



SEKOLAH TINGGI TERPADU NURUL FIKRI

**Pembangunan Aplikasi Laporan Keuangan di PT Tura Teknologi
Informasi berbasis *Website***

Laporan Praktek Kerja Lapangan

Miftahul Huda

0110217005

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

DEPOK, 1 MAY 2020

Kata Pengantar

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puja dan puji hanya milik Allah, Tuhan semesta alam yang memiliki hari pembalasan. Penulis yakin dengan sepenuhnya, ialah yang memberikan penghidupan yang layak, berkah yang tiada putus.

Puji dan syukur kami panjatkan kepada ALLAH SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan yang berjudul “Membangun Aplikasi Sistem Informasi Laporan Keuangan”.

Semua ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Baik dalam hal ilmu pengetahuan, waktu, semangat, inovasi, materi dan non materi. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Lukman Rosyidi, M.T, M.M selaku ketua STT Nurul Fikri.
2. Zaki Imaduddin S.T., M.Kom selaku pembimbing atau koordinator guru magang di STT Nurul Fikri. Banyak hal yang telah beliau berikan dimana cukup membantu penulis dalam setiap proses magang hingga penyusunan laporan.
3. Ir. Resvani, M.B.A. selaku direktur utama di PT. Tura Teknologi Informasi banyak hal yang telah beliau berikan kepada saya dan memberikan kesempatan kepada saya untuk dapat melakukan kegiatan praktik kerja lapangan di perusahaannya

4. Herdian Ganda Wijaya, S.T. selaku pembibing di PT. Tura Teknologi

Informasi yang memberikan ilmu pengetahuan, materi, dan waktu

5. Segenap staff karyawan di PT. Tura Teknologi Informasi

Mohon maaf jika laporan penulis masih banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan pengertiannya serta dapat memberikan kritik ataupun saran kedepannya yang bersifat membangun. Semoga laporan ini dapat membantu dan bermanfaat bagi penulis serta pembaca sekalian.

Depok, 13 Juni 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Miftahul Huda', is enclosed within a light gray rectangular box.

Miftahul Huda

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	iii
Halaman Pengesahan	v
Daftar Gambar.....	vi
Daftar Table	vii
I. Pendahuluan.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	2
I.3 Manfaat.....	2
I.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	2
II. Tinjauan Umum	4
II.1 Sejarah PT. Tura Teknologi Informasi	4
II.2 Visi, Misi dan Strategi PT. Tura Teknologi Informasi.....	4
II.2.1 Visi	4
II.2.2 Misi	5
II.2.3 Strategi	5
II.3 Kegiatan.....	5
II.4 Struktur PT. Tura Teknologi Informasi	7
II.5 Sistem Kerja	7
II.6 Landasan Teori	8
II.6.1 Java.....	8
II.6.2 Typescript.....	9
II.6.3 Spring Framework.....	9
II.6.4 Angular Framework	9

II.6.5	Jhipster	10
II.6.6	MongoDB.....	10
II.6.7	Use Case Diagram.....	10
II.6.8	Class Diagram	11
II.6.9	Activity Diagram.....	11
II.6.10	User Experience	11
II.6.11	User Interface	12
III.	Hasil Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	13
III.1	Analisis Masalah	13
III.2	Rancangan	14
III.2.1	Use Case Diagram.....	15
III.2.2	Class Diagram	16
III.2.3	Activity Diagram.....	17
III.2.4	User Interface	19
III.2.5	Kebutuhan Hardware	31
III.2.6	Kebutuhan Software.....	32
IV.	Penutup.....	33
IV.1	Kesimpulan.....	33
IV.2	Saran	33
	Daftar Pustaka	34
	Lampiran	36

Halaman Pengesahan

Laporan Praktik Kerja Industri telah diperiksa dan disahkan pada :

13 Juni 2020

Pembimbing Laporan

Pembimbing Lapangan



Zaki Imaduddin S.T., M.Kom

Herdian Ganda Wijaya, S.T.

Daftar Gambar

Gambar II. 1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar III. 1 Use Diagram Laporan Keuangan	15
Gambar III. 2 Class Diagram Laporan Keuangan	16
Gambar III. 3 Activity Diagram Laporan Keuangan	17
Gambar III. 4 Activity Diagram Pendaftaran User Perusahaan	18
Gambar III. 5 Activity Diagram Import Excel.....	18
Gambar III. 6 Activity Diagram Report Laporan Keuangan kepada User Pemerintah	19
Gambar III. 7 Antarmuka Login	19
Gambar III. 8 Antarmuka Pendaftaran User Perusahaan	20
Gambar III. 9 Antarmuka Dashboard User Pemerintah	21
Gambar III. 10 Antarmuka Menu Company User Perusahaan.....	21
Gambar III. 11 Antarmuka Menu Company User Pemerintah.....	22
Gambar III. 12 Antarmuka detail data perusahaan.....	22
Gambar III. 13 Antarmuka Menu Report User Perusahaan	23
Gambar III. 14 Icon Search di Antarmuka Menu Report User Perusahaan	23
Gambar III. 15 Icon PDF di Antarmuka Menu Report User Perusahaan	23
Gambar III. 16 Icon Delete di Antarmuka Menu Report User Perusahaan.....	23
Gambar III. 17 Icon Add di Antarmuka Menu Report User Perusahaan.....	24
Gambar III. 18 Antarmuka form pengisian data awal laporan keuangan	24
Gambar III. 19 Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan	25
Gambar III. 20 Button Next di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan.....	25
Gambar III. 21 Button Reset di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan	25
Gambar III. 22 Button Save di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan.....	25
Gambar III. 23 Button Submit di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan	26
Gambar III. 24 Antarmuka Menu Report User Pemerintah	26
Gambar III. 25 Antarmuka Action Detail User Pemerintah.....	27
Gambar III. 26 Button Approve Antarmuka Action Detail User Pemerintah	27
Gambar III. 27 Button Reject d Antarmuka Action Detail User Pemerintah.....	27
Gambar III. 28 Antarmuka Menu Report Perusahaan	28
Gambar III. 29 Icon Edit di Antarmuka Menu Report Perusahaan	28
Gambar III. 30 Icon Delete di Antarmuka Menu Report Perusahaan	28
Gambar III. 31 Popup Konfirmasi di Antarmuka Menu Report Perusahaan.....	28
Gambar III. 32 Antarmuka Edit Data Laporan	29
Gambar III. 33 Button Submit di Antarmuka Edit Data Laporan.....	29
Gambar III. 34 Antarmuka Menu Upload User Perusahaan	30
Gambar III. 35 Button Download File di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan	30
Gambar III. 36 Button Upload File di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan	30
Gambar III. 37 Button Generate Report di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan	30
Gambar III. 38 Antarmuka Menu Archive User Perusahaan.....	31

Daftar Table

Tabel II. 1 Daftar Kegiatan	5
Tabel III. 1 Kebutuhan Software.....	32

I. Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

PT. Tura Teknologi Informasi adalah pelopor perusahaan teknologi informasi Indonesia di bidang pertambangan yang didirikan untuk memenuhi persyaratan pelanggan penambangan di seluruh dunia dan berkomitmen untuk menyediakan produk teknologi informasi dan layanan pertambangan untuk mendukung pertumbuhan industri pertambangan yang berkelanjutan. Visi PT. Tura Teknologi Informasi adalah menjadi perusahaan teknologi informasi yang paling berharga di bidang pertambangan yang memberikan nilai keunggulan kepada para pemangku kepentingan pertambangan.

Untuk mencapai visi dan misi tersebut PT. Tura Teknologi Informasi berkomitmen untuk meningkatkan kompetensi di bidang pertambangan dan teknologi informasi yang didukung oleh tim riset dan pengembangan yang berdedikasi, ahli pertambangan dan teknologi informasi yang memiliki pengalaman nasional dan internasional.

PT. Tura Teknologi Informasi menyediakan layanan pembuatan aplikasi dan penjualan produk. Beberapa perusahaan telah bekerja sama dengan perusahaan ini, salah satunya instansi pemerintah yaitu ditjen minerba. Ditjen Minerba mempercayakan pengadaan produk IT-nya untuk membuat aplikasi laporan keuangan. Aplikasi ini bertujuan untuk mencatat laporan rencana dan realisasi keuangan, lalu hasil laporannya akan di tampilkan ke dalam diagram chart yang nantinya akan dilihat perbandingan antara rencana dengan realisasinya.

I.2 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Untuk mencapai hasil praktik kerja yang dilaksanakan maka laporan ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menerapkannya dalam dunia kerja
- b. Memperoleh pengalaman yang berharga secara langsung menemukan, merumuskan, dan memecahkan permasalahan di bidang teknologi informasi
- c. Mengembangkan cara berfikir agar bisa lebih cepat dalam mengembangkan kemampuan diri

I.3 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari adanya praktik kerja yaitu sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang dimiliki
- b. Menambah wawasan mengenai dunia kerja
- c. Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian di bidang teknologi informasi
- d. Terjalinya kerjasama bilateral antara universitas dengan instansi
- e. Universitas akan dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktik
- f. Terciptanya aplikasi laporan keuangan

I.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Adapun pelaksanaan praktik kerja lapangan dilaksanakan:

Tempat : PT. Tura Teknologi Informasi, Office 18 Lantai 22 Bagian EFG,
Jalan TB Simatupang Kav 18, Jakarta Selatan 12520, Indonesia

Waktu : 1 Februari 2020 - 30 April 2020.

II. Tinjauan Umum

II.1 Sejarah PT. Tura Teknologi Informasi

PT. Tura Teknologi Informasi adalah pelopor perusahaan teknologi informasi Indonesia di bidang pertambangan yang didirikan untuk memenuhi persyaratan pelanggan penambangan di seluruh dunia dan berkomitmen untuk menyediakan produk teknologi informasi dan layanan pertambangan untuk mendukung pertumbuhan industri pertambangan yang berkelanjutan.

Visi PT. Tura Teknologi Informasi adalah menjadi perusahaan teknologi informasi yang paling berharga di bidang pertambangan yang memberikan nilai keunggulan kepada para pemangku kepentingan pertambangan. Komitmen ini kami penuhi dengan peningkatan berkelanjutan dari kompetensi inti di bidang pertambangan dan teknologi informasi, didukung oleh tim riset dan pengembangan yang berdedikasi, ahli pertambangan dan teknologi informasi yang memiliki pengalaman nasional dan internasional. Dalam menjalankan bisnisnya, PT. Tura Teknologi Informasi selalu melakukan tata kelola perusahaan yang baik sambil mempertahankan hubungan yang luar biasa dengan para pemangku kepentingan dan melestarikan peningkatan sumber daya yang unggul.

II.2 Visi, Misi dan Strategi PT. Tura Teknologi Informasi

II.2.1 Visi

Menjadi perusahaan teknologi informasi yang paling berharga di bidang pertambangan.

II.2.2 Misi

- a. Memberikan layanan terbaik untuk mendukung pertumbuhan industri pertambangan yang berkelanjutan.
- b. Membantu pemerintah dan industri dalam mengoptimalkan peran pertambangan sebagai penggerak utama pembangunan.
- c. Mendorong literasi pertambangan.

II.2.3 Strategi

- a. Peningkatan berkelanjutan dalam sumber daya manusia, teknologi, dan pelayanan.
- b. Tim penelitian dan pengembangan khusus.
- c. Memperkuat hubungan dengan para pemangku kepentingan.
- d. Melakukan tata kelola perusahaan yang baik.

II.3 Kegiatan

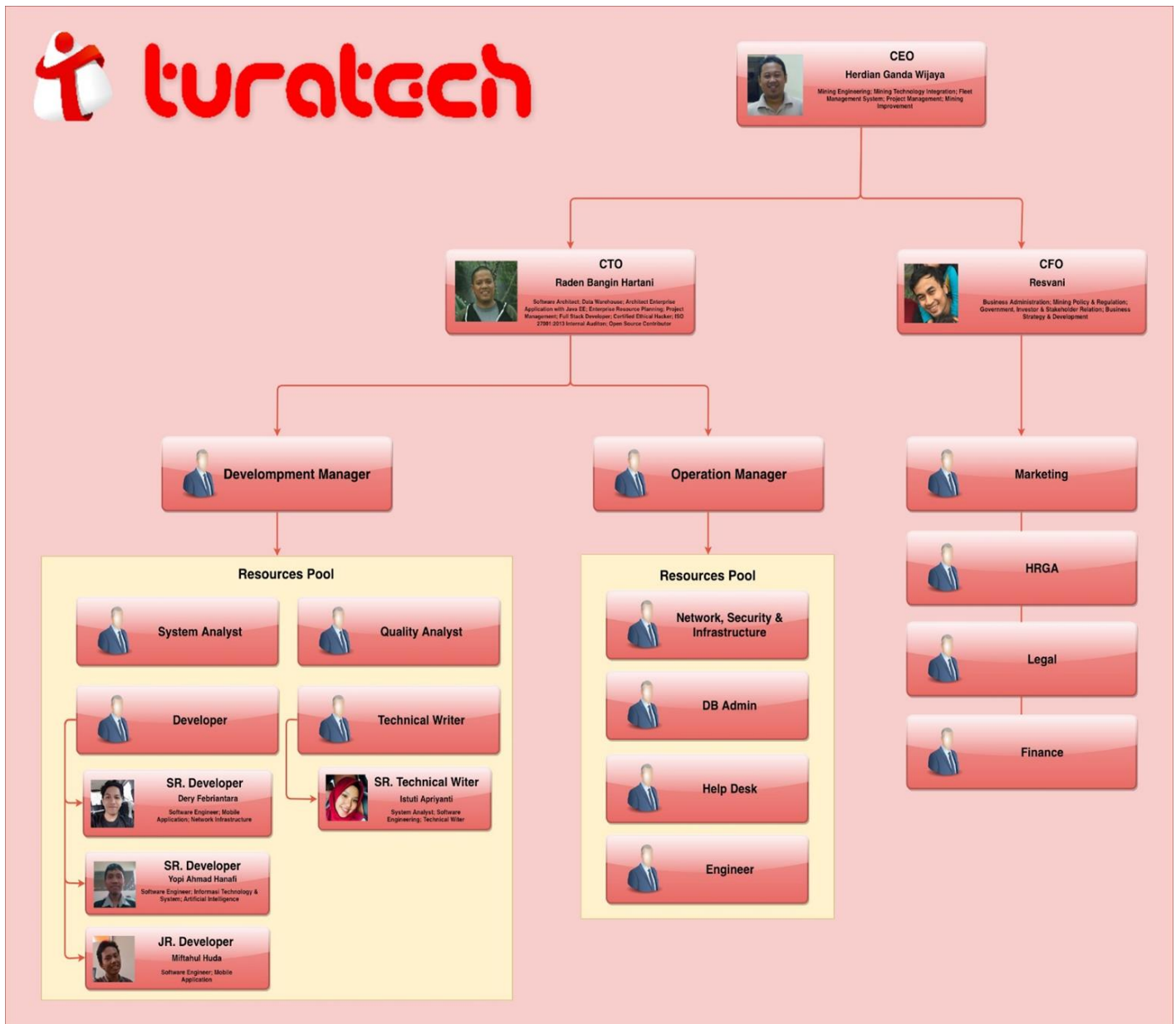
Berikut ini adalah daftar kegiatan selama mengikuti praktik kerja lapangan pada PT. Tura Teknologi Informasi

Tabel II. 1 Daftar Kegiatan

No	Tanggal	Agenda
1	1-2 Februari 2020	Ikut serta melakukan observasi ke tempat <i>client</i> untuk melakukan analisa <i>requirement</i>
2	3-4 Februari 2020	Membantu membuat UX/UI yang nantinya akan diperlihatkan kepada <i>client</i>

3	5 Februari 2020	Ikut serta mememperlihatkan hasil UX/UI kepada <i>client</i>
4	2 bulan lebih tahap mengerjakan	Membuat aplikasi dari sisi <i>server side</i> maupun <i>client side</i>
5	Setiap minggu pada hari Jumat	Memberikan laporan setiap minggu kepada client
6	27-28 Mei 2020	Ikut serta dalam proses <i>User Acceptence Testing</i> (UAT) antara pihak <i>client</i> dengan pihak TURA
7	29-30 Mei 2020	Bug fixing
8	31 Mei 2020	<i>Deployment</i> ke <i>server client</i>

II.4 Struktur PT. Tura Teknologi Informasi



Gambar II. 1 Struktur Organisasi

II.5 Sistem Kerja

Dalam mengerjakan suatu proyek, proyek yang dikerjakan oleh perusahaan masuk melalui direktur utama. proyek yang masuk dilihat terlebih dahulu lingkup

perencanaanya baru diserahkan kepada project manager. Lalu project manager akan menganalisa requirement yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi. Setelah didapatkan hasil requirement baru tim developer akan membuat rancangan UX/UI sebelum memulai membuat aplikasi.

Rancangan UX/UI yang sudah jadi diperlihatkan kepada client yang bersangkutan untuk memverifikasi aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan memiliki alur data yang sudah benar atau belum. Jika belum proses rancangan UX/UI akan diperbaiki bersamaan dengan mulainya proses development dan dokumentasi proyek. Proses development akan dilakukan oleh tim developer dan dokumentasi proyek akan dilakukan oleh technical writing. Biasanya setiap satu minggu sekali project manager akan menanyakan progress pekerjaannya yang nantinya akan diserahkan kepada direktur utama.

II.6 Landasan Teori

II.6.1 Java

Java adalah sebuah bahasa yang diciptakan oleh James Gosling di tahun 1990-an. Java muncul sebagai bahasa yang dapat dijalankan di berbagai platform tanpa perlu melakukan re-kompilasi. Berdasarkan TIOBE Programming Community Index yang meninjau popularitas bahasa pemrograman, Java masih menjadi bahasa pemrograman nomor satu di dunia. Data dari Oracle menyatakan bahwa bahasa Java digunakan 90% perusahaan terkemuka yang masuk dalam daftar Fortune 500. Bahasa Java dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi pada platform desktop, web, mobile, hingga embedded dan IoT. (Dicoding, 31 Mei 2020)

II.6.2 Typescript

TypeScript is an open-source language which builds on JavaScript, one of the world's most used tools, by adding static type definitions. Types provide a way to describe the shape of an object, providing better documentation, and allowing TypeScript. to validate that your code is working correctly. Writing types can be optional in TypeScript, because type inference allows you to get a lot of power without writing additional code. (TypeScript, 31 Mei 2020)

II.6.3 Spring Framework

The Spring Framework provides a comprehensive programming and configuration model for modern Java-based enterprise applications - on any kind of deployment platform. A key element of Spring is infrastructural support at the application level: Spring focuses on the "plumbing" of enterprise applications so that teams can focus on application-level business logic, without unnecessary ties to specific deployment environments. (Spring Framework, 31 Mei 2020)

II.6.4 Angular Framework

Angular adalah sebuah platform untuk mengembangkan front-end dari sebuah aplikasi web yang berbasis open source. Platform ini dikembangkan oleh tim Google dan komunitas open source Angular. Platform ini menggunakan bahasa Typescript, sebuah pengembangan dari bahasa Javascript yang merupakan bahasa utama yang digunakan untuk web development. Angular sendiri merupakan platform yang dibangun untuk meningkatkan performa dari AngularJS. Platform ini sering disebut juga dengan Angular 2 atau Angular 2+. Platform ini seringkali digunakan untuk membangun single page application (SPA). Penggunaan dari

SPA ini berarti bahwa segala komponen yang akan digunakan dalam aplikasi web tersebut akan di- load dalam browser terlebih dahulu agar user tidak perlu melakukan page load ketika membuka page baru. Seringkali SPA ini berupa bundle dari code Javascript yang dibuka oleh browser secara bersamaan. (Scholar of Computer Science Binus, 31 Mei 2020)

II.6.5 Jhipster

JHipster is a free and open-source application generator used to quickly develop modern web applications and Microservices using Angular or React (JavaScript library) and the Spring Framework. (Jhipster, 31 Mei 2020)

II.6.6 MongoDB

MongoDB is a general purpose, document-based, distributed database built for modern application developers and for the cloud era. (MongoDB, 31 Mei 2020)

II.6.7 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. Use case diagram bisa mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem. Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara aktor, dengan sistem yang ada. Dengan demikian, use case dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan mudah dipahami oleh para konsumen. Manfaat dari use case sendiri adalah untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan domain expert dan

juga end user, memberikan kepastian pemahaman yang pas tentang requirement atau juga kebutuhan sebuah sistem. (Scholar of Computer Science Binus, 31 Mei 2020)

II.6.8 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram utama dari UML untuk menggambarkan class atau blueprint object pada sebuah sistem. Analisis pembentukan class diagram merupakan aktivitas inti yang sangat mempengaruhi arsitektur piranti lunak yang dirancang hingga ke tahap pengkodean. (Scholar of Computer Science Binus, 31 Mei 2020)

II.6.9 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. Activity Diagram juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. Activity Diagram memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke-urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir. (Scholar of Computer Science Binus, 31 Mei 2020)

II.6.10 User Experience

User Experience adalah bagaimana seorang pengguna internet mengakses website, suatu pengalaman yang mereka dapatkan dari website tersebut. Contoh User Experience adalah mengeksplorasi semua fitur website yang ada, melihat tampilan website-nya, dan melakukan prosedur hingga berhasil transaksi produk/jasa. User Experience ini juga biasa disebut dengan singkatan UX yang

dalam bahasa Indonesia disebut sebagai pengalaman pengguna. (dewaweb, 31 Mei 2020)

II.6.11 User Interface

User interface adalah bagian visual dari website, aplikasi software atau device hardware yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. User interface sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari user interface adalah untuk meningkatkan usability dan tentunya user experience. (dewaweb, 31 Mei 2020)

III. Hasil Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

III.1 Analisis Masalah

Aplikasi laporan keuangan adalah aplikasi yang akan dijalankan oleh pemerintah dan setiap perusahaan tambang yang akan melaporkan penyusunan Rencana Kerja dan Anggaran Biaya Tahunan atau dapat disebut RKAB Tahunan yang diatur dalam permen ESDM No. 11 Tahun 2018 yang kemudian diperjelas pada kepmen ESDM No.1806 K/30/MEN/2018 tentang Pedoman Pelaksanaan Penyusunan, Evaluasi, Persetujuan Rencana Kerja dan Anggaran Biaya, serta laporan pada kegiatan usaha Pertambangan Mineral dan Batubara.

Aplikasi ini bertujuan untuk menggabungkan beberapa laporan keuangan dari beberapa perusahaan yang telah terdaftar diaplikasi. Masing-masing perusahaan mengirimkan laporan keuangan untuk dievaluasi oleh pihak evaluator, kepala seksi, kepala sub direktorat dan direktur. Setelah aplikasi disetujui laporan tersebut akan ditampilkan dalam bentuk dashboard. Penggunaan aplikasi terbagi menjadi 4 pengguna yang bertugas mengevaluasi laporan. Sedangkan setiap perusahaan hanya mempunyai satu akun untuk membuat laporan keuangan yang akan dikirimkan oleh 4 pengguna yang bertugas mengevaluasi laporan.

Aplikasi laporan keuangan ini mempunyai beberapa fungsi dalam kebutuhan pengguna antara lain:

- a. Membuat akun, fitur ini digunakan saat perusahaan baru ingin mempunyai akun laporan keuangan. Dengan cara, pihak perusahaan akan didaftarkan akunnya oleh pihak administrator lalu perusahaan akan diberikan

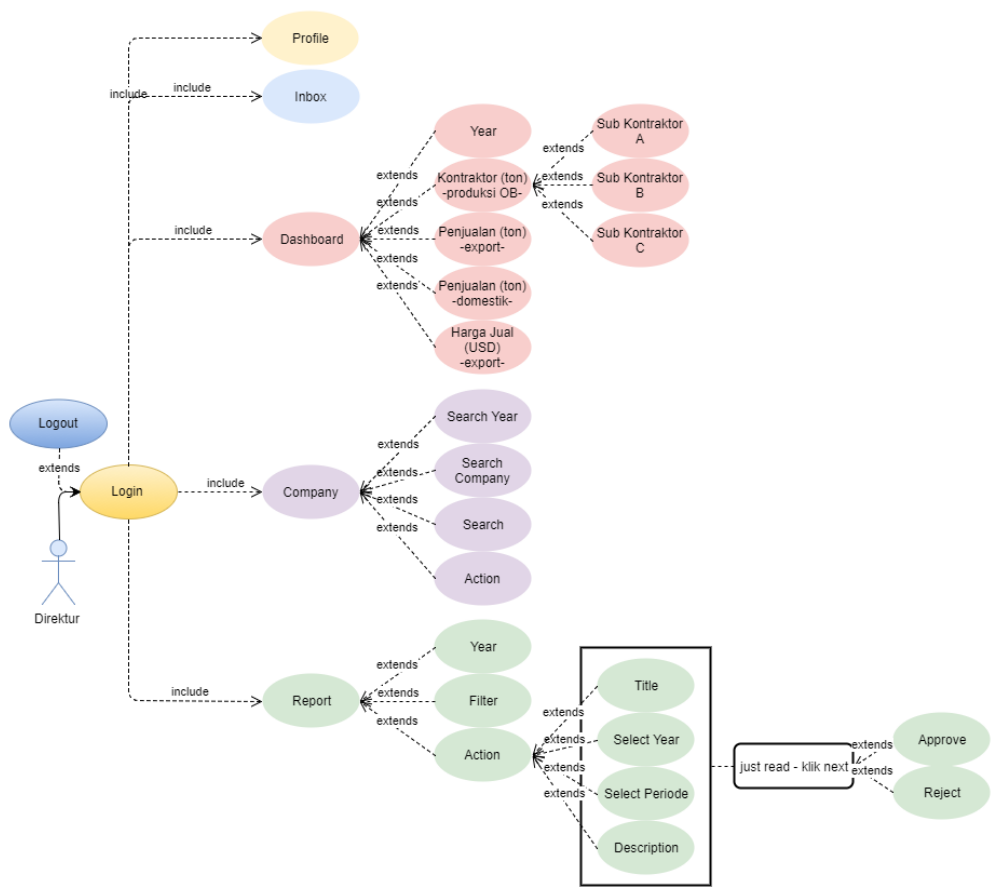
username dan *password*. Selanjutnya, ketika pengguna perusahaan login pertama kali kedalam aplikasi, pengguna perusahaan akan diarahkan untuk mengisi data akun perusahaan dan kemudian mengkonfirmasi untuk pengaktifan akun perusahaan.

- b. Laporan dapat dibuat dalam bentuk form dalam bentuk tampilan seperti excel atau dapat meng*import* melalui file excel.
- c. Laporan dapat disimpan di *archive* sebelum dikirim kepada pengguna pemerintah
- d. Mengunduh laporan yang sudah dikirimkan oleh pihak perusahaan untuk dicetak maupun disimpan untuk dilakukannya berkas laporan.
- e. Mengirimkan notifikasi email:
 - Setiap perusahaan mengirimkan laporan kepada pihak pemerintah akan ternotifikasi di pihak pengguna yang bertugas mengevaluasi
 - Setiap laporan perusahaan ditolak oleh pengguna pemerintah bertujuan untuk memberitahukan agar laporan segera diperbaiki.
- f. Aplikasi ini bisa mempermudah pihak pemerintah ESDM yang membutuhkan ketersediaan data lebih cepat untuk analisis, kebijakan dan terutama dalam tugas pengawasan rutin terhadap rencana penambangan diseluruh Republik Indonesia.

III.2 Rancangan

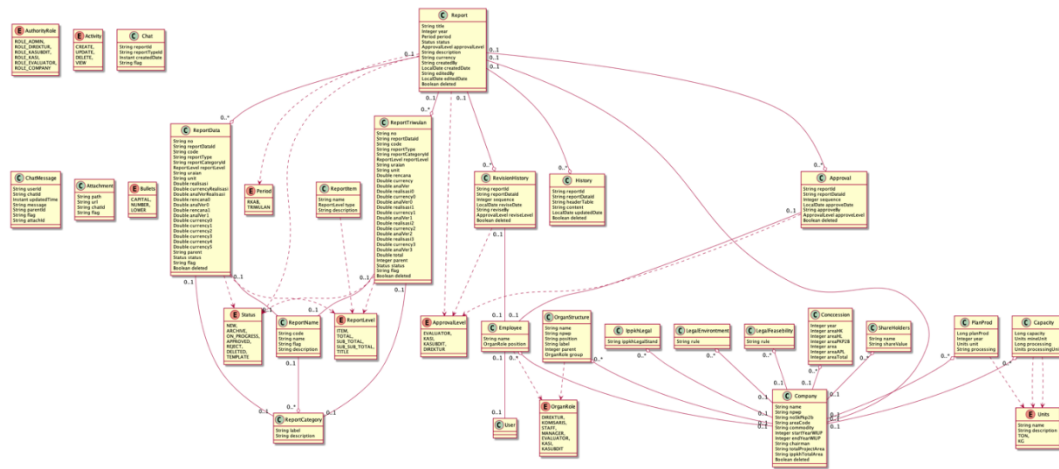
Dalam perancangan sistem proses dimulai dari identifikasi informasi mengenai kebutuhan pengguna seperti informasi apa saja yang dibutuhkan.

III.2.1 Use Case Diagram



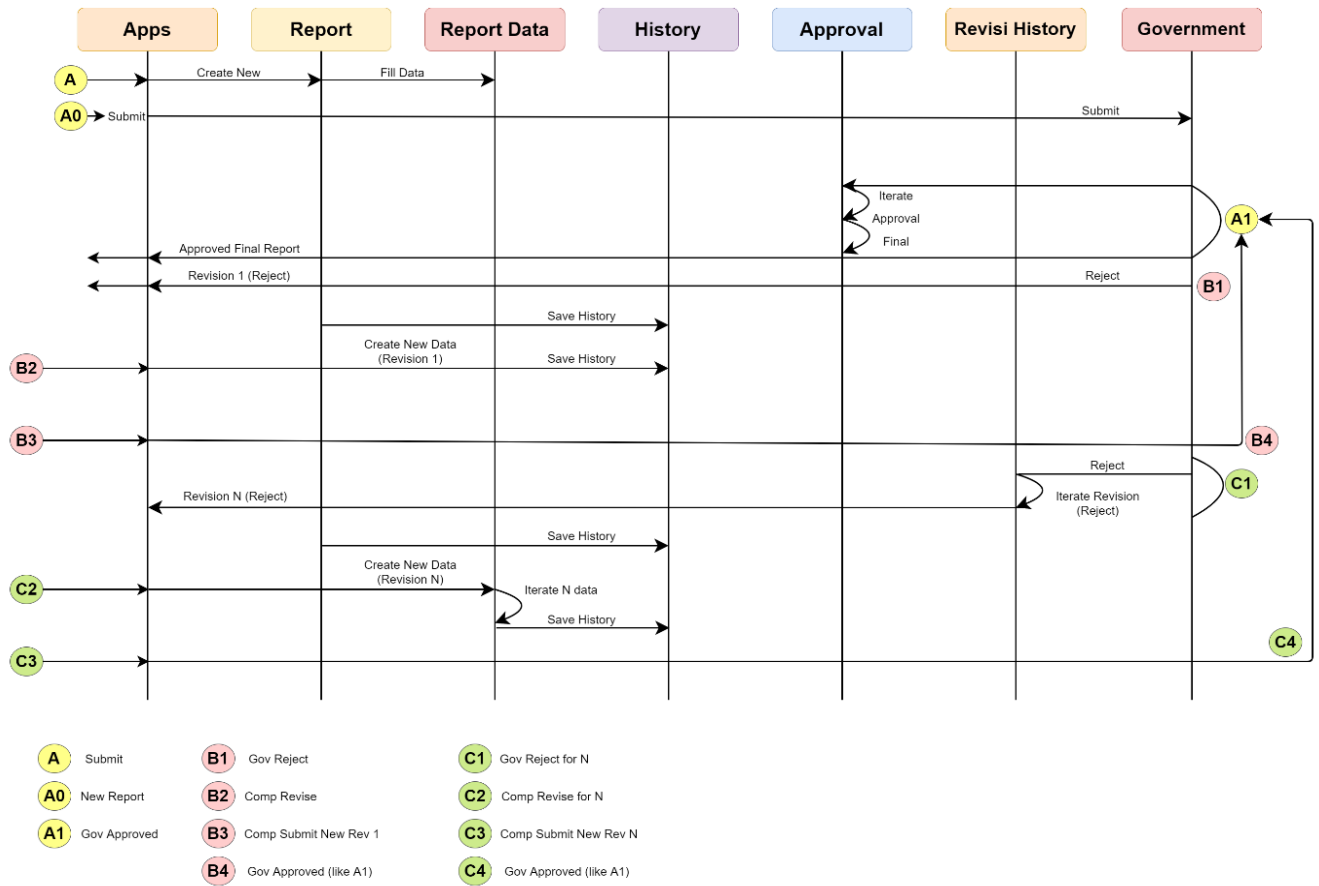
Gambar III. 1 Use Diagram Laporan Keuangan

III.2.2 Class Diagram

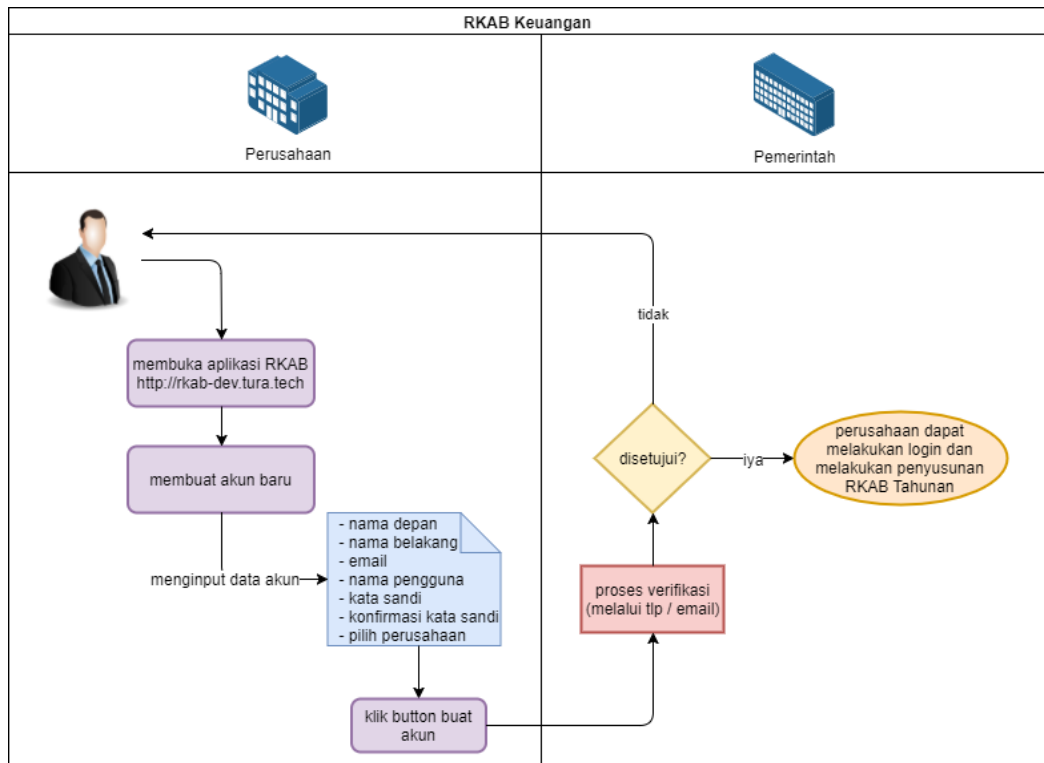


Gambar III. 2 Class Diagram Laporan Keuangan

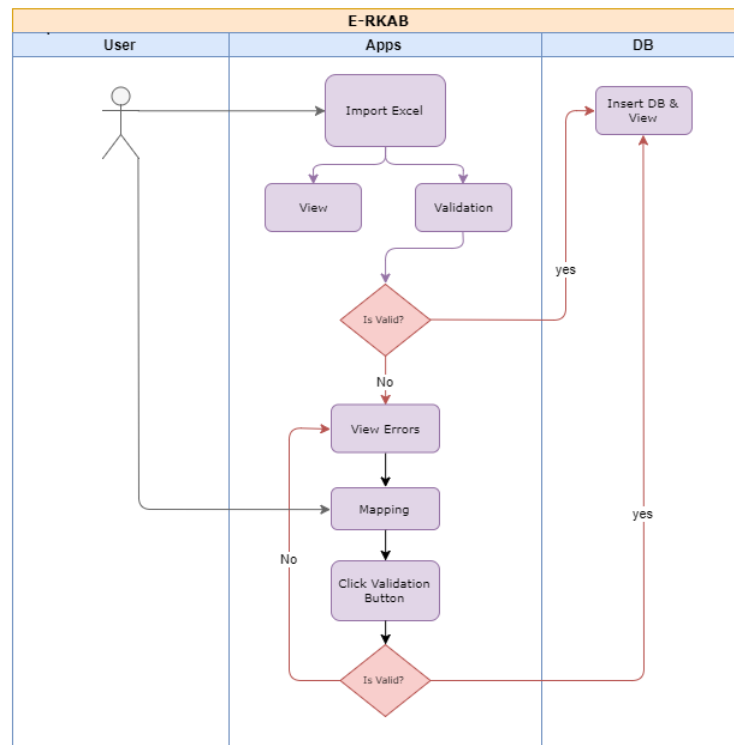
III.2.3 Activity Diagram



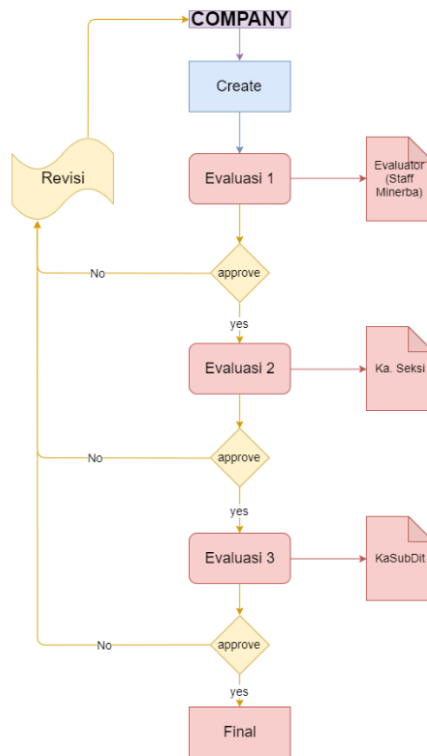
Gambar III. 3 Activity Diagram Laporan Keuangan



Gambar III. 4 Activity Diagram Pendaftaran User Perusahaan



Gambar III. 5 Activity Diagram Import Excel



Gambar III. 6 Activity Diagram Report Laporan Keuangan kepada User Pemerintah

III.2.4 User Interface

1. Antarmuka login

LOGIN TO YOUR ACCOUNT

Email

Password

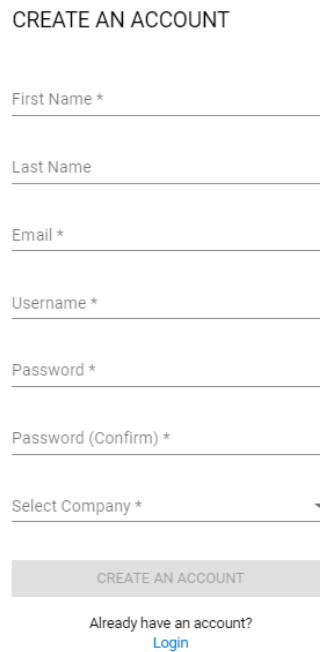
☐ Remember Me [Forgot Password?](#)

Don't have an account?
[Create an account](#)

Gambar III. 7 Antarmuka Login

Login

2. Antarmuka halaman membuat pengguna perusahaan



CREATE AN ACCOUNT

First Name *

Last Name

Email *

Username *

Password *

Password (Confirm) *

Select Company *

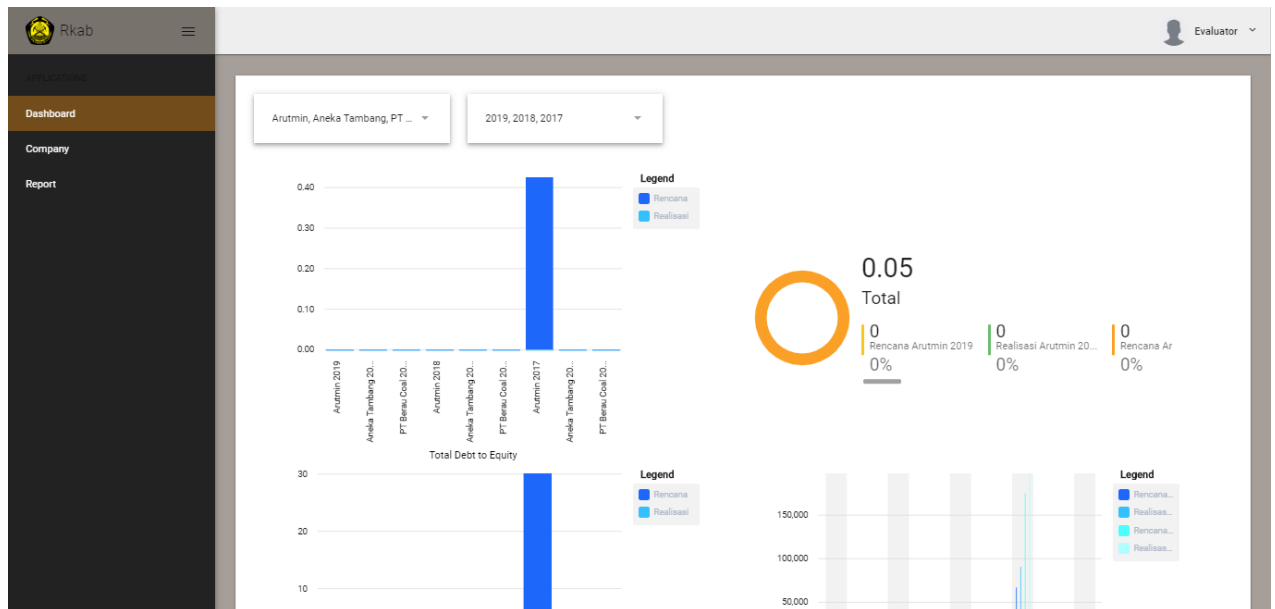
CREATE AN ACCOUNT

Already have an account?
[Login](#)

The image shows a web form titled 'CREATE AN ACCOUNT'. It contains several input fields: 'First Name *', 'Last Name', 'Email *', 'Username *', 'Password *', and 'Password (Confirm) *'. Below these is a dropdown menu labeled 'Select Company *'. At the bottom of the form is a grey button labeled 'CREATE AN ACCOUNT'. Below the button, there is a link that says 'Already have an account?' followed by a blue 'Login' link.

Gambar III. 8 Antarmuka Pendaftaran User Perusahaan

3. Antarmuka halaman dashboard evaluator, kepala seksi, kepala sub direktorat dan direktur.



Gambar III. 9 Antarmuka Dashboard User Pemerintah

4. Antarmuka halaman menu *company* dari pengguna perusahaan

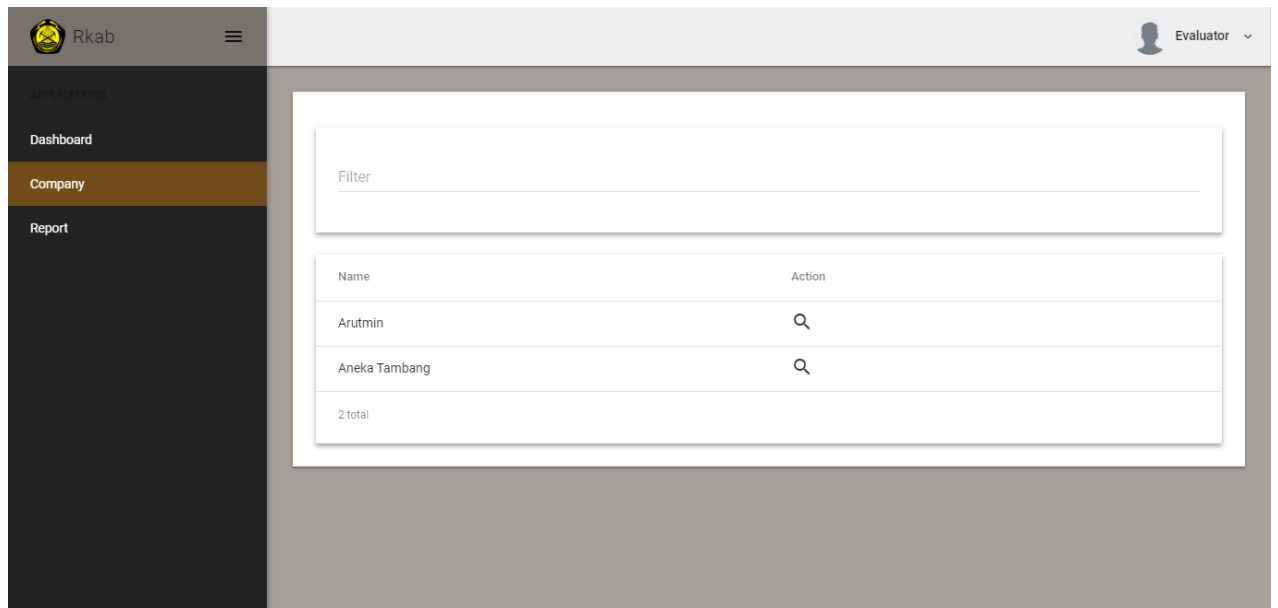
The 'Company' menu for a company user contains the following fields:

- Name*
- Aneka Tambang
- NPWP
- No Sk Pkp 2 B
- Area Code
- Commodity
- Select Start Year WIUP
- Select End Year WIUP
- Chairman
- Total Project Area
- Ippkh Total Area

A 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

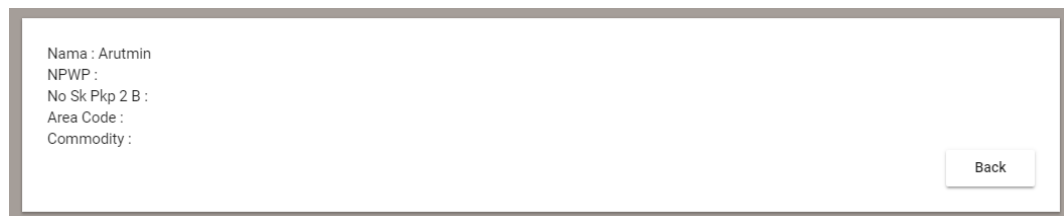
Gambar III. 10 Antarmuka Menu Company User Perusahaan

5. Antarmuka halaman menu *company* dari pengguna pemerintah



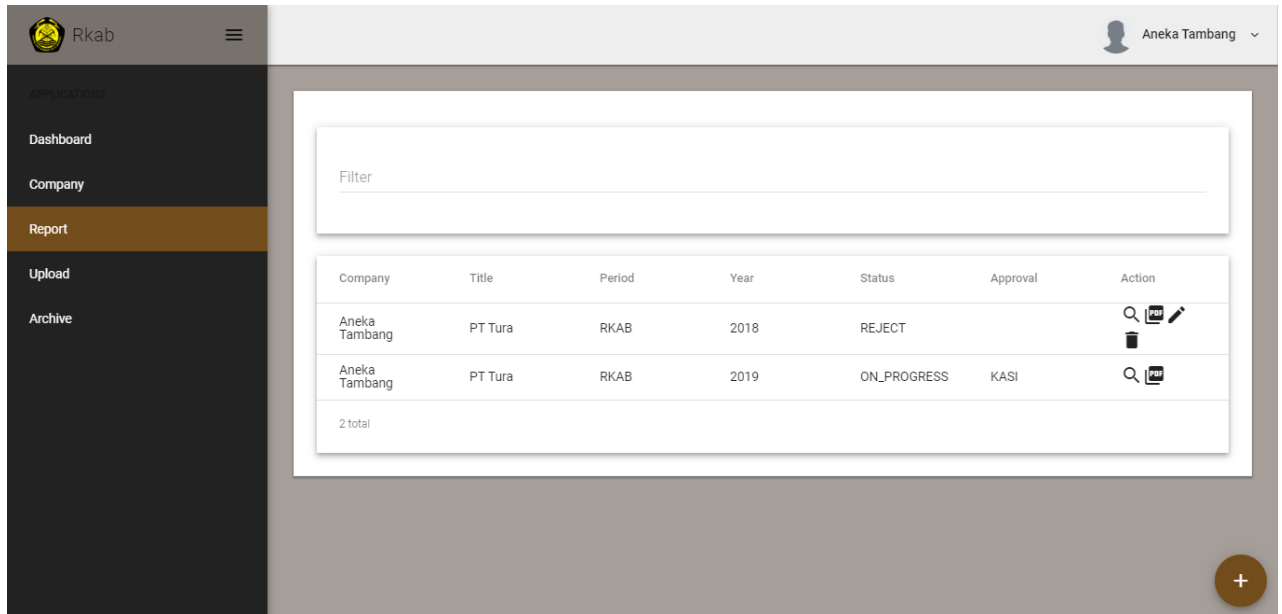
Gambar III. 11 Antarmuka Menu Company User Pemerintah

Icon search untuk melihat detail data perusahaan



Gambar III. 12 Antarmuka detail data perusahaan

6. Antarmuka halaman menu *report* perusahaan



Gambar III. 13 Antarmuka Menu Report User Perusahaan

Icon detail pada action untuk melihat laporan



Gambar III. 14 Icon Search di Antarmuka Menu Report User Perusahaan

Button PDF untuk melihat penyusunan laporan dalam bentuk PDF



Gambar III. 15 Icon PDF di Antarmuka Menu Report User Perusahaan

Icon hapus untuk menghapus laporan



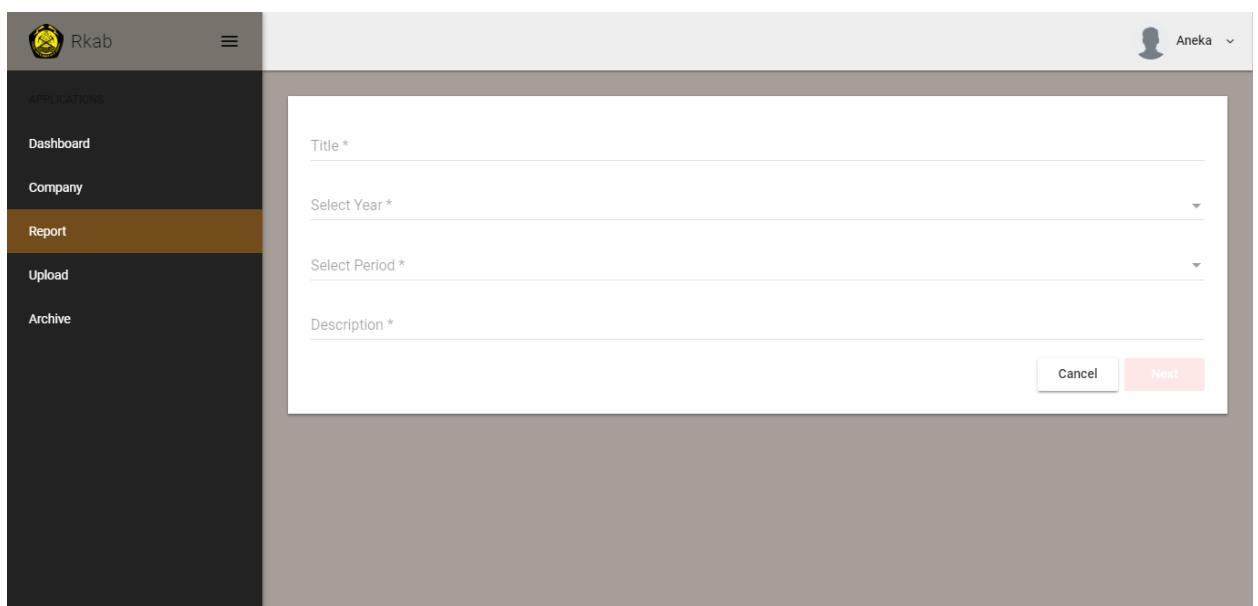
Gambar III. 16 Icon Delete di Antarmuka Menu Report User Perusahaan

Button add untuk menambah atau membuat penyusunan laporan RKAB/Triwulan



Gambar III. 17 Icon Add di Antarmuka Menu Report User Perusahaan

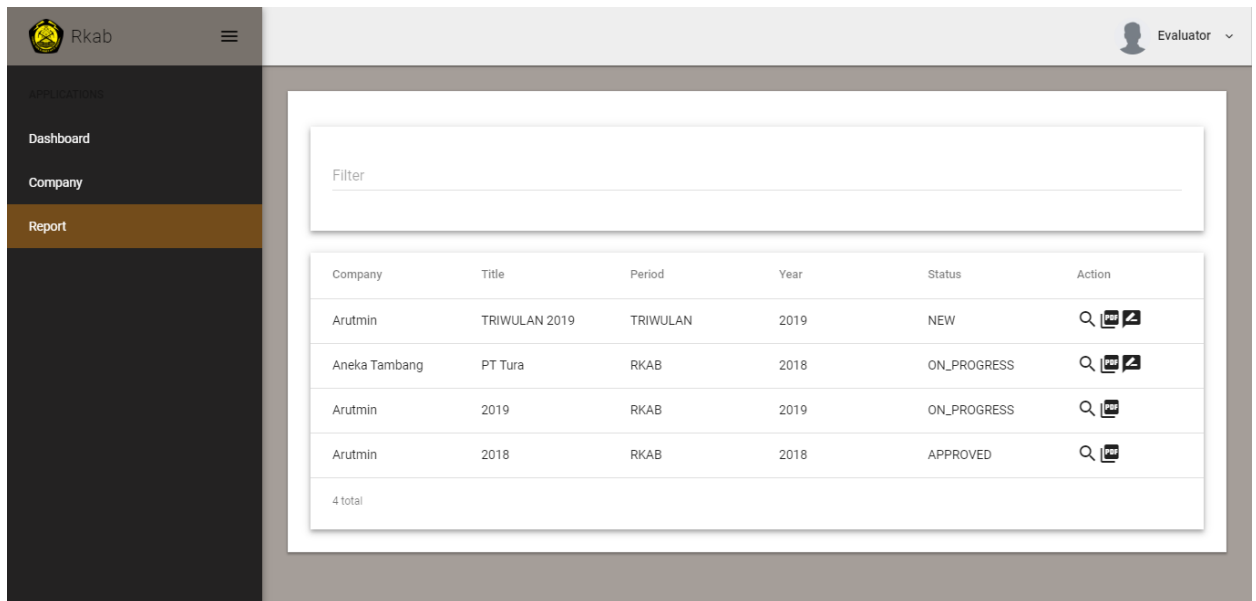
7. Antarmuka halaman form pengisian data awal laporan



The screenshot shows the 'Report' form in the RKAB application. The form is titled 'Report' and is part of the 'APPLICATIONS' menu. It contains four input fields: 'Title *', 'Select Year *', 'Select Period *', and 'Description *'. The 'Report' menu item is highlighted in the left sidebar. The form has 'Cancel' and 'Next' buttons at the bottom right.

Gambar III. 18 Antarmuka form pengisian data awal laporan keuangan

8. Antarmuka halaman edit laporan dari user perusahaan



Gambar III. 19 Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan

Button next untuk ke halaman selanjutnya



Gambar III. 20 Button Next di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan

Button reset untuk mengulang laporan dari awal



Gambar III. 21 Button Reset di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan

Button save untuk menyimpan laporan yang belum selesai dilengkapi di *archive*



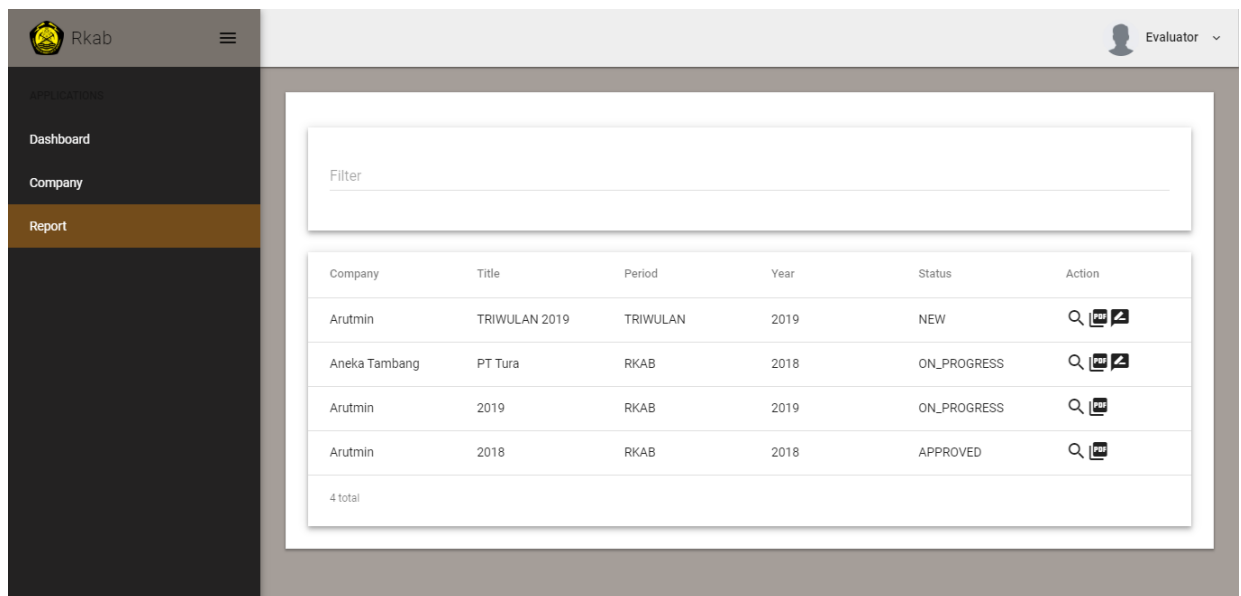
Gambar III. 22 Button Save di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan

Button submit untuk mengirim laporan agar dievaluasi dan mendapatkan persetujuan



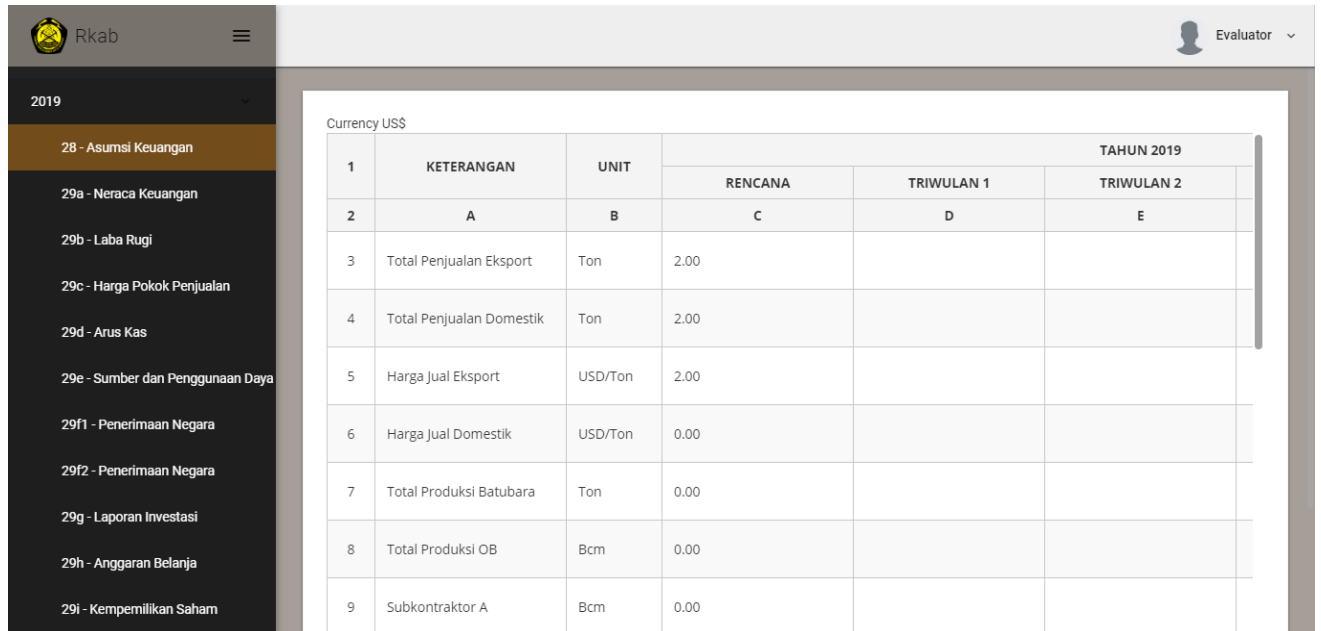
Gambar III. 23 Button Submit di Antarmuka Edit Laporan Keuangan User Perusahaan

9. Antarmuka halaman menu report dari user pemerintah



Gambar III. 24 Antarmuka Menu Report User Pemerintah

10. Antarmuka halaman *action detail* untuk mengevaluasi data-data laporan dari pengguna pemerintah



Currency US\$					
1	KETERANGAN	UNIT	TAHUN 2019		
			RENCANA	TRIWULAN 1	TRIWULAN 2
2	A	B	C	D	E
3	Total Penjualan Eksport	Ton	2.00		
4	Total Penjualan Domestik	Ton	2.00		
5	Harga Jual Eksport	USD/Ton	2.00		
6	Harga Jual Domestik	USD/Ton	0.00		
7	Total Produksi Batubara	Ton	0.00		
8	Total Produksi OB	Bcm	0.00		
9	Subkontraktor A	Bcm	0.00		

Gambar III. 25 Antarmuka Action Detail User Pemerintah

Button *approve* untuk menyetujui laporan yang dikirimkan oleh perusahaan



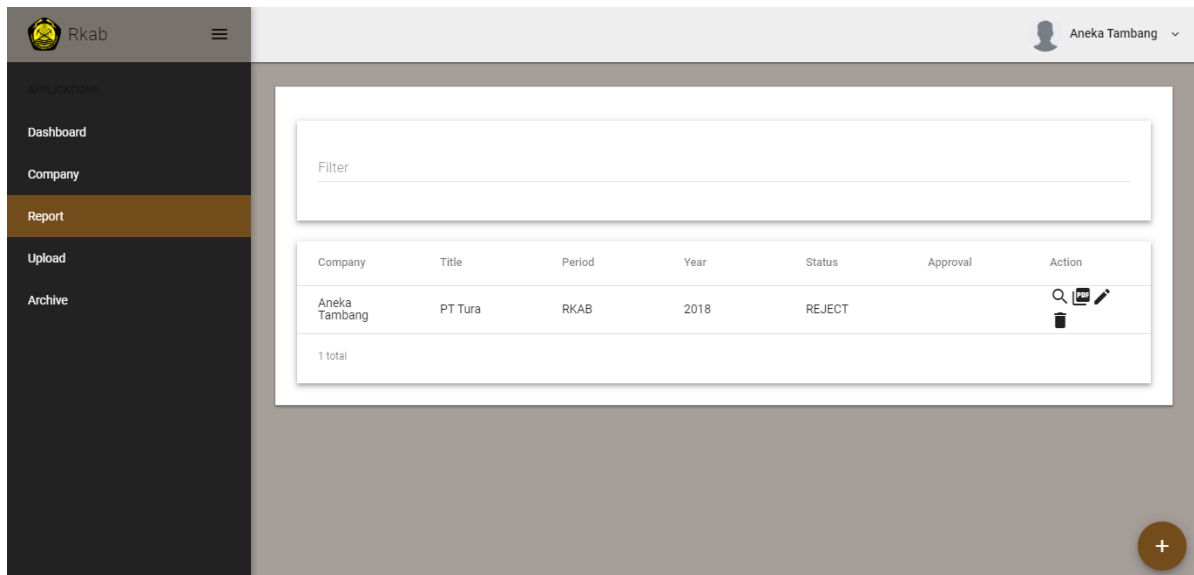
Gambar III. 26 Button Approve Antarmuka Action Detail User Pemerintah

Button *reject* untuk menolak laporan dan akan ditampilkan pada menu report perusahaan untuk dapat di perbaiki kembali



Gambar III. 27 Button Reject d Antarmuka Action Detail User Pemerintah

11. Antarmuka halaman menu report perusahaan (setelah di tolak untuk dievaluasi kembali)



Gambar III. 28 Antarmuka Menu Report Perusahaan

Icon edit untuk mengedit data laporan



Gambar III. 29 Icon Edit di Antarmuka Menu Report Perusahaan

Icon delete untuk menghapus data laporan yang di reject



Gambar III. 30 Icon Delete di Antarmuka Menu Report Perusahaan

Pop-up konfirmasi hapus

Delete


Do you want delete the report ?

No

Yes

Gambar III. 31 Popup Konfirmasi di Antarmuka Menu Report Perusahaan

12. Antarmuka halaman edit data laporan



Rkab

Arutmin

2017

28 - Asumsi Keuangan

29a - Neraca Keuangan

29b - Laba Rugi

29c - Harga Pokok Penjualan

29d - Arus Kas

29e - Sumber dan Penggunaan Daya

29f1 - Penerimaan Negara

29f2 - Penerimaan Negara

29g - Laporan Investasi

29h - Anggaran Belanja

29i - Kepemilikan Saham

Currency US\$

1	KETERANGAN	UNIT	TAHUN 2016		TAHUN 2017
			RENCANA	PRA REALISASI	RENCANA
2	A	B	C	D	E
3	Total Penjualan Ekspor	kton	8,454.429		10,0
4	Total Penjualan Domestik	kton	21,084.494		22,45
5	Harga Jual Rata-Rata	US\$/ton	43.195		4
6	Total Produksi Batubara	ton	30,045.761		32,0
7	Total Produksi OB	bcm	156,785.323		176,07
8	SR Standar	bcm/ton			
9	SR Actual	bcm/ton	5.218		

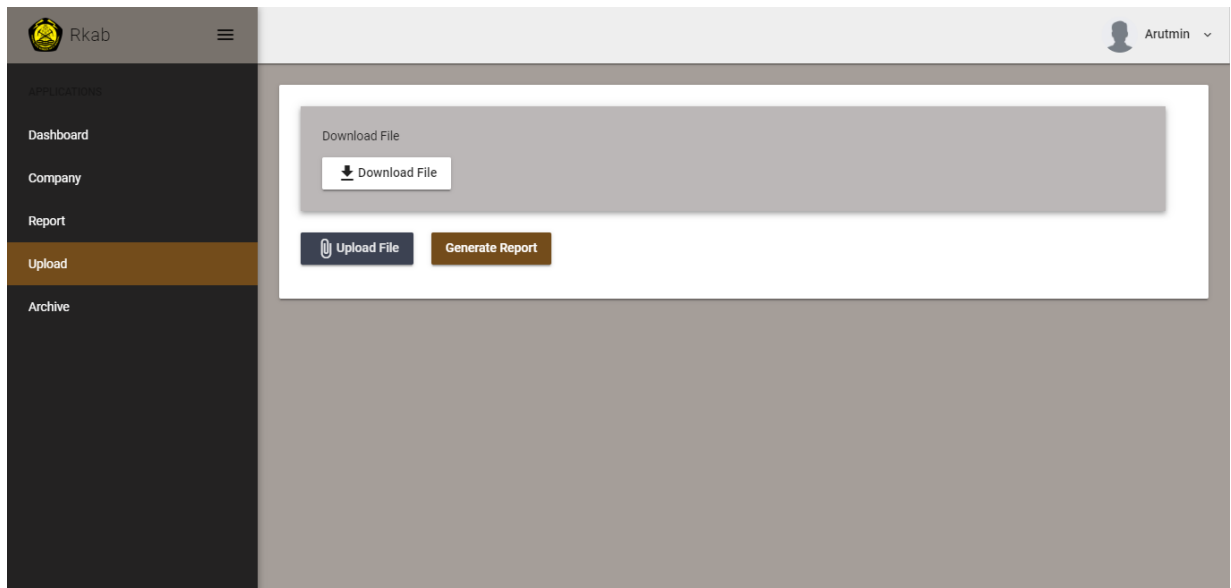
Gambar III. 32 Antarmuka Edit Data Laporan

Icon Submit untuk mengirim kembali data laporan yang sudah diedit



Gambar III. 33 Button Submit di Antarmuka Edit Data Laporan

13. Antarmuka halaman menu *upload* dari user perusahaan



Gambar III. 34 Antarmuka Menu Upload User Perusahaan

Button download file untuk mengunduh excel template aplikasi



Gambar III. 35 Button Download File di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan

Button upload file untuk mengunggah data laporan tahunan



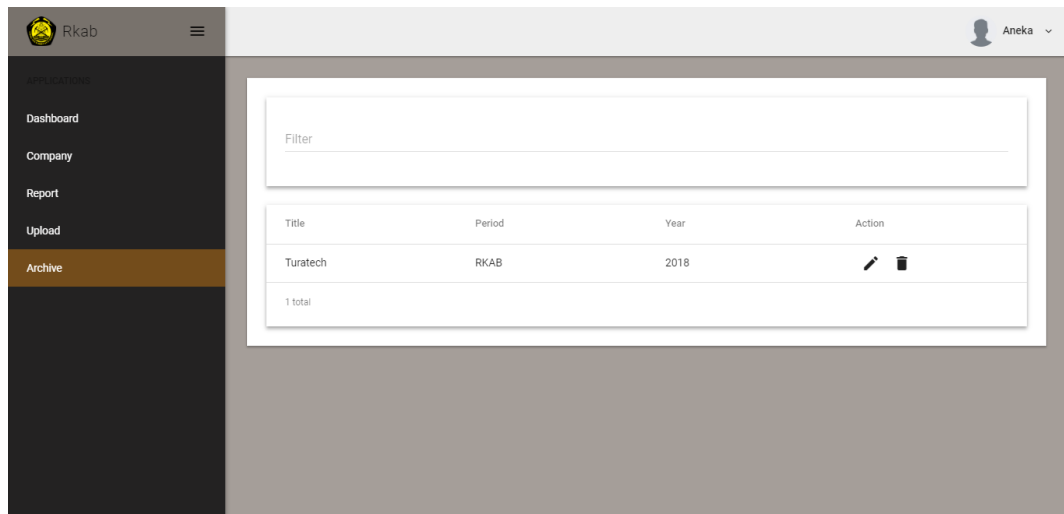
Gambar III. 36 Button Upload File di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan

Generate Report untuk mengedit / melihat laporan yang telah diunggah



Gambar III. 37 Button Generate Report di Antarmuka Menu Upload User Perusahaan

14. Antarmuka halaman menu *archive* dari user perusahaan



Gambar III. 38 Antarmuka Menu Archive User Perusahaan

III.2.5 Kebutuhan Hardware

Kebutuhan *hardware*:

- Processor Core 2 Duo
- Memory Ram 4GB
- VGA Onboard
- Hardisk 120GB atau lebih
- Input Device (keyboard, mouse)
- Output Device (Monitor)

III.2.6 Kebutuhan Software

Berikut ini adalah table kebutuhan software.

Tabel III. 1 Kebutuhan Software

No	Jenis Software	Software
1	Sistem Operasi	Linux CentOS 7 /Ubuntu 18
2	Platform	Java
3	Bahasa Pemrograman	Java, Typescript
4	Framework	Spring, Angular 6 dan Jhipster
5	Database	MongoDB

IV. Penutup

IV.1 Kesimpulan

Secara keseluruhan, kegiatan yang dilakukan selama proses kerja praktik lapangan ini adalah membangun aplikasi laporan keuangan di PT. Tura Teknologi Informasi untuk instansi pemerintah. Dengan adanya aplikasi laporan keuangan ini pegawai pemerintah dapat mengumpulkan laporan keuangan dari beberapa perusahaan yang nantinya datanya akan ditampilkan dalam bentuk dashboard.

IV.2 Saran

Pada aplikasi laporan keuangan banyak hal yang harus di *explore* kedepannya, supaya aplikasi ini dapat berjalan lebih baik lagi. Dari segi *performance* pengambilan data, arsitektur aplikasi, dan pengembangan *Business Intelligence*.

Daftar Pustaka

- dewaweb. 2018. Apa Itu User Interface?. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.dewaweb.com/blog/user-interface/>.
- dewaweb. 2018. Pentingnya User Experience. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.dewaweb.com/blog/user-experience/>.
- Jhipster. 2020. Jhipster. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.jhipster.tech/>.
- Spring. 2020. Spring Framework. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://spring.io/projects/spring-framework>.
- Scholar of Computer Science Binus. 2016. DOMAIN CLASS DIAGRAM. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://sis.binus.ac.id/2016/06/20/domain-class-diagram/>.
- Scholar of Computer Science Binus. 2019. UML Diagram : Activity Diagram. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://socs.binus.ac.id/2019/11/22/uml-diagram-activity-diagram/>.
- Scholar of Computer Science Binus. 2017. Angular. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://socs.binus.ac.id/2017/09/26/angular/>.
- TypeScript. 2020. What is TypeScript?. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.typescriptlang.org/>.
- MongoDB. 2020. The database for modern applications. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.mongodb.com/>.
- dicoding. 2020. Memulai Pemrograman Dengan Java. [diakses pada 31 Mei 2020]; Tersedia pada <https://www.dicoding.com/academies/60/>.

Lampiran



18 Office Park 22nd Floor Suite EFG
TB Simatupang Street, Kav 18
South Jakarta 12520, Indonesia
Phone: +62 21 29835152, Web: tura.tech

Surat Keterangan Praktik Kerja Lapangan

Nomor : 009/SKT/TTI/IV/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herdian Ganda Wijaya
Jabatan : Pembimbing Lapangan
Alamat : Mampang Hills Gardenia II No.11, Kel. Mampang, Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Miftahul Huda
Universitas : STT Nurul Fikri
Alamat : Jalan Lenteng Agung Raya No.20 Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Bahwa nama yang tersebut diatas telah melakukan aktivitas praktik kerja lapangan di perusahaan kami PT. Tura Teknologi Informasi selama 3 (tiga) bulan terhitung dari tanggal 1 Februari 2020 sampai dengan 30 April 2020.

Saudara Miftahul Huda telah melaksanakan tugas dan tanggung jawab dengan baik selama melakukan aktivitas praktik kerja lapangan di perusahaan kami. Yang bersangkutan juga aktif mempelajari dan mengikuti kegiatan yang berlangsung di perusahaan kami.

Demikian surat keterangan diberikan dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 13 Juni 2020

Herdian Ganda Wijaya, S.T.



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

CYBER CAMPUS for INNOVATION and CHARACTER BUILDING

LEMBAR PENILAIAN KERJA PRAKTEK

Berdasarkan Kerja Praktek yang telah dilakukan oleh:

Nama Mahasiswa : Miftahul Huda
NIM : 0110217005
Topik Kerja Praktek : Pembuatan Aplikasi Sistem Laporan Keuangan
Tempat Kerja Praktek : PT. Tura Teknologi Informasi
Bagian/Departemen : Application Development
Tanggal Mulai : 1 Februari 2020
Tanggal Selesai : 30 Mei 2020

Dengan ini memberikan penilaian sebagai berikut:

No	Kriteria Penilaian	Nilai (Angka)	Keterangan
1	Sikap (tingkah laku, tanggung jawab)	90	86-100: baik sekali
2	Kedisiplinan (kerajinan)	87	70-85: baik
3	Penguasaan Materi (Pengetahuan)	90	56-65: cukup
4	Keterampilan	87	40-55: kurang
5	Inisiatif (kreatifitas, keaktifan bekerja)	90	0-39: kurang sekali

Demikian surat keterangan ini diberikan, untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Depok, Juni 2020

Pembimbing PKL


turafact

(Herdian Ganda Wijaya, S.T.)

Jabatan:







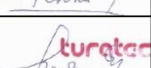
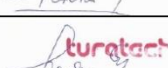




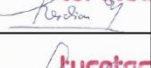
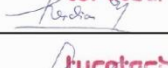
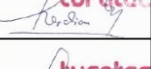
























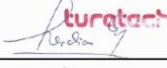







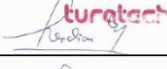

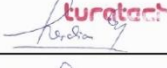




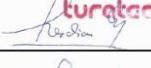

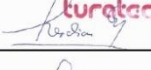

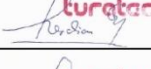




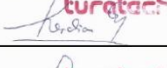


SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI





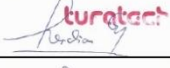
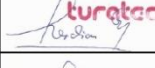

CYBER CAMPUS for INNOVATION and CHARACTER BUILDING


















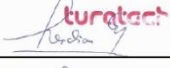




DAFTAR HADIR PRAKTEK KERJA LAPANGAN SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI TAHUN 2020

Nama : Miftahul Huda
NIM : 0110217005
Progran Studi : Teknik Informatika
Tempat PKL : PT Tura Teknologi Informasi
Alamat : Office 18 Lantai 22 Bagian EFG, Jalan TB Simatupang Kav 18, Jakarta Selatan 12520, Indonesia

No	Hari	Tanggal	Datang		Pulang		Keterangan
			Jam	Paraf ^{*)}	Jam	Paraf ^{*)}	
1	Senin	3/2/2020	9.15		18.12		
2	Selasa	4/2/2020	9.16		18.12		
3	Rabu	5/2/2020	9.10		18.10		
4	Kamis	6/2/2020	9.14		18.05		
5	Jumat	7/2/2020	9.00		17.38		
6	Senin	10/2/2020	9.05		18:10		
7	Selasa	11/2/2020	9.11		18:11		
8	Rabu	12/2/2020	9.15		18.11		
9	Kamis	13/2/2020	9.15		18.11		
10	Jumat	14/2/2020	8.56		17.35		
11	Senin	17/2/2020	9.10		18.12		
12	Selasa	18/2/2020	9.10		18.11		

33	Rabu	18/3/2020	8.40		17.50		
34	Kamis	19/3/2020	8.42		17.55		
35	Jumat	20/3/2020	8.35		17.45		
36	Senin	23/3/2020	8.35		17.45		
37	Selasa	24/3/2020	wfh		wfh		
38	Rabu	25/3/2020	wfh		wfh		
39	Kamis	26/3/2020	wfh		wfh		
40	Jumat	27/3/2020	wfh		wfh		
41	Senin	30/3/2020	wfh		wfh		
42	Selasa	31/3/2020	wfh		wfh		
43	Rabu	1/4/2020	wfh		wfh		
44	Kamis	2/4/2020	wfh		wfh		
45	Jumat	3/4/2020	wfh		wfh		
46	Senin	6/4/2020	wfh		wfh		
47	Selasa	7/4/2020	wfh		wfh		
48	Rabu	8/4/2020	wfh		wfh		
49	Kamis	9/4/2020	wfh		wfh		
50	Jumat	10/4/2020	wfh		wfh		
51	Senin	13/4/2020	wfh		wfh		
52	Selasa	14/4/2020	wfh		wfh		

13	Rabu	19/2/2020	9.12		18.11		
14	Kamis	20/2/2020	9.13		18.10		
15	Jumat	21/2/2020	8.54		17:35		
16	Senin	24/2/2020	9.00		18.00		
17	Selasa	25/2/2020	9.00		18.00		
18	Rabu	26/2/2020	8.55		17.55		
19	Kamis	27/2/2020	9.00		17.56		
20	Jumat	28/2/2020	8.54		17.45		
21	Senin	2/3/2020	8.57		17.56		
22	Selasa	3/3/2020	8.40		17.57		
23	Rabu	4/3/2020	8.35		17.58		
24	Kamis	5/3/2020	8.35		17.58		
25	Jumat	6/3/2020	8.50		17.35		
26	Senin	9/3/2020	8.40		17.50		
27	Selasa	10/3/2020	8.45		18.00		
28	Rabu	11/3/2020	8.03		19.31		
29	Kamis	12/3/2020	8.42		17.59		
30	Jumat	13/3/2020	8.45		17.45		
31	Senin	16/3/2020	8.46		18.05		
32	Selasa	17/3/2020	8.45		18.10		

53	Rabu	15/4/2020	wfh		wfh		
54	Kamis	16/4/2020	wfh		wfh		
55	Jumat	17/4/2020	wfh		wfh		
56	Senin	20/4/2020	wfh		wfh		
57	Selasa	21/4/2020	wfh		wfh		
58	Rabu	22/4/2020	wfh		wfh		
59	Kamis	23/4/2020	wfh		wfh		
60	Jumat	24/4/2020	wfh		wfh		
62	Selasa	26/4/2020	wfh		wfh		
63	Rabu	27/4/2020	wfh		wfh		
64	Kamis	28/4/2020	wfh		wfh		

Keterangan: I = Ijin ; S= Sakit ; A = Alpa
 *) di paraf oleh pembimbing lapangan

Depok, 05 Juni 2020

Pembimbing Lapangan



(Herdian Ganda Wijaya, S.T.)
 NIP:

Gambar Kegiatan

