

PERANCANGAN APLIKASI FASILITASI PENANGANAN MASALAH DI BADAN KOORDINASI PENANAMAN MODAL (BKPM)

Joko Trianto¹, Fira Fairuz²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT
Jl. Asem Dua No. 22, Kel. Cipete Selatan, Kec. Cilandak Jakarta Selatan
Email: jokotrianto.trianto@gmail.com¹, fira.fairuz99@gmail.com²

Abstrak

Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) merupakan Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertugas melaksanakan koordinasi kebijakan dan pelayanan di bidang penanaman modal berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sebagai penghubung utama antara dunia usaha dan pemerintah, BKPM diberi mandat untuk mendorong investasi langsung, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, melalui penciptaan iklim investasi yang kondusif. Saat ini dalam proses atau pekerjaan yang dilakukan di Direktorat Wilayah III untuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi pelaku usaha belum didokumentasikan secara sistem, hanya dicatat dalam file tidak terstruktur atau tidak terintegrasi dalam *Microsoft Excel* sehingga menyulitkan dalam proses analisis. Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem fasilitasi permasalahan yang terjadi pada tiap pelaku usaha untuk dapat diinput oleh kepala seksi dan staf. Hasil yang dicapai penelitian ini diharapkan setiap permasalahan yang terjadi pada pelaku usaha dan dilaporkan ke Direktorat Wilayah III dapat dicatat secara terstruktur sehingga mudah dalam pencarian data dari proses permasalahan yang ada. Pengerjaan dimulai dengan membuat akun login untuk semua kepala seksi dan staf dilanjutkan dengan membuat inputan kolom apa saja yang terdapat pada sistem fasilitasi lalu membuat fitur lihat data, edit data dan hapus data. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan dirancang sistem fasilitasi proses kinerja di Direktorat Wilayah III dapat meningkat dan efisien.

Kata Kunci: *Perancangan, Aplikasi, Fasilitasi, BKPM*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi dari waktu ke waktu mengalami perubahan yang sangat signifikan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Perubahan dan perkembangan teknologi dan sistem informasi yang maju semakin banyak dibutuhkan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan manusia di berbagai bidang.

Badan Koordinasi Penanaman Modal (BKPM) merupakan Lembaga Pemerintah Non Kementerian yang bertugas melaksanakan koordinasi kebijakan dan pelayanan di bidang penanaman modal berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sebagai penghubung utama antara dunia usaha dan pemerintah, BKPM diberi mandat untuk mendorong investasi langsung, baik dari dalam negeri maupun luar negeri, melalui penciptaan iklim investasi yang kondusif. Sistem Fasilitasi permasalahan yang ditangani oleh BKPM dikarenakan unit Pengendalian Pelaksanaan Penanaman Modal di Direktorat Wilayah III di BKPM yang bertugas memantau, membina dan mengawasi segala kegiatan pelaku usaha dalam merealisasikan usahanya yang terletak di Wilayah Jawa Barat, Wilayah Banten dan Jawa Tengah dan Seluruh Sulawesi belum memiliki pendataan fasilitasi berupa tabel yang dapat diinput oleh Kepala Seksi dan Para Staf yang terdapat di unit Direktorat Wilayah III. Fasilitasi yang dimaksud berupa permasalahan-permasalahan yang difasilitasi oleh BKPM sehingga permasalahan yang dihadapi dapat diatasi dan direalisasikan sesuai Peraturan BKPM Nomor 6 Tahun 2020 tentang Pedoman dan Tata Cara Pengendalian Pelaksanaan Penanaman Modal dan memudahkan Kepala Seksi dan Staf di Direktorat Wilayah III dalam pencarian data dari proses permasalahan para pelaku usaha. Saat ini dalam proses atau pekerjaan yang dilakukan di Direktorat Wilayah III untuk permasalahan-permasalahan yang dihadapi pelaku usaha belum didokumentasikan secara sistem,

hanya dicatat dalam file tidak terstruktur atau tidak terintegrasi dalam Microsoft Excel sehingga menyulitkan dalam proses analisis. Oleh karena itu, penulis memberikan solusi dengan membuat sistem fasilitasi permasalahan yang terjadi pada tiap pelaku usaha untuk dapat diinput oleh kepala seksi dan staf. Dengan pembuatan sistem fasilitasi ini diharapkan setiap permasalahan yang terjadi pada pelaku usaha dan dilaporkan ke Direktorat Wilayah III dapat dicatat secara terstruktur sehingga mudah dalam pencarian data dari proses permasalahan yang ada. Pengerjaan dimulai dengan membuat akun login untuk semua kepala seksi dan staf dilanjutkan dengan membuat inputan kolom apa saja yang terdapat pada sistem fasilitasi lalu membuat fitur lihat data, edit data dan hapus data. Pada akhirnya sistem fasilitasi berhasil dipasang pada sever Direktorat Wilayah III dan dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pendataan. Dengan adanya sistem fasilitasi ini proses kinerja di Direktorat Wilayah III dapat meningkat dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun suatu sistem yang dapat mendukung proses fasilitasi permasalahan yang ditangani oleh Deputi Bidang Pengendalian Pelaksanaan Penanaman Modal di Direktorat Wilayah III.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah:

1. Kepustakaan

Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan atau yang disebut juga dengan *Library Research*. Pengertian studi pustaka adalah kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Nanang Suryana, 2021).

2. Observasi dan wawancara

Metode Observasi dan wawancara merupakan sistem pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang diteliti sehingga dapat data yang akurat. Objek yang diteliti mengenai bagaimana proses yang terjadi di pusat jajanan kuliner.

3. Pengembangan Sistem

Pada tahapan metode pengembangan sistem ini dilakukan metode rekayasa sistem adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model waterfall.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Al-Bahra Bin Ladjamudin (2013) menyebutkan bahwa “Perancangan adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi oleh perusahaan diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.

Menurut O’Brien dan Marakas (2013: 639), “menjelaskan bahwa perancangan sistem adalah sebuah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna termasuk diantaranya perancangan user interface, data dan aktivitas proses.”

Menurut Syahrial Chan (2017:4), “aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”. Aplikasi bisa berisi:

1. Suatu antarmuka: Menu, window, dan kontrol window di mana user berinteraksi langsung dengan aplikasi.
2. Proses logika: Kejadian (event) dan fungsi skrip yang dibuat sebagai logika aplikasi, validasi dan proses lainnya.

Menurut Teguh Eko Paripurno (2020) Fasilitasi merupakan metode yang digunakan untuk membangun pemahaman bersama. Fasilitasi (dari kata Facile, Bahasa Perancis dan Facilis, Bahasa Latin) artinya mempermudah (to facilitate = to make easy). Dalam beberapa definisi dikatakan bahwa mempermudah adalah membebaskan kesulitan dan hambatan, membuatnya menjadi mudah, mengurangi pekerjaan, membantu.

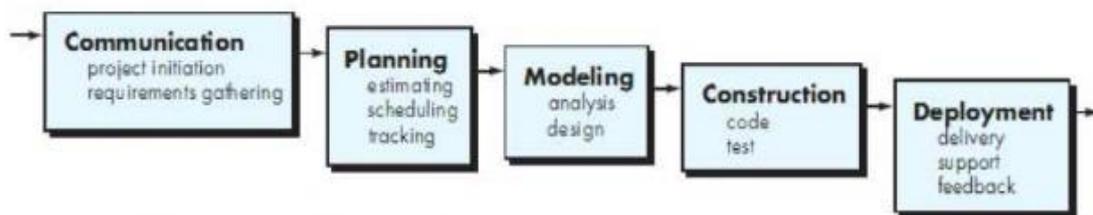
Dikutip dari laman kamus sabda.org (2021) Penanganan merupakan suatu proses tindakan atau

cara menangani, mengurus serta penyelesaian suatu perkara yang dilakukan oleh pihak berwenang sehingga perkara yang dihadapi dapat terkendali dan terselesaikan.

Problematika berasal dari kata problem yang dapat diartikan sebagai permasalahan atau masalah. Problem menurut KBBI diartikan sebagai “hal-hal yang masih belum dipecahkan”. Sedangkan masalah sendiri berdasarkan KBBI merupakan “sesuatu yang harus diselesaikan”. Jadi yang dimaksud problematika atau masalah adalah sesuatu yang dibutuhkan penyelesaian karena terdapat ketidaksesuaian antara teori yang ada dengan kenyataan yang terjadi.

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 dikenalkan 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.

Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Pressman:



Gambar 1. Waterfall Pressman (Pressman, 2015:42)

Menurut Ahmad Sauqi (2020) dalam Gandharba Swain dikatakan bahwa pengertian UML adalah bahasa kosa kata dan aturannya memfokuskan representasi konseptual dan fisik dari suatu sistem. Sistem intensif perangkat lunak memerlukan bahasa yang membahas berbagai pandangan arsitektur sistem. Kosa kata dan aturan bahasa seperti UML memberi model yang baik, tetapi tidak memberi tahu model apa yang harus anda buat dan kapan harus dibuat. Proses yang terdefinisi dengan baik akan memandu dalam memutuskan artefak apa yang akan diproduksi, kegiatan apa dan apa yang digunakan pekerjaan untuk menciptakannya dan mengelolanya, dan bagaimana menggunakan artefak untuk menggunakan artefak untuk mengukur dan mengendalikan proyek secara keseluruhan.

Menurut Supono dan Vidiandry Putratama (2018) *Personal Home Page* (PHP) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan beris kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML.

Menurut Supono Vidiandry Putratama (2018) mendefinisikan bahwa XAMPP terdiri dari apache web server, MySQL, PHP, Perl, FTP server dan phpMyAdmin. Sehingga XAMPP dikatakan sebagai software yang digunakan sebagai server untuk mengeksekusi fungsi website tanpa jaringan *internet*.

Menurut Risnandar (2013:92) mendefinisikan bahwa “MySQL merupakan basis data yang bersifat open source sehingga banyak digunakan di dunia. Walaupun gratis, MySQL tetap berkualitas dan sudah cukup memberikan performa yang memadai”.

MySQL merupakan software database *open source* yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018:67). Dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengolah basis data yang banyak digunakan untuk membangun aplikasi yang menggunakan database.

3.1. Literatur Riview

Studi penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa

beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu (1)

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Risalatul Muawanah (2017)	SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA SISWA SMA SAINS QUR'AN WAHID HASYIM YOGYAKARTA	Sistem ini dapat memudahkan dalam penginputan, pencarian, dan penyimpanan data alumni SMA Sains Qur'an Wahid Hasyim.
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan Risalatul Muawanah menggunakan admin dan user sedangkan penulis hanya menggunakan admin untuk mengatur sistem.		

Tabel 2. Penelitian Terdahulu (2)

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Lina Puspitasari (2019)	LAPORAN KERJA PRAKTEK RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH SD N 2 PEDES	Rancangan sistem informasi akademik sekolah sampai dengan tahap implementasi yang berbasis web dengan bahasa php membantu dalam memudahkan pengolahan data administrasi di sekolah SDN 2 Pedes
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan Lina Puspitasari menggunakan admin dan siswa untuk login sedangkan penulis hanya menggunakan admin untuk mengatur sistem.		

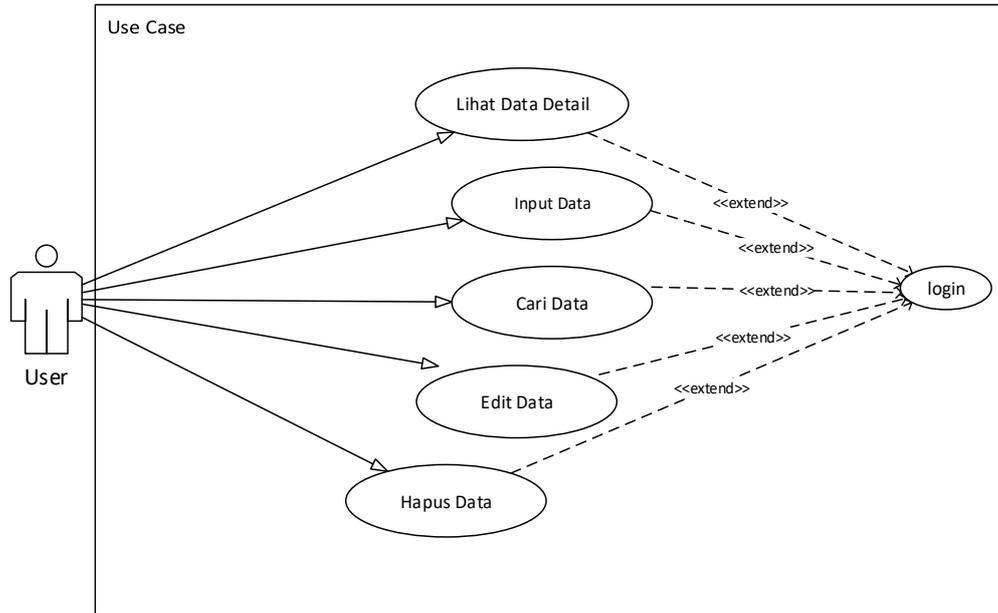
Tabel 3. Penelitian Terdahulu (3)

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
FERA ZULKARNAIN (2015)	ANALISIS PENGEMBANGAN SISTEM PENDATAAN SISWA BERBASIS PHP DAN MYSQL GUNA MEMPERMUDAH PENGELOLAAN DATA SISWA DI SMK N 2 WONOSARI	Sistem pendataan siswa SMK N 2 Wonosari dikembangkan dengan menggunakan metode Research and Development(R&D). Tahap pengembangan terdiri dari: penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, perbaikan produk awal, uji coba lapangan, perbaikan produk operasional, dan produk akhir.
Perbedaan: Penelitian yang dilakukan Fera Zulkarnain menggunakan admin dan siswa untuk mengakses sistem, terdapat fitur untuk mengubah password sedangkan penulis hanya menggunakan admin untuk mengatur sistem dan tidak terdapat fitur mengubah password.		

3.2. Perancangan Sistem

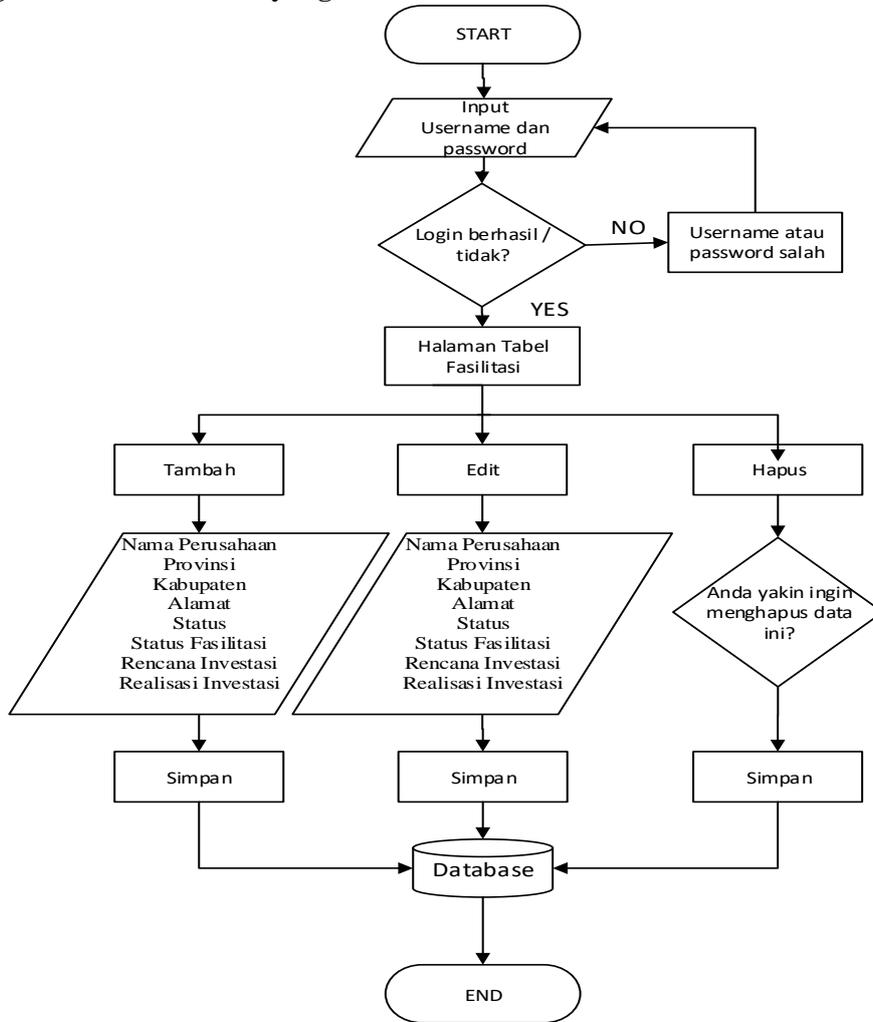
3.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram pada sistem yang akan diusulkan akan digambarkan pada gambar 2 (dua) berikut ini.



Gambar 2. Use Case Diagram

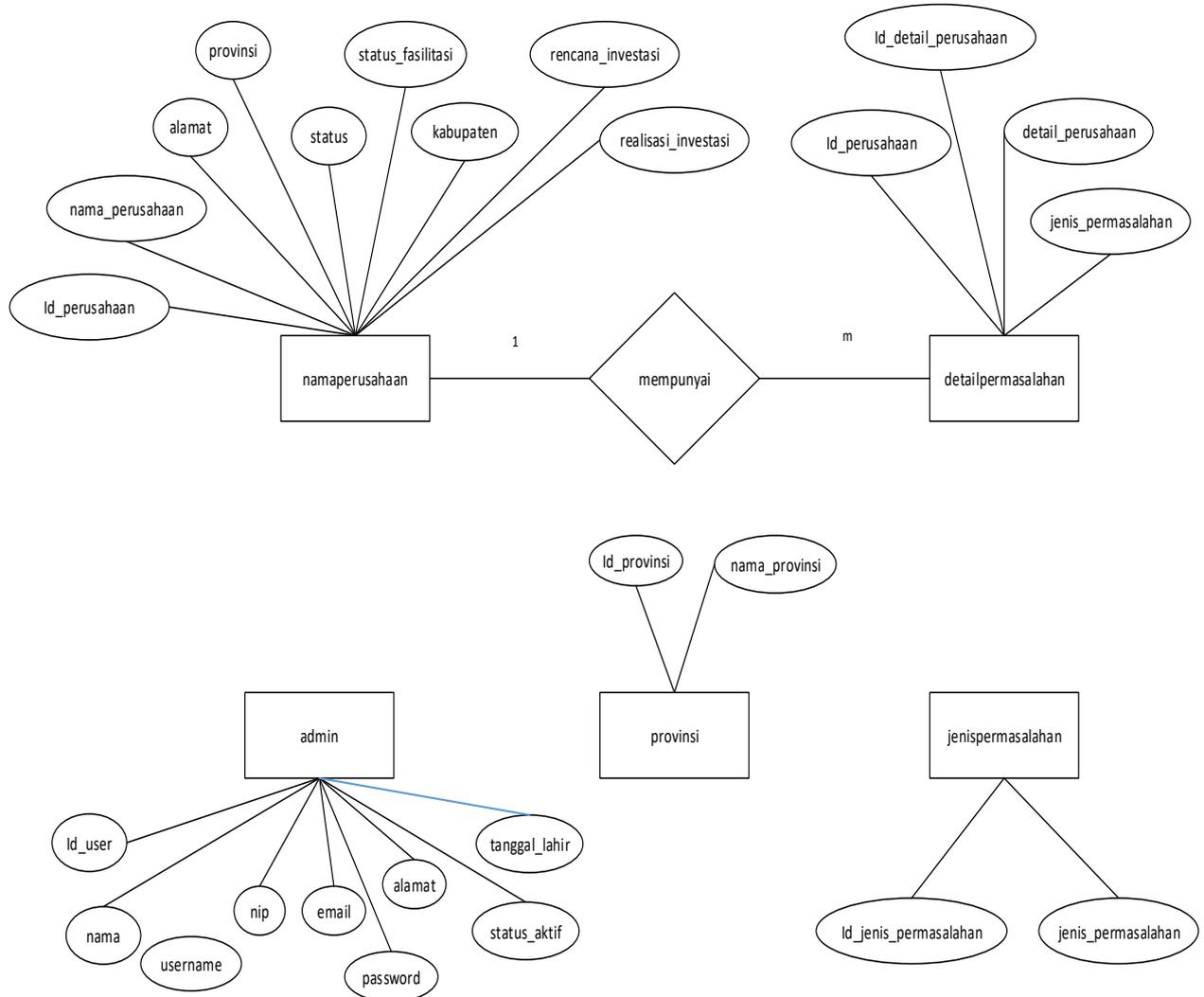
3.3. Rancangan Flowchart Sistem yang Diusulkan



Gambar3. Flowchart Sistem Fasilitas

3.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram sistem yang diusulkan digambarkan pada gambar 4 (empat) berikut ini.



Gambar 4. Rancangan Entity Relationship Diagram Sistem yang Diusulkan

3.5. Perancangan Basis Data

Adapun tabel-tabel yang terbentuk berdasarkan kebutuhan data dan informasi dalam sistem fasilitas permasalahan yang lengkap adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Admin

Kolom	Tipe data	Panjang data	Keterangan
id_user*	varchar	10	Primary Key
Nip	int	30	Nomor Induk Pegawai
Nama	varchar	50	Nama Pegawai
tanggal_lahir	date	-	Tanggal Lahir Pegawai
alamat	text	-	Alamat rumah Pegawai
Email	varchar	50	Email Pegawai
username	varchar	30	Username
password	varchar	30	Password
status_aktif	tinyint	1	Status Keaktifan Pegawai

Pada tabel 4. admin terdapat 9 kolom yaitu id_user, nip, nama, tanggal_lahir, alamat, email, username, password dan status_aktif dengan tipe data dan panjang data yang berbeda-beda. Untuk

id_user diberi keterangan *Primary Key*. Kolom yang digunakan untuk masuk kedalam sistem hanya kolom username dan password. Username berisi email dari masing-masing Kepala Seksi dan Staf sedangkan password berisi nomor hp dari masing-masing Kepala Seksi dan Staf.

Tabel 5. Nama Perusahaan

Kolom	Tipe data	Panjang data	Keterangan
id_perusahaan*	int	10	Primary Key
nama_perusahaan	varchar	100	Nama Perusahaan
alamat	text	-	Alamat Perusahaan
kabupaten	varchar	50	Kabupaten
provinsi	varchar	100	Provinsi
Status	varchar	15	Status Perusahaan
status_fasilitas	varchar	15	Status Fasilitas Perusahaan
rencana_investasi	varchar	15	Rencana Investasi
realisasi_investasi	varchar	15	Realisasi Investasi

Pada tabel 5. Nama perusahaan terdapat 9 kolom yaitu id_perusahaan, nama_perusahaan, alamat, kabupaten, provinsi, status, status_fasilitas, rencana_investasi dan realisasi_investasi dengan tipe data dan panjang data yang berbeda-beda. Untuk id_perusahaan diberi keterangan *Primary Key*.

Tabel 6. Provinsi

Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_provinsi	int	11	Primary Key
nama_provinsi	varchar	70	Nama Provinsi

Pada tabel 6. provinsi terdapat 2 kolom yaitu id_provinsi dan nama_provinsi. Untuk id_provinsi diberi keterangan *Primary Key*. Pada tabel nama_provinsi berisi 34 provinsi yang ada di Indonesia.

Tabel 7. Jenis Permasalahan

Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_jenis_permasalahan	int	5	Primary Key
jenis_permasalahan	text	-	Jenis Permasalahan

Pada tabel 7. jenis permasalahan terdapat 2 kolom yaitu id_jenis_permasalahan dan nama_provinsi. Untuk id_jenis_permasalahan diberi keterangan *Primary Key*. Pada tabel jenis_permasalahan terdapat 6 jenis permasalahan yang dibuat dalam bentuk *checkbox*.

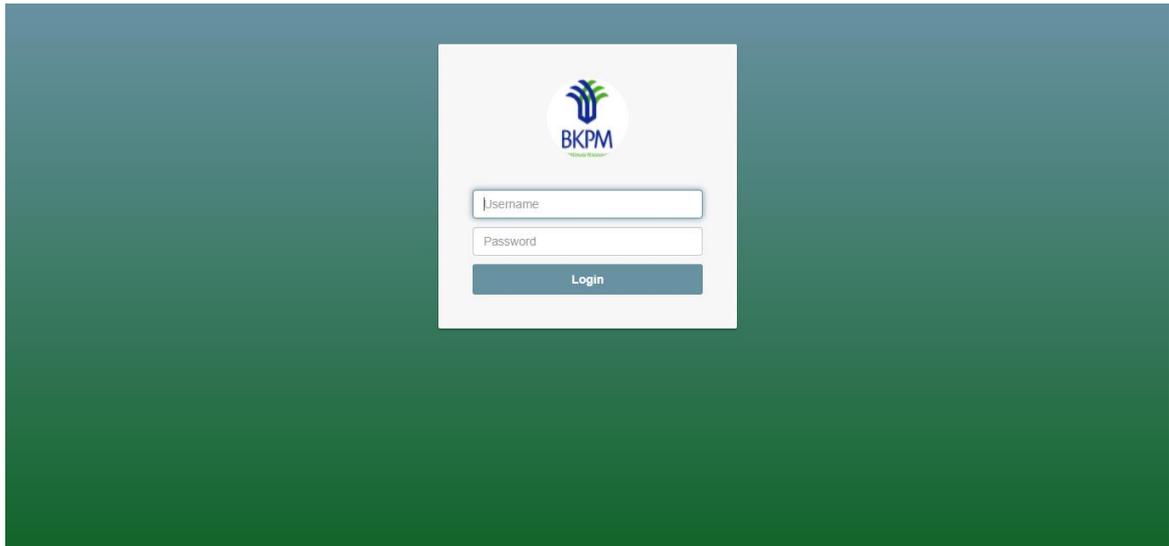
Tabel 8. Detail Permasalahan

Kolom	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
id_detail_permasalahan	int	5	Primary Key
detail_permasalahan	text	-	Detail Permasalahan
jenis_permasalahan	varchar	300	Jenis Permasalahan
id_perusahaan	int	10	Foreign Key

Pada tabel 8. detail permasalahan terdapat 4 kolom yaitu id_detail_permasalahan, detail_permasalahan, jenis_permasalahan dan id_perusahaan. Untuk id_detail_permasalahan diberi keterangan *Primary Key*. Untuk id_perusahaan diberi keterangan *Foreign Key* karena mengacu pada *Primary Key* yang ada pada tabel nama perusahaan. Untuk detail_permasalahan dibuat dalam tipe data text.

3.6. Implementasi User Interface

Untuk halaman pertama akan diarahkan pada tampilan login. Pada tampilan login ini terdapat dua kolom yaitu username dan password. Username yang digunakan yaitu alamat email masing-masing Kepala Seksi dan Staf sedangkan untuk password yaitu nomor hp dari masing-masing Kepala Seksi dan Staf.



Gambar 5. Halaman Login

Setelah berhasil login lalu masuk ke halaman tabel fasilitasi. Di bagian tabel fasilitasi terdapat daftar perusahaan-perusahaan yang telah diinput dan yang akan diinput. Tertera nama perusahaan, provinsi, kabupaten, alamat, status, status fasilitasi, rencana investasi, realisasi investasi dan beberapa aksi dalam bentuk button yaitu lihat, edit dan hapus.

Tabel Fasilitasi [Log Out](#)

Perusahaan

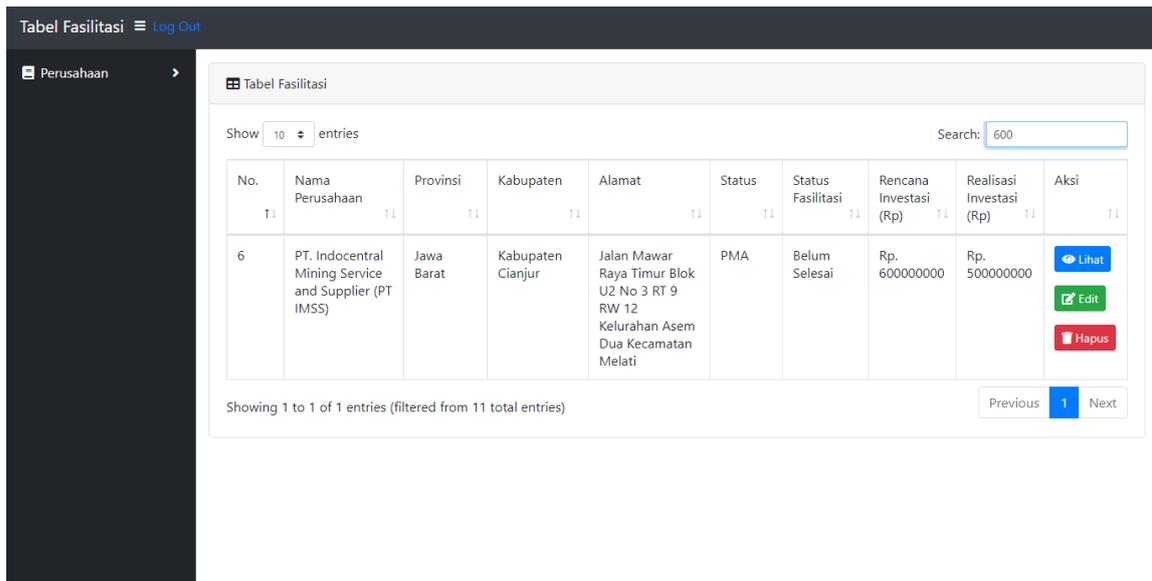
Tabel Fasilitasi

Show 10 entries Search:

No.	Nama Perusahaan	Provinsi	Kabupaten	Alamat	Status	Status Fasilitasi	Rencana Investasi (Rp)	Realisasi Investasi (Rp)	Aksi
1	PT. Delima	Lampung	Kabupaten Lampung Barat	Jalan Lampung Raya, RT 03 RW 05 Kelurahan Mekar Kecamatan Bukit Jaya	PMDN	Belum Selesai	Rp. 8500000000	Rp. 8250000000	Lihat Edit Hapus
2	PT. Mekar Jaya	Jawa Barat	Kota Bogor	Jalan Melati No 27 RT 05 RW 06 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Batu Besar	PMA	Belum Selesai	Rp. 6500000000	Rp. 5000000000	Lihat Edit Hapus
3	PT. Angkasa Java	Jawa Barat	Kabupaten Cianjur	Gedung Agro Putra Lantai 7	PMA	Selesai	Rp. 8000000000	Rp. 7500000000	Lihat

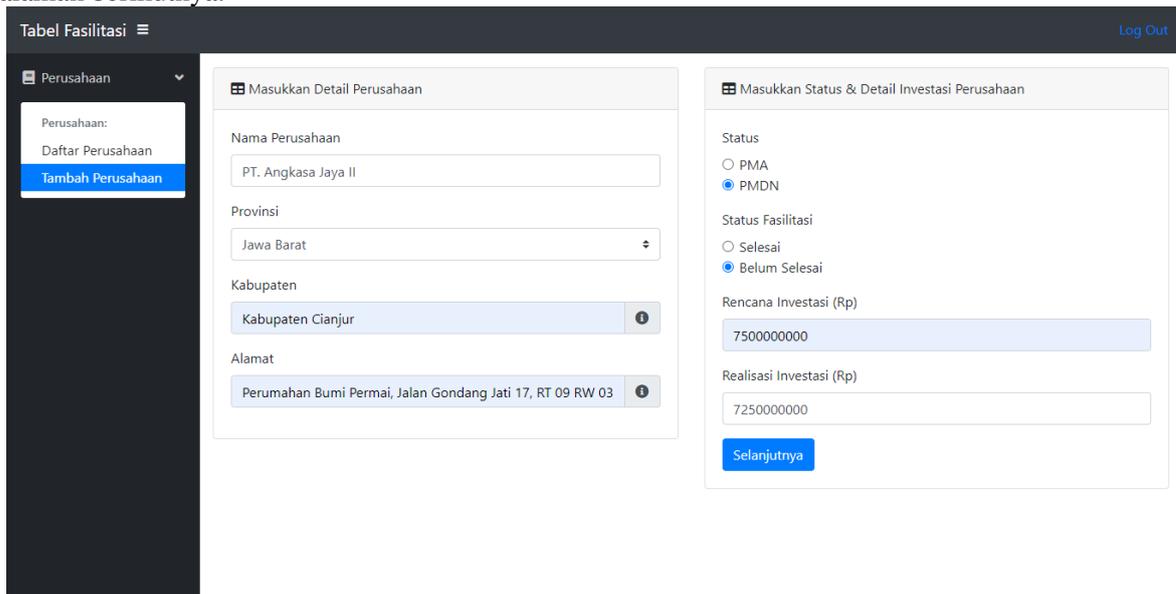
Gambar 6. Tabel Fasilitasi

Terdapat pula kolom search atau cari yang memudahkan dalam mencari semua jenis kolom seperti mencari nama perusahaan, mencari provinsi, mencari kabupaten, mencari alamat, mencari status, mencari status fasilitasi, mencari rencana investasi dan mencari realisasi investasi. Seperti contoh pada gambar dibawah penulis mencontohkan angka 600 lalu muncul 1 data yang cocok yaitu pada kolom rencana investasi.



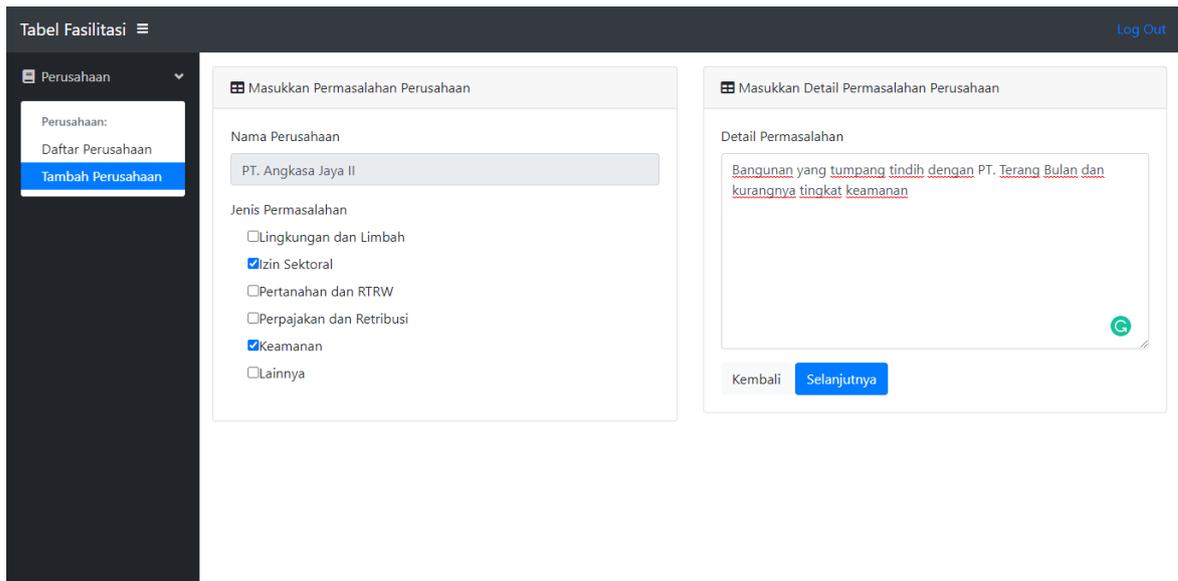
Gambar 7. Pencarian Data

Untuk menambahkan data perusahaan dapat diklik tambah perusahaan lalu muncul inputan data yang harus diisi. Seperti masukkan nama perusahaan, pilih provinsi, masukkan kabupaten perusahaan, masukkan alamat perusahaan, pilih status dan status fasilitas, masukkan rencana investasi perusahaan dan masukkan realisasi investasi perusahaan. Setelah semua terisi lalu klik selanjutnya untuk masuk ke halaman berikutnya.



Gambar 8. Input Data Perusahaan

Setelah klik selanjutnya maka akan masuk ke halaman untuk mengisi jenis permasalahan (dapat dipilih lebih dari satu) dan detail permasalahan.



Gambar 9. Input Jenis dan Detail Permasalahan

Setelah klik selanjutnya maka akan diarahkan ke tabel fasilitasi dan data yang sebelumnya telah diinput akan terdaftar secara otomatis yang tertera diakhir daftar perusahaan.



Gambar10. Data Setelah Diinput

Untuk melihat rincian tiap perusahaan maka bisa klik button lihat yang terletak disebelah kanan berwarna biru.

The screenshot shows a web interface with a dark sidebar on the left containing a menu item 'Perusahaan'. The main content area is titled 'Lihat Detail Perusahaan' and contains the following data:

Nama Perusahaan	PT. Angkasa Jaya II
Provinsi	Jawa Barat
Kabupaten	Kabupaten Cianjur
Alamat	Perumahan Bumi Permai, Jalan Gondang Jati 17, RT 09 RW 03,
Status	PMDN
Status Fasilitas	Belum Selesai
Rencana Investasi (Rp)	750000000
Realisasi Investasi (Rp)	725000000
Jenis Permasalahan	Izin Sektoral, Keamanan
Detail Permasalahan	Bangunan yang tumpang tindih dengan PT. Terang Bulan

Gambar 11. Lihat Data Perusahaan

Jika ada data yang salah atau ingin diubah maka bisa klik button edit yang berada ditengah button lainnya yang berwarna hijau. Data yang bisa diubah adalah nama perusahaan, provinsi, kabupaten, alamat, status, status fasilitas, rencana investasi dan realisasi investasi.

3.7. Spesifikasi Kebutuhan Sistem (Perangkat Keras dan Perangkat Lunak)

3.7.1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun sistem fasilitas adalah sebagai berikut:

1. 1 (Satu) Unit Laptop, dengan spesifikasi sebagai berikut:
 - a. Prosesor intel core i3
 - b. RAM DDR4 4GB
 - c. Hardisk 500 GB

3.7.2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam membangun sistem fasilitas adalah sebagai berikut:

- a. Sistem Operasi : Windows 10 64 bit
- b. Web Server : XAMPP 7.4.10
- c. DBMS : MySQL 8.0.21
- d. Bahasa pemrograman : PHP
- e. Browser : Google Chrome
- f. Text Editor : Visual Studio Code

4. SIMPULAN

Dari proses analisis, perancangan dan implementasi yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan adalah Perancangan Aplikasi Fasilitas Penanganan Masalah pada BKPM dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MYSQL guna mempermudah pengelolaan data fasilitasi permasalahan pada unit Pengendalian Pelaksanaan Penanaman Modal di Direktorat Wilayah III di BKPM.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra bin Ladjamudin. (2013). Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Chan, Syahrial. (2017). Membuat Aplikasi Database dengan Power Builder 12.6 dan MySQL. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Hamidah, S. dan Z. A. Harahap. (2018). Kajian Kesesuaian Wisata dan Daya Dukung Kawasan Wisata Ancol Arung Jeram Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai Sumatera Utara. Manajemen Sumberdaya Perairan.
- Kamus Sabda. (2021). Pengertian Penanganan. Retrieved 28 Mei 2021 from <https://kamus.sabda.org/kamus/penanganan/>
- Komarudin dan Yoke Tjuparmah S. (2016). Kamus Istilah Karya Tulis Ilmiah. Cetakan ke 6 (enam). Jakarta: Bumi Aksara.
- Muawanah, Risalatul. (2017). Sistem Informasi Pengelolaan Data Siswa SMA Sains Qur'an Wahid Hasyim Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga.
- O'Brien & Marakas. (2013). Management Information Systems. Sixteenth Edition. New York: McGraw-Hill.
- Pariपुरno, Teguh Eko, dkk. (2020). Modul 10 Teknik Fasilitasi. Edisi VIII 2020. Direktorat Pemberdayaan Masyarakat Deputi Bidang Pencegahan dan Kesiapsiagaan. Badan nasional Penanggulangan Bencana.
- Pressman, R.S. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku. I. Yogyakarta: Andi.
- Puspitasari, Lina. (2019). Laporan Kerja Praktek Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Sekolah Sd N 2 Pedes. Program Studi Teknik Informatika. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Risnandar, Ichsan, dkk. (2013). Website Development Fundamental. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Sauqi, Ahmad, Himawan. (2020). Aplikasi Belajar Mengaji Berbasis Android. Jurnal Maklumatika Vol. 7, No. 1, Juli 2020.
- Subagia, A. (2018). Membangun Aplikasi Web dengan Metode OOP. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suryana, Nanang, Susana Dwi Yulianti. (2021). Aplikasi Penjadwalan Manajemen Artis Daily Schedule (Studi Kasus: PT. Tetap Seratus Selamanya). Jurnal Maklumatika Vol. 7, No. 2, Januari 2021.
- Supono, Vidiandry Putratama. (2018). Pemrograman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Yogyakarta: Deepublish.
- Zulkarnain, Fera. (2015). Analisis Pengembangan Sistem Pendataan Siswa Berbasis PHP dan MYSQL Guna Mempermudah Pengelolaan Data Siswa di SMKN 2 Wonosari. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.