√		

	Halaman Warga		Nomor Induk Keluarga dari para warga			
		Nama	Dapat menampilkan nama dari warga	√		
		Alamat	Dapat menampilkan alamat dari para warga	√		
		Status	Dapat menampilkan status dari para warga	√		
		Kontak	Dapat menampilkan nomor telfon warga yang dapat dihubungi	√		
4.	Form Petugas	Username	Menampilkan nama dari pengguna Username	√		
		Sebagai	Menampilkan kedudukan dari pengguna Username	√		

5	Form Tambah Petugas	Username	Dapat menginput Username yang baru	√		
		Password	Dapat membaca inputan Password Baru	√		
		Simpan	Dapat menyimpan Username dan juga Password yang telah ditambah	√		
6.	Penerima Bansos	NIK	Menampilkan Nomor Induk Keluarga bagi warga yang menerima Bansos	√		
		Nama	Menampilkan nama dari para warga yang menerima Bansos	√		
		Alamat	Menampilkan Alamat dari para warga	√		

			yang menerima Bansos			
		Status	Menampilkan status dari para warga yang akan menerima Bansos	√		
		Kontak	Dapat Menampilkan Nomor Telfon yang dapat di hubungi bagi warga yang menerima Bansos	√		
		Status Pengajuan	Dapat Menampilkan status Berhak dan Tidak Berhak bagi para penerima Bansos	√		
7.	Registrasi Bansos	NIK	Dapat di isi dengan Nomor Induk Keluarga yang dimiliki oleh warga	√		
		Nama	Dapat di isi	√		

		Warga	dengan nama dari para warga yang akan mendapatkan bantuan sosial			
		Status Warga	Dapat Menampilkan pilihan bagi status warga yang akan mendapatkan bantuan sosial	√		
		Kontak	Dapat di isi dengan nomor telfon yang warga miliki untuk mempermudah petugas mengkonfirmasi	√		
		Rumah	Dapat di isi dengan memilih rumah yang seperti apa yang sekarang dimiliki oleh warga	√		
		Kendaraan	Dapat di isi	√		

			dengan memilih kendaraan yang dimiliki oleh warga yang akan mendapatkan bantuan sosial			
		Tanggung Keluarga	Dapat di isi dengan memilih tanggungan yang dimiliki oleh warga yang mendapatkan bantuan sosial	√		
		Penghasilan Perbulan	Dapat di isi dengan memilih penghasilan berapa yang diperoleh oleh warga yang mendapatkan bantuan sosial	√		
		Alamat	Dapat di isi dengan alamat lengkap bagi	√		

			warga yang mendapatkan bantuan sosial			
		Simpan	Dapat menyimpan dari hasil warga yang telah mengisi form untuk mendapatkan bantuan sosial	√		

2. Pengujian External

Pengujian external yang dilakukan dengan menguji program secara langsung pada admin dan user, diantaranya sebagai berikut :

SB = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Table Hasil Pengujian Eksternal Pengguna (Kuesioner Testing)

No	Admin	Jawaban Pertanyaan ke					Total
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	
1	Perespon	4	3	2	3	3	15

Tabel 4.8. Hasil Pengujian Eksternal

Table Bobot Nilai

SB	4
B	3
C	2
K	1

Tabel 4.9. Bobot Nilai

Table Persentase Nilai

Jawaban	Keterangan
0%-19.99%	Sangat (Tidak Setuju, Buruk atau Kurang Sekali)
20%-39.99%	Kurang Baik (Tidak Setuju)
40%-59.99%	Netral (Cukup)
60%-79.99%	Netral, Baik atau Setuju
80%-100%	Sangat (Baik, Suka, Setuju)

Tabel 4.10. Persentase Nilai

Dari informasi yang diperoleh di atas, kemudian ditangani dengan meningkatkan setiap poin jawaban dengan beban yang ditentukan sebelumnya dengan tabel bobot yang layak. Maka akibat dari perkiraan jawaban responden adalah sebagai berikut :

1. Responden yang menjawab Sangat baik (4) = $1 \times 4 = 4$
2. Responden yang menjawab Baik (3) = $3 \times 3 = 9$
3. Responden yang menjawab Cukup (2) = $1 \times 2 = 2$
4. Responden yang menjawab Kurang (1) = $0 \times 1 = 0$

$$\text{Total Skor} = 8 + 6 + 2 + 0 = 16$$

Untuk mendapatkan hasil interpretasi, harus diketahui dulu skor tertinggi (Y) dan angka terendah (X) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut :

$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden (Angka Tertinggi)}$
3)

$X = \text{Skor terendah likert} \times \text{jumlah responden (Angka Terendah)}$
2)

Jumlah skor tertinggi untuk item **BAIK** ialah $3 \times 4 = 12$, sedangkan item **KURANG** ialah $1 \times 4 = 4$. Jadi, jika total skor responden di peroleh angka 12, maka penilaian interpretasi terhadap aplikasi tersebut adalah hasil nilai yang dihasilkan dengan menggunakan rumus index %.

Rumus Index % = Total Skor/Y x 100

Maka penyelesaian akhir di contoh kasus :

$$= \text{Total Skor} / Y \times 100$$

$$= 12 / 16 \times 100$$

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peneliti telah menghasilkan sebuah Sistem Informasi monitoring untuk membantu penerima bantuan sosial dengan menggunakan aplikasi Android. Dimana dengan menggunakan aplikasi ini petugas maupun warga akan lebih mudah dalam mengetahui warga tersebut sudah menerima dana bantuan sosial dari desa atau belum dengan syarat yang sudah ditentukan oleh desa sebelumnya maka dengan itu pembagian dana bantuan sosial di desa Wringin Telu bisa berjalan dengan lancar tanpa ada nya kendala.

5.2 Saran

Adapun saran yang ingin disampaikan pada laporan ini ialah :

1. Aplikasi ini diperlukan penambahan fitur laporan penerima bansos untuk mempermudah petugas dalam rekapitulasi data bansos di Desa Wringin Telu.
2. Diharapkan sistem ini dapat dikembangkan kembali dengan menambah fitur lain yang dapat mendukung kesempurnaan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ida Bagus Kurniawan. (2019). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN MAHASISWA . *Vol : 4, No. 1, Agustus 2019*, 22-33.
- Beni Andika, H. W. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Duta Sekolah untuk . *Vol.18, No.1, Februari 2019*, 47-54.
- Beni Satria, A. S. (2019). PENERAPAN METODE ELECTRE SEBAGAI SISTEM PENDUKUNG . *Vol. 14, No. 3, Mei 2019* , 177-182.
- Fauzi1, W. (2016). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERIMA BANTUAN DANA RUTILAHU . *Yogyakarta, 18-19 Maret 2016*, 432-439.
- Gunawan, H. (n.d.). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERIMA BANTUAN SOSIAL . 144-152.
- M. Ichwan[1], F. H. (2011). PENGUKURAN KINERJA GOODREADS APPLICATION PROGRAMMING . *No.2 , Vol. 2, Mei – Agustus 2011*, 13-21.
- Maffirotin*1, S. M. (2018). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Bantuan Sosial . *Vol.2 No.1, Juni 2018, ISSN: 2579-8790*, 9-16.
- Marlinda, L. (2016). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN TEMPAT WISATA . *8 November 2016*, 1-7.
- Purnia1, D. S. (2019). Pengembangan Implementasi Aplikasi Bantuan Sosial . *Vol. 4 No.2, November 2019 Hal. 162-170*, 162-170.
- Putra1, A. A. (2015). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN . *Vol. 3 No. 1 Maret 2015*, 1-11.
- Putra1, A. A. (2015). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN . *Vol. 3 No. 1 Maret 2015*, 1-11.

- Rini Asmara, S. M. (2016). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENANGGULANGAN. *Vol 3 No 2 Desember 2016*, 80-91.
- Ritnawati*. (2020). SISTEM INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT BERBASIS . *Vol. 1, No. 2, Desember 2020*, 85-90.
- Roulina Simarmata1, *. (2020). Penentuan Masyarakat Penerima Bantuan Perbaikan Rumah di . *Volume 1, No. 2, Februari 2020*, 68-75.
- Setiyorini1, A. (2021). PEMANFAATAN METODE ELIMINATION AND CHOISE EXPRESSING REALITY. *Vol. 6 No. 1 Januari 2021*, 39-45.
- Sianturi1, P. (2017). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN PENERIMA BANTUAN . *Volume I, Nomor 1, Oktober 2017*, 20-26.
- Siti Sundari, S. M. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Peserta Olimpiade Matematika . *Januari 2019*, 793-799.
- Supriatin*. (2014). Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan . *Vol. 1, No. 4, Agustus 2014 – Oktober 2014*, 282-295.
- Tapung1, M. M. (2020). BANTUAN SOSIAL DAN PENDIDIKAN KESEHATAN BAGI MASYARAKAT PESISIR . *16 (1), 2020: 12-26*, 12-26.
- Valentina*, R. R. (2021). Penerapan Metode ELECTRE Pada Sistem Pendukung . *Vol. 8, No. 2, Juni 2021*, 880-888.
- Yahniar1), E. (2021). SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN PENERIMAAN . *Vol. 5, No. 1, Januari 2021* , 27-38.

RIWAYAT HIDUP PENELITI



Faizatun Inayah lahir di Kabupaten Jember Provinsi Jawa Timur, pada tanggal 20 Juni 1999. Penulis lahir dari pasangan Abd. Kholik A dan Sholehah dan merupakan anak terakhir dari dua bersaudara yakni Faiqhatul Himah, S.Tr.Keb .

Pada tahun 2006 penulis masuk Sekolah Madrasah (MI) Miftahul Ulum, Kabupaten Jember dan lulus pada tahun 2011.

Kemudian melanjutkan sekolah tingkat pertama pada tahun yang sama di SMP Bustanul Ulum dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2014 selanjutnya masuk pada sekolah menengah atas di MA Annuriyyah dan lulus pada tahun 2017.

Pada tahun yang sama penulis diterima menjadi mahasiswi Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid melalui jalur masuk Reguler pada September tahun 2017 sampai bulan juli tahun 2019 mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sindetlami, kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur, kemudian pada bulan Agustus tahun 2020 sampai bulan November tahun 2020 mengikuti Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Universitas Nurul Jadid, Kabupaten Probolinggo, Provinsi Jawa Timur.

Pada tanggal 29 bulan Agustus tahun 2021 penulis dinyatakan lulus dan berhak menyanggah gelar Sarjana Komputer melalui ujian Skripsi Jurusan teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Nurul Jadid dengan judul “ **SISTEM INFORMASI MONITORING BANTUAN SOSIAL DI DESA WRINGIN TELU MENGGUNAKAN ANDROID** “

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Observasi



Lampiran 2. Foto Wawancara





Lampiran 3. Foto Form Pergantian Judul



YAYASAN NURUL JADID PAITON
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0335 771732
ft@unuja.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERGANTIAN JUDUL SKRIPSI HASIL UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan hasil ujian proposal skripsi pada tanggal 21 Agustus 2021 yang telah dilaksanakan oleh :

NIM : 17010018
NAMA : Faizatun Inayah
PROGRAM STUDI : Teknik Informatika

Menyatakan mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan perubahan judul skripsi


Judul Lama : Sistem Pendukung Keputusan Bantuan Sosial Di Desa Wringin Telu Menggunakan Metode Electre Berbasis Android
Judul Baru : Sistem Informasi Monitoring Bantuan Sosial Di Desa Wringin Telu Menggunakan Android

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 07 September 2021

Mengetahui,


Pembimbing I,


Wahab Sya'roni, M.Kom


Pembimbing II


Ratri Enggar Pawening, M.Kom

Menyetujui,

Penguji I

Zainul Arifin, M.Kom

Penguji II


M. Fadhilur Rahman, M.Kom

Lampiran 4. Foto Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
KECAMATAN PUGER
DESA WRINGINTELU
Jl. Panglima Besar Sudirman No. 01 Kode Pos 68164

Wringintelu, 20 September 2021

Nomor : 005 / 1142 / 35 09.08 2005 / 2021
Sifat : Penting
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan

Kepada :
Yth Sdr. Kepala Universitas
Nurul Jadid

di-
Tempat

Dengan hormat,

Dengan ini mererangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : 1. Faizatun Inayah
2. Siti Qomaria

Fakultas : Teknik Informatika Universitas Nurul Jadid

Tanggal Penelitian dan wawancara di Desa Wringintelu, Kec Puger, Jember.


Datang : Tanggal 18 Februari 2021

Selesai : Tanggal 21 Juni 2021

Demikian surat keterangan ini di buat sebagai mana maestinya dan atas perhatian disampaikan terima kasih.

MOHAMMAD SOLIHIN

Lampiran 5. Foto Form Bimbingan




**UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON, PROBOLINGGO
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STRATA SATU**


BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS


Nama : FAIZATUN INAYAH
NIM : 1701001
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Judul Skripsi : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN BANTUAN SOSIAL DI DESA WRINGIN TELU MENGGUNAKAN METODE ELECTRE BERBASIS ANDROID
Nama Pembimbing : 1. WAHAB SYA'RONI, M.Kom
: 2. RATRI ENGGAR PAWENING, M.Kom


Konsultasi

TANGGAL	URAIAN PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
10-06-2021	Acc Bab 1	
13-06-2021	Acc Bab 2	
03-07-2021	Revisi Bab 3	
05-07-2021	Acc Bab 3	
15-07-2021	Revisi Bab 4	
29-07-2021	Acc Bab 4	
01-08-2021	Acc bab 5	
27-09-2021	Acc Jurnal	

Selesai menulis skripsi/tesis tgl. : 02 Agustus 2021
Bimbingan telah selesai tgl. : 02 Agustus 2021
Ujian/Munaqasyah skripsi/tesis tgl. : 21 Agustus 2021
Nilai ujian/munaqasyah : ()

Dosen Pembimbing I,

(WAHAB SYA'RONI, M.Kom)

Paiton, 30 Agustus 2021
Kaprosdi

(GULPI QORIK OKTAGALU P., S.Pd., M.Kom)





UNIVERSITAS NURUL JADID
PAITON, PROBOLINGGO
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STRATA SATU

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : FAIZATUN INAYAH
NIM : 17010018
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Judul Skripsi : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN BANTUAN SOSIAL DI DESA WRINGIN TELU MENGGUNAKAN METODE ELECTRE BERBASIS ANDROID
Nama Pembimbing : 1. WAHAB SYA'RONI, M.Kom
: 2. RATRI ENGGAR PAWENING, M.Kom

Konsultasi

TANGGAL	URAIAN PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
03-09-2021	Revisi Bab 1	[Signature]
10-09-2021	Acc Bab 1	[Signature]
21-09-2021	Revisi Bab 2	[Signature]
08-07-2021	Acc Bab 2	[Signature]
10-08-2021	Acc Bab 3	[Signature]
11-08-2021	Acc Bab 4 dan 5	[Signature]
29-09-2021	Revisi Jurnal	[Signature]
30-09-2021	Acc Jurnal	[Signature]

Selesai menulis skripsi/tesis tgl. : 05 Agustus 2021
Bimbingan telah selesai tgl. : 05 Agustus 2021
Ujian/Munaqasyah skripsi/tesis tgl. : 21 Agustus 2021
Nilai ujian/munaqasyah : ()

Dosen Pembimbing II,

(RATRI ENGGAR PAWENING, M.Kom)

Paiton, 30 Agustus 2021
Kaprod



(GULPI QORIK OKTAGALU P., S.Pd., M.Kom)

Lampiran 6. Foto Halaman Persentase Hasil Pengecekan Turnitin

