

**LAPORAN**  
**PRAKTEK KERJA LAPANGAN**  
**SISTEM INFORMASI KEUANGAN ROGRAM STUDI**  
**S1 INFORMATIKA**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN**  
**BERBASIS WEB**

**Oleh:**  
**SITI FATIMAH**  
**19552011110019**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN**  
**2022**

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Terima Kasih Kepada:

1. Ichlan Setiawan, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
3. Ayu Ahadi Ningrum, SE, S. ST, M. Tr. Kom., selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan.
4. Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom., selaku dosen pembimbing praktik kerja lapangan (PKL) sekaligus dosen pembimbing lapangan.
5. Untuk keluarga tercinta yang senantiasa selalu memberikan doa, semangat dan dorongan dalam penyelesaian penyusunan laporan ini.
6. Untuk semua teman – teman yang telah mendukung dan memberikan banyak masukan dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**  
**DI PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA UNIVERSITAS**  
**MUHAMMADIYAH BANJARMASIN**  
**Lingkup Praktek Kerja Lapangan : Web**

**Disusun Oleh:**

**SITI FATIMAH      1955201110019**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing

Pada tanggal : .....

Penyelia

Dosen Pembimbing

Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom

Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom

NIDN. 1112068401

NIDN. 1112068401

Mengetahui

Koordinator Praktek Kerja Lapangan

Ayu Ahadi Ningrum, SE, S. ST, M. Tr. Kom

NIDN. 1103029002

**LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI) SIDANG PRAKTEK  
KERJA LAPANGAN**

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Fatimah

NPM : 1955201110019

Program Studi : S1 Informatika

Judul PKL : Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Menyatakan dengan sebenar dan sesungguhnya bahwa pelaporan praktik kerja lapangan ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian lain. Sejauh yang penulis ketahui, laporan praktik kerja lapangan ini juga tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan. Saya bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Dibuat : Barito Kuala,

Pada Tanggal : 05 Oktober 2022

**Penulis**

## **RIWAYAT HIDUP PENULIS**



Penulis bernama Siti Fatimah yang lahir di Kampung Baru, 11 Agustus 2002, anak ke 3 (tiga) dari 3 (tiga) bersaudara dari pasangan suami dan istri, Alm. H. Wahyudi dan Ibu Hj. Susyamah. Penulis bertempat tinggal di Kota Batulicin, Kabupaten Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan. Penulis menempuh pendidikan di mulai dari SDN 3 Kampung Baru (lulusan tahun 2013), SMP Negeri 1 Simpang Empat (lulusan tahun 2016), SMA Negeri 1 Simpang Empat (lulusan tahun 2019) dan sekarang masih menempuh masa kuliah di Program Studi S1 Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Dengan ketekunan, kesabaran serta semangat dan usaha yang tinggi untuk menggali ilmu sedalam – dalamnya, penulis telah menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini. Semoga dengan rampungnya laporan ini dapat membantu memberikan kontribusi yang positif bagi Program Studi S1 Informatika, Fakultas Teknik, maupun Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya laporan praktik kerja lapangan yang berjudul “Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Berbasis Web”.

Penulis

## **KATA PENGANTAR**

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, mari panjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “SISTEM INFORMASI KEUANGAN PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN”.

Sholawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam terang benderang hingga saat ini. Penulisan laporan praktik kerja lapangan ini selain dalam rangka melengkapi tugas – tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana strata 1 (satu), juga untuk membantu memudahkan pihak bagian Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dalam mengelola sistem keuangan agar menjadi lebih terstruktur.

Barito Kuala, 05 Oktober 2022

**SITI FATIMAH**

NPM. 1955201110019

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN (REVISI) SIDANG PRAKTEK KERJA LAPANGAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL .....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1    Latar Belakang .....	2
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4.1    Tujuan.....	3
1.4.1    Manfaat .....	4
1.5    Sistematika Penulisan .....	4



<b>BAB II TINJAUAN UMUM .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1    Gambaran Umum Program Studi .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2    Struktur Organisasi dan Job Deskripsi.....</b>	<b>8</b>
<b>2.3    Sejarah Program Studi .....</b>	<b>8</b>
<b>2.4    Sistem yang Sedang Berjalan .....</b>	<b>9</b>
<b>2.5    Landasan Teori.....</b>	<b>10</b>
<b>2.5.1    Sistem .....</b>	<b>10</b>
<b>2.5.2    Informasi.....</b>	<b>10</b>
<b>2.5.3    Sistem Informasi .....</b>	<b>11</b>
<b>2.5.4    Sistem Informasi Keuangan .....</b>	<b>11</b>
<b>2.5.5    Flowchart .....</b>	<b>11</b>
<b>2.5.6    Unified Modeling Language (UML) .....</b>	<b>12</b>
<b>2.5.7    Basis Data.....</b>	<b>15</b>
<b>2.5.8    MySQL .....</b>	<b>16</b>
<b>2.5.9    PHP .....</b>	<b>16</b>
<b>2.5.10    Laragon .....</b>	<b>17</b>
<b>2.5.11    Laravel .....</b>	<b>17</b>
<b>2.5.12    Visual Studio Code.....</b>	<b>18</b>
<b>2.5.13    Website .....</b>	<b>18</b>
<b>BAB III ANALISA DAN DESAIN .....</b>	<b>19</b>

3.1	Tabel Kegiatan pelaksanaan PKL .....	19
3.2	Uraian kegiatan PKL .....	20
3.3	Metodologi Penelitian.....	21
3.4	Analisa Sistem.....	22
3.5	Usulan Pemecahan Masalah.....	22
3.6	Desain Sistem .....	22
3.6.1	Flowchart .....	23
3.6.2	Use Case Diagram .....	25
3.6.3	Activity Diagram .....	26
3.6.4	Sequence Diagram.....	30
3.6.5	Class Diagram .....	31
3.7	Desain Interface .....	38
3.7.1	Desain Interface User.....	38
3.7.2	Desain Interface Admin.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		45
4.1	Implementasi.....	45
4.1.1	Implementasi Sistem .....	45
4.1.2	Implementasi Program .....	46
4.2	Implikasi.....	55
4.2.1	Kelebihan .....	55

4.2.2	Kekurangan .....	56
BAB V PENUTUP .....		57
5.1	Kesimpulan .....	57
5.2	Saran.....	57
TEMPAT DAN JADWAL PENELITIAN.....		58
DAFTAR PUSTAKA .....		60
LAMPIRAN.....		62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Sistem Pengajuan RAB.....	9
Gambar 2. 2 MySQL.....	16
Gambar 2. 3 PHP .....	16
Gambar 2. 4 Laragon.....	17
Gambar 2. 5 Laravel.....	17
Gambar 2. 6 Visual Studio Code.....	18
Gambar 3. 1 Flowchart Admin .....	23
Gambar 3. 2 Flowchart User .....	24
Gambar 3. 3 Use Case Admin.....	25
Gambar 3. 4 Use Case User .....	26
Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin Login .....	26
Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Data User .....	27
Gambar 3. 7 Activity Diagram Alokasi Dana.....	28
Gambar 3. 8 Activity Diagram Pengajuan RAB .....	29
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Admin .....	30
Gambar 3. 10 Sequence Diagram User.....	31
Gambar 3. 11 Class Diagram sistem informasi keuangan Prodi.....	32
Gambar 3. 12 Halaman Login Admin.....	38
Gambar 3. 13 Halaman Dashboard .....	39
Gambar 3. 14 Halaman Pengajuan RAB User .....	39
Gambar 3. 15 Halaman Pengajuan RAB Laboratorium .....	40

Gambar 3. 16 Halaman Pengajuan RAB Tugas Akhir .....	40
Gambar 3. 17 Halaman Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan .....	41
Gambar 3. 18 Halaman Pengajuan RAB Asosiasi .....	41
Gambar 3. 19 Halaman Pengajuan RAB Kuliah Pakar .....	42
Gambar 3. 20 Halaman Pengajuan RAB Reakreditasi.....	42
Gambar 3. 21 Halaman Login Admin.....	43
Gambar 3. 22 Halaman Persetujuan Pengajuan .....	43
Gambar 3. 23 Halaman Dana Pagu .....	44
 Gambar 4. 1 Halaman Login User .....	 46
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Dashboard.....	47
Gambar 4. 3 Halaman Alokasi Dana Pagu Admin .....	47
Gambar 4. 4 Form Pengajuan RAB Laboratorium .....	48
Gambar 4. 5 Form Pengajuan RAB Tugas Akhir .....	48
Gambar 4. 6 Form Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan .....	49
Gambar 4. 7 Form Pengajuan RAB Asosiasi.....	49
Gambar 4. 8 Form Pengajuan RAB Kuliah Pakar .....	50
Gambar 4. 9 Form Pengajuan RAB Reakreditasi .....	50
Gambar 4. 10 Tampilan Login Admin.....	51
Gambar 4. 11 Halaman Dashboard Admin .....	51
Gambar 4. 12 Form Alokasi Dana Pagu .....	52
Gambar 4. 13 Form Validasi Laboratorium.....	52
Gambar 4. 14 Form Validasi Pengajuan RAB Tugas Akhir.....	53
Gambar 4. 15 Form Validasi Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan.....	53

Gambar 4. 16 Form Validasi Pengajuan RAB Asosiasi .....	54
Gambar 4. 17 Form Validasi Pengajuan RAB Kuliah Pakar .....	54
Gambar 4. 18 Form Validasi Pengajuan RAB Reakreditasi .....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Program Studi S1 Informatika .....	8
Tabel 2. 2 Simbol dan Keterangan Flowchart.....	11
Tabel 2. 3 Simbol Use Case .....	13
Tabel 2. 4 Simbol, nama, dan Keterangan activity diagram .....	13
Tabel 2. 5 Simbol Class Diagram .....	14
Tabel 2. 6 Simbol, nama, dan keterangan sequence diagram .....	15
Tabel 3. 1 Kegiatan Pelaksanaan PKL.....	19
Tabel 3. 2 Database User .....	33
Tabel 3. 3 Database Alokasi Dana .....	33
Tabel 3. 4 Database Asosiasi .....	34
Tabel 3. 5 Database Kuliah Pakar .....	34
Tabel 3. 6 Database Laboratorium .....	35
Tabel 3. 7 Database Reakreditasi .....	37
Tabel 3. 8 Database Tugas Akhir.....	37

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Kalimantan Selatan. Universitas Muhammadiyah Banjarmasin yang memiliki misi untuk menghasilkan lulusan profesional, unggul dan islami. Universitas Muhammadiyah Banjarmasin memiliki 3 (tiga) gedung kampus yang terletak secara terpisah dan memiliki 7 (tujuh) fakultas didalamnya. Kampus 1 (satu) gedung Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan (FKIK) yang berlokasi di Jalan S. Parman, Kampus 2 (dua) gedung Pascasarjana Keperawatan yang berlokasi di Jalan S. Parman, dan terakhir Kampus Utama yang berlokasi di Jalan Gubernur Syarkawi Utara Handil Bakti, Kabupaten Barito Kuala. Di kampus utama terdapat 6 (enam) Fakultas, salah satunya Fakultas Teknik dengan 4 (empat) program studi didalamnya dan salah satunya adalah program studi S1 Informatika.

Sistem keuangan program studi S1 Informatika yang ada di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin setiap akan menginput nominal untuk kebutuhan suatu kegiatan harus secara manual. Setiap file keuangan seperti Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang telah dibuat akan disimpan pada suatu folder berdasarkan masing – masing tahun pembuatan nya. Sehingga memerlukan waktu yang lumayan lama untuk mencari file pada folder tahun yang diinginkan dan juga dapat mengakibatkan kehilangan ataupun kekeliruan suatu file bahkan folder yang telah dibuat karena, penyimpanannya yang tidak terstruktur dengan baik.



Dari masalah di atas dibutuhkan suatu sistem informasi yang berbasis web sehingga bisa mengatasi hambatan dan permasalahan yang terjadi di bagian keuangan program studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, mengingat perkara keuangan merupakan suatu hal yang sensitif, maka sistem informasi keuangan digunakan untuk meminimalisir hal – hal yang telah disebutkan di atas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang maka dapat diambil suatu rumusan masalah dalam praktik kerja lapangan ini adalah membuat Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan Berbasis Web.

## **1.3 Batasan Masalah**

- a. Sistem ini dibuat hanya sampai sistem keuangan di Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
- b. Sistem ini hanya menampilkan laporan Rencana Anggaran Biaya (RAB).
- c. Sistem ini tidak digunakan untuk menyampaikan pelaporan LPJ (lembar pertanggung jawaban).

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan**

Membuat sistem informasi keuangan program studi S1 Informatika terutama pada bagian penginputan data ataupun suatu

nominal dana keluar maupun dana masuk untuk kebutuhan suatu kegiatan ataupun keperluan lain di lingkup program studi S1 Informatika agar menjadi lebih terstruktur.

#### **1.4.1 Manfaat**

Memudahkan dosen untuk menginput dan juga mengelola data dari dana masuk ataupun keluar yang akan diinput sehingga menjadi lebih terstruktur atau mudah dicari dan menjadi lebih terkoordinasi.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari praktik kerja lapangan ini adalah:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang asal mula judul dan pokok pembahasan yang akan dilakukan dalam praktik kerja lapangan adapun sub bahasannya adalah latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

#### **BAB 2 TINJAUAN UMUM**

Dalam bab ini membahas tentang sejarah Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM), Struktur organisasi dan job deskripsi di Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM), sistem yang sedang berjalan, dan landasan teori yang menjadi acuan untuk kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) ini.

#### **BAB 3 ANALISA DAN DESAIN**

Bab ini membahas tentang kegiatan pelaksanaan praktik kerja lapangan (PKL), pemecahan masalah dari suatu sistem, analisa sistem, hingga desain sistem dengan outputnya.

#### **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi mengenai implementasi dan pengujian dari sistem web yang dibangun.

#### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1 Gambaran Umum Program Studi**

Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) merupakan salah satu program studi yang terdapat pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM). Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) memiliki visi, misi, dan keunggulan tersendiri.

Visi dari Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) yaitu menjadi program studi yang unggul dalam implementasi kecerdasan buatan yang ramah lingkungan dengan mengintegrasikan nilai Islam berkemajuan di Kalimantan Selatan.

Adapun misi dari Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) adalah sebagai berikut:

##### **1. Bidang Pendidikan dan Pengajaran**

Menyelenggarakan Pendidikan dan Pengajaran yang berbasis pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

##### **2. Bidang Penelitian**

Melaksanakan suatu kegiatan Penelitian di bidang Kecerdasan Buatan sebagai wujud untuk pengembangan ilmu.

##### **3. Bidang Pengabdian pada Masyarakat**

Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat sebagai salah satu wujud bakti dalam mengimplementasikan keilmuan di masyarakat.

#### **4. Bidang AI Islam ke – Muhammadiyah**

Menyelenggarakan kegiatan AI Islam ke-Muhammadiyah yang berintegrasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi.

Adapun keunggulan dari Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) yaitu:

1. Kurikulum dan Silabus mata kuliah terupdate sesuai dengan kebutuhan para *stakeholder*.
2. Proses belajar dilakukan dengan cara yang inovatif dan kreatif dengan melibatkan mahasiswa secara aktif.
3. Mahasiswa/I diajarkan tentang pengetahuan, konsep, dan kemampuan dalam pembuatan suatu *software*, baik itu berbasis web maupun *desktop*.
4. Pembimbingan penuh di laboratorium komputer agar Mahasiswa/I dapat memahami secara langsung pengembangan *software* serta pengelolaan jaringan komputer.

Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) memiliki prospek kelulusan yang cukup luas dan beragam, yaitu mulai dari *Web Administartor*, *Programmer*, *Network Engineer*, Konsultan IT, Analisis Sistem dan Dosen. Gelar tersemat yang akan didapatkan oleh Mahasiswa/I pada

saat kelulusan di Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) adalah Sarjana Komputer (S. Kom) [1].

## 2.2 Struktur Organisasi dan Job Deskripsi

Struktur organisasi yang ada pada prodi Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin adalah sebagai berikut.

*Tabel 2. 1 Struktur Program Studi S1 Informatika*

NAMA	JABATAN
Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom	Ketua Program Studi
Ihdalhubbi Maulida, M. Kom	Unit Program Studi
Mukhaimy Gazali, M. Kom	Pengelola Laboratorium Teknik
Windarsyah, M. Kom	Bidang Pusat Data dan Informasi
Ayu Ahadi Ningrum, M. Tr. Kom	Kasubbag. Kemahasiswaan & Koordinator PKL
Finki Dona Marleny, M. Kom	Koordinator Tugas Akhir
Nahdi Saubari, M. Kom	Dosen

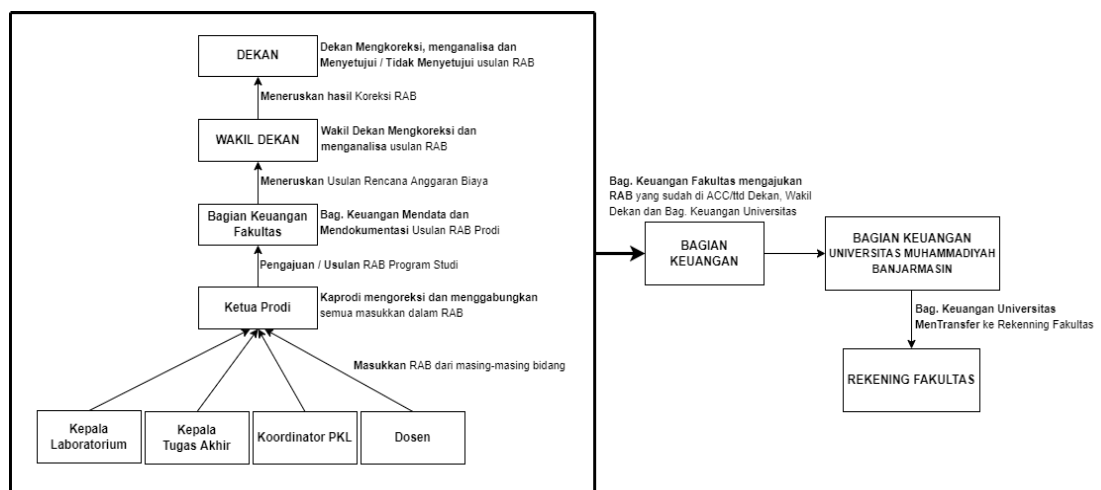
## 2.3 Sejarah Program Studi

Program Studi S1 Informatika merupakan salah satu program studi yang terdapat pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM). Program Studi S1 Informatika didirikan bersamaan dengan didirikannya Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) pada tahun 2016. Diawal tahun 2021 Program Studi S1 Informatika sudah memasuki tahun ke 5 (lima) setelah SK (surat keputusan) Penyelenggaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi. Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) memiliki 2 (dua) bidang fokus yaitu Teknologi Web dan Jaringan Komputer yang mana dua bidang

ini diambil dari perumusan tentang konsentrasi yang akan dicapai oleh lulusan yang mengacu pada profil lulusan. Pada pertengahan tahun 2016 Program Studi S1 Informatika membuka pendaftaran mahasiswa baru di bulan September.

## 2.4 Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem keuangan yang sedang berjalan di Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM) saat ini masih menggunakan sistem yang manual dengan menggunakan *microsoft excel*.



Gambar 2. 1 Alur Sistem Pengajuan RAB

Adapun alur sistem keuangan Program Studi Universitas Muhammadiyah Banjarmasin seperti pada gambar 2.1 yang dimana kepala laboratorium, koordinator TA (tugas akhir), koordinator PKL (praktik kerja lapangan), dan dosen sebagai pemohon yang mengajukan rencana anggaran biaya (RAB) dari kegiatan nya masing – masing kepada Ketua Program Studi. Kemudian Ketua Program Studi akan mengoreksi dan menggabungkan semua pengajuan Rencana Anggaran Biaya (RAB) dari masing – masing bidang.

Setelah kepala program studi mengoreksi dan menggabungkan semua pengajuan rencana anggaran biaya (RAB) dari masing – masing bidang, kemudian kepala program studi akan menyampaikan pengajuan rencana anggaran biaya (RAB) ke bagian keuangan fakultas.

Sistem keuangan berbasis web ini diperlukan untuk penginputan dan rekap pengajuan Rencana Anggaran Biaya (RAB) di Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin agar menjadi lebih terstruktur dan terkoordinasi.

## **2.5 Landasan Teori**

Aplikasi yang akan digunakan pada Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin adalah Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM).

### **2.5.1 Sistem**

Sistem adalah seperangkat unsur yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam satu lingkungan tertentu. Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (*subsystem*)[2].

### **2.5.2 Informasi**

Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.



informasi adalah “jumlah ketidakpastian yang dikurangi ketika sebuah pesan diterima”, artinya dengan adanya informasi tingkat kepastian menjadi meningkat[3].

### 2.5.3 Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai seperangkat entitas yang terdiri dari *hardware*, *software* dan *brainware* yang saling bekerjasama untuk menyediakan data yang diolah sehingga berguna dan bermanfaat bagi penerima data tersebut [4].


### 2.5.4 Sistem Informasi Keuangan


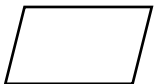
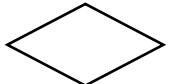
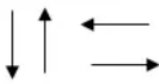
Sistem informasi keuangan adalah suatu sistem informasi yang memfasilitasi organisasi untuk mengelola data keuangan bagi bidang-bidang yang terkait sehingga dapat membantu menyelesaikan kegiatan di bidang keuangan terutama untuk proses pencatatan dan laporan keuangan secara cepat [5].

### 2.5.5 Flowchart

*Flowchart* adalah alat pemetaan sederhana yang menunjukkan urutan tindakan dalam proses dalam bentuk yang mudah dibaca dan dikomunikasikan[6]. Berikut beberapa simbol standar *flowchart* beserta dengan penjelasannya.

Tabel 2. 2 Simbol dan Keterangan Flowchart

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Terminator Point Symbol</i> (simbol titik terminal)	Digunakan untuk menunjukkan awal ( <i>start</i> ) dan akhir ( <i>stop</i> ) dari suatu proses program.

	<b>Processing Symbol</b> (simbol Proses)	Digunakan sebagai penunjuk suatu proses yang dilakukan oleh komputer.
	<b>Input – Output</b> (simbol keluar – masuk)	Simbol yang digunakan untuk menyatakan proses input atau output data.
	<b>Decision Symbol</b> (simbol keputusan)	Digunakan untuk memilih proses atau keputusan berdasarkan kondisi yang ada.
	<b>Flow Direction Symbol</b> (simbol arus)	Digunakan untuk menghubungkan antar simbol ( <i>connecting line</i> ) dan untuk menunjukkan arah dari suatu proses.

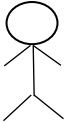
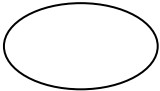


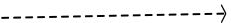
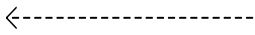
### 2.5.6 Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem. UML memberikan cara standar untuk membuat blueprint sistem termasuk komponen konseptual seperti aktor, proses bisnis, komponen sistem dan aktivitas. Tujuan dari UML yaitu untuk menjadi bahasa pemodelan standar yang dapat membuat model *concurrent* dan sistem terdistribusi. UML sendiri terdiri atas banyak elemen grafis yang dapat digabungkan menjadi suatu bentuk diagram [7].

#### a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* merupakan suatu pemodelan untuk sistem informasi yang akan dibuat, *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antar pengguna dengan sistem. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi tersebut. *Use case diagram* terdiri dari beberapa komponen.


Tabel 2. 3 Simbol Use Case





SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Aktor	Abstraksi dari orang atau sistem lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem.
	Use Case	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor.
	Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
	Generalisasi	Hubungan antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Include (menggunakan)	Include, merupakan di dalam use case, lain (required) atau pemanggilan use case oleh use case lain.
	Extend (ekstensi)	Extend, merupakan suatu simbol perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

**b. Activity Diagram (diagram aktivitas)**

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Berikut simbol – simbol yang digunakan dalam *activity diagram* (diagram aktivitas) yaitu:

Tabel 2. 4 Simbol, nama, dan Keterangan activity diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Activities	Menggambar suatu proses atau kegiatan bisnis.

	<i>Start Point</i>	Diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan <i>start</i> (awal) aktifitas
	<i>End Point</i>	Untuk mengakhiri aktifitas.
	<i>Decision Points</i>	Untuk menggambarkan suatu pilihan sebuah pengambilan keputusan <i>true</i> dan <i>false</i> .
	<i>Line Construction</i>	Untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

**c. Class Diagram (Diagram Kelas)**

*Class Diagram* merupakan rancangan dasar untuk *database*, *interface* serta hubungan keduanya pada sebuah desain berorientasi objek. *Class Diagram* disebut sebagai inti dari desain pemrograman berorientasi objek[8].


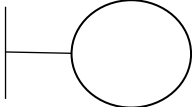
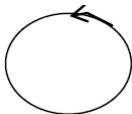




Tabel 2. 5 Simbol Class Diagram

<i><b>Multiplicity</b></i>	<i><b>Keterangan</b></i>
1	Satu dan hanya satu.
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih.
1..*	Boleh tidak ada, maksimal 1.
n..n	Batasan antara. Contoh 2.4 mempunyai arti minimal 2 maksimum 4.

**d. Sequence Diagram (Diagram Urutan)**

*Sequence Diagram* dapat menggambarkan kelakuan dari para objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang akan dikirimkan dan ataupun yang akan diterima antar objek. Berikut merupakan beberapa simbol – simbol yang biasa digunakan dalam *Sequence Diagram* (Diagram Urutan) yaitu:

Tabel 2. 6 Simbol, nama, dan keterangan sequence diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Entity Class</i>	Bagian dari sistem yang berisi kumpulan kelas.
	<i>Boundary Class</i>	Berisi kumpulan kelas yang menjadi <i>interface</i> atau interaksi satu atau lebih aktor dengan sistem.
	<i>Control Class</i>	Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.
	<i>Message</i>	Mengirim pesan antar <i>class</i> .
	<i>Recursive</i>	Menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	<i>Activation</i>	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.
	<i>Lifeline</i>	Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .

### 2.5.7 Basis Data

Basis data atau *database* adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data atau *database* tersebut. *Database* digunakan untuk menyimpan sebuah informasi ataupun data yang terintegrasi dengan baik di dalam komputer [9].

### 2.5.8 MySQL



Gambar 2. 2 MySQL

MySQL disebut juga SQL yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language* merupakan bahasa khusus yang digunakan untuk mengolah *database*. MySQL adalah sistem manajemen *database* yang memiliki sifat relasional, yaitu data yang dapat diolah dan dikelola dalam *database* yang kemudian akan diletakkan pada tabel yang terpisah, sehingga proses manipulasi data menjadi lebih cepat, MySQL dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari yang kecil sampai yang sangat besar [10].

### 2.5.9 PHP



Gambar 2. 3 PHP

PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi HTML. PHP merupakan bahasa scripting server – side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server[11].

### 2.5.10 Laragon



Gambar 2. 4 Laragon

Laragon adalah sebuah penyimpanan *database* atau *LocalHost* yang ada pada *local* komputer. Laragon juga berfungsi agar sebuah komputer dapat mengakses basis data atau *database* yang telah dimiliki secara *offline* [12].

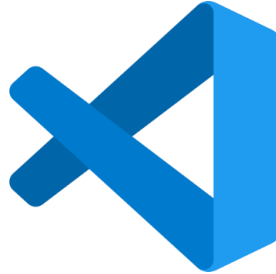
### 2.5.11 Laravel



Gambar 2. 5 Laravel

Laravel merupakan sebuah *framework* PHP yang dibangun dengan konsep MVC (*Model View Controller*). *Framework* ini didesain untuk meningkatkan kualitas software, menyederhanakan otentikasi, memudahkan dalam *routing*, memudahkan akses, dan meningkatkan kekuatan dalam kerangka situs web. Laravel juga merupakan sebuah *framework* aplikasi yang memiliki sintaks yang elegan dan memiliki fungsi yang luas seperti keamanan, penyimpanan *password* atau kata sandi, pengingat dan pengaturan ulang *password* atau kata sandi, enkripsi data, serta validasi [13].

### 2.5.12 Visual Studio Code



*Gambar 2. 6 Visual Studio Code*

*Visual Studio Code* (VS *Code*) ini adalah sebuah teks editor ringan dan handal yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows.

Banyak sekali fitur-fitur yang disediakan oleh *Visual Studio Code*, diantaranya *Intellisense*, *Git Integration*, *Debugging*, dan fitur ekstensi yang menambah kemampuan teks *editor*. Hal ini juga yang membuat VS *Code* menjadi favorit para pengembang aplikasi[14].

### 2.5.13 Website

Website adalah keseluruhan halaman – halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi[15].



### BAB III

#### ANALISA DAN DESAIN

#### 3.1 Tabel Kegiatan pelaksanaan PKL

Berikut merupakan tabel kegiatan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

*Tabel 3. 1 Kegiatan Pelaksanaan PKL*

Hari/Tanggal	Kegiatan
Senin, 27 Juni 2022	Hari pertama masuk praktik kerja lapangan (PKL) di program studi S1 Informatika, dan hari pertama konsultasi dengan dosen pembimbing PKL dan Lapangan mengenai analisa awal pekerjaan yang perlu dilakukan saat PKL.
Selasa, 28 Juni 2022	Mencari jurnal dan buku untuk referensi terkait sistem informasi keuangan.
Rabu – Kamis, 29 – 30 Juni 2022	Membuat folder <i>project</i> baru untuk mengerjakan <i>project</i> sistem informasi keuangan prodi, namun terjadi error di <i>project</i> baru karena versi php yang berbeda serta <i>out of memory</i> pada bagian laragon nya. Jadi, harus menyelesaikan bagian error terlebih dahulu.
Jum'at, 01 Juli 2022	Konsultasi dengan dosen pembimbing PKL dan Lapangan secara tatap muka ( <i>offline</i> ) mengenai penulisan Laporan BAB 1 beserta referensi untuk bagian BAB 1.
Senin – Rabu, 04 – 06 Juli 2022	Memahami referensi jurnal yang telah didapat mengenai sistem informasi keuangan untuk melanjutkan mengerjakan Laporan BAB 1.
Kamis, 07 Juli 2022	Konsultasi dengan Dosen Pembimbing PKL dan Lapangan mengenai Laporan BAB 1 yang sudah dikerjakan.
Senin – Jum'at, 11 – 15 Juli 2022	Membuat rancangan desain sistem yang akan dibuat, serta mencari jurnal – jurnal untuk referensi dalam pengerjaan Laporan PKL.

Senin – Jum’at, 18 – 22 Juli 2022	Membuat tampilan beranda <i>dashboard</i> serta menambahkan untuk tampilan fitur di sistem yang dibuat, dan mengerjakan bagian dari CRUD Post Biaya.
Senin – Jum’at, 25 – 29 Juli 2022	Menyelesaikan tugas yang diberikan untuk Ujian Akhir Semester (UAS).
Senin – Jum’at, 01 – 05 Agustus 2022	Mengerjakan CRUD yang sebelumnya terdapat error dan menyelesaikan penulisan laporan BAB 1 dari hasil revisi dengan dosen pembimbing PKL dan Lapangan.
Senin – Jum’at, 08 – 12 Agustus 2022	Bimbingan dengan dosen pembimbing PKL dan Lapangan menyusun laporan BAB 2.
Senin – Jum’at, 15 – 19 Agustus 2022	Menyusun BAB 3 tentang analisa dan desain, membuat desain sistem mengenai <i>flowchart</i> , <i>use case diagram</i> , <i>sequence diagram</i> .
Senin – Rabu, 22 – 24 Agustus 2022	Melakukan bimbingan PKL bersama dengan seluruh peserta PKL dan Dosen Program Studi S1 Informatika secara <i>offline</i> dan <i>online</i> .

### 3.2 Uraian kegiatan PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan selama 2 (dua) bulan penuh dengan potong libur nasional, kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) sendiri dilakukan di ruang lingkup Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dari hari Senin s/d Jum’at pada pukul 09.00 – 15.00 WITA. Pada pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini menggunakan pakaian yang rapi, sopan dan bebas pantas.

Adapun kegiatan konsultasi dengan dosen pembimbing PKL dan dosen pembimbing Lapangan selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) berlangsung dapat dilakukan sebanyak 14 (empat belas) bisa secara *offline* maupun *online*.

Pada minggu terakhir dari pelaksanaan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan bimbingan bersama dengan seluruh peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan seluruh Dosen Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin sebagai pemateri. Bimbingan bersama dengan peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) dan seluruh Dosen Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin ini diadakan guna untuk membantu Mahasiswa/I dalam proses penyelesaian kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan), dalam bimbingan bersama ini juga membahas mengenai seputaran kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan) mulai dari penulisan laporan, progres sistem yang dikerjakan, hingga demo program.

### 3.3 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang dipakai dalam pembuatan Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin adalah:

- a. **Wawancara**, dilakukan langsung dengan Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Hasil yang didapat setelah melakukan wawancara adalah pengajuan RAB yang sedang berjalan pada sistem keuangan di Program Studi S1 Informatika saat ini masih menggunakan cara yang manual menggunakan microsoft excel.
- b. **Studi Literatur**, dilakukan dengan membaca dan memahami dari beberapa isi jurnal ataupun buku yang berkaitan dengan sistem keuangan Program Studi.

### **3.4 Analisa Sistem**

Berdasarkan analisa sistem yang sedang berjalan pada Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin mengenai sistem keuangan program studi masih menggunakan cara manual yaitu dengan menginputkan nominal dari Rencana Anggaran Biaya (RAB) yang telah diajukan, serta pengelolaan pelaporannya menggunakan sistem *Microsoft Excel*.

### **3.5 Usulan Pemecahan Masalah**

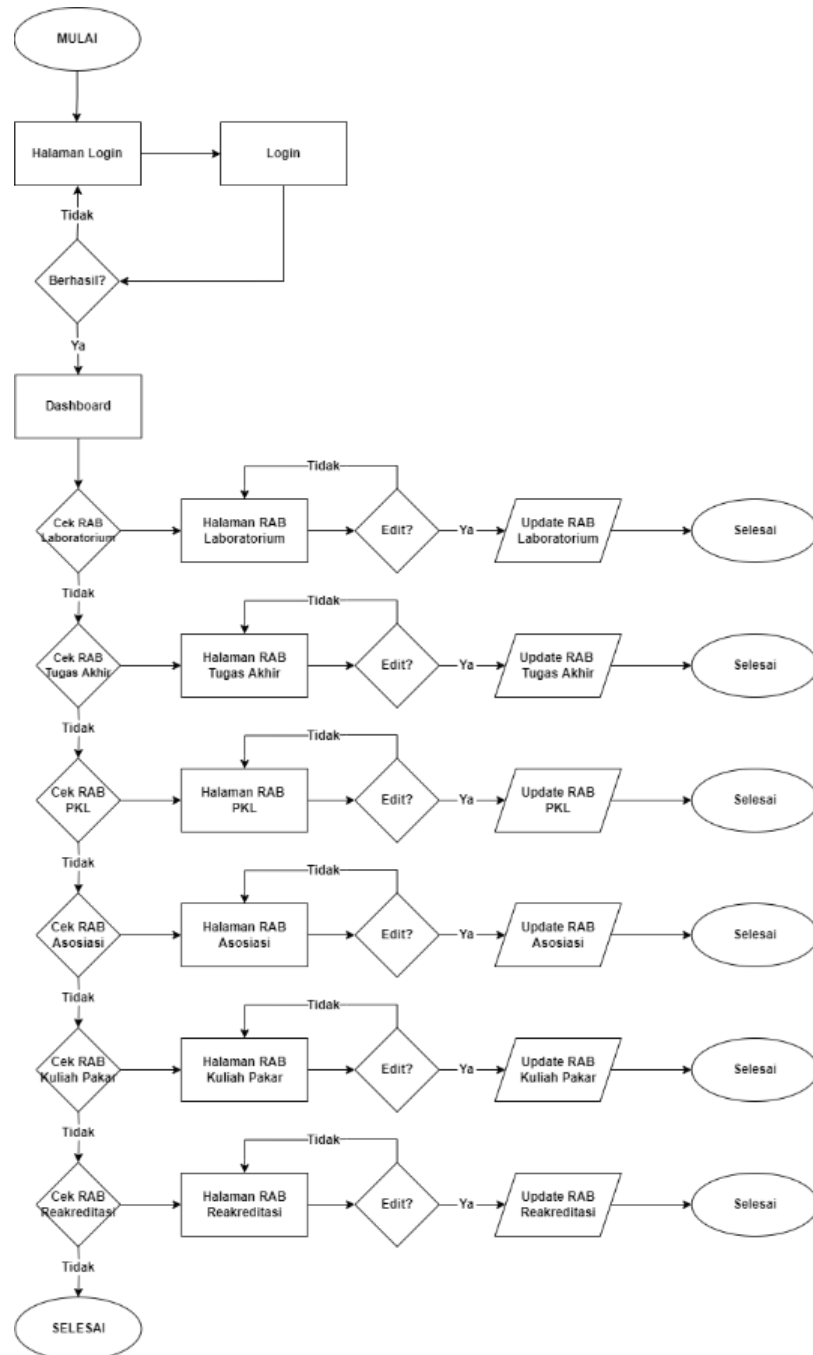
Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Ir. Rudy Ansari, S. Kom., M. Kom selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin yang berkenan sebagai narasumber, perlu adanya pembuatan Aplikasi web untuk mempermudah sistem informasi Keuangan Program Studi. Dengan pembuatan Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin berbasis web, diharapkan dapat mempermudah pihak terkait dalam hal keuangan di program studi mulai dari pengajuan Rencana Anggaran Biayaan (RAB) maupun hal keuangan lainnya.

### **3.6 Desain Sistem**

Berikut merupakan beberapa desain sistem yang akan digunakan dalam proses penggunaan Sistem Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

### 3.6.1 Flowchart

#### a. *Flowchart Admin*

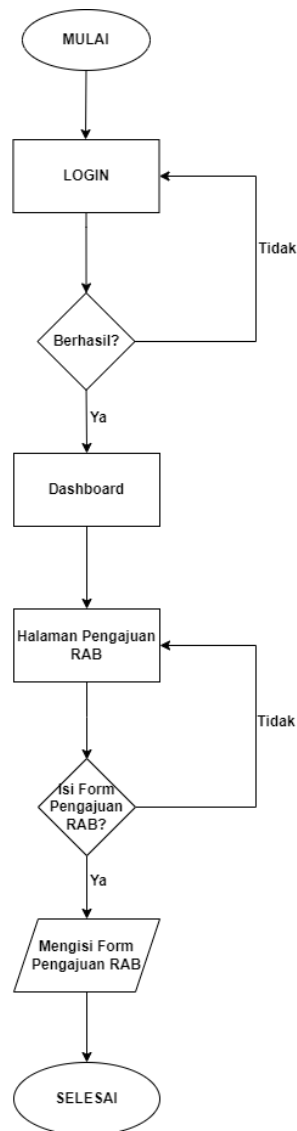


Gambar 3. 1 Flowchart Admin

Pada *flowchart* admin mencakup urutan kegiatan dalam pemakaian sistem yang dimulai dari *login* admin dengan memasukkan

*email* dan *password* terlebih dahulu. Setelah *login* berhasil, admin akan masuk ke *dashboard* atau halaman utama, disini admin dapat menginput nilai pengalokasian dana untuk setiap kegiatan, kemudian admin juga dapat memilih menu pengajuan RAB (rencana anggaran biaya) untuk memvalidasi data pengajuan RAB (rencana anggaran biaya), setelah memvalidasi maka admin bisa keluar dari sistem.

**b. Flowchart User**



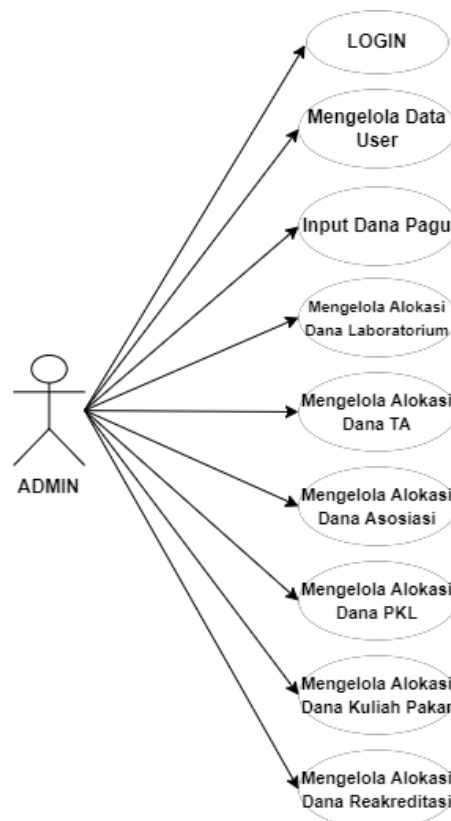
Gambar 3. 2 Flowchart User

Pada *flowchart user* mencakup urutan kegiatan dalam pemakaian sistem yang dimulai dari *login*, user akan diminta untuk memasukkan *email* dan *password* terlebih dahulu. Setelah *login* berhasil, user akan diarahkan masuk ke halaman *dashboard* atau halaman utama.

### 3.6.2 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menjelaskan tentang hak akses apa saja yang bisa dilakukan oleh Admin maupun *User* pada rancangan sistem yang akan dibuat.

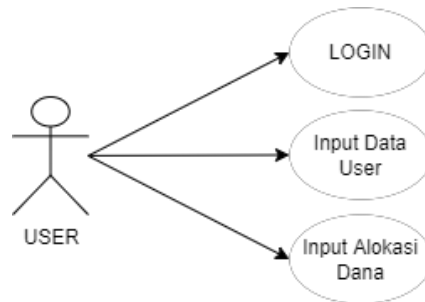
#### a. Use Case Admin



Gambar 3. 3 Use Case Admin

Pada *use case* Admin menunjukkan ada beberapa hak akses yang dapat digunakan oleh Admin.

**b. Use Case User**



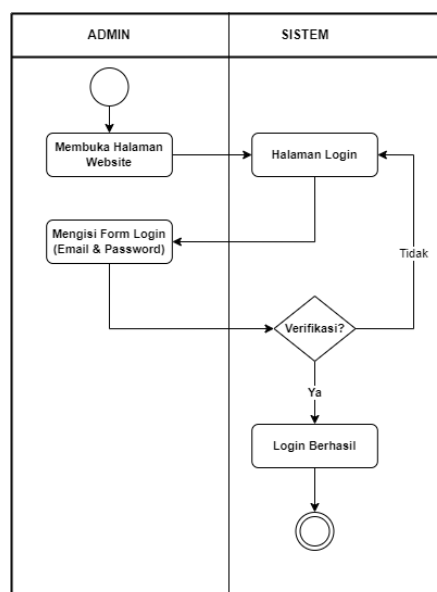
Gambar 3. 4 Use Case User

Pada *use case user* diatas menunjukkan beberapa hak akses yang dapat digunakan oleh *user* pada saat memakai aplikasi tersebut. Pada satu *use case user* diatas dapat digunakan oleh Kepala Laboratorium, Koordinator TA (tugas akhir), Koordinator PKL (praktik kerja lapangan), dan Dosen sebagai *user*.

### 3.6.3 Activity Diagram

**a. Activity Diagram Admin**

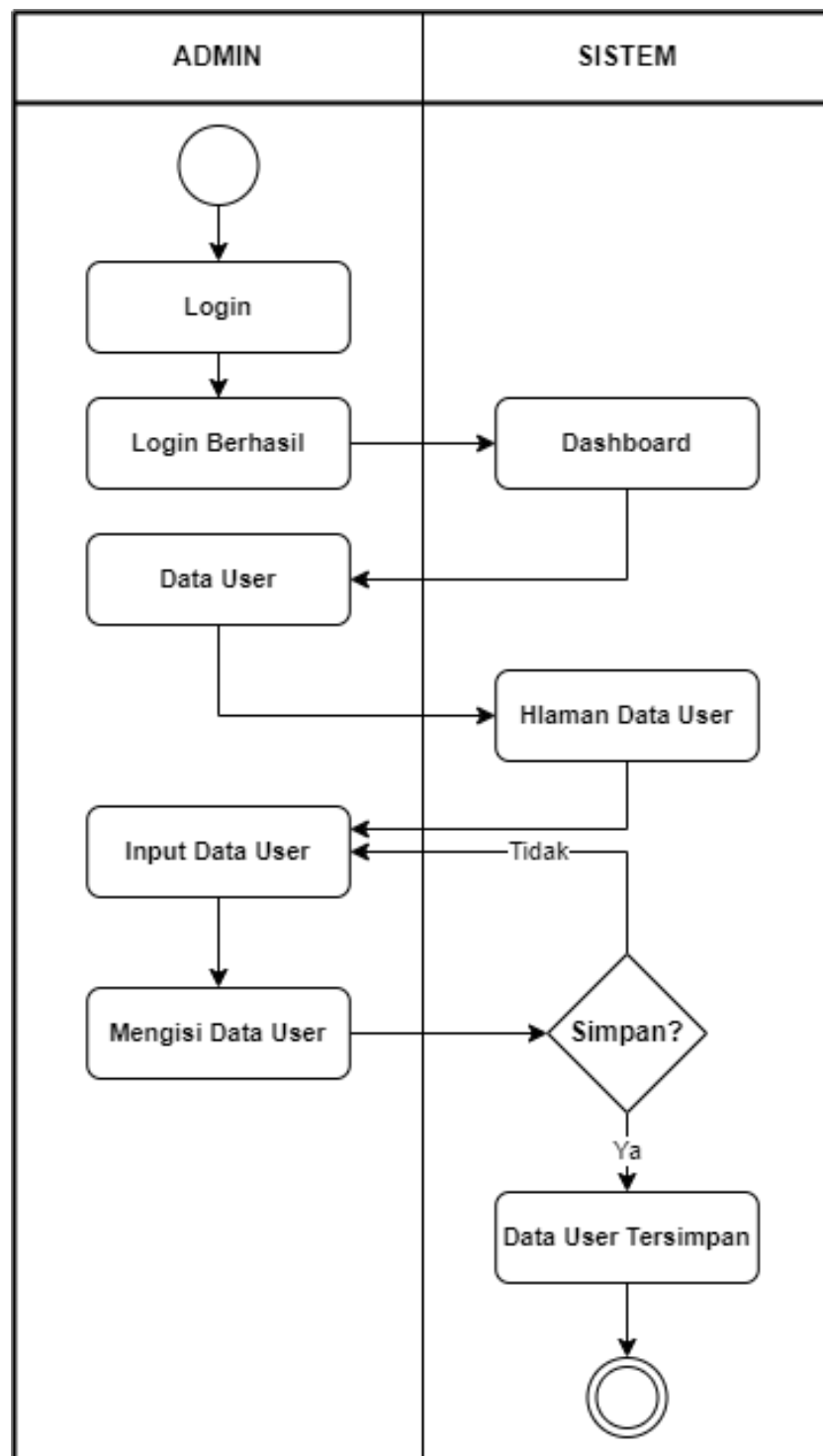
**1) Login**



Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin Login

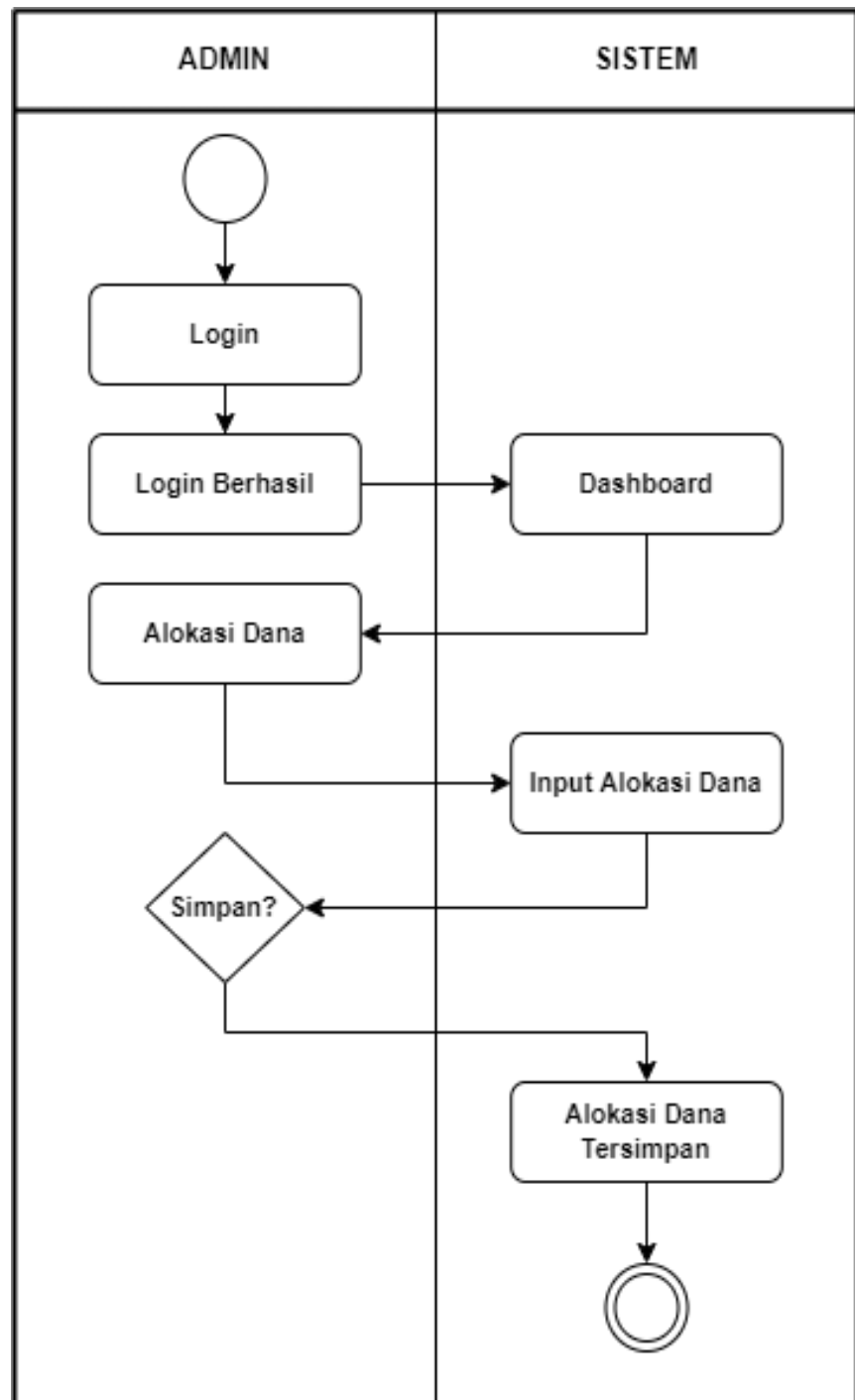


## 2) Kelola Data User



Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Data User

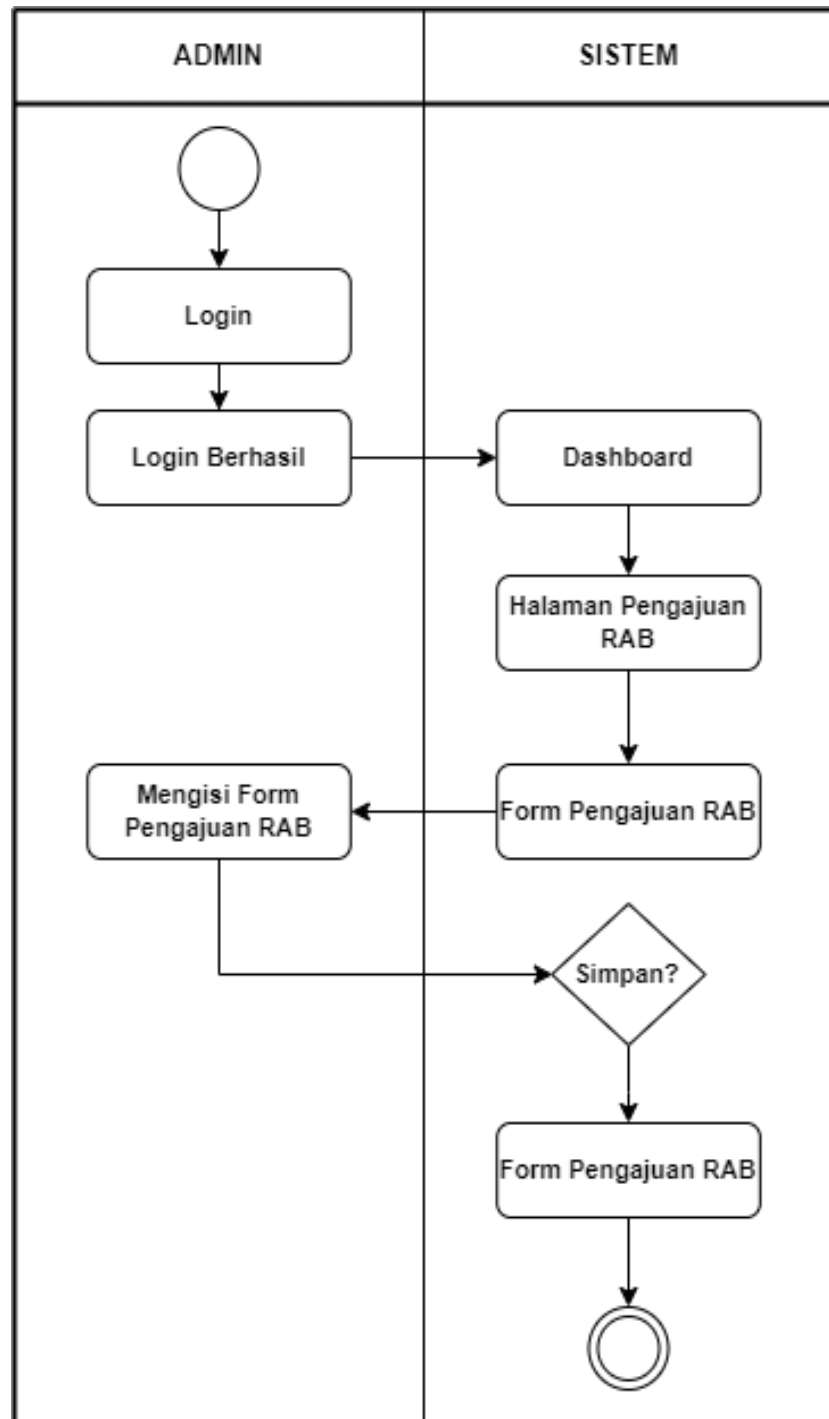
### 3) Alokasi Dana



Gambar 3. 7 Activity Diagram Alokasi Dana

**b. Activity Diagram User**

**1) Pengajuan RAB**

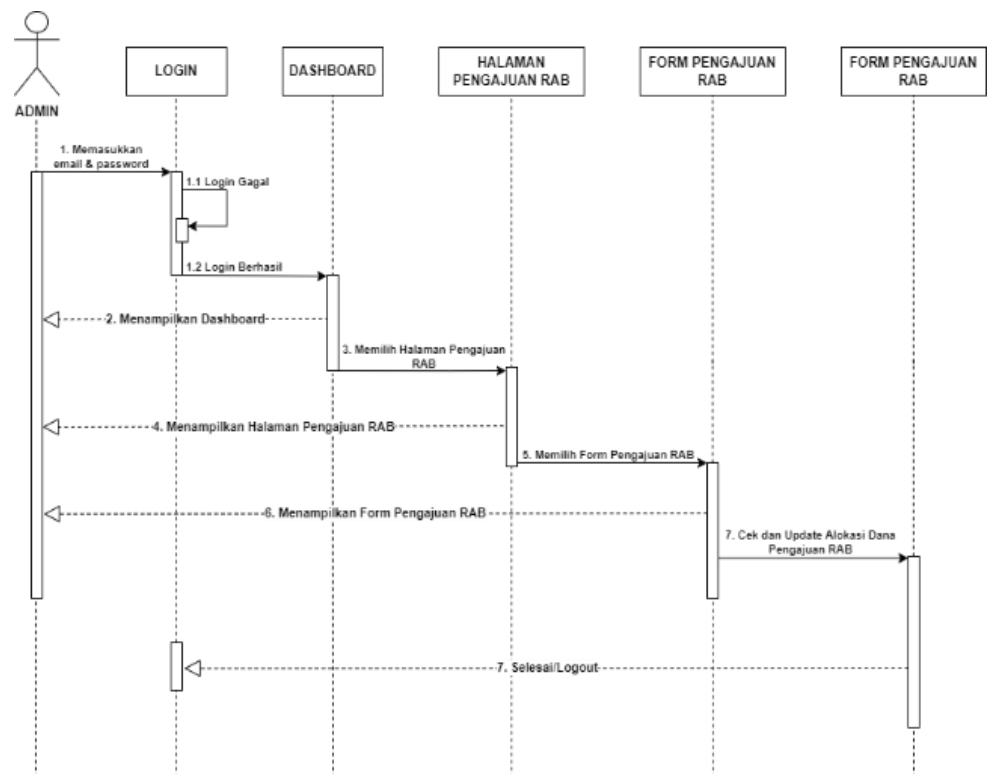


*Gambar 3. 8 Activity Diagram Pengajuan RAB*

### 3.6.4 Sequence Diagram

*Sequence* Diagram digunakan untuk menjelaskan suatu interaksi dari user ataupun admin pada Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin (UMBJM).

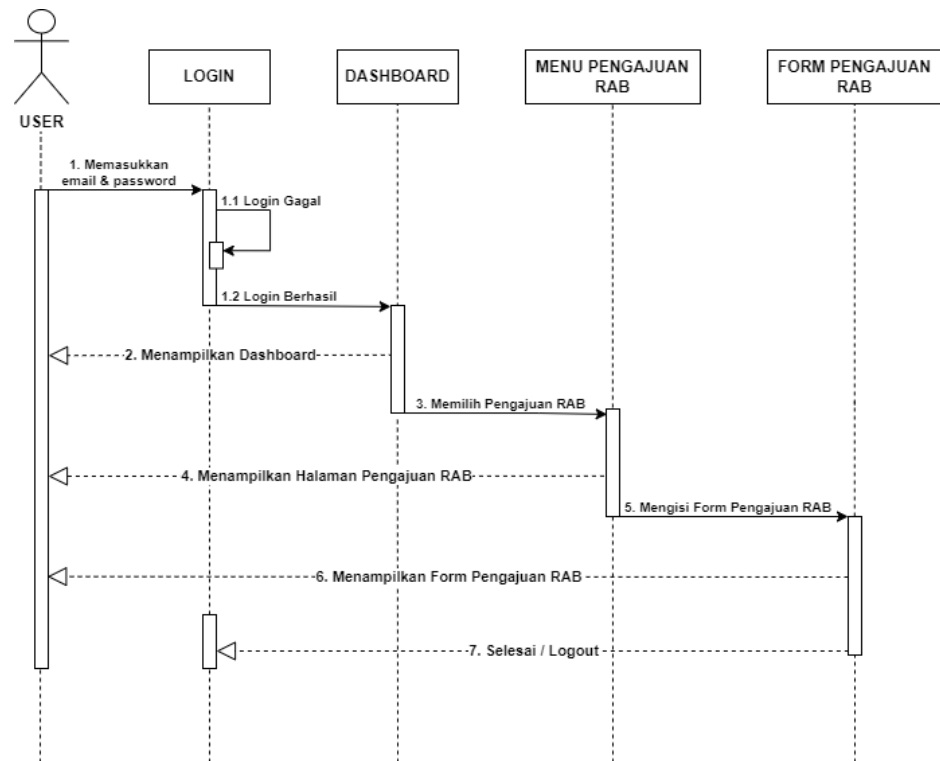
#### a. Sequence Diagram Admin



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram Admin*

Pada gambar 3.9 diatas merupakan diagram *sequence* yang menjelaskan mengenai alur interaksi yang dilakukan oleh admin mulai dari login, menampilkan halaman utama atau dashboard, halaman pengajuan RAB, dan juga pada form pengajuan RAB. Beserta dengan hak akses yang dapat digunakan nya sebagai seorang admin.

### b. Sequence Diagram User

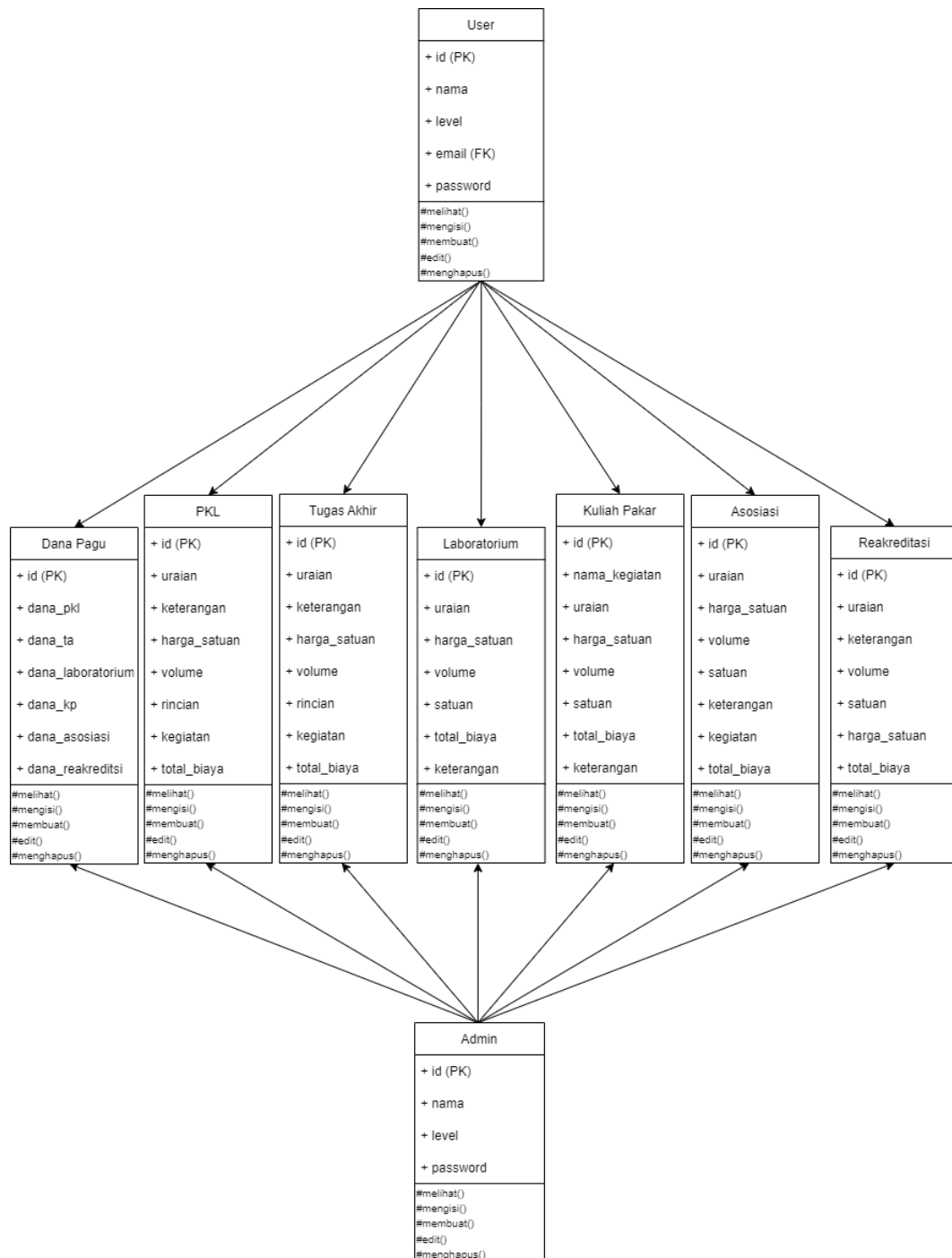


Gambar 3. 10 Sequence Diagram User

Pada gambar 3.10 diatas merupakan diagram *sequence* yang menjelaskan mengenai alur interaksi yang dilakukan oleh admin mulai dari login, menampilkan halaman utama atau dashboard, halaman pengajuan RAB, dan juga pada form pengajuan RAB. Beserta dengan hak akses yang dapat digunakan nya sebagai seorang admin.

### 3.6.5 Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas sistem, atribut, metode, dan hubungan antar objek. Berikut adalah class diagram dari Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.



Gambar 3. 11 Class Diagram sistem informasi keuangan Prodi

Berdasarkan dengan *class diagram* diatas terdapat beberapa tabel yang digunakan dalam Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, yakni:

a. Tabel Users

Tabel *user* adalah tabel untuk pengguna atau user. User dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan rencana anggaran biaya (RAB).

*Tabel 3. 2 Database User*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint(20)	Id dari data user
2.	nama	Varchar(255)	Nama dari user
3.	level	Varchar(255)	Penentu tingkat pengguna
4.	email (FK)	Varchar(255)	Email user
5.	password	Varchar(255)	Password pengguna

Keterangan:

- PK = Primary Key
- FK = Foreign Key

b. Tabel Alokasi Dana

Tabel alokasi dana adalah tabel untuk data alokasi dana pagu. Admin akan menginput kan besaran dana tersebut dan user hanya bisa melihat bagian alokasi dana tersebut.

*Tabel 3. 3 Database Alokasi Dana*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id(pk)	Bigint(20)	Id dari alokasi dana
2.	indikatif_program	Varchar(255)	Nama kegiatan yang akan diberikan dana pagu
3.	uraian	Varchar(255)	Uraian dari kegiatan
4.	jumlah_biaya	Varchar(255)	Jumlah biaya yang akan diberikan
5.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari kegiatan beserta biayanya.

Keterangan:

- PK = Primary Key

c. Tabel Asosiasi

Tabel asosiasi adalah tabel untuk pengguna atau user. Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan untuk asosiasi.

*Tabel 3. 4 Database Asosiasi*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint(20)	Id dari data asosiasi
2.	uraian	Varchar(255)	Nama atau jenis barang ataupun hal yang akan diajukan
3.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari barang
4.	volume	Varchar(255)	Jumlah biaya yang akan diberikan
5.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari kegiatan beserta biaya nya.

Keterangan:

- PK = Primary Key

d. Tabel Kuliah Pakar

Tabel kuliah pakar adalah tabel untuk pengguna atau user. Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan untuk kuliah pakar.

*Tabel 3. 5 Database Kuliah Pakar*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint()	Id dari data kuliah pakar
2.	nama_kegiatan	Varchar(255)	Nama kegiatan dari kuliah pakar



3.	uraian	Varchar(255)	Uraian keperluan kegiatan kuliah pakar
4.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari keperluan kegiatan
5.	volume	Varchar(255)	Jumlah kegiatan kuliah pakar
6.	satuan	Varchar(255)	Satuan atau simbol unit dari volume kegiatan
7.	total_biaya	Varchar(255)	Total biaya yang dikeluarkan
8.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari kegiatan

Keterangan:

- PK = Primary Key

e. Tabel Laboratorium

Tabel laboratorium adalah tabel untuk pengguna atau user.

Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan untuk laboratorium.

*Tabel 3. 6 Database Laboratorium*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint()	Id dari data laboratorium
2.	uraian	Varchar(255)	Nama barang atau keperluan laboratorium
3.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari keperluan laboratorium
4.	volume	Varchar(255)	Jumlah keperluan yang diajukan laboratorium
5.	satuan	Varchar(255)	Satuan atau simbol unit dari volume
6.	total_biaya	Varchar(255)	Total biaya yang dikeluarkan di pengajuan
7.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari barang laboratorium

f. Tabel Praktik Kerja Lapangan

Tabel praktik kerja lapangan adalah tabel untuk pengguna atau user. Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan untuk praktik kerja lapangan.

*Tabel 3. 7 Database Praktik Kerja Lapangan*

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint()	Id dari data praktik kerja lapangan
2.	uraian	Varchar(255)	Nama ajuan atau keperluan praktik kerja lapangan
3.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari keperluan praktik kerja lapangan
4.	volume	Varchar(255)	Jumlah keperluan yang diajukan untuk praktik kerja lapangan
5.	satuan	Varchar(255)	Satuan atau simbol unit dari volume
6.	total_biaya	Varchar(255)	Total biaya yang dikeluarkan di pengajuan
7.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari ajuan praktik kerja lapangan

Keterangan:

- PK = Primary Key

g. Reakreditasi

Tabel reakreditasi adalah tabel untuk pengguna atau user. Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit, dan juga menghapus bagian pengajuan untuk reakreditasi.

Tabel 3. 8 Database Reakreditasi

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint()	Id dari data reakreditasi
2.	uraian	Varchar(255)	Nama ajuan atau keperluan reakreditasi
3.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari ajuan reakreditasi
4.	volume	Varchar(255)	Jumlah keperluan yang diajukan untuk reakreditasi
5.	satuan	Varchar(255)	Satuan atau simbol unit dari volume
6.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari keperluan reakreditasi
7.	total_biaya	Varchar(255)	Total biaya yang dikeluarkan di pengajuan

Keterangan:

- PK = Primary Key

#### h. Tabel Tugas Akhir

Tabel tugas akhir adalah tabel untuk pengguna atau user.

Disini user dapat mengisi form yang isinya menambah, mengedit,

dan juga menghapus bagian pengajuan untuk tugas akhir.

Tabel 3. 9 Database Tugas Akhir

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1.	id (PK)	Bigint()	Id dari data tugas akhir
2.	uraian	Varchar(255)	Nama kegiatan tugas akhir
3.	harga_satuan	Varchar(255)	Harga satuan dari keperluan tugas akhir
4.	volume	Varchar(255)	Jumlah keperluan yang diajukan
5.	satuan	Varchar(255)	Satuan atau simbol unit dari volume

6.	total_biaya	Varchar(255)	Total biaya yang dikeluarkan di pengajuan
7.	keterangan	Varchar(255)	Keterangan dari ajuan tugas akhir

Keterangan:

- PK = Primary Key

### 3.7 Desain Interface

Berikut ini merupakan *desain interface* yang ada pada Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

#### 3.7.1 Desain Interface User

- Halaman Login

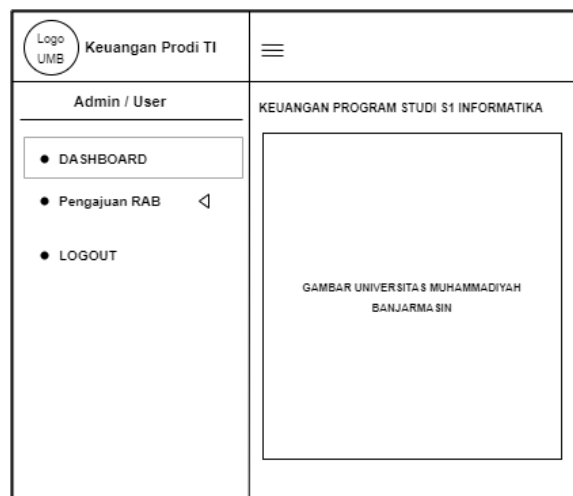


The image shows a user login interface design. It features a central circle containing the text "Logo UMB". Below the circle, the text "KEUANGAN PRODI" is displayed in a bold, uppercase font. Underneath this, there are two rectangular input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Password". At the bottom right of the interface, there is a rectangular button labeled "Login".

Gambar 3. 12 Halaman Login Admin

*Desain interface* pada gambar 3.12 merupakan sebuah rancangan halaman login yang digunakan untuk semua user, yaitu Kepala Laboratorium, Koordinator TA (tugas akhir), Koordinator PKL (praktik kerja lapangan), dan Dosen.

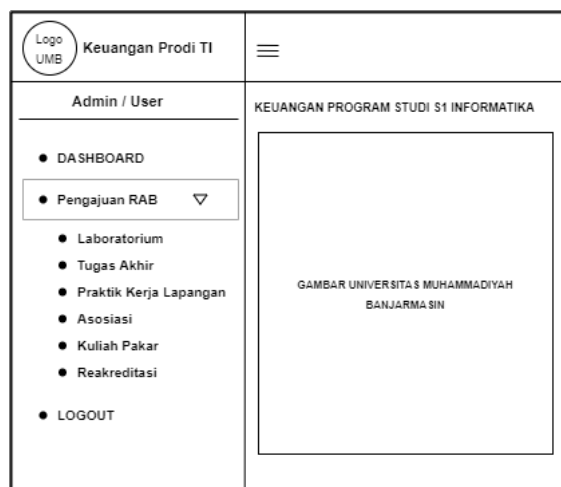
b. Halaman Utama atau Dashboard



Gambar 3. 13 Halaman Dashboard

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian halaman *dashboard*.

c. Halaman Pengajuan RAB



Gambar 3. 14 Halaman Pengajuan RAB User

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian halaman *dashboard*.

d. Halaman Pengajuan RAB Laboratorium

Logo UMB Keuangan Prodi TI		PENGAJUAN RAB LABORATORIUM																														
Admin / User		<div>TAMBAH</div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Uraian</th> <th>Harga Satuan</th> <th>Volume</th> <th>Satuan</th> <th>Total Biaya</th> <th>Keterangan</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>							No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI								Edit								Edit
No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI																									
							Edit																									
							Edit																									

Gambar 3. 15 Halaman Pengajuan RAB Laboratorium

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB laboratorium.

e. Halaman Pengajuan RAB Tugas Akhir

Logo UMB Keuangan Prodi TI		PENGAJUAN RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN																														
Admin / User		<div>TAMBAH</div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Uraian</th> <th>Harga satuan</th> <th>Volume</th> <th>Satuan</th> <th>Total Biaya</th> <th>Keterangan</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>							No	Uraian	Harga satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI								Edit								Edit
No	Uraian	Harga satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI																									
							Edit																									
							Edit																									

Gambar 3. 16 Halaman Pengajuan RAB Tugas Akhir

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB tugas akhir.

## f. Halaman Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

Logo UMB

Keuangan Prodi TI

≡

Admin / User

● DASHBOARD

● Pengajuan RAB ▾

● Laboratorium

● Tugas Akhir

● Praktik Kerja Lapangan

● Asosiasi

● Kuliah Pakar

● Reakreditasi

● LOGOUT

PENGAJUAN RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN

No	Uraian	Harga satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Status	AKSI
						Disetujui	
						Pending	Setuju

Gambar 3. 17 Halaman Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB praktik kerja lapangan.

## g. Halaman Pengajuan RAB Asosiasi

Logo UMB

Keuangan Prodi TI

≡

Admin / User

● DASHBOARD

● Pengajuan RAB ▾

● Laboratorium

● Tugas Akhir

● Praktik Kerja Lapangan

● Asosiasi

● Kuliah Pakar

● Reakreditasi

● LOGOUT

PENGAJUAN RAB ASOSIASI

TAMBAH

No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Kegiatan	Keterangan	Total Biaya	AKSI
								EDIT
								EDIT

Gambar 3. 18 Halaman Pengajuan RAB Asosiasi

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB asosiasi.

## h. Halaman Pengajuan RAB Kuliah Pakar

<div>Logo UMB</div> <div>Keuangan Prodi TI</div> <div>Admin / User</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>DASHBOARD</li> <li>Pengajuan RAB ▾ <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratorium</li> <li>Tugas Akhir</li> <li>Praktik Kerja Lapangan</li> <li>Asosiasi</li> <li>Kuliah Pakar</li> <li>Reakreditasi</li> </ul> </li> <li>LOGOUT</li> </ul> </div>	<div>≡</div> <div>PENGAJUAN RAB KULIAH PAKAR</div> <div>TAMBAH</div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kegiatan</th> <th>Uraian</th> <th>Harga Satuan</th> <th>Volume</th> <th>Satuan</th> <th>Total Biaya</th> <th>Keterangan</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Kegiatan	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI									Edit									Edit
No	Nama Kegiatan	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI																				
								Edit																				
								Edit																				

Gambar 3. 19 Halaman Pengajuan RAB Kuliah Pakar

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB kuliah pakar.

## i. Halaman Pengajuan RAB Reakreditasi

<div>Logo UMB</div> <div>Keuangan Prodi TI</div> <div>Admin / User</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>DASHBOARD</li> <li>Pengajuan RAB ▾ <ul style="list-style-type: none"> <li>Laboratorium</li> <li>Tugas Akhir</li> <li>Praktik Kerja Lapangan</li> <li>Asosiasi</li> <li>Kuliah Pakar</li> <li>Reakreditasi</li> </ul> </li> <li>LOGOUT</li> </ul> </div>	<div>≡</div> <div>PENGAJUAN RAB REAKREDITASI</div> <div>TAMBAH</div> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Uraian</th> <th>Harga Satuan</th> <th>Volume</th> <th>Satuan</th> <th>Total Biaya</th> <th>Keterangan</th> <th>AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Edit</td> </tr> </tbody> </table>	No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI								Edit								Edit
No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI																		
							Edit																		
							Edit																		

Gambar 3. 20 Halaman Pengajuan RAB Reakreditasi

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman pengajuan RAB reakreditasi.



### 3.7.2 Desain Interface Admin

#### a. Halaman Login

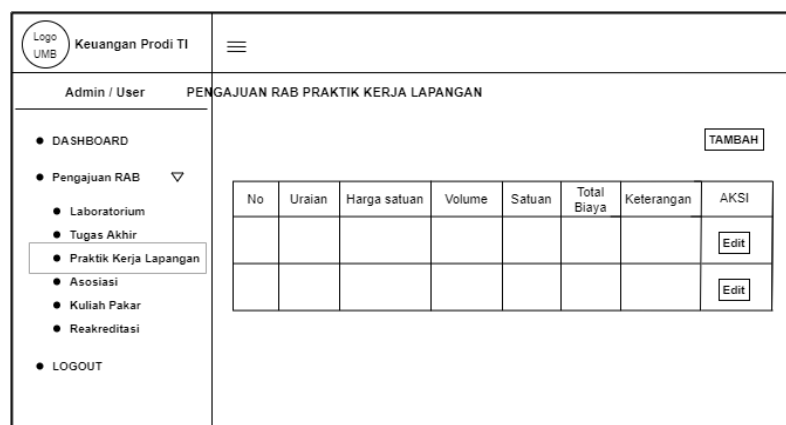


The image shows a login page for the 'KEUANGAN PRODI' system. At the top, there is a circular logo containing the text 'Logo UMB'. Below the logo, the title 'KEUANGAN PRODI' is displayed in bold. The page features two input fields: 'Email' and 'Password'. A 'Login' button is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 3. 21 Halaman Login Admin

*Desain interface* pada gambar diatas merupakan sebuah rancangan halaman login yang digunakan untuk admin, dan yang berlaku sebagai admin pada Sistem Informasi Keuangan S1 Informatika ini adalah Kepala Prodi S1 Informatika.

#### b. Halaman Persetujuan Pengajuan atau Validasi



The image shows an admin dashboard for 'Keuangan Prodi TI'. The top header includes the 'Logo UMB' and the text 'Keuangan Prodi TI'. Below the header, there is a sidebar menu on the left with the following items: DASHBOARD, Pengajuan RAB (expanded), Laboratorium, Tugas Akhir, Praktik Kerja Lapangan (highlighted), Asosiasi, Kuliah Pakar, Reakreditasi, and LOGOUT. The main content area is titled 'PENGAJUAN RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN' and contains a table with columns: No, Uraian, Harga satuan, Volume, Satuan, Total Biaya, Keterangan, and AKSI. The table has two rows of data, each with an 'Edit' button in the 'AKSI' column. A 'TAMBAH' button is located at the top right of the table.

No	Uraian	Harga satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI
							Edit
							Edit

Gambar 3. 22 Halaman Persetujuan Pengajuan

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman persetujuan pengajuan atau validasi.

c. Halaman Dana Pagu

Logo UMB

Keuangan Prodi TI

Admin / User

DASHBOARD

ALOKASI DANA PAGU

Pengajuan RAB

Laboratorium

Tugas Akhir

Praktik Kerja Lapangan

Asosiasi

Kuliah Pakar

Reakreditasi

LOGOUT

≡

PENGAJUAN RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Tambah

No	Indikatif Program	Uraian	Jumlah Biaya	Keterangan	AKSI

Gambar 3. 23 Halaman Dana Pagu

Setelah berhasil login selanjutnya akan masuk menuju ke bagian *dashboard* dan disini dapat memilih halaman alokasi dana pagu.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Implementasi

Implementasi merupakan tahap meletakkan hasil sehingga siap untuk dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul – modul perancangan, sehingga pengguna dapat memberi masukan kepada pengembangan sistem.

##### 4.1.1 Implementasi Sistem

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Implementasi perangkat keras (*hardware*) dari sistem yang akan dibangun secara lengkap dijelaskan seperti dibawah ini:

1. Menggunakan Processor 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz 3.00 GHz.
2. Menggunakan *Installed* RAM 8,00 GB (7,70 GB usable).
3. Menggunakan SSD 512GB.
4. Menggunakan *keyboard*, *mouse*, dan monitor sebagai perantara antar muka.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Implementasi perangkat lunak (*software*) dari sistem yang akan dibangun secara lengkap dijelaskan seperti dibawah ini:

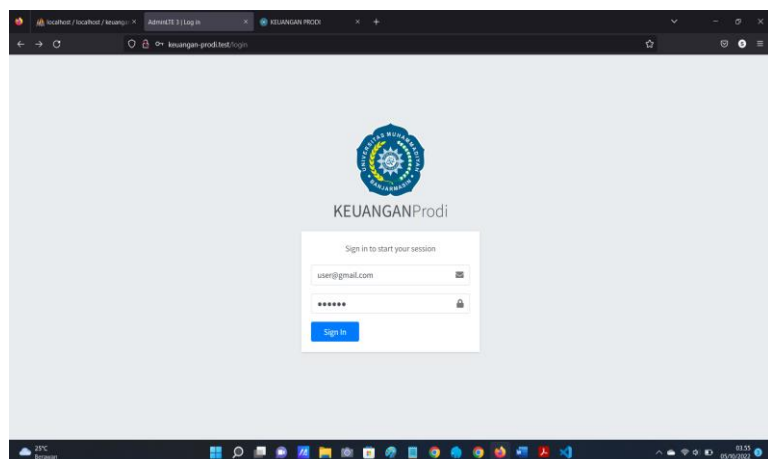
1. Menggunakan Sistem Operasi Windows 11 *Home Single Language*.

2. Menggunakan perangkat lunak (*software*) *Visual Studio Code* version 1.71.0.
3. Menggunakan basis data *MySQL Community Server* (GPL) versi 5.7.33.
4. Menggunakan Aplikasi *Laragon Full* Versi 5.0.0.

## 4.1.2 Implementasi Program

### 4.1.2.1. Halaman User

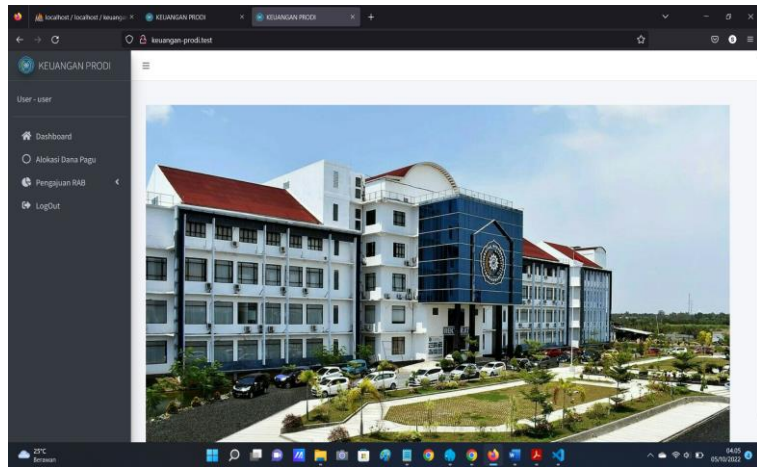
#### A. Halaman *Login*



Gambar 4. 1 Halaman Login User

Gambar 4.1 merupakan tampilan *login user* dalam sistem informasi keuangan program studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Sebelum memasuki ke halaman utama atau *dashboard*, *user* melakukan *login* terlebih dahulu.

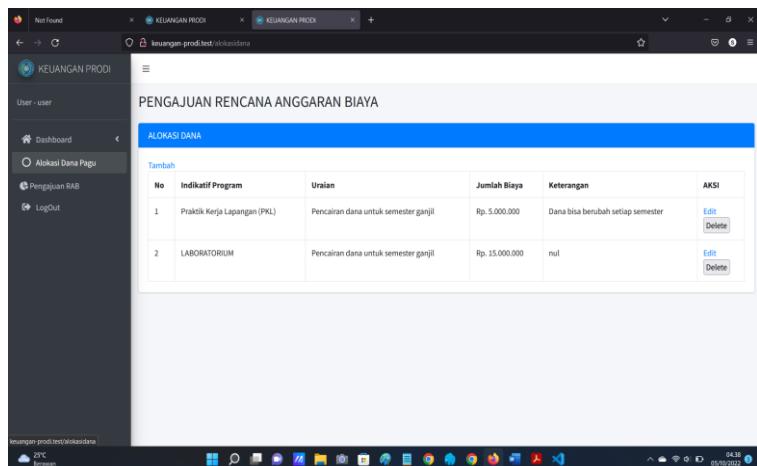
## B. Halaman Dashboard



Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Dashboard

Gambar 4.2 merupakan tampilan *dashboard user*. Pada bagian *sidebar* terdapat menu dashboard, alokasi dana, pengajuan dana, dan logout.

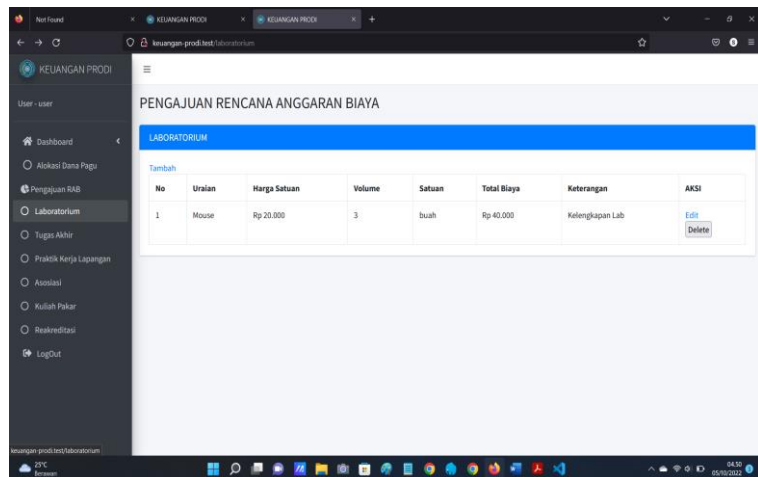
## C. Halaman Alokasi Dana Pagu



Gambar 4. 3 Halaman Alokasi Dana Pagu Admin

Gambar 4.3 merupakan tampilan halaman alokasi dana pagu yang akan muncul di tampilan *user*.

#### D. Form Pengajuan RAB Laboratorium



PENGAJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

LABORATORIUM

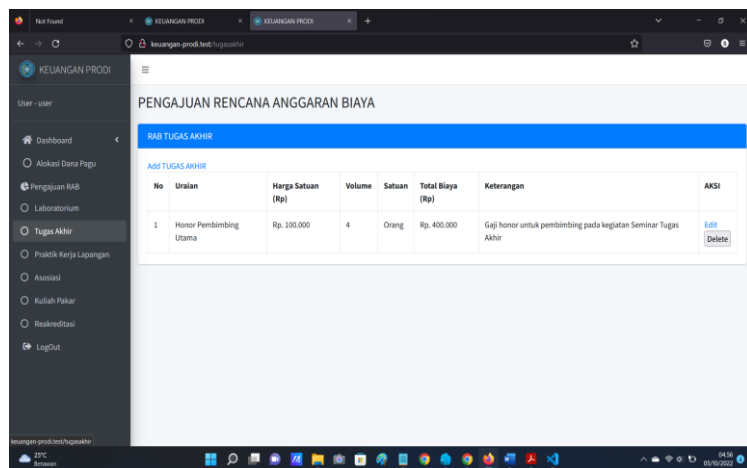
Tambah

No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	Aksi
1	Mouse	Rp 20.000	3	buah	Rp 60.000	Kelengkapan Lab	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 4 Form Pengajuan RAB Laboratorium

Gambar 4.4 merupakan tampilan halaman pengajuan RAB Laboratorium yang akan muncul di tampilan *user*.

#### E. Form Pengajuan RAB Tugas Akhir



PENGAJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

TUGAS AKHIR

Add TUGAS AKHIR

No	Uraian	Harga Satuan (Rp)	Volume	Satuan	Total Biaya (Rp)	Keterangan	Aksi
1	Honor Pembimbing Utama	Rp 100.000	4	Orang	Rp 400.000	Gaji honor untuk pembimbing pada kegiatan Seminar Tugas Akhir	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 5 Form Pengajuan RAB Tugas Akhir

Gambar 4.5 merupakan tampilan halaman form pengajuan RAB Tugas Akhir yang akan muncul di tampilan *user*.

## F. Form Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Add PRAKTIK KERJA LAPANGAN

No	Uraian	Harga Satuan (Rp)	Volume	Satuan	Total Biaya (Rp)	Keterangan	Aksi
1	Honor Penguji Lapangan	Rp. 300.000	2	Orang	Rp. 300.000	Gaji honor	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 6 Form Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

Gambar 4.6 merupakan tampilan halaman pengajuan RAB praktik kerja lapangan yang akan muncul di tampilan *user*.

## G. Form Pengajuan RAB Asosiasi

PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

RAB ASOSIASI

Add Asosiasi

No	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Keterangan	Kegiatan	Total Biaya	Aksi
1	asosiasi	Rp. 200.000	2	Orang	Pendaftaran Peserta Baru	APTIKOM	Rp. 400.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	asosiasi	Rp. 150.000	1	Orang	Biaya Pendaftaran	APSI PTMA	Rp. 150.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	asosiasi	Rp. 150.000	1	Orang	Pendaftaran Perpanjangan	APTIKOM	Rp. 150.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 7 Form Pengajuan RAB Asosiasi

Gambar 4.7 merupakan tampilan halaman form pengajuan RAB asosiasi yang akan muncul di tampilan *user*.

## H. Form Pengajuan RAB Kuliah Pakar

**PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA**

**RAB TUGAS AKHIR**

**Add KULIAH PAKAR**

No	Nama Kegiatan	Uraian	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI
1	Kuliah Pakar Penta Helix	ada	Rp. 50.000	3	Orang	Rp. 350.000	Biaya Pendaftaran Peserta Pilihan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 8 Form Pengajuan RAB Kuliah Pakar

Gambar 4.8 merupakan tampilan halaman pengajuan RAB kuliah pakar yang akan muncul di tampilan *user*.

## I. Form Pengajuan RAB Reakreditasi

**PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA**

**RAB REAKREDITASI**

**Add Reakreditasi**

No	Uraian	Keterangan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)	Status	AKSI
1	Kertas HVS A4	Alat Tulis Kerja	2	Rim	Rp. 42.000	Rp. 84.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	Material 10.000	Alat Tulis Kantor	3	Lembar	Rp. 12.000	Rp. 36.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
3	Pulpen	Alat Tulis Kantor	12	buah	Rp. 3.000	Rp. 36.000	Tidak Disetujui	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
5	Kertas HVS A3	Alat Tulis Kerja	2	Rim	Rp. 42.000	Rp. 84.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

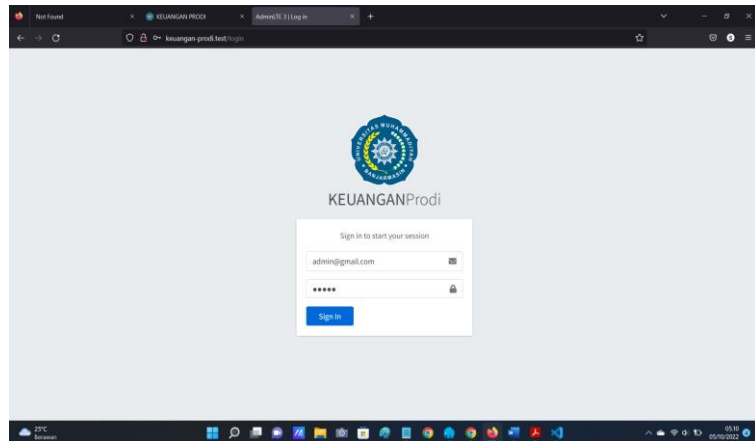
Gambar 4. 9 Form Pengajuan RAB Reakreditasi

Gambar 4.9 merupakan tampilan halaman pengajuan RAB reakreditasi yang akan muncul di tampilan *user*.



#### 4.1.2.2. Halaman Admin

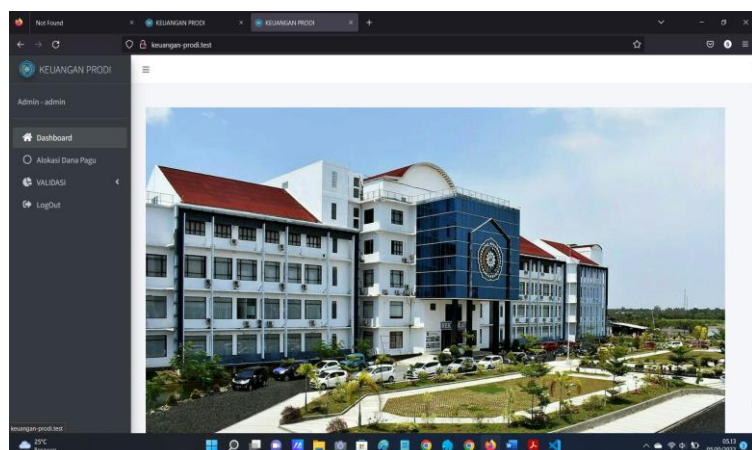
##### A. Halaman Login



Gambar 4. 10 Tampilan Login Admin

Gambar 4.10 adalah tampilan *login* admin dalam sistem informasi keuangan program studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Sebelum masuk ke halaman utama, admin akan melakukan *login* terlebih dahulu.

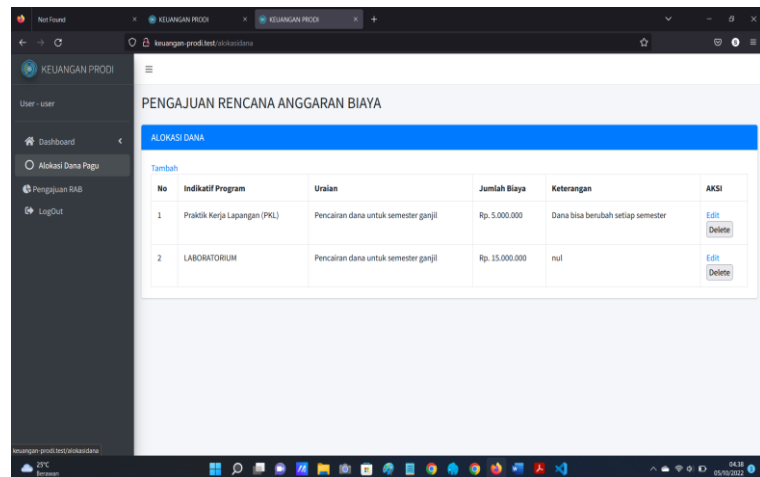
##### B. Halaman Dashboard



Gambar 4. 11 Halaman Dashboard Admin

Gambar 4.11 merupakan tampilan *dashboard* admin. Pada bagian *sidebar* terdapat menu dashboard, alokasi dana pagu, validasi, dan logout.

### C. Halaman Alokasi Dana Pagu



PENGAJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

ALOKASI DANA

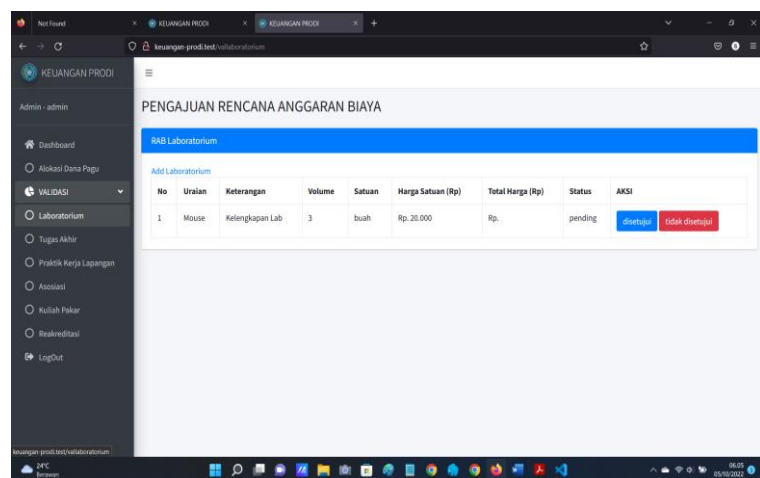
Tambah

No	Indikatif Program	Uraian	Jumlah Biaya	Keterangan	AKSI
1	Praktik Kerja Lapangan (PKL)	Pencairan dana untuk semester ganjil	Rp. 5.000.000	Dana bisa berubah setiap semester	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>
2	LABORATORIUM	Pencairan dana untuk semester ganjil	Rp. 15.000.000	nul	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Delete</a>

Gambar 4. 12 Form Alokasi Dana Pagu

Gambar 4.12 merupakan tampilan Form Alokasi Dana Pagu. Pada bagian *sidebar* terdapat menu dashboard, alokasi dana pagu, pengajuan dana, validasi, dan logout.

### D. Form Validasi Pengajuan RAB Laboratorium



PENGAJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

RAB Laboratorium

Add Laboratorium

No	Uraian	Keterangan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)	Status	AKSI
1	Mouse	Kelengkapan Lab	3	buah	Rp. 20.000	Rp.	pending	<a href="#">disetujui</a> <a href="#">tidak disetujui</a>

Gambar 4. 13 Form Validasi Laboratorium

Gambar 4.13 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB laboratorium.

#### E. Form Validasi Pengajuan RAB Tugas Akhir

The screenshot shows a web application interface for 'KEUANGAN PRODI'. The left sidebar contains a menu with options like 'Dashboard', 'Alokasi Dana Pagu', 'VALIDASI', 'Laboratorium', 'Tugas Akhir', 'Praktik Kerja Lapangan', 'Asosiasi', 'Kuliah Pakar', 'Reakreditasi', and 'Logout'. The main content area is titled 'PENGAJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA' and features a sub-header 'RAB TUGAS AKHIR'. Below this is a table with columns: No, Uraian, Harga Satuan (Rp), Volume, Satuan, Total Biaya (Rp), Keterangan, and AKSI. The table contains one row with the following data: No 1, Uraian Honor Pembimbing Utama, Harga Satuan Rp. 300.000, Volume 4, Satuan Orang, Total Biaya Rp. 400.000, Keterangan Gaji honor untuk pembimbing pada kegiatan Seminar Tugas Akhir, and AKSI pending. To the right of the 'pending' status are two buttons: 'disetujui' (blue) and 'tidak disetujui' (red), along with an 'Edit' link.

No	Uraian	Harga Satuan (Rp)	Volume	Satuan	Total Biaya (Rp)	Keterangan	AKSI
1	Honor Pembimbing Utama	Rp. 300.000	4	Orang	Rp. 400.000	Gaji honor untuk pembimbing pada kegiatan Seminar Tugas Akhir	pending disetujui tidak disetujui Edit

Gambar 4. 14 Form Validasi Pengajuan RAB Tugas Akhir

Gambar 4.14 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB tugas akhir.

#### F. Form Validasi Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

The screenshot shows the same web application interface as before, but the sub-header is 'RAB PRAKTIK KERJA LAPANGAN'. The table contains one row with the following data: No 1, Uraian Honor Penguji Lapangan, Harga Satuan Rp. 300.000, Volume 2, Satuan Orang, Total Biaya Rp. 200.000, Keterangan Gaji honor, and AKSI pending. To the right of the 'pending' status are two buttons: 'disetujui' (blue) and 'tidak disetujui' (red).

No	Uraian	Harga Satuan (Rp)	Volume	Satuan	Total Biaya (Rp)	Keterangan	AKSI
1	Honor Penguji Lapangan	Rp. 300.000	2	Orang	Rp. 200.000	Gaji honor	pending disetujui tidak disetujui

Gambar 4. 15 Form Validasi Pengajuan RAB Praktik Kerja Lapangan

Gambar 4.15 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB praktik kerja lapangan.

### G. Form Validasi Pengajuan RAB Asosiasi

PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

RAB ASOSIASI

Add Asosiasi

No	Urutan	Harga Satuan	Volume	Satuan	Keterangan	Kegiatan	Total Biaya	AKSI	
1	asosiasi	Rp. 200.000	2	Orang	Pendaftaran Peserta Baru	APTIKOM	Rp. 400.000	pending	disetujui tidak disetujui
2	asosiasi	Rp. 150.000	1	Orang	Biaya Pendaftaran	APSI/PTMA	Rp. 150.000	pending	disetujui tidak disetujui
3	asosiasi	Rp. 150.000	1	Orang	Pendaftaran Perpanjangan	APTIKOM	Rp. 150.000	pending	disetujui tidak disetujui

Gambar 4. 16 Form Validasi Pengajuan RAB Asosiasi

Gambar 4.16 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB asosiasi.

### H. Form Validasi Pengajuan RAB Kuliah Pakar

PENGJUAN RENCANA ANGGARAN BIAYA

RAB TUGAS AKHIR

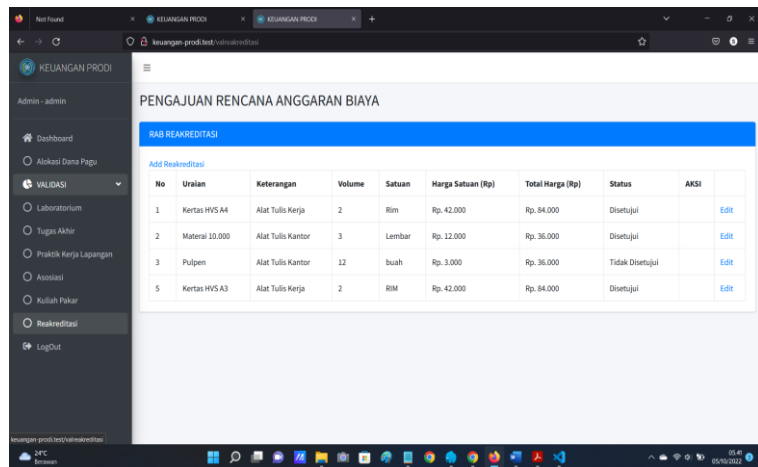
Add KULIAH PAKAR

No	Nama Kegiatan	Urutan	Harga Satuan	Volume	Satuan	Total Biaya	Keterangan	AKSI	
1	Kuliah Pakar Penta Helix	ada	Rp. 50.000	3	Orang	Rp. 150.000	Biaya Pendaftaran Peserta Pilihan	pending	disetujui tidak disetujui

Gambar 4. 17 Form Validasi Pengajuan RAB Kuliah Pakar

Gambar 4.17 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB kuliah pakar.

## I. Form Validasi Pengajuan RAB Reakreditasi



No	Uraian	Keterangan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total Harga (Rp)	Status	Aksi
1	Kertas HVS A4	Alat Tulis Kerja	2	Rim	Rp. 42.000	Rp. 84.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a>
2	Material 10.000	Alat Tulis Kantor	3	Lembar	Rp. 12.000	Rp. 36.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a>
3	Pulpen	Alat Tulis Kantor	12	buah	Rp. 3.000	Rp. 36.000	Tidak Disetujui	<a href="#">Edit</a>
5	Kertas HVS A3	Alat Tulis Kerja	2	Rim	Rp. 42.000	Rp. 84.000	Disetujui	<a href="#">Edit</a>

Gambar 4. 18 Form Validasi Pengajuan RAB Reakreditasi

Gambar 4.18 merupakan tampilan form validasi pengajuan RAB Reakreditasi

## 4.2 Implikasi

Implikasi merupakan deskripsi hasil dari implementasi sistem yang diperoleh dari pengguna, pihak instansi atau perusahaan atau lembaga.

### 4.2.1 Kelebihan

Adapun kelebihan dari Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin berbasis Web ini adalah

1. Memudahkan Koordinator TA, Koordinator PKL, dan Kepala Laboratorium, selaku user atau pemohon dalam penginputan pengajuan RAB setiap kegiatan nya masing – masing.
2. Penyimpanan data inputan Pengajuan RAB yang menjadi lebih terstruktur.

#### 4.2.2 Kekurangan

Dibalik kelebihan yang telah dipaparkan diatas dalam Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin berbasis Web ini juga mempunyai kekurangan, yaitu

1. Data pengajuan RAB yang diinput oleh *user* masih bisa dilihat oleh *user* lainnya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari hasil praktik kerja lapangan yang dilakukan telah terbuat Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Berbasis Web, yang mana sistem ini di pegang atau di admin kan oleh Kepala Program Studi yang dapat digunakan oleh Koordinator TA, Koordinator PKL, Kepala Laboratorium, dan Dosen untuk menginput keperluan dalam pengajuan rencana anggaran biaya (RAB), dalam sistem ini juga proses penginputan data menjadi lebih terstruktur dan memudahkan.

#### **5.2 Saran**

Pada Sistem Informasi Keuangan Program Studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Berbasis Web ini ada beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan untuk kedepannya, seperti:

1. Setiap data ajuan RAB yang telah di inputkan hanya dapat dilihat, di edit, dan di hapus oleh sang *user* pada kategori tersebut.
2. Dapat dikembangkan beberapa fitur yang dapat membangun sistem informasi keuanga program studi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin menjadi lebih baik, seperti fitur cetak laporan.

## **TEMPAT DAN JADWAL PENELITIAN**

Tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan:

Ruang lingkup Program Studi S1 Informatika, Fakultas Teknik,  
Gedung UMBCC Kampus Utama Universitas Muhammadiyah Banjarmasin,  
Jl. Gubernur Syarkawi, Handil Bakti, Barito Kuala.



Jadwal pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan sebagai berikut:

[illegible]

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Tinggi and U. Tadulako, “Akreditasi Program Studi Program Studi S-1 Teknik Sipil,” 2018.
- [2] E. Rochaety, *Sistem Informasi Manajemen*, vol. 1, no. 69. 2017.
- [3] P. Studi, S. Informasi, T. Hulu, and T. Riau, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-JURNAL PADA PRODI SISTEM,” vol. 1, pp. 33–49, 2019.
- [4] H. Purnomo and J. Maknunah, “Sistem Informasi Pengolahan Data Keuangan Berbasis Web,” *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 3, pp. 44–49, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i3.187.
- [5] A. Herliana and P. M. Rasyid, “Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap,” *J. Inform.*, no. 1, pp. 41–50, 2016.
- [6] I. A. Ridlo, “Pedoman Pembuatan Flowchart,” *Academia.Edu*, p. 27, 2017, [Online]. Available: [academia.edu/34767055/Pedoman\\_Pembuatan\\_Flowchart](https://academia.edu/34767055/Pedoman_Pembuatan_Flowchart)
- [7] G. Urva, H. F. Siregar, J. Prof, M. Y. Kisaran, and S. Utara, “Pemodelan UML E- Marketing Minyak Goreng,” no. 9, pp. 92–101, 2015.
- [8] A. Mulyani and S. Sulastri, “Sistem Informasi Lembaga Bimbingan Belajar Fawwaaz Kiddy Club Berbasis Web,” *J. Algoritma.*, vol. 18, no. 2, pp. 515–522, 2022, doi: 10.33364/algoritma/v.18-2.830.
- [9] Solichin Achmad, “Pemrograman Web dengan PHP dan PostgreSQL.” p.

658, 2016.

- [10] M. Saed Novendri, A. Saputra, and C. Eri Firman, "Pengertian Web," *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- [11] I. Rahmat, "Manajemen Sumber Daya Manusia Islam: Sejarah, Nilai Dan Benturan," *J. Ilm. Syi'ar*, vol. 18, no. 1, p. 23, 2018, doi: 10.29300/syr.v18i1.1568.
- [12] A. Jeklin, "Rancang Bangun Sistem Database Pada Website Pt. Surya Globalindo Sejahtera," no. July, pp. 1–23, 2016.
- [13] P. Pendidikan *et al.*, "VoteTEKNIKA," vol. 8, no. 4, 2020.
- [14] P. R. A. Yudi Permana, "No Title," *Peranc. Sist. Inf. PENJUALAN Perumah. MENGUNAKAN Metod. SDLC PADA PT. MANDIRI L. PROSPEROUS Berbas. Mob.*, vol. 10, pp. 153–167, 2019.
- [15] J. Asmara, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)," *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.

**LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1: Draft Pertanyaan
---------------------------------

**DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA**

**Nama Informan** : Rudy Ansari, M. Kom

**Jabatan** : Kepala Program Studi S1 Informatika

**Tanggal Wawancara** : Senin, 18 Agustus 2020

Daftar Pertanyaan:

1. Sistem atau metode apa yang sedang dipakai untuk pengajuan dana rencana anggaran biaya (RAB) di prodi?
2. Seperti apa alur sistem keuangan yang sedang berjalan di Program Studi S1 Informatika sekarang?
3. Kendala apa saja yang biasa muncul pada saat penggunaan sistem atau metode yang sekarang ini?

Jawaban:

1. Sistem keuangan yang ada di program studi S1 Informatika sekarang ini masih menggunakan cara yang manual, dengan menginputkan nama barang atau keperluan yang akan diajukan serta nominal harganya dengan menggunakan microsoft excel sebagai medianya.
2. Alur sistem keuangan di program studi S1 Informatika sendiri sudah ada di SOP (standar operational system) nya sendiri. Jadi mulai dari tahap pengajuan, disini yang bisa mengajukan RAB untuk bidang nya

masing – masing ada mulai daari Kepala laboratorium, koordinator tugas akhir, koordinator pkl, dan dosen. Mereka akan mengajukan RAB sesuai dengan keperluan dibidangnya, lalu akan masuk tahap pengoreksian dari kepala prodi, dan jika sudah disetujui semua maka pengajuan RAB tersebut akan diteruskan ke Dekan.

3. Kendala yang sering muncul, karena masih menggunakan cara manual seperti yang telah dijelaskan, ada kendala setelah selesai menginput pengajuan tadi terkadang ada file yang penyimpanan nya tidak beraturan, dan tidak terstruktur. Bahkan ada file lama yang karena sudah sangat lama file tersebut tidak bisa dibuka kembali, ada yang rusak, bahkan terkadang hilang. Masalah seperti itu termasuk sangat bahaya karena mengingat ini adalah masalah keuangan, jadi diharapkan kedepan nya ada aplikasi ataupun web yang bisa mengatasi masalah keuangan di program studi S1 Informatika ini agar tidak perlu menggunakan file – file lagi, dan juga penyimpanan yang lebih tertata.

## LAMPIRAN 2:

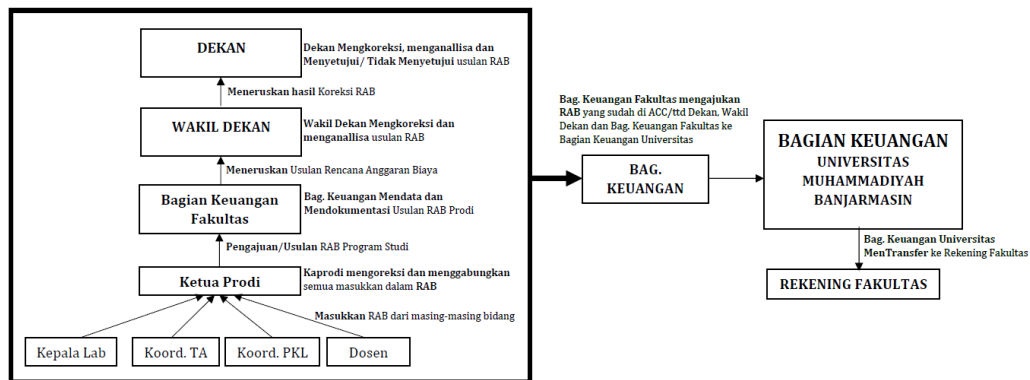
## SOP Sistem Berjalan sebelumnya

## Standar Operational Procedure (SOP)

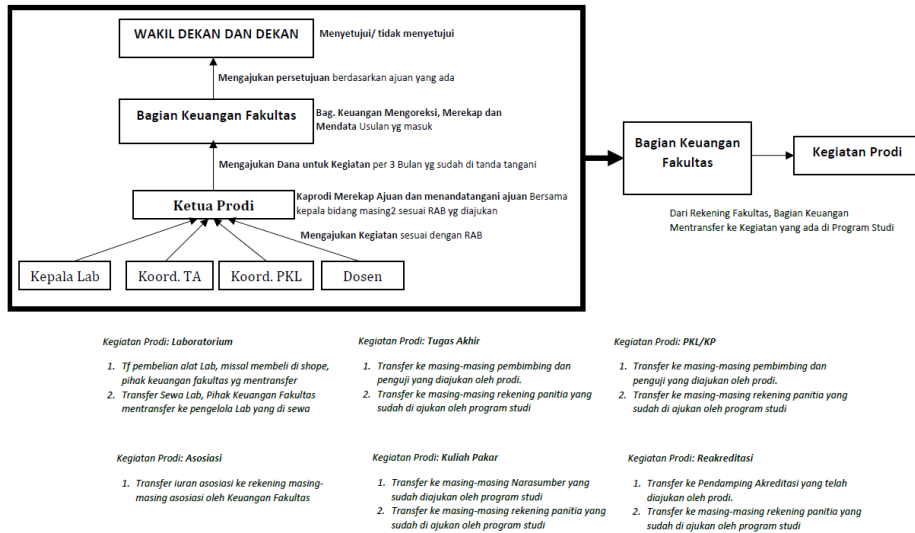
## Sistem Yang Berjalan Sebelumnya

SISTEM KEUANGAN FAKULTAS TEKNIK

## Alur Pengajuan RAB

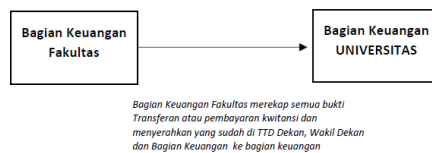


## Pengajuan Keuangan



**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN**

## Laporan Pertanggung Jawaban



**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN**