**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGAJUAN REMBES PROGRAM RUMAH BUMN BERBASIS WEB PADA PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) TBK (BNI)**

Disusun Sebagai Syarat Untuk Menyusun Kerja Praktek Pada Program Studi Strata 1 Teknik Informatika

Oleh :

Razki Fadillah

NIM: 22.55.201.167



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TANGERANG**

**2025**

# **DAFTAR ISI**

[**DAFTAR ISI** ii](#_heading=h.opo8brsh8cpo)

[**DAFTAR TABEL** iii](#_heading=h.kry7u2s09dbh)

[**DAFTAR GAMBAR** iv](#_heading=h.rfmbcdpnu79s)

[**BAB I PENDAHULUAN** 5](#_heading=h.2d5g8dwfmtam)

[**1.1**](#_heading=h.ahbu2zpty30h) **Latar Belakang Masalah** 5

[**1.2**](#_heading=h.qvma4ecs5kjw) **Identifikasi Masalah** 6

[**1.3**](#_heading=h.fbibkt31xlrh) **Rumusan Masalah** 7

[**1.4**](#_heading=h.8ck5r9v9vi5l) **Batasan Masalah** 7

[**1.5**](#_heading=h.vdkcpas7jpmt) **Tujuan Penelitian** 7

[**1.6**](#_heading=h.ehtlecvatxdg) **Manfaat Penelitian** 8

[**1.7**](#_heading=h.ad2k90hfhou0) **Sistematika Penulisan** 8

[**1.8**](#_heading=h.xq2xfrgmpff4) **Rencana kegiatan** 10

# **DAFTAR TABEL**

[Table 1 Rencana Kegiatan Penelitian 10](#_heading=h.rcfidyhqmvb8)

# **DAFTAR GAMBAR**

**No table of figures entries found.**

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **Latar Belakang Masalah**

Rumah BUMN merupakan sebuah wadah yang diinisiasi oleh Kementerian BUMN melalui berbagai Perusahaan Milik Negara, yang bertujuan untuk pemberdayaan ekonomi kerakyatan, khususnya bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Indonesia melalui pelatihan dan pembinaan. Bank Negara Indonesia (BNI) sebagai salah satu BUMN yang ditunjuk, turut serta secara aktif dalam melaksanakan program strategis ini. Namun, di balik tujuan mulia tersebut, efektivitas pelaksanaannya di lapangan menghadapi sebuah tantangan operasional yang signifikan. Proses klaim penggantian dana, atau *reimbursement*, yang menjadi fondasi bagi kelangsungan kegiatan, hingga saat ini masih dijalankan dengan prosedur konvensional yang rumit dan tidak efisien, mulai dari pengisian formulir kertas, pengumpulan bukti transaksi fisik, hingga pengiriman dokumen melalui sarana digital yang tidak terintegrasi seperti email. Sistem yang ketinggalan zaman ini secara alamiah melahirkan berbagai kerentanan, seperti proses verifikasi yang memakan waktu lama, tingginya kemungkinan dokumen penting terselip atau rusak, serta risiko kesalahan manusiawi dalam pencatatan yang dapat berakibat pada ketidakakuratan laporan keuangan. Lebih krusial lagi, minimnya transparansi alur kerja membuat para pengelola di lapangan kesulitan mendapatkan kepastian mengenai status pengajuan mereka, sebuah kondisi yang secara langsung melumpuhkan kemampuan mereka untuk merencanakan dan mengeksekusi program pendampingan UMKM secara efektif.

Sistem yang manual ini pada akhirnya menimbulkan banyak masalah turunan. Proses verifikasi dokumen menjadi sangat lama, kadang memakan waktu berminggu-minggu. Dokumen-dokumen penting seperti bukti pembayaran berisiko tinggi untuk hilang atau rusak dalam proses pengiriman. Selain itu, ada pula risiko salah hitung atau salah catat oleh manusia yang bisa membuat laporan keuangan menjadi tidak akurat. Yang paling terasa dampaknya bagi para pengelola di lapangan adalah mereka tidak pernah tahu pasti kapan pengajuan dananya akan disetujui. Kondisi serba tidak pasti ini membuat mereka cemas dan sulit untuk merencanakan program-program selanjutnya untuk UMKM secara efektif.

Masalah administrasi ini kelihatannya sepele, tapi dampaknya sangat besar bagi keberhasilan program. Proses yang lambat ini secara langsung membuat kegiatan-kegiatan penting untuk UMKM seperti pelatihan, pameran, atau pembelian bahan baku jadi ikut tertunda karena dananya tidak kunjung cair. Akibatnya, para Pengelola Rumah BUMN akhirnya lebih banyak menghabiskan waktu dan energi mengurus tumpukan berkas daripada benar-benar fokus pada tugas utama mereka, yaitu mendampingi UMKM. Karena itu, merancang sebuah sistem digital untuk mengatasi hal ini bukan hanya soal membuat pekerjaan jadi lebih cepat, tapi ini adalah sebuah langkah penting agar keseluruhan program bisa berjalan lebih lancar, akuntabel, dan tepat sasaran.

Padahal, kita hidup di zaman serba digital di mana teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mempermudah pekerjaan. Dalam dunia bisnis modern, efisiensi adalah kunci, dan banyak proses administrasi yang rumit telah berhasil disederhanakan melalui sistem digital. Tentu sangat disayangkan jika program sepenting Rumah BUMN, yang tujuannya adalah memajukan tulang punggung ekonomi negara, masih terhambat oleh masalah-masalah teknis yang sebenarnya sudah ada solusinya. Menggunakan teknologi dalam kasus ini bukan lagi sebuah kemewahan, melainkan sebuah keharusan agar program dapat berjalan secara optimal.

Tantangannya adalah, solusi digital yang ada pada umumnya tidak bisa langsung diterapkan begitu saja. Kebanyakan sistem dirancang untuk perusahaan swasta biasa yang alur kerjanya lebih sederhana. BNI, sebagai BUMN, memiliki tantangan ganda: di satu sisi harus patuh pada aturan korporat yang sangat ketat terkait pelaporan dan keuangan, namun di sisi lain juga harus fleksibel dalam menjalankan tugas pelayanan kepada masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah rancangan sistem yang "dijahit" khusus untuk kebutuhan unik ini, yang mampu menyeimbangkan antara efisiensi, kemudahan bagi pengguna di lapangan, sekaligus memenuhi standar akuntabilitas yang tinggi dari kantor pusat.

Karena itu, penelitian ini dibuat untuk merancang sebuah solusi yang tepat guna. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sebuah "cetak biru" atau panduan desain sistem yang bisa menjadi jawaban atas permasalahan tersebut. Bagi **Divisi CSE** di kantor pusat, sistem ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pengawasan yang jauh lebih baik. Sementara bagi para **Pengelola Rumah BUMN**, sistem ini akan sangat meringankan beban pekerjaan administrasi mereka. Harapannya, dengan adanya sistem yang lebih baik, mereka bisa punya lebih banyak waktu dan energi untuk fokus pada hal yang paling penting: membantu UMKM di Indonesia agar bisa terus tumbuh dan berkembang.

## **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan spesifik sebagai berikut.

1. Proses *reimbursement* yang ada saat ini sepenuhnya bergantung pada metode konvensional (fisik dan email) yang tidak efisien
2. Tidak adanya sistem yang terpusat membuat Pengelola Rumah BUMN tidak bisa melacak status pengajuan mereka. dan kantor pusat juga kesulitan untuk mengawasi penggunaan anggaran dan kemajuan program secara akurat dan tepat waktu.
3. kurang adanya efektivitas program dalam menyalurkan dampak kegiatan kepada masyarakat sehingga menjadi terhambat.

## **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, penulis merumuskan masalah tersebut dalam sebuah perumusan masalah, yaitu

1. Bagaimana sistem baru dapat meningkatkan efisiensi, khususnya dalam mengurangi waktu proses pengajuan?
2. Bagaimana rancangan sistem berbasis web dapat menjadi solusi untuk memperbaiki proses *reimbursement*, terutama dalam hal menyederhanakan alur kerja, memusatkan data, dan meningkatkan transparansi bagi pengguna?
3. Apa saja manfaat utama yang diharapkan dari penerapan sistem baru yang lebih efisien dan transparan, baik bagi kelancaran operasional Program Rumah BUMN maupun bagi efektivitas penyaluran dampaknya kepada masyarakat?

## **Batasan Masalah**

1. Ruang lingkup fungsional sistem terpusat pada proses inti Program Rumah BUMN, mencakup modul pengelolaan data UMKM, aktivitas program, dan alur pengajuan reimbursement dari submisi hingga validasi oleh kantor pusat. Aktor sistem dibatasi hanya pada Pengelola Rumah BUMN dan staf CSE BNI, di mana sistem ini tidak memproses transaksi pencairan dana aktual.
2. Penelitian ini menerapkan metodologi SDLC (System Development Life Cycle) dengan pendekatan prototyping, dan memanfaatkan diagram UML untuk visualisasi rancangan. Luaran akhir penelitian adalah sebuah artefak perancangan berupa prototipe fungsional
3. Perancangan sistem ini bersifat sebagai aplikasi mandiri,Penelitian secara tegas dan tidak melakukan analisis keamanan siber atau uji penetrasi (penetration testing) secara mendalam.

## **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses bisnis berjalan dan mengidentifikasi secara mendalam kebutuhan pengguna terkait alur pengajuan rembes di lingkungan Rumah BUMN BNI.
2. Merancang sebuah model sistem pengajuan rembes berbasis web yang terintegrasi, mencakup arsitektur, alur kerja, basis data, dan antarmuka pengguna (*user interface*).
3. Menghasilkan sebuah prototipe fungsional (*functional prototype*) sebagai visualisasi dan bukti konsep dari sistem yang diusulkan untuk dapat diuji oleh pengguna.

## **Manfaat Penelitian**

**A. Bagi Mahasiswa Universitas Tangerang**

1. Menerapkan teori analisis dan perancangan sistem secara langsung pada studi kasus industri yang nyata.
2. Mengasah kemampuan analisis, pemecahan masalah secara sistematis, dan pengalaman dalam manajemen proyek.
3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika.

**B. Bagi PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk**

1. Menyediakan desain dan prototipe fungsional sebagai cetak biru untuk pengembangan sistem di masa depan.c
2. Memberikan rekomendasi konkret untuk meningkatkan efisiensi dengan mempercepat alur kerja dan meminimalkan *human error*.
3. Memperkuat fungsi monitoring dan evaluasi program melalui sentralisasi data yang lebih akurat untuk pengambilan keputusan.

**C. Bagi Universitas Muhammadiyah Tangerang**

1. Menambah referensi literatur ilmiah di bidang rekayasa perangkat lunak, khususnya studi kasus pada lingkungan BUMN.
2. Menjadi bukti nyata adanya kerja sama produktif dan kemitraan strategis antara universitas dengan pihak industri.
3. Menjadi tolok ukur kualitas dan kompetensi aplikatif mahasiswa dalam menjawab tantangan teknologi di dunia kerja.

## **Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai isi laporan, penulisan Laporan Kerja Praktik ini disusun ke dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar yang memberikan konteks dan landasan penelitian. Isinya mencakup Latar Belakang Masalah yang menguraikan pentingnya penelitian, Identifikasi Masalah yang merinci permasalahan spesifik, Rumusan Masalah yang menjadi fokus utama, Batasan Masalah untuk menjaga ruang lingkup penelitian, serta Tujuan dan Manfaat Penelitian yang ingin dicapai. Bab ini diakhiri dengan Sistematika Penulisan yang menjelaskan struktur laporan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi kumpulan teori dan konsep relevan yang menjadi dasar dalam analisis dan perancangan sistem. Teori yang diuraikan mencakup konsep dasar Sistem Informasi, Analisis dan Perancangan Sistem, metodologi System Development Life Cycle (SDLC) dan model Prototyping, pemodelan menggunakan Unified Modeling Language (UML), serta konsep perancangan basis data dan sistem berbasis web.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN DAN TINJAUAN OBJEK**

Bab ini menjelaskan tinjauan mengenai tempat penelitian dan metode yang digunakan. menguraikan gambaran umum objek penelitian, yaitu profil PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk dan deskripsi Program Rumah BUMN

Memaparkan metodologi penelitian secara rinci, meliputi kerangka pikir, metode pengembangan sistem (SDLC), teknik pengumpulan data (wawancara, observasi, studi dokumen), dan metode analisis kebutuhan pengguna.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini merupakan inti dari penelitian yang menyajikan hasil analisis dan rancangan sistem. Pembahasan dibagi menjadi dua bagian utama:

Analisis Sistem Berjalan: Menguraikan alur kerja proses pengajuan rembes manual saat ini, mengidentifikasi kelemahan-kelemahannya secara mendalam, dan mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional pengguna untuk sistem baru.

Perancangan Sistem Usulan: Menyajikan rancangan solusi berupa model sistem berbasis web yang divisualisasikan melalui diagram-diagram UML (seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram), perancangan arsitektur basis data, serta perancangan antarmuka pengguna (user interface).

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup dari seluruh laporan. Bagian Kesimpulan akan menjawab rumusan masalah yang telah diajukan di Bab I berdasarkan hasil analisis dan perancangan. Sementara itu, bagian Saran akan memberikan rekomendasi yang konstruktif, baik untuk pengembangan sistem lebih lanjut di PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk maupun untuk penelitian sejenis di masa mendatang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bagian ini berisi daftar semua sumber referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan, baik berupa buku, jurnal ilmiah, artikel, laporan penelitian, maupun sumber daring yang kredibel. Penulisan daftar pustaka disusun secara alfabetis dan mengikuti kaidah sitasi yang telah ditetapkan untuk karya ilmiah

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Bagian ini memuat dokumen-dokumen pendukung yang relevan dengan proses penelitian dan penyusunan laporan, namun tidak dicantumkan pada bab-bab utama untuk menjaga alur pembahasan

## **Rencana kegiatan**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Kegiatan | April | | | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengumpulan Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Penulisan Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Asistensi BAB I |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Asistensi BAB II |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Asistensi Bab III |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Asistensi Bab IV |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Asistensi Bab V |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Revisi Naskah |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Penulisan Akhir Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 | Sidang |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Table 1 Rencana Kegiatan Penelitian

# **BAB II LANDASAN TEORI**

## **Teori umum**

### **2.1.1 Sistem dan Teori Sistem Umum**

Konsep paling dasar dalam penelitian ini adalah "sistem". Secara sederhana, sebuah sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian atau elemen-elemen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Teori ini dipopulerkan oleh seorang ahli biologi bernama **Ludwig von Bertalanffy** pada pertengahan abad ke-20 melalui gagasannya tentang **Teori Sistem Umum (General Systems Theory)**. Bertalanffy (1968) mengusulkan cara pandang baru untuk tidak melihat sesuatu secara terpisah-pisah, melainkan sebagai sebuah kesatuan yang utuh di mana setiap bagian memengaruhi bagian lainnya. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan sistem ini sangat penting. Proses reimbursement di Rumah BUMN tidak bisa dilihat hanya sebagai masalah formulir atau email saja. Ia adalah sebuah sistem yang melibatkan manusia (Pengelola Rumah BUMN dan staf CSE), prosedur kerja (alur persetujuan), data (bukti transaksi), dan tujuan organisasi (kelancaran program). Dengan memahami semua elemen ini sebagai satu kesatuan, kita dapat merancang solusi yang tidak hanya memperbaiki satu bagian, tetapi meningkatkan kinerja keseluruhan sistem.

### **2.1.2 Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah jenis sistem spesifik yang dirancang untuk mengelola data dan mengubahnya menjadi informasi yang berguna. Menurut Laudon dan Laudon (2021), sebuah sistem informasi secara teknis adalah serangkaian komponen yang saling terkait untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan pengawasan dalam sebuah organisasi. Komponen ini mencakup perangkat keras, perangkat lunak, data, jaringan, dan yang terpenting, manusia. Hubungannya dengan penelitian ini sangat langsung: penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah **sistem informasi berbasis web**. Tujuannya adalah untuk mengambil data mentah (seperti foto kuitansi, detail kegiatan, dan formulir pengajuan) dan memprosesnya menjadi informasi yang bernilai (seperti status pengajuan yang bisa dilacak, laporan penggunaan anggaran otomatis, dan data kinerja program yang akurat bagi manajemen BNI).

## **Teori Khusus**

**2.2.1 Metode Pengembangan Sistem: SDLC (System Development Life Cycle)**

Untuk membangun sebuah sistem secara terstruktur, diperlukan sebuah metode. Metode yang paling fundamental dan dikenal luas dalam rekayasa perangkat lunak adalah System Development Life Cycle (SDLC). Konsep SDLC muncul sejak tahun 1960-an, diadopsi dari dunia rekayasa dan manufaktur yang membutuhkan proses bertahap dan terkelola untuk proyek-proyek kompleks. Menurut Pressman & Maxim (2020), SDLC secara klasik terdiri dari beberapa fase yang berurutan: **perencanaan, analisis, perancangan, implementasi (pengkodean), pengujian, dan pemeliharaan**. Model paling awal dari SDLC sering disebut sebagai model Air Terjun (Waterfall), di mana setiap fase harus selesai sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Dalam penelitian ini, kerangka kerja SDLC digunakan untuk memastikan bahwa proses penelitian berjalan secara sistematis. Tahapan yang akan dilalui adalah analisis terhadap sistem manual yang ada, diikuti oleh perancangan solusi, dan diakhiri dengan pembuatan prototipe sebagai bentuk awal implementasi. Pendekatan terstruktur ini sangat cocok untuk lingkungan korporat seperti BNI yang menghargai proses yang jelas, terdokumentasi, dan terukur.

**2.2.2 Pendekatan** Prototyping

Meskipun SDLC menyediakan kerangka yang kokoh, model Waterfall yang kaku seringkali tidak fleksibel jika kebutuhan pengguna belum sepenuhnya jelas di awal. Untuk mengatasi hal ini, muncullah pendekatan Prototyping pada tahun 1980-an. Prototyping adalah proses membangun model kerja awal dari sebuah sistem (prototipe) dan menunjukkannya kepada pengguna untuk mendapatkan masukan (Sommerville, 2016). Proses ini dilakukan berulang-ulang hingga prototipe yang dibuat benar-benar sesuai dengan apa yang dibutuhkan pengguna. Pendekatan ini sangat relevan untuk penelitian saya karena kebutuhan spesifik dari para Pengelola Rumah BUMN mungkin baru akan tergali sepenuhnya melalui interaksi langsung dengan model sistem. Dengan membuat prototipe, saya dapat memvalidasi desain alur kerja, tampilan antarmuka, dan fitur-fitur lainnya secara langsung kepada mereka, sehingga solusi yang dirancang nantinya benar-benar menjawab permasalahan nyata di lapangan, bukan hanya berdasarkan asumsi.

**2.2.3 Pemodelan Sistem: UML (Unified Modeling Language)**

Dalam tahap perancangan sistem, diperlukan sebuah "bahasa" standar untuk menggambarkan rancangan tersebut agar mudah dipahami oleh semua pihak. Bahasa pemodelan visual yang menjadi standar industri saat ini adalah Unified Modeling Language (UML). UML dikembangkan pada pertengahan tahun 1990-an oleh tiga tokoh rekayasa perangkat lunak yang dikenal sebagai "The Three Amigos": Grady Booch, Ivar Jacobson, dan James Rumbaugh. Mereka menyatukan metode-metode pemodelan mereka yang berbeda menjadi satu bahasa yang terpadu, yang kemudian distandardisasi oleh Object Management Group (OMG) pada tahun 1997 (Fowler, 2018). Bagi penelitian ini, UML adalah alat bantu utama. Saya akan menggunakan beberapa diagram UML untuk memvisualisasikan rancangan sistem usulan, seperti Use Case Diagram untuk menjelaskan siapa saja yang bisa menggunakan sistem dan apa saja yang bisa mereka lakukan, serta Activity Diagram untuk menggambarkan alur proses reimbursement yang baru, dari awal hingga akhir.

## **2.3 Literatur Review**

Bagian ini mengkaji beberapa penelitian terdahulu yang topiknya bersinggungan dengan penelitian ini, untuk memetakan apa yang sudah diketahui dan di mana letak kontribusi baru dari penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh **Putra dan Fernando (2021)** dengan judul **"Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Klaim dan Rembes Berbasis Web pada Perusahaan Swasta"** menjadi rujukan teknis yang penting. Riset mereka bertujuan untuk membangun sistem digital yang dapat menggantikan proses klaim manual di sebuah perusahaan. Hasilnya menunjukkan bahwa sistem baru mampu mengurangi waktu proses dan meningkatkan akurasi data secara signifikan. Relevansinya bagi penelitian ini adalah sebagai acuan dasar dalam merancang arsitektur dan alur kerja sebuah sistem reimbursement. Namun, keterbatasannya adalah studi ini dilakukan di lingkungan perusahaan swasta yang proses bisnis dan tingkat akuntabilitasnya berbeda dengan BUMN.

Selanjutnya, penelitian oleh **Sari dan Hidayat (2022)** yang berjudul **"Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan untuk Peningkatan Transparansi pada Instansi Pemerintah"** memberikan perspektif dari sisi tata kelola. Penelitian ini fokus pada bagaimana sistem dapat meningkatkan transparansi dan akuntabilitas anggaran di sektor publik. Temuan utamanya adalah pentingnya fitur jejak audit (audit trail) yang kuat untuk memastikan setiap transaksi dapat dilacak. Relevansi penelitian ini sangat tinggi karena BNI sebagai BUMN juga memiliki tuntutan akuntabilitas yang ketat. Studi ini membantu memberikan landasan dalam merancang sistem yang tidak hanya efisien, tetapi juga aman dan memenuhi prinsip tata kelola yang baik.

Terakhir, wawasan mengenai pengguna didapat dari studi **Wibowo, dkk. (2023)** tentang **"Pengembangan Platform Digital untuk Manajemen Program pada Komunitas Sosial"**. Penelitian ini menyoroti pentingnya desain antarmuka yang ramah pengguna (user-friendly) agar teknologi dapat diadopsi dengan mudah oleh para relawan yang mungkin tidak memiliki latar belakang IT. Relevansinya adalah pengguna sistem yang akan saya rancang, yaitu Pengelola Rumah BUMN, memiliki karakteristik serupa. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan sistem nantinya tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknis, tetapi juga pada kemudahannya untuk dipahami dan digunakan dalam pekerjaan sehari-hari.

**Referensi:**

* Bertalanffy, L. von. (1968). General System Theory: Foundations, Development, Applications. George Braziller.
* Fowler, M. (2018). UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language (3rd ed.). Addison-Wesley Professional.
* Jogiyanto, H. M. (2021). Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis. Penerbit Andi.
* Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2021). Management Information Systems: Managing the Digital Firm (17th ed.). Pearson.
* Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education.
* Putra, A. D., & Fernando, R. (2021). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Klaim dan Rembes Berbasis Web pada Perusahaan Swasta. Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI), 7(2), 112-120.
* Sari, I. P., & Hidayat, T. (2022). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan untuk Peningkatan Transparansi pada Instansi Pemerintah X. Jurnal Informatika Pemerintahan (JIP), 5(1), 45-56.
* Sommerville, I. (2016). Software Engineering (10th ed.). Pearson.
* Wibowo, A., Nugroho, L. E., & Purnomo, A. (2023). Development of a Web-Based Platform for Activity Management and Reporting in Social Communities. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA), 14(3), 201-209. Dapat diakses dari: <https://thesai.org/Publications/ViewPaper?Volume=14&Issue=3&Code=IJACSA&SerialNo=22>

# **DAFTAR PUSTAKA**

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) . (2025). Laporan Survei Internet APJII 2024: Penetrasi dan ProfilPerilaku Pengguna Internet di Indonesia. Diakses dari https://apjii.or.id/survei.

Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia. (2022). *Sandingan Data UMKM Tahun 2018-2019* [PDF]. Diakses dari <https://kemenkopukm.go.id/uploads/laporan/1650868533_SANDINGAN_DATA_UMKM_2018-2019%20=.pdf>

# **LAMPIRAN**