

# **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PERHITUNGAN BIAYA PERJALANAN DINAS DI KEMENTERIAN DESA PEMBANGUNAN DAERAH TERTINGGAL DAN TRANSMIGRASI PADA PROGRAM GENERASI SEHAT DAN CERDAS**

**Quintoaji Kusumo**

Mahasiswa Sistem Informasi  
Universitas Satya Negara Indonesia

## **ABSTRAK**

Dalam era teknologi berkembang, Sistem Informasi sangat penting untuk penyampaian dan pengolahan data pada sebuah perusahaan. Perusahaan dapat berkembang baik apabila sistem informasinya terkoordinasi dan dikelola dengan baik. Tujuan pembuatan penelitian yang Penulis lakukan adalah untuk dapat mengetahui tahapan serta pembiayaan yang diperlukan untuk sebuah Perjalanan Dinas hingga pelaporan yang dibuat setelah melakukan Perjalanan Dinas tersebut yaitu boarding pass pesawat, Kwitansi Hotel tempat menginap, Kwitansi penerimaan biaya Perjalanan Dinas, Laporan Kegiatan Perjalanan Dinas, Visum Perjalanan Dinas yang disertai dengan cap validasi dari instansi terkait sebagai bukti telah sampai di lokasi. Sedangkan aplikasi yang dibuat adalah untuk membantu sistem perhitungan biaya Perjalanan Dinas para Konsultan Manajemen Nasional pada Program Generasi Sehat dan Cerdas supaya lebih mudah.

**Kata kunci :** perjalanan dinas, sistem informasi, perjalanan

## **ABSTRACT**

*In the era of developing technology, Information Systems are very important for the delivery and processing of data on a company. Companies can grow well if the information is coordinated and managed well. The purpose of making research that the author is doing is to be able to know the stages and financing required for an official trip to the reporting made after the Travel Agency is the boarding pass aircraft, receipt Hotel lodgings, receipts receipts travel expenses, travel agency reports, The official trip accompanied by a validation stamp from the relevant agency as evidence has arrived at the location. While the application is made to help the system of cost calculation of Travel Service of the National Management Consultants on Generation Program Healthy and Smart for easier.*

**Keywords:** *official travel, information system, travel*

## **1. PENDAHULUAN**

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang penting adalah semakin dibutuhkannya penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Perusahaan-perusahaan yang ingin mengembangkan usaha dan mencapai sukses harus mengikuti era informasi dengan menggunakan alat pendukung

pengolah data yaitu komputer. Komputer digunakan untuk mengelola sumber daya yang luas dari perusahaan-perusahaan yang memandang seluruh dunia sebagai pasar mereka dimana pada eksekutif perusahaan melakukan investasi pada teknologi informasi dengan tujuan mencapai skala ekonomis dan dapat mengembangkan produk yang dapat dijual di seluruh dunia.

Latar belakang Penulis memilih judul Analisis dan Perancangan Sistem Perhitungan Biaya Perjalanan Dinas di Kementerian Desa Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi pada Program Generasi Sehat dan Cerdas adalah menganalisa dan menjelaskan mekanisme persiapan berkas dan biaya perjalanan dinas serta permasalahannya yaitu, sering ditemukannya kesalahan terutama dalam penulisan dan perhitungan hari, besar nominal yang tiap provinsi berbeda-beda, yang berdampak kepada biaya yang dikeluarkan bagi Konsultan. Hal ini akan memperlambat proses administrasi karena penyelesaian kekurangan (selisih) biaya tersebut akan memakan waktu kurang lebih satu minggu. Kekurangan biaya akan dilaporkan ke perusahaan dan diproses administrasinya oleh bagian keuangan, selanjutnya ditransfer ke Konsultan yang bersangkutan. Sehingga akan menjadi masalah dalam pelaporan internal perusahaan. Hal ini akan berlipat ganda jika terjadi di banyak Konsultan.

## 2. LANDASAN TEORI

Dalam penyusunan Skripsi ini, penulis menggunakan teori-teori dan konsep serta jurnal penelitian yang dilakukan oleh Penulis sebelumnya yang berkaitan dengan Perjalanan Dinas sebagai acuan dalam menganalisis masalah serta pembuatan program. Ada beberapa istilah dan program yang dipakai oleh penulis, yaitu Sistem Informasi, Website, Database, Adobe Dreamweaver, PHP, XAMPP, MySQL, UML, ERD, dan Metode Waterfall.

### 2.1 Sistem, Informasi dan Sistem Informasi

#### a. Sistem

Sistem adalah kumpulan/group dari subsistem, bagian, komponen apapun baik pihak manapun non fisik yang saling berhubungansatu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan (Sutanto, 2013).

#### b. Informasi

Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya Hartono (2013), *information is data has been processed into a form that is meaningful to the recipient and is of real or perceived value in current or prospective decision*. (Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang).

#### c. Sistem Informasi

Dalam bukunya Hartono (2013) menurut Lippeveld, Sauerborn, dan Bodart (2000), sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan, yang bekerja untuk mengumpulkan dan menyimpan data serta mengolahnya menjadi informasi yang digunakan.

Informasi dalam lingkup sistem informasi memiliki beberapa ciri yaitu:

- 1) Baru, informasi yang didapat sama sekali baru dan segar bagi penerima.
- 2) Tambahan, informasi dapat memperbaharui atau memberikan tambahan pada informasi yang telah ada.
- 3) Korektif, informasi dapat menjadi suatu koreksi atas informasi yang salah sebelumnya.
- 4) Penegas, informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada.

## 2.2 Perancangan Sistem

Dalam buku Analisa dan Perancangan Sistem, Perancangan Sistem adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis system (Subhan, 2012).

## 2.3 Database

Menurut Indrajani (2015), *Database* adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

## 2.4 Adobe Dreamweaver

*Adobe Dreamweaver* adalah salah satu program editor halaman *web* atau merupakan program penyunting-pengolah halaman web keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang *web* karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu versi 8. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah *Adobe Dreamweaver CS5* yang ada dalam *Adobe Creative Suite 5* (Setijo, 2010).

## 2.5 PHP

*PHP* adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini, *PHP* banyak dipakai untuk program situs *web* dinamis, contoh terkenal dari aplikasi *PHP* adalah forum (*phpBB*) dan MediaWiki (*software* di belakang Wikipedia). *PHP* merupakan *script* yang terintegrasi dengan *HTML* dan berada pada *server* ( *server side HTML embedded scripting* ). *PHP* juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari *ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft*, *ColdFusion Macromedia*, *JSP/Java Sun Microsystems*, dan *CGI/Perl*. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa *CMS* yang dibangun menggunakan *PHP* adalah *Mambo*, *Joomla!*, *Postnuke*, *Xaraya*, dan lain-lain (Anhar, 2010).

### a. Sejarah *PHP*

*PHP* dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada *home* pagenya. Awalnya *PHP* kependekan dari *personal home page* saat itu namanya masih *Form Interpreted*. Selanjutnya pembuat *PHP* merilis kode sumber (*open source*) ke khalayak umum sehingga banyak *programmer* yang tertarik untuk mengembangkan *PHP* (Virgi, 2011).

### b. Sintaks Dasar *PHP*

*Script PHP* disisipkan langsung dalam tubuh *file HTML* yang ditandai dengan *tag* pembuka dan penutup. Sebagaimana diketahui, *HTML (HyperText Markup Language)* adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman *web*. Ada dua pasang *tag PHP* yang dapat digunakan yaitu `<?php...>` dan `<script language="php">...</script>`.

### c. *Script PHP*

*Script PHP* diawali dengan *tag* (`<?`) dan diakhiri dengan *tag* (`?>`). Setiap baris perintah/*statement* harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;). Umumnya setiap *statement* dituliskan dalam satu baris. *Script PHP* merupakan *script* yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman *web*.

### d. Kelebihan & Kekurangan *PHP*

Kelebihan *PHP* adalah:

- 1) Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- 2) *Web Server* yang mendukung *PHP* dapat ditemukan dimana - mana dari mulai *Apache*, *IIS*, *Lighttpd*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- 3) Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya *milis - milis* dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
- 4) Dalam sisi pemahaman, *PHP* adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- 5) *PHP* adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan diberbagai mesin (*Linux*, *Unix*, *Macintosh*, *Windows*) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

Kelemahan *PHP* adalah:

- a) Tidak ideal untuk pengembangan skala besar.
- b) Tidak memiliki sistem pemrograman berorientasi objek yang sesungguhnya (sampai versi 4 ini).
- c) Tidak bisa memisahkan antara tampilan dengan logik dengan baik (walau penggunaan *template* dapat memperbaikinya).
- d) *PHP* memiliki kelemahan *security* tertentu apabila *programmer* tidak jeli dalam melakukan pemrograman dan kurang memperhatikan isu dan konfigurasi *PHP*.
- e) Kode *PHP* dapat dibaca semua orang, dan kompilasi hanya dapat dilakukan dengan *tool* yang mahal dari *Zend*.

## 2.6 XAMPP

Menurut Bunafit Nugroho (2011) XAMPP adalah satu *bundle webserver* yang populer digunakan untuk coba-coba di *windows* karena kemudahan instalasinya. Bundle program *open source* tersebut berisi antara lain *server web Apache*, *interpreter PHP* dan basis data *MySQL*. Setelah menginstall XAMPP, kita bisa memulai pemrograman *PHP* di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web. XAMPP sendiri mendukung dua sistem operasi yaitu *windows* dan *linux*.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *General Public License* (GNU) dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

XAMPP adalah kepanjangan yang masing-masing hurufnya adalah:

- X : Program ini dapat dijalankan dibanyak sistem operasi, seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan juga *Solaris*.
- A : *Apache*, merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada *user* berdasarkan kode *PHP* yang dituliskan oleh pembuat *web*, maka dapat saja suatu *database* diakses terlebih dahulu (misalnya dalam *MySQL*) untuk mendukung halaman *web* yang dihasilkan.
- M : *MySQL*, merupakan aplikasi *database server*. Perkembangannya disebut *SQL* yang merupakan kepanjangan dari *Structure Query Language*. *SQL* merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah *database*. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola *database* beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan *MySQL* untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*.
- P : *PHP*, bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman *PHP* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*. *PHP* memungkinkan kita untuk membuat halaman *web* yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama *PHP* adalah *MySQL*.

P : *Perl* adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin *Unix*. *Perl* dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya *Perl 1*.

Bagian *XAMPP* yang biasa digunakan pada umumnya:

- 1) *htdocs* adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas *PHP*, *HTML* dan skrip lain.
- 2) *phpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka *browser* lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*.
- 3) *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) *XAMPP*. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start*).

Komponen yang ada biasanya ada di dalam *XAMPP* untuk *Windows* adalah:

- a) *Apache*
- b) *MySQL*
- c) *PHP*
- d) *phpMyAdmin*
- e) *FileZilla FTP Server*
- f) *Tomcat*
- g) *Strawberry Perl Portable*
- h) *XAMPP Control Panel*

*XAMPP* untuk *Linux*, termasuk di dalamnya:

- 1) *Apache*
- 2) *MySQL*
- 3) *PHP*
- 4) *phpMyAdmin*
- 5) *OpenSSL*,

## 2.7 MySQL

*MySQL* merupakan sebuah basis data yang mengandung satu atau beberapa kolom. Tabel terdiri atas sejumlah basis dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Didalam *PHP* telah menyediakan fungsi untuk koneksi ke basis data dengan sejumlah fungsi untuk pengaturan baik menghubungkan maupun memutuskan koneksi *server database MySQL* sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi (Kustiyahningsih & Anamisa, 2010).

*MySQL* adalah sistem manajemen basisdata relasi yang bersifat terbuka atau *open source*. Sistem manajemen basisdata ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995.

Tujuan awal ditulisnya program *MySQL* adalah untuk mengembangkan aplikasi *web*. *MySQL* menggunakan bahasa standar *SQL (Structure Query Language)* sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data.

Perintah *SQL* sering juga disebut *Query*. *MySQL* menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan *database server* lain.

Berikut ini adalah beberapa keunggulan *MySQL* yaitu:

- 1) Mampu menangani jutaan *user* dalam waktu yang bersamaan.
- 2) Mampu menampung lebih dari 50.000.000 *record*.
- 3) Sangat cepat mengeksekusi perintah.
- 4) Memiliki *user privilege system* yang mudah dan efisien.

Sedangkan kelemahan *MySQL* adalah:

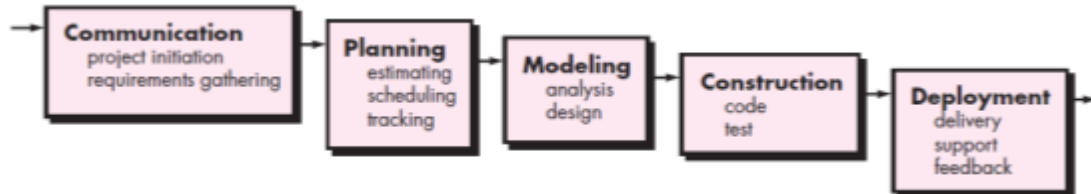
- a) Untuk koneksi ke bahasa pemrograman visual seperti *vb*, *delphi*, dan *foxpro*, *MySQL* kurang support, karena koneksi ini menyebabkan *field* yang dibaca harus sesuai dengan koneksi dari program visual tersebut, dan ini yang menyebabkan *MySQL* jarang dipakai dalam program visual.
- b) Data yang ditangani belum begitu besar.

## 2.8 Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan atau relasi antar entitas tersebut. Model *Entity-Relationship* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari “Dunia Nyata” yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram *Entity-Relationship* (Fathansyah, 2012).

## 2.9 Metode Waterfall

Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut juga dengan “*classic life cycle*” atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.



Gambar 2.1 Tahapan Waterfall

Fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Pressman (Pressman, 2015:42):

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*  
Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.
2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*  
Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.
3. *Modeling (Analysis & Design)*  
Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*,

dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke customer, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya (Pressman, 2015).

Keuntungan menggunakan metode *waterfall* adalah prosesnya lebih terstruktur, hal ini membuat kualitas *software* baik dan tetap terjaga. Dari sisi *user* juga lebih menguntungkan, karena dapat merencanakan dan menyiapkan kebutuhan data dan proses yang diperlukan sejak awal. Penjadwalan juga menjadi lebih menentu, karena jadwal setiap proses dapat ditentukan secara pasti. Sehingga dapat dilihat jelas target penyelesaian pengembangan program. Dengan adanya urutan yang pasti, dapat dilihat pula perkembangan untuk setiap tahap secara pasti. Dari sisi lain, model ini merupakan jenis model yang bersifat dokumen lengkap sehingga proses pemeliharaan dapat dilakukan dengan mudah.

Kelemahan menggunakan metode *waterfall* adalah bersifat kaku, sehingga sulit melakukan perubahan di tengah proses. Jika terdapat kekurangan proses/prosedur dari tahap sebelumnya, maka tahapan pengembangan harus dilakukan mulai dari awal lagi. Hal ini akan memakan waktu yang lebih lama. Karena jika proses sebelumnya belum selesai sampai akhir, maka proses selanjutnya juga tidak dapat berjalan. Oleh karena itu, jika terdapat kekurangan dalam permintaan *user* maka proses pengembangan harus dimulai kembali dari awal. Karena itu, dapat dikatakan proses pengembangan *software* dengan metode *waterfall* bersifat lambat.

Secara keseluruhan model pendekatan pengembangan *software* dengan metode *waterfall* cocok untuk pengembangan *software* atau perangkat lunak dengan resiko yang kecil, dan memiliki ukuran yang kecil serta waktu pengembangan yang cukup panjang. Metode ini tidak disarankan untuk ukuran perangkat lunak yang besar dan tingkat resiko yang besar.

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Lokasi penelitian pada Kantor Konsultan Manajemen Nasional (KMN) Program GSC berlokasi di Kompleks Graha Pejaten No. 12, Jl. Raya Pasar Minggu – Jakarta Selatan. Sedangkan Kantor Sekretariat Program GSC di Kompleks Graha Pejaten No. 10, Jl. Raya Pasar Minggu – Jakarta Selatan.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

#### 4.1 Gambaran Umum Program Generasi Sehat dan Cerdas (GSC)

Generasi Sehat dan Cerdas (GSC) merupakan bagian dari upaya pemerintah dalam penanggulangan kemiskinan melalui peningkatan kualitas layanan sosial dasar khususnya bidang pendidikan dasar dan kesehatan ibu dan anak dengan pendekatan pemberdayaan masyarakat Desa. Dalam penyelenggaraannya GSC mengedepankan pendekatan pembangunan berbasis hak dan tetap konsisten dalam implementasi UU Desa khususnya dalam mengedepankan desa sebagai sebuah entitas yang memiliki kewenangan berdasarkan hak asal usul dan kewenangan lokal berskala desa menuju kemandirian desa sebagai landasan yang kuat dalam melaksanakan pemerintahan dan pembangunan menuju masyarakat yang adil, makmur dan sejahtera.

Proses pemberdayaan yang dilakukan untuk menumbuhkembangkan kesadaran kritis masyarakat terhadap upaya-upaya membangun kepedulian, kerelawanan dan komitmen akan gerakan peningkatan kualitas layanan sosial dasar merupakan landasan kokoh dalam membangun masyarakat yang mandiri dan sejahtera. Dalam hal ini, GSC meyakini pendekatan yang lebih efektif untuk mewujudkan proses perubahan perilaku masyarakat tersebut adalah melalui pendekatan pemberdayaan masyarakat dan penguatan peran pemerintah daerah dalam mengapresiasi dan mendukung kemandirian masyarakatnya.

Dukungan pendanaan GSC bersumber dari Rupiah Murni (RM) dan Hibah Luar Negeri (HLN) *Grant Number TF-014769* melalui mekanisme APBN (*on budget on treasury*). Grant dimaksud merupakan dukungan dari AusAID/DFAT (*Department of Foreign Affairs and Trade*) - Australia dan MCC (*Millennium Challenge Corporation*) - Amerika Serikat yang dikelola oleh World Bank. Pada *Grant Agreement TF-014769* telah dimuat aturan bahwa dukungan pendanaan GSC berkenaan perbandingan antara RM dengan HLN sebesar minimal 50 : 50 pada setiap tahun anggaran.



Gambar 4.1 Pemanfaatan Kegiatan Generasi Sehat dan Cerdas TA 2015

Dalam pelaksanaannya, para Konsultan Manajemen Nasional (KMN) melakukan perjalanan dinas ke daerah yang masuk Program GSC yaitu 11 (sebelas) provinsi yang ada di Indonesia. Adapun provinsi-provinsi tersebut adalah Jawa Barat, Jawa Timur, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Maluku, Sulawesi Utara, Gorontalo, Sumatera Selatan, Kalimantan Barat dan Kalimantan Tengah. Masing-masing provinsi mempunyai standar anggaran / pagu biaya untuk Perjadin. Pagu biaya yang ada pada perjanjian kontrak

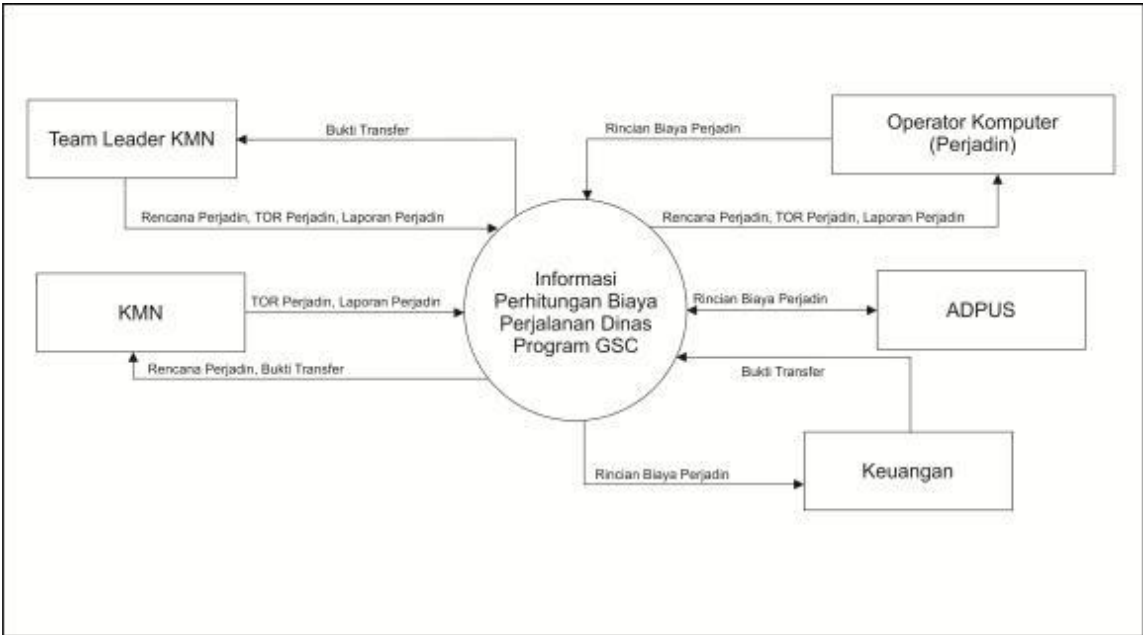


tersebut merupakan pagu biaya Perjadin untuk satu bulan, dengan artian bahwa tidak boleh melakukan Perjadin lebih dari ketentuan yang sudah ditetapkan. Adapun pagu biaya Perjadin tersebut adalah sebagaimana pada tabel berikut :

Tabel 4.1 Pagu Perjadin Konsultan Manajemen Nasional (KMN) GSC

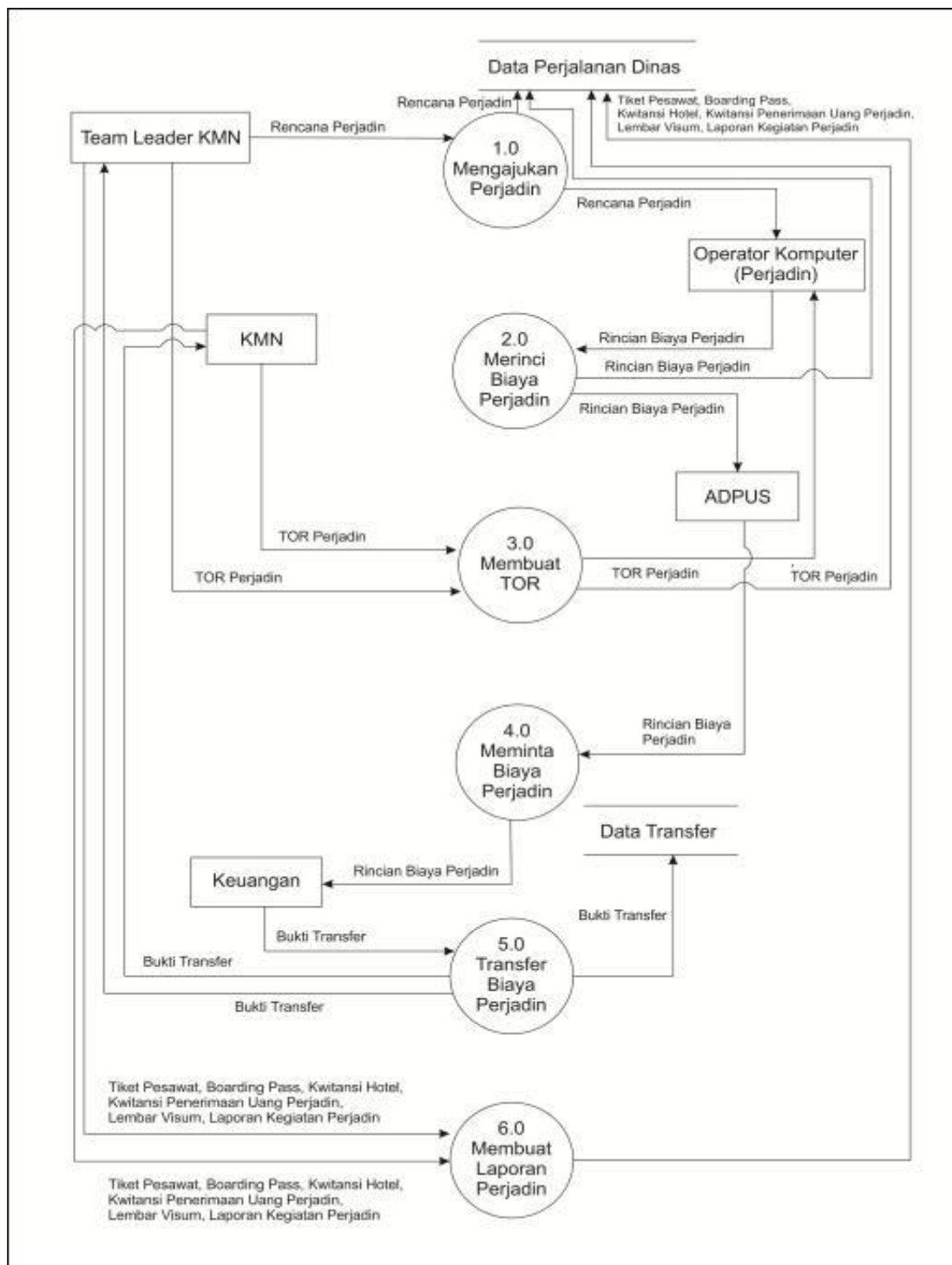
No	Transportasi Jkt - Province	Ticket PP	Taxi Jkt PP	Taxi Location	Amount Transport	Per diem	Hotel	Amount DL (Day)	Amount Lumpsum	Man	Month	Amunt DL / Month
0	1	2	3	4	5 = (2+3+4)	7	8	9	10	11	12	13 =(6+10)*11*12
1	Jakarta - Bandung	500.000			500.000	430.000	497.000	5	4.138.000	2	2	18.552.000
2	Jakarta - Surabaya	2.674.000	340.000	296.000	3.310.000	410.000	485.000	5	3.990.000	2	2	29.200.000
3	Jakarta - Mataram	3.230.000	340.000	426.000	3.996.000	440.000	540.000	5	4.360.000	2	2	33.424.000
4	Jakarta - Kupang	5.081.000	340.000	144.000	5.565.000	430.000	550.000	5	4.350.000	2	2	39.660.000
5	Jakarta - Mamuju	4.867.000	340.000	434.000	5.641.000	410.000	400.000	5	3.650.000	2	2	37.164.000
6	Jakarta - Ambon	7.081.000	340.000	342.000	7.763.000	380.000	484.000	5	3.836.000	2	2	46.396.000
7	Jakarta - Manado	5.102.000	340.000	220.000	5.662.000	370.000	500.000	5	3.850.000	2	2	38.048.000
8	Jakarta - Gorontalo	4.510.000	340.000	230.000	5.080.000	370.000	410.000	5	3.490.000	2	2	34.280.000
9	Jakarta - Sumatera Selatan	2.268.000	340.000	180.000	2.788.000	380.000	514.000	5	3.956.000	2	2	26.976.000
10	Jakarta - Kalimantan Barat	2.781.000	340.000	214.000	3.335.000	380.000	430.000	5	3.620.000	2	2	27.820.000
11	Jakarta - Kalimantan Tengah	2.984.000	340.000	160.000	3.484.000	380.000	465.000	5	3.760.000	2	2	28.976.000
Total										22		360.496.000

KMN yang melakukan Perjadin akan mendapatkan tiket pesawat PP, uang saku yang jumlahnya sesuai dengan pagu daerah yang dituju, Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) dan Form Visum Perjadin. Sebagai pertanggungjawaban atas uang yang diterima, setelah kembali Perjadin para KMN harus memberikan laporan perjalanan, Kwitansi Hotel dan Visum Perjadin yang sudah diisi dengan nama pejabat serta NIP (Nomer Induk Pegawai) yang berwenang di daerah yang dikunjungi berikut tanda tangan dan cap instansi.



Gambar 4.2 Diagram Konteks Sistem Berjalan Perencanaan

## Perjalanan Dinas Program GSC



Gambar 4.3 Diagram Nol Sistem Berjalan Perencanaan Perjalanan Dinas Program GSC

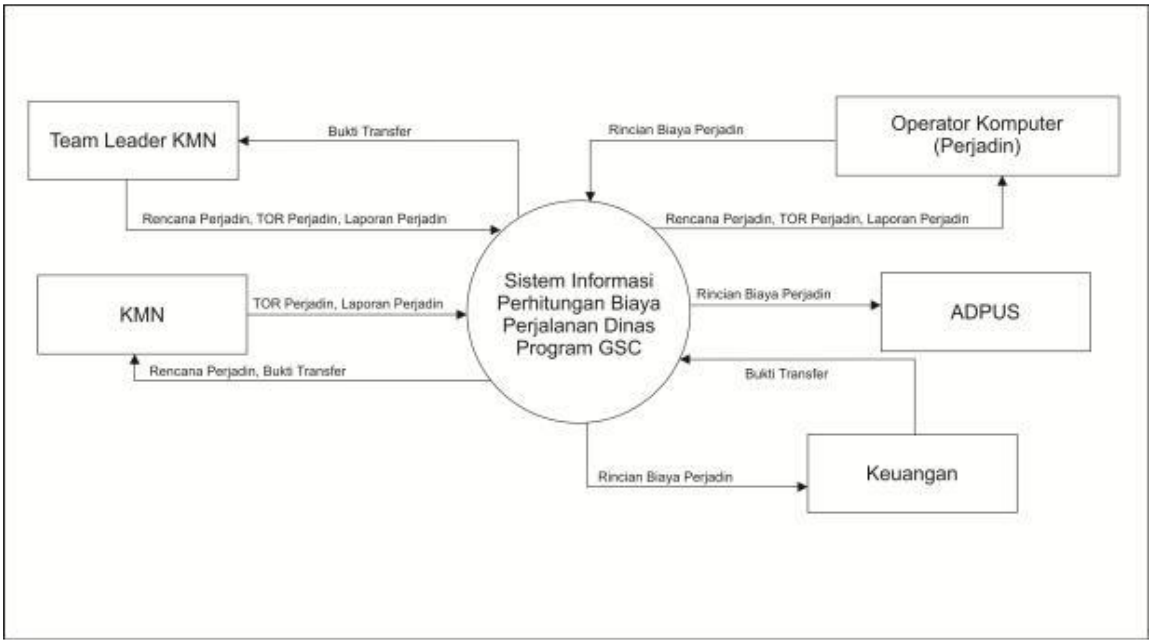
Sistem informasi perhitungan biaya perjalanan dinas yang sedang berjalan di GSC saat ini adalah sebagai berikut:

- a. Team Leader Konsultan Manajemen Nasional ( KMN ) membuat rencana Perjadin dalam format Microsoft Excell dan diserahkan ke Operator Komputer yang menangani Perjalanan Dinas (Perjadin) dan KMN yang akan berangkat Perjadin.

- b. KMN yang akan berangkat Perjadin membuat (Petunjuk Operasional Rutin) TOR Perjadin dan diserahkan ke Operator Komputer untuk dimasukkan ke file penagihan.
- c. Operator Komputer membuat Rincian biaya Perjadin untuk diserahkan ke Administratur Pusat (Adpus) dan disimpan sebagai file.
- d. Adpus memeriksa Rincian biaya Perjadin kemudian diteruskan ke Bagian Keuangan.
- e. Bagian Keuangan memeriksa kembali Rincian biaya Perjadin dan mentransfer uang ke KMN yang akan berangkat Perjadin kemudian bukti transfer disimpan untuk arsip penagihan .
- f. KMN yang berangkat Perjadin membuat laporan kegiatan dan menyerahkan dokumen perjalanan serta penginapan kepada Operator Komputer.
- g. Operator Komputer menyimpan Data Perjadin ke dalam file untuk disertakan dalam dokumen penagihan.

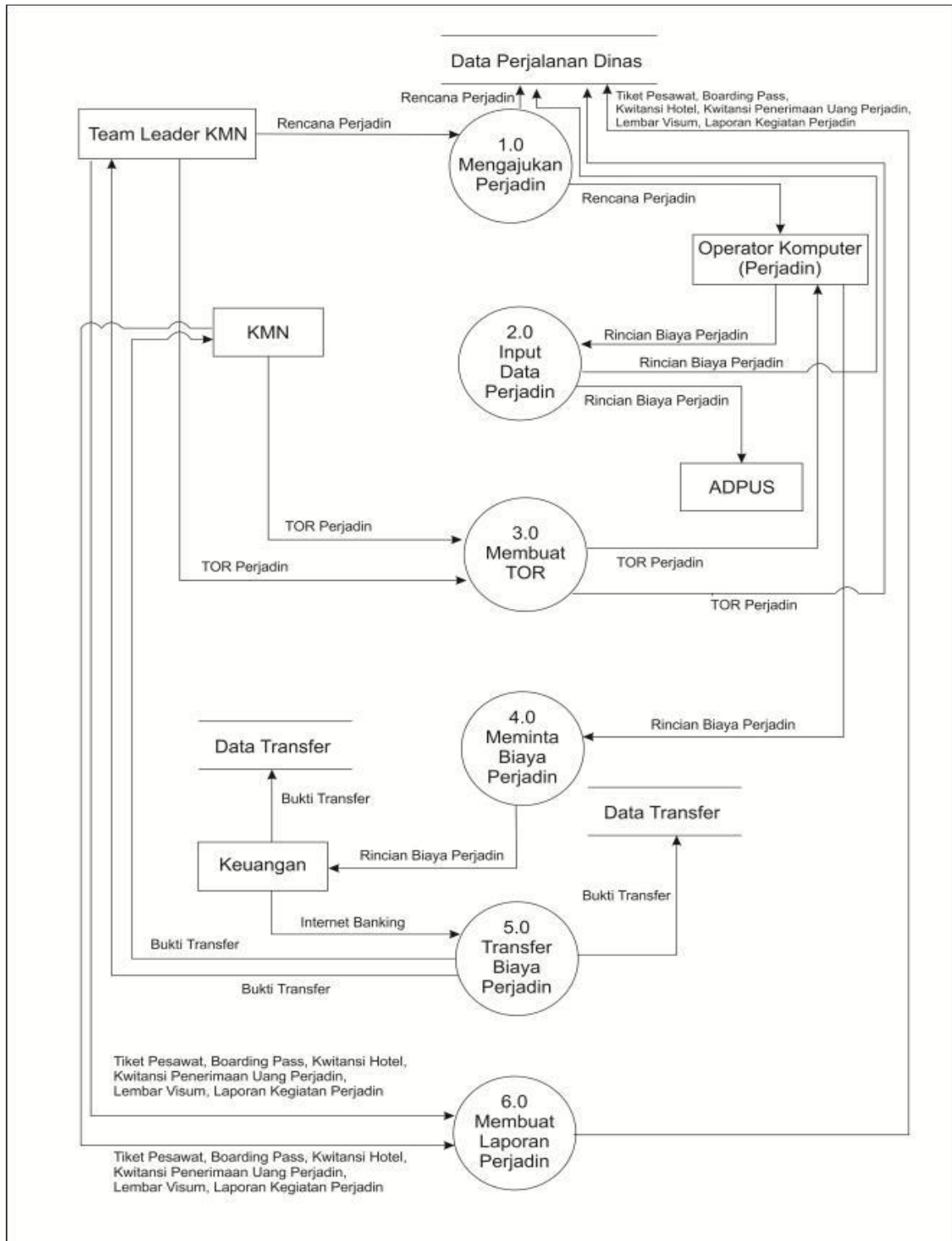
4.2 Sistem Informasi Usulan

Diagram Konteks Usulan Perencanaan Perjalanan Dinas Program GSC terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Diagram Konteks Usulan Perjalanan Dinas Program GSC

Adapun Diagram Nol (DFD) Usulan Perjalanan Dinas Program GSC terdapat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.5 Diagram Nol Usulan Perjalanan Dinas Program GSC

Sistem informasi perhitungan biaya perjalanan dinas yang diusulkan di GSC adalah sebagai berikut:

- a) Team Leader Konsultan Manajemen Nasional ( KMN ) membuat rencana Perjadin dalam format Microsoft Excell dan diserahkan ke Operator Komputer yang menangani Perjalanan Dinas (Perjadin) dan KMN yang akan berangkat Perjadin.

- b) KMN yang akan berangkat Perjadin membuat (Petunjuk Operasional Rutin) TOR Perjadin dan diserahkan ke Operator Komputer untuk disertakan di bukti penagihan.
- c) Operator Komputer memasukkan data rencana Perjadin ke program yang dibuat.
- d) Adpus mengetahui perincian biaya Perjadin.
- e) Bagian Keuangan memeriksa dan mengirimkan biaya Perjadin ke KMN.
- f) KMN yang berangkat Perjadin membuat laporan kegiatan dan menyerahkan dokumen perjalanan serta penginapan kepada Operator Komputer.
- g) Operator Komputer menyimpan Data Perjadin ke dalam file untuk disertakan dalam dokumen penagihan.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa, pengamatan secara langsung serta melakukan wawancara dengan nara sumber dan terjun langsung ke lapangan yang dilakukan oleh penulis, maka telah berhasil dirancang dan dibuat sebuah Sistem Perhitungan Biaya Perjalanan Dinas di Kementerian Desa Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi Pada Program Generasi Sehat dan Cerdas yang berfungsi yaitu:

- a. Untuk mempermudah dalam perhitungan biaya yang diperlukan dalam Perjalanan Dinas KMN.
- b. Diperoleh analisa dan rancangan sistem perhitungan biaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. Jakarta: PT TransMedia.
- Fathansyah. (2012). *Basis Data*, Bandung: Informatika.
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Kustiyahningsih, Y., Rosa, D., & Anamisa. (2010). *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nugroho, Bunafit. 2011, *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Pressman, R. S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Setijo. (2010). *Adobe Dreamweaver CS5*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Subhan, M. (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta : Lentera Ilmu Cendikia.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.
- Virgi, A. H. (2011). *Cepat Mahir Pemrograman Web Dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.

Jurnal:

- Oktaviani, I., & Asri, M. Pengembangan Aplikasi Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) Beserta Rincian Perjalanan Dinas di Badan Koordinasi Pemerintahan dan Pembangunan Wilayah IV Kabupaten Garut. *Jurnal Algoritma*
- Silvana, M., Hafiz, F., & Danton. (2015). Analisis Proses Bisnis Sistem Pembuatan Surat Perintah Perjalanan Dinas Kantor Regional II PT. Pos Indonesia. *TEKNOSI*, Vol. 01, No. 01.
- Zulhakim. (2014). Desain dan Implementasi Aplikasi Surat Perjalanan Dinas Dalam Negeri Menggunakan Visual Basic.Net, PostGreSQL dan Crystal Report Studi

Kasus: Sistem Informasi Kepegawaian di Sekretariat Jenderal PP & PL  
Kementerian Kesehatan. *Manajemen Informatika* Edisi No. 7 Tahun VII /  
Nopember 2014 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta  
ISSN: 2086-1052