

Design Monthly Report Application in The Sub Division of Evaluation Planning and Reporting of The Department of Education and Culture of Bengkulu Province

Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan pada Sub Bagian Perencanaan Evaluasi dan Pelaporan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu

Andry Ardian¹⁾; Leni Natalia Zulita²⁾; Reno Supardi²⁾

¹⁾Study Program of Informatics Faculty of Computer Science Universitas Dehasen Bengkulu

²⁾ Department of Informatics, Faculty of Computer Science, Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹⁾ andryardian1@gmail.com

How to Cite :

Ardian, A., Zulita, L. N., Supradi, R. (2021). Design Monthly Report Application in The Sub Division of Evaluation Planning and Reporting of The Department of Education and Culture of Bengkulu Province. JURNAL Komitek, 1(1). DOI: <https://doi.org/10.53697/jkomitek.v1i1>

ARTICLE HISTORY

Received [10 Mei 2021]

Revised [08 Juni 2021]

Accepted [25 Juni 2021]

KEYWORDS

Application Monthly Report,
Visual Basic.Net 2010.
SQL 2008 database

This is an open access article under the
[CC-BY-SA](#) license



ABSTRAK

Dalam proses pengelolaan data laporan bulanan kegiatan di Lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu belum mempunyai suatu aplikasi khusus yang dapat membantu mengolah data serta menyimpan data secara otomatis. Hal ini menyulitkan dan rentan terjadi kesalahan perhitungan ketika ingin membuat rekapan laporan bulanan, mengingat Dinas Pendidikan dan Kebudayaan adalah salah satu instansi dengan jumlah kegiatan terbanyak di pemerintahan Provinsi Bengkulu, oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu mengolah data serta dapat menyimpan data hasil dari olahan tersebut. maka dari itu di buatlah suatu Aplikasi Laporan Bulanan Menggunakan Aplikasi Visual Basic. Net 2010 dan database SQL 2008 untuk mempermudah penginputan laporan bulanan pada Instansi Dinas Pendidikan dan kebudayaan Provinsi Bengkulu

ABSTRACT

In the process of managing monthly report data activities in the Environment Department of Education and Culture of Bengkulu Province does not have a special application that can help process data and store data automatically. This makes it difficult and vulnerable to miscalculation when wanting to make a recap of monthly reports, considering the Department of Education and Culture is one of the agencies with the largest number of activities in the government of Bengkulu Province, therefore it takes an application that can help process data and can store data from the processed. therefore, an application is needed that can help process data and can store data from the processed. therefore, create a Monthly Report Application Using Visual Basic Applications. Net 2010 and SQL 2008 database to facilitate the input of monthly reports at the Department of Education and Culture of Bengkulu Province .

PENDAHULUAN

Implementasi teknologi informasi dan komunikasi yang kian meluas, telah memberikan banyak manfaat yang juga telah berimplikasi luas, terkait kinerja, performance usaha, kualitas layanan yang makin membaik dan dirasakan masyarakat atau pelanggan. Teknologi informasi telah banyak diterapkan di berbagai bidang di Indonesia, salah satunya adalah pada bidang pemerintahan. Walaupun pada awalnya penerapan teknologi informasi pada bidang pemerintahan di Indonesia kurang populer, akan tetapi lambat laun semakin banyak terobosan baru dan pemerintah daerah yang mulai menggunakan teknologi informasi untuk melakukan komunikasi dengan rakyat.

Laporan Realisasi Anggaran (LRA) adalah laporan yang menyajikan informasi realisasi pendapatan, belanja, transfer, surplus/defisit, pembiayaan, dan sisa lebih/kurang pembiayaan anggaran, yang masing-masing diperbandingkan dengan anggarannya dalam satu periode. Laporan bulanan adalah laporan manajerial yang dibuat oleh masing-masing fungsi atas program kerja dan evaluasinya selama periode bulanan.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu merupakan salah satu instansi pemerintahan yang terletak di Jalan Mayjen S.Parmen No.7 Kota Bengkulu. Pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu sudah menggunakan komputer untuk membantu mengolah data administrasi pada masing-masing bidang yang terdapat didalamnya. Aplikasi yang digunakan adalah paket Microsoft Office, dimana yang sering dibuka adalah Microsoft Word dan Microsoft Excel. Dalam proses pengelolaan data laporan bulanan kegiatan di Lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu belum mempunyai suatu aplikasi khusus yang dapat membantu mengolah data serta menyimpan data secara otomatis. Hal ini menyulitkan dan rentan terjadi kesalahan perhitungan ketika ingin membuat rekapitulasi laporan bulanan, mengingat dinas pendidikan dan kebudayaan adalah salah satu instansi dengan jumlah kegiatan terbanyak di pemerintahan provinsi Bengkulu, oleh karena itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu mengolah data serta dapat menyimpan data hasil dari olahan tersebut..

LANDASAN TEORI

Aplikasi

Indrajani (2018:3) "Aplikasi adalah program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai komputer". Paramytha (2016:2) "Aplikasi merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk menyelesaikan suatu aplikasi". Jadi menurut pengertian di atas, aplikasi merupakan program komputer yang dibuat dengan tujuan membantu manusia dalam mengerjakan tugas tertentu.

Pengertian Laporan

Menurut klc.kemenkeu.go.id yang diakses pada 01 Desember 2020 LO (Laporan Operasional) adalah laporan yang menyajikan kegiatan operasional keuangan yang mencakup pendapatan, biaya, dan surplus/defisit disandingkan dengan periode sebelumnya. LRA (Laporan Realisasi Anggaran) adalah laporan yang menyajikan perbandingan antara realisasi pendapatan dan belanja dengan estimasi pendapatan dan pagu anggarannya yang telah ditetapkan pada awal tahun. Menurut Lukmanul Hakim (2018:102) laporan bulanan adalah laporan manajerial yang dibuat oleh masing-masing fungsi atas program kerja dan evaluasinya selama periode bulanan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan Laporan Bulanan adalah laporan realisasi anggaran yang menyajikan perbandingan antara realisasi pendapatan dan belanja selama periode bulanan.

Bahasa Pemrograman Visual Basic .Net

Visual basic adalah bahasa pemrograman *event-driven* generasi ketiga dan *Integrated Development Environment* (IDE) dari *Microsoft* yang mulai diperkenalkan pada tahun 1991 *Jubilee*

Enterprise (2018 :1). *Visual Basic* merupakan pengembangan dari *BASIC* yang dibuat sebagai bahasa pemrograman yang mudah dipelajari dan digunakan. *Visual Basic* memungkinkan proses *Rapid Application Development (RAD)* dari aplikasi antarmuka, mengakses database dan membuat kontrol objek.

Konsep Database

Database merupakan jiwa dari sebuah aplikasi. Sebab Dengan memanfaatkan database, semua fitur, tool, menu dan fasilitas lainnya yang ada di dalam aplikasi, dapat terhubung satu dengan yang lainnya . database tidak hanya sekedar tempat untuk menyimpan data. Database juga digunakan untuk memfasilitasi user yang membutuhkan pemrosesan data baik untuk Analisa maupun evaluasi Jubilee Enterprise (2018:1)

SQL Server

Sql server merupakan *Relational Database Management System (RDBMS)* yang dikembangkan oleh *Microsoft* sebagai software fungsi utama SQL Server adalah menampung dan menggunakan data yang terintegrasi dengan aplikasi, baik pada komputer yang sama atau dari komputer lain dalam jaringan Jubilee Enterprise (2018 : 2).

Data Flow Diagram (DFD)

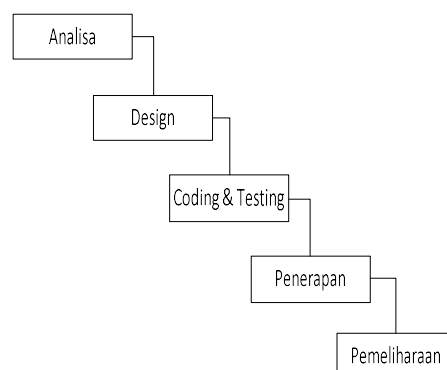
Sukamto dan Shalahudin (2018:70), data flow diagram (DFD) atau dalam bahasa indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Entity Relationship Diagram

Sukamto dan Shalahuddin (2018:50), ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode pengembangan sistem. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Waterfall*. Adapun tahapan-tahapan metode *waterfall*, antara lain :



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

1. Analisa

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan permasalahan yang terjadi. Analisa dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data pendukung kemudian merumuskan permasalahan yang terjadi.

2. Design

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem berdasarkan hal dari analisa yang telah dilakukan sebelumnya. Rancangan yang dibuat masih bersifat kontemporer, sehingga dapat berubah-ubah tergantung dari keputusan tempat penelitian. Rancangan dilakukan untuk mempermudah proses pembuatan aplikasi yang telah terkoneksi dalam *database*.

3. Coding dan Testing

Pada tahap ini akan dilakukan proses pembuatan aplikasi dengan syarat bahwa rancangan yang telah dibuat sebelumnya telah disetujui oleh tempat penelitian. Proses *coding* dilakukan dengan memasukkan kode pada rancangan. Kemudian proses *testing* dilakukan dengan menguji coba aplikasi, guna mengetahui apakah aplikasi sudah berjalan dengan baik atau belum.

4. Penerapan

Pada tahap ini akan dilakukan penerapan dari aplikasi yang telah dibuat ke tempat penelitian. Hal ini diperlukan agar tempat penelitian dapat mengetahui bentuk hasil dari aplikasi yang telah dibuat mulai dari proses *input* hingga *output* yang diberikan oleh aplikasi.

5. Pemeliharaan

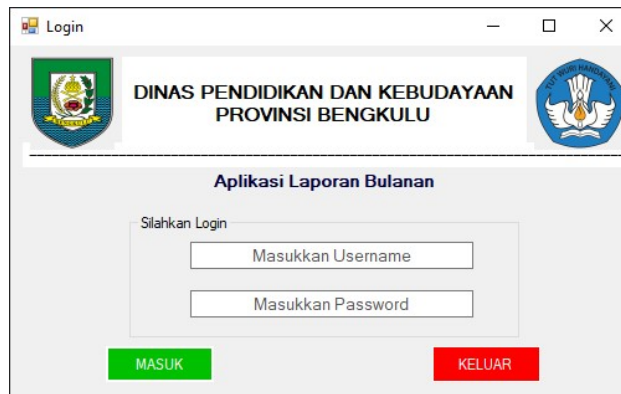
Pada tahap ini akan dilakukan pemeliharaan secara berkala agar dapat menghindari anomali pada sistem yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun antarmuka Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu, antara lain :

1. Form Login

Form login merupakan antarmuka muka aplikasi yang muncul ketika menjalankan aplikasi ini. Pada form login terdapat field username dan password yang harus diisi. Adapun form login terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Form Login

2. Form Menu Utama

Form menu utama merupakan antarmuka aplikasi yang muncul ketika pengguna berhasil melakukan login dengan memasukkan username dan password yang benar. Pada Form menu utama terdapat sub menu yang dapat diakses oleh pengguna untuk proses pengolahan laporan bulanan kegiatan. Adapun antarmuka form menu utama terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Form Menu Utama

3. Form Input Tahun Anggaran

Form input tahun anggaran merupakan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah data tahun yang ada pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu form ini berisi data tahun, jumlah pagu, nama penyusun laporan bulanan, dan nama kepala sub bagian perencanaan, evaluasi dan pelaporan Adapun form input tahun anggaran terlihat pada Gambar 3.

Tahun	Penyusun Laporan	Kepala Sub Bagian Perencanaan	Pagu Anggaran
2020	ISMARYADI, S.KM	RAINER ATU, SE. MM	794621577489

Gambar 3. Form Input Tahun Anggaran

4. Form Input Program Kegiatan

Form input program kegiatan merupakan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah data program kegiatan yang terdapat di Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. Adapun form input data Program Kegiatan terlihat pada Gambar 4.

frmProgramKegiatan

Silahkan Pilih Tahun Anggaran

Tahun Pagu Tahun Anggaran : Rp. 0
Total Pagu Program Yang telah diinput : Rp. 0
Selisih : Rp. 0

Silahkan Input Detail Program Kegiatan

Kode Program Kegiatan
Program Kegiatan
Pagu Program Kegiatan Rp.

TAMBAH **EDIT** **KELUAR**

	Kode Program Kegiatan	Tahun	Nama Program Kegiatan	Pagu
▶	00	2020	BELANJA TIDAK LANGSUNG ...	467600737385
	01	2020	PROGRAM PELAYANAN ADM...	56140629500
	02	2020	PROGRAM PENINGKATAN S...	2300767300
	06	2020	PROGRAM PENINGKATAN P...	1100000000
	15	2020	PROGRAM PENGEMBANGAN...	3900000000
	17	2020	PROGRAM PENDIDIKAN ME...	115895887100

Gambar 4. Form Input Program Kegiatan

5. Form Input Kegiatan

Form input kegiatan merupakan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan untuk mengolah data kegiatan yang ada pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. Adapun form input data kegiatan terlihat pada Gambar 5.

frmDataKegiatan

Silahkan Pilih Tahun Anggaran dan Program Kegiatan

Tahun Kode Program Kegiatan Total Pagu Program Yang telah diinput : Rp. 0
Total Pagu Kegiatan Yang telah diinput : Rp. 0
Selisih : Rp. 0

Silahkan Input Detail Kegiatan

Kode Kegiatan
Kegiatan
Pagu Kegiatan Rp.

TAMBAH **EDIT** **KELUAR**

Tahun	Kode Program Kegiatan	Kode Kegiatan	Nama Kegiatan	Pagu Kegiatan
▶ 2020	00	00	BELANJA TIDAK LANGSUNG (GAJI)	467600737385
2020	01	01	Penyediaan Jasa Surat Menyurat	10700000
2020	01	07	Penyediaan Jasa Administrasi Keuangan	226320000
2020	01	20	Publikasi dan Dokumentasi	165000000
2020	01	42	Pendataan, Pengamanan dan Inventaris...	400000000
2020	01	46	Pengelolaan dan Operasional UPTD Ta...	193314200
2020	01	54	Pengelolaan dan Operasional UPTD Pe...	500000000
2020	01	55	Pengelolaan dan Operasional Cabang D...	1200000000

Gambar 5. Form Input Kegiatan

6. Form Input Laporan Bulanan

Form input Laporan Bulanan merupakan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan untuk menginputkan data realisasi kegiatan perbulan dari tiap-tiap pemegang kegiatan. Adapun form input data Laporan Bulanan pada Gambar 6.

ISSN:

e-ISSN :

Tahun	Kode Program	Kode Kegiatan	Nama Kegiatan	Bulan	Realisasi Keuangan	Realisasi Fisik	Sisa
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Januari	0	0	193314200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Februari	0	0	193314200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Maret	0	0	193314200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	April	3850000	4	189464200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Mei	7965000	9	185349200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Juni	12457660	33	180856540
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Juli	12457660	38	180856540
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	Agustus	35642000	45	157672200
2020	01	46	Pengelolaan dan Oper...	September	45712500	63	147601700

Gambar 6. Form Input Laporan Bulanan Kegiatan

7. Form View Daya Serap Anggaran

Form View Daya Serap Anggaran merupakan antarmuka aplikasi yang dapat digunakan untuk menampilkan hasil pengolahan data laporan bulanan form ini digunakan untuk memantau daya serap anggaran berdasarkan kegiatan yang sedang berjalan pada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. Adapun form input View Daya Serap Anggaran terlihat pada Gambar 7.

tahun	Kode Program	Kode Kegiatan	Nama Kegiatan	Keuangan Januari	Risk Januari	Keuangan Februari	Risk Februari	Keuangan Maret	Risk Maret	Keuangan April
2020	00	00	BELANJA TIDAK...	54623179116	8	78125556303	17	78125556303	25	78125556303
2020	01	01	Penyediaan Jasa...	0	0	9000000	25	24000000	25	3198000
2020	26	01	Dana BOS	0	0	118316944426	100	25021328000	33	25021328000
2020	01	02	Penyediaan Jasa...	0	0	0	0	10000000	5	13265250
2020	17	03	Pembangunan/P...	0	0	172493682	100	172493682	100	172493682

Gambar 7. Form View Daya Serap Anggaran

- Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Kegiatan. Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Kegiatan merupakan hasil dari proses pengolahan data laporan bulanan kegiatan berdasarkan program kegiatan yang dipilih, maka kegiatan yang ada pada program yang dipilih akan tampil sesuai dengan hasil pemerosesan per kegiatan. Adapun Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Kegiatan terlihat pada Gambar 8.



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan. S.Parmar No.7 Padanga Jati Kota Bengkulu

Laporan Bulanan
PROGRAM PENINGKATAN PENGEMBANGAN SISTEM PELAPORAN CAPAIAN KINERJA DAN KEUANGAN
Tahun Anggaran 2020

No. Urut	Kode Kegiatan	Nama Kegiatan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Pagu	Realisasi Keuangan	Sisa Anggaran	Finis %	Keuangan %
1	02	Penyusunan Program Perencanaan Penganggaran dan Pelaporan	Rp 0	Rp 0	25.000.000	25.000.000	37.520.000	37.900.000	49.500.000	77.590.000	87.524.000	92.052.500	105.452.500	108.950.000	110.000.000	108.950.000	1.050.000	100	100
TOTAL															110.000.000	108.950.000	1.050.000	100	99

Kepala Sub Bagian
Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan

RAINER ATU, SE, MM

Bengkulu, 22/06/2021
Penyusun Laporan Bulanan

ISMARYADI, S.KM

Gambar 8. Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Kegiatan

9. Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Program. Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Program merupakan hasil dari proses pengolahan data laporan bulanan kegiatan berdasarkan seluruh program kegiatan yang ada dalam 1 tahun anggaran. Adapun Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Kegiatan terlihat pada Gambar 9.



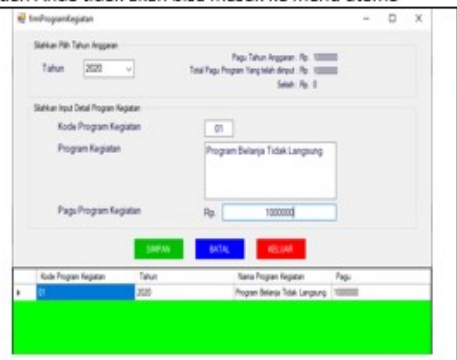
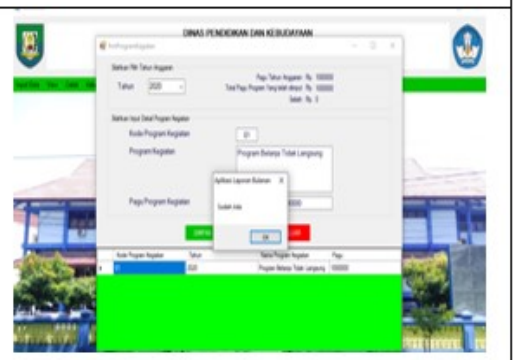
PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
Jalan. S.Parmar No.7 Padanga Jati Kota
Bengkulu

REKAPITULASI LAPORAN BULANAN PER
PROGRAM TAHUN ANGGARAN 2020

No.	Kode Program	Nama Program	Januari	Februari	Mars	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Pagu	Realisasi Keuangan	Sisa	Finis	Keuangan	
1	00	BELANJA TIDAK LANGSUNG (SAR)	54.623.179.116	7.812.555.690	78.125.556.303	78.125.556.303	78.125.556.303	226.038.724.787	306.287.599.375	349.393.251.462	372.739.435.820	396.638.404.973	452.394.150.080	467.593.901.820	467.600.787.383	467.593.901.820	6.835.565	99	99	
2	01	PROGRAM PELAYANAN ADMINISTRASI PERKANTORAN	25.000.000	670.400.000	4.364.150.201	54.395.724.280	54.255.056.904	54.450.207.960	54.551.576.080	54.831.045.924	55.214.079.540	55.527.607.725	55.832.103.500	56.101.970.039	56.140.629.580	53.389.915.300	2.750.714.200	95	95	
3	02	PROGRAM PENINGKATAN SARANA DAN PRASARANA APARATUR	R9.800.000	78.800.000	526.600.000	992.360.000	1.037.956.450	1.118.909.900	1.325.829.210	2.091.513.000	2.254.605.766	2.264.523.666	2.283.528.166	2.290.073.666	2.300.767.300	1.688.713.666	612.053.634	73	73	
4	06	PROGRAM PENINGKATAN PENGEMBANGAN SISTEM PELAPORAN CAPAIAN KINERJA DAN KEUANGAN	0	0	25.000.000	25.000.000	37.520.000	37.900.000	Rp.49.500.000	77.590.000	87.524.000	92.052.500	105.452.500	108.950.000	110.000.000	108.950.000	1.050.000	99	99	
5	15	PROGRAM PENGEMBANGAN NILAI BUDAYA	0	0	0	56.500.000	Rp.151.120.000	1.069.853.200	1.289.780.780	1.425.704.100	2.249.228.620	3.160.593.300	3.476.960.010	3.849.746.250	3.900.000.000	2.087.450.000	1.812.550.000	53	53	
6	17	PROGRAM PENDIDIKAN MENENGAH	0	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	115.038.696.050	60.517.729.375	55.378.157.725	52	52
7	20	PROGRAM PENDIDIKAN LURUS BIASA	0	227.730.900	3.731.829.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	3.754.914.900	4.007.184.000	2.381.684.000	1.625.500.000	59	59	
8	21	PROGRAM PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN TENGAH KEPENDIDIKAN	0	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	662.380.000	576.380.000	86.000.000	87	87	

Gambar 9. Output data Rekapitulasi Laporan Bulanan Kegiatan Per Program

10. Pengujian Sistem. Pengujian *blackbox* (*blackbox testing*) adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu. Adapun hasil pengujian black box yang telah dilakukan, tampak pada tabel 10.

No	Form	Pengujian	Hasil Pengujian
1.	Form Login (Data Benar)		
Keterangan : Di Menu Login, Jika memasukan Username dan Password dengan Benar, maka otomatis akan langsung masuk ke menu utama			
2	Form Login (Data Salah)		
Keterangan : Apabila memasukan Username dan Password salah, maka akan muncul kotak dialog "Username Anda tidak valid" dan tidak akan bisa masuk ke menu utama			
3	Form Login (Data Kosong)		
Keterangan : Apabila tidak memasukan Username dan Password, maka akan muncul kotak dialog "Username dan password tidak boleh kosong" dan Anda tidak akan bisa masuk ke menu utama			
4.	Form Input Data Program Kegiatan (Data Salah /Kode Gaji Pegawai Sama)		
		Keterangan : Jika memasukan Inputan dengan benar, maka bisa langsung menyimpan hasil inputan	Keterangan : Jika menginput data yang sudah ada, maka tidak bisa Menyimpan hasil inputan tersebut dan muncul kotak dialog "Sudah ada"

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel 10 dapat ditarik kesimpulan bahwa Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dapat berjalan dengan baik dan mampu mengatasi kesalahan operator dalam menginputkan data ke dalam aplikasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dapat berjalan dengan baik, mampu mengatasi kesalahan operator dalam melakukan penginputan data maupun melakukan perhitungan sehingga dapat membantu dalam penyusunan laporan bulanan kegiatan yang selama ini masih manual.
2. Proses pengolahan Laporan Bulanan Kegiatan dilakukan dengan menginputkan data program kegiatan, data kegiatan, jumlah anggaran yang ada Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dan laporan realisasi kegiatan perbulan dari tiap-tiap pemegang kegiatan, berdasarkan data tersebut dilakukan perhitungan oleh program untuk menghasilkan 1 View langsung pada program dan 3 output data.
3. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dari sisi fungsionalitas aplikasi berjalan dengan baik.

Saran

1. Agar dapat mengimplementasikan Rancang Bangun Aplikasi Laporan Bulanan Pada Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Provinsi Bengkulu dalam penyusunan laporan bulanan.
2. Untuk kedepannya disarankan untuk membuat aplikasi berbasis web, Mengingat Perkembangan dan pengadopsian web sebagai E-Govermen, pada pemerintahan provinsi Bengkulu sangat pesat..

DAFTAR PUSTAKA

- Indrajani.2018.Database Systems All in One – Theory, Practice, and Case Study. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Jubilee Enterprise, 2018. Step by Step MS SQL Server. Penerbit PT Elex Media Komputindo : Yogyakarta
- Kementrian Keuangan Republik Indonesia. Perbedaan LO dan LRA. Diakses pada 01 Desember 2020. [https://klc.kemenkeu.go.id/bdkptk-perbedaan-lo-danlra/#:~:text=LRA%20\(Laporan%20Realisasi%20Anggaran\)%20adalah,telah%20ditetapkan%20pada%20awal%20tahun.](https://klc.kemenkeu.go.id/bdkptk-perbedaan-lo-danlra/#:~:text=LRA%20(Laporan%20Realisasi%20Anggaran)%20adalah,telah%20ditetapkan%20pada%20awal%20tahun.)
- Lukmanul Hakim,2018. Strategi Keuangan Perusahaan. Penerbit Elex media komputindo, Jakarta
- Paramytha, Nina.2016.Dasar Pemrograman Komputer.Palembang:CV Citrabooks Indonesia.
- Sadeli, Muhammad. 2011. 7 Jam Belajar Interaktif Visual Basic 2010 Untuk Orang Awam. Penerbit Maxikom : Palembang. Hal 1-107.
- Sukamto, Rosa A dan Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung:Informatika Bandung.