

**APLIKASI PEMBUATAN LAPORAN KEUANGAN DAN
PENGARSIPAN DIGITAL BERBASIS DARING PADA DINAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA MANADO**

(Studi Kasus : Subbagian Keuangan Kota Manado)

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Disusun oleh:

Christian Wellington Salainti

(17012059)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK UNIKA DE LA SALLE

MANADO

2020

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	4
1.1 Latar Belakang Masalah	4
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Kerja Praktek.....	6
1.4 Manfaat Kerja Praktek.....	6
1.5 Batasan Masalah.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN.....	8
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	8
2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan.....	8
2.2.1 Aktifitas Bisnis Perusahaan	8
2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan	8
2.2.3 Struktur Organisasi	10
2.2.4 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian	11
2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan.....	11
BAB III LANDASAN TEORI	12
3.1 Aplikasi Web	12
3.2 Pemrograman Web	12
3.2.1 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	12
3.2.2 PHP (<i>Hypertext PreProcessor</i>).....	12
3.2.3 CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	13
3.2.4 MySQL.....	13
3.3 Metodologi Pengembangan Sistem.....	13
3.3.1 RAD (Rapid Application Development).....	13
3.3.2 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	15
3.4 Prosedur Pengumpulan Data	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi	10
Gambar 2. Siklus Rapid Application Development	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Komunikasi dan Informatika (diskominfo) merupakan dinas yang bertugas dalam melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengolahan teknologi informasi dan komunikasi serta melaksanakan tugas yang diberikan oleh pemerintah, membantu Walikota dalam melaksanakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informasi dimana dalam setiap kegiatan selalu berkaitan dengan pembangunan dan pengembangan sistem informasi. Selain membuat Kota Manado menjadi *Smart City*, Dinas Kominfo juga mempunyai tugas membantu masyarakat dalam hal memperluas wawasan dan pengetahuan masyarakat tentang teknologi dan informasi.[1] Terdapat 4 bidang dalam Dinas Kominfo, yaitu Bidang Aplikasi dan Informatika (Aptika), Bidang Persandian, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, serta Bidang Statistika. Selain itu, terdapat tiga Subbagian yang berada dibawah Sekretaris Dinas yaitu Subbagian Perencanaan, Subbagian Umum dan Kepegawaian serta Subbagian Keuangan. Subbagian Keuangan memiliki tugas mengurus dan melaksanakan sebagian dari tugas Sekretariat Dinas dalam penyusunan dan pengolahan anggaran dan aset serta administrasinya, salah satunya yaitu melaksanakan penatausahaan keuangan, kemudian semua laporan keuangan akan di kelola lebih lanjut. Laporan yang telah dibuat harus diperiksa atau diverifikasi kembali oleh Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD), kemudian laporan tersebut harus diarsipkan atau disimpan guna mengawasi pencairan dana, manajemen berkas, membantu kemudahan dalam menyusun laporan keuangan serta membantu pemeriksaan berkas secara internal dan eksternal.[2] Laporan yang masih berupa dokumen fisik ini akan disimpan dalam kurun waktu sepuluh tahun sebelum dihilangkan sehingga terjadi penumpukan dokumen.

Penumpukan dokumen yang tidak tertata rapi akan mengakibatkan pada kesulitan mencari dokumen pada saat dibutuhkan dan sulit untuk mengontrol dokumen apakah masih ada atau sudah hilang. Apabila jika terjadi bencana alam seperti banjir, mengakibatkan hancur dan hilangnya dokumen fisik tersebut sehingga ketika ada pemeriksaan dan penyusunan laporan keuangan lanjutan terjadi masalah salah satunya pergeseran anggaran.[1]

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka Subbagian Keuangan Dinas Kominfo Kota Manado membutuhkan sebuah Aplikasi “Pembuatan Laporan Keuangan dan Pengarsipan Digital Berbasis Daring” yang dapat membantu pihak Subbagian Keuangan Dinas Kominfo dalam menyimpan dan menyajikan data kepada Kepala Subbagian (Kasubag) dan anggota keuangan agar penyajian data dari Subbagian Keuangan tidak lagi dalam bentuk dokumen fisik sehingga tidak memakan waktu yang lama untuk mengetahui data yang diperlukan.

Aplikasi yang akan dibuat ini berbasis daring serta file arsip bisa di *scan* dan di *upload* ke *cloud* untuk diarsipkan secara digital. Penataan laporan akan diurutkan berdasarkan tahun dan bulan serta memiliki fitur pencarian. Dalam pembuatan akan digunakan Bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP) yang digunakan untuk mengelolah data dari *website*, Bahasa ini memiliki kelebihan mudah digunakan dan dipahami namun memiliki kelemahan keamanan, Cascading Style Sheet Bootstrap (CSS Bootstrap) untuk tampilan halaman web.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana membangun sebuah aplikasi pembuatan laporan keuangan dan pengarsipan digital berbasis daring pada Dinas Komunikasi dan Informatika, Subbagian Keuangan Kota Manado untuk menyimpan. dan menyajikan data kepada Kepala Subbagian (Kasubag) serta anggota keuangan.

1.3 Tujuan Kerja Praktek

Membangun sebuah aplikasi pembuatan laporan keuangan dan pengarsipan digital berbasis daring pada Dinas Komunikasi dan Informatika, Subbagian Keuangan Kota Manado untuk mempermudah penyimpanan dan penyajian data kepada Kepala Subbagian (Kasubag) serta anggota keuangan. **Mempermudah sehingga untuk apa?**

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat kerja praktek ini untuk Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Manado dan untuk penulis yakni sebagai berikut:

A. Bagi Perusahaan

- 1) Mempermudah proses pengarsipan, pencarian, penyajian dan manajemen laporan keuangan serta mempermudah pemeriksaan atau audit laporan keuangan secara internal maupun eksternal yang dilakukan oleh anggota keuangan.
- 2) Membantu dalam pembuatan dan penyusunan laporan keuangan
- 3) Membantu kepala subbagian keuangan dalam pengawasan pencairan anggaran

B. Bagi Penulis (Mahasiswa)

- 1) Mendapatkan pengalaman kerja nyata dan dapat mempraktekkan serta menerapkan ilmu pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dalam dunia kerja secara nyata.
- 2) Dapat membangun aplikasi yang bisa membantu dan memberikan solusi terhadap instansi dengan menerapkan ilmu selama proses perkuliahan.

1.5 Batasan Masalah

- 1) Aplikasi hanya dikembangkan sampai pada tahap pengujian di tempat kerja praktek, tidak sampai pada tahap *maintenance*.

- 2) Aplikasi hanya menangani laporan keuangan dan diperuntukan pada anggota Subbagian Keuangan.
- 3) Arsip di simpan dalam bentuk *softcopy* format JPG dan PDF.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam beberapa bab dan diatur secara structural dengan pembahasan setiap bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan kerja praktek, manfaat kerja praktek, dan Batasan masalah serta sistematika penulis.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

Bab ini membahas soal tentang sejarah dari perusahaan, lingkup pekerjaan dari perusahaan dan pekerjaan yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori pendukung, seperti metodologi pengembangan aplikasi yang akan digunakan dalam aplikasi, prosedur pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang langkah metodologi pengembangan sistem aplikasi yang akan diimplementasikan dalam membangun aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil kerja praktek dan juga aplikasi yang dibuat nantinya.

BAB II

DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo), Subbagian Keuangan Kota Manado merupakan dinas yang melaksanakan tugas dan pemerintah di bidang teknologi informatika. Diskominfo bertempat di Kantor Walikota Manado, Jl. Balaikota No. 01 Lt. 1 Tikala Ares Manado - Sulawesi Utara.

2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

2.2.1 Aktifitas Bisnis Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo), Subbagian Keuangan Kota Kota Manado mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Sekretariat Dinas dalam pengolahan anggaran dan aset serta administrasinya.

2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi Kota Manado periode kepemimpinan 2016-2021 didasarkan pada Visi Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Manado tahun 2005-2025 dan gambaran profil dan isu-isu strategis saat ini di Kota Manado, serta memperhitungkan pula kondisi masa datang.

Visi RPJPD 2005-2025 yaitu “Manado Pariwisata Dunia”, dengan Misi-misinya sebagai berikut:[3]

1. Mewujudkan Pemerintahan Pelayan yang Baik, Bersih serta Demokratis yang Berorientasi Kepariwisataaan;
2. Mewujudkan Masyarakat Kota Manado Berdaya Saing yang Mendukung Kepariwisataaan;
3. Mewujudkan Lingkungan Asri dan Lestari yang Menopang Kepariwisataaan;

Visi : "Manado Kota Cerdas 2021"

Kota yang telah memaksimalkan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam mendukung program-program kota menuju kota layak huni, efisien dan berkesinambungan serta yang berwawasan lingkungan atau green based environment sering disebut sebagai Kota Cerdas atau the Smart City.

Dalam upaya mewujudkan visi Manado Kota Cerdas pada tahun 2021, Pemerintah dan Masyarakat Kota Manado akan menyelenggarakan berbagai program terkait untuk pengembangan dan pengelolaan kota dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam rangka memaksimalkan pelayanan kepada masyarakat serta mendukung pembangunan kota yang berkelanjutan.

Ada 8(delapan) aspek system utama melalui program Smart City Pemerintah Kota Manado yang akan diselenggarakan, yaitu smart governance, smart infrastructure, smart technology, smart mobility, smart healthcare, smart energy, smart building, dan smart citizen, yang kesemuanya bertujuan untuk menyukseskan 3(tiga) dimensi utama pembangunan kota Manado dalam 5(lima) tahun kedepan, yaitu dimensi social (keamanan), ekonomi (daya saing) dan lingkungan (kenyamanan).

Program Smart City sebagai infrastruktur dan sistem pengendali, akan mengawal pencapaian Visi melalui pelaksanaan 6 (enam) Misi yang tersimpul ke dalam 6 (enam) kata-kata kunci sebagai singkatan CERDAS yaitu C (Cendekia), E (Ekowisata), R (Religius), D (Daya Saing), A (Aman nyaman), S (Sehat sejahtera). Secara rinci dijelaskan dalam Misi Kota Manado periode kepemimpinan 2016-2021 sebagai berikut:

1. Membangun Manado kota "Cendekia" dengan Sumber Daya Manusia yang Cerdas dan Tangguh melalui Peningkatan Kualitas Pendidikan dan Minat Baca Masyarakat.
2. Membangun Manado sebagai Destinasi "Ekowisata" berbasis Konservasi Lingkungan Laut dan Kepulauan.
3. Membangun Masyarakat Kota yang Semakin "Religius" dan Menjunjung Tinggi Nilai-Nilai Moral, Sosial, dan Toleransi.

4. Membangun Kota yang memiliki “Daya Saing” dengan Berorientasi pada Peningkatan Daya Tarik Investasi serta Kualitas Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.
5. Mewujudkan Manado yang “Aman dan Nyaman” melalui Peningkatan Kualitas Sistem Keamanan dan Pembangunan Infrastruktur Perkotaan yang Berkualitas dan Ramah Lingkungan, serta Tertib Ruang.
6. Mewujudkan Manado Kota yang Sehat melalui Peningkatan Kualitas Pelayanan Kesehatan untuk Menciptakan Kondisi Masyarakat yang Lebih “Sehat Sejahtera” dengan Lingkungan Kota yang Bersih dan Asri.

2.2.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1. Struktur Organisasi

Keterangan: Tanda (*) merupakan tempat kerja praktek dari penulis.

Subbagian Keuangan bertugas melaksanakan pengolahan dan penyusunan laporan keuangan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

2.2.4 Tugas Pokok dan Fungsi Bagian

a) Tugas

Menurut Peraturan Walikota Manado Nomor 45 Tahun 2016 Pasal 13 tentang uraian tugas Subbagian Keuangan, mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Sekretaris dinas dalam pengolahan anggaran dan aset serta administrasinya berdasarkan peraturan perundang-undangan.

b) Fungsi

Sedangkan fungsi dari subbagian sebagai berikut :

1. Pelaksanaan koordinasi, menghimpun dan penyusunan bahan kebijakan teknis di bidang keuangan dan aset;
2. Pelaksanaan pengadministrasian keuangan dan aset;
3. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan Subbagian Keuangan dan Aset; dan
4. Pelaksanaan fungsi lain sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan

Sebagai mahasiswa yang melakukan kerja praktek di kantor walikota Manado, penulis di tempatkan pada subbagian keuangan dalam Sekretariat Dinas. Penulis ditugaskan untuk membangun sebuah aplikasi Pengarsipan Berkas Keuangan Berbasis Daring untuk memudahkan Subbagian keuangan dalam pembuatan dan pengarsipan laporan keuangan.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi Web

Web merupakan salah satu aplikasi yang berisikan dokumen- dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi atau video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengakses web menggunakan perangkat lunak yang dinamakan browser. Menurut Raharjo (2012), Aplikasi web adalah aplikasi yang disimpan dan di eksekusi di lingkungan web server.

3.2 Pemrograman Web

Pemrograman web terdiri dari kata pemrograman dan web. Pemrograman sendiri dapat diartikan sebagai proses atau cara pembuatan program menggunakan Bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman merupakan bahasa yang digunakan untuk memberikan intruksi kepada komputer sehingga komputer dapat memproses dan menampilkan informasi sesuai dengan intruksi yang diberikan. Jadi pemrograman web bisa diartikan sebagai kegiatan pembuatan program menggunakan bahasa program tertentu. Dibutuhkan beberapa bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi web.[4]

3.2.1 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa dasar web yang digunakan untuk menampilkan konten dan mengatur tampilan web, yang di dalamnya ada tag-tag berfungsi menyediakan informasi berkaitan dengan sifat dan struktur konten serta referensi untuk gambar dan media lainnya. HTML berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap halaman website sesuai dengan layout yang diinginkan.[4]

3.2.2 PHP (*Hypertext PreProcessor*)

PHP merupakan singkatan dari Hypertext PreProcessor adalah bahasa pemrograman yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server.

PHP dapat membantu pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat.[4]

3.2.3 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yang merupakan dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat ditampilkan dengan berbagai gaya yang diinginkan. Cara kerja CSS dalam memodifikasi HTML dengan memilih elemen HTML yang akan diatur kemudian memberikan properti yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Dalam memberikan aturan pada elemen HTML, skrip CSS terdiri dari 3 bagian yaitu *selector* untuk memilih elemen, *property* yang merupakan aturan yang diberikan dan *value* sebagai nilai dari aturan yang diberikan.[4]

3.2.4 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang biasa dikenal dengan DBMS (*database management system*) program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat, terdapat beberapa fitur dalam database ini seperti *multithread* dan *multi- user*. MySQL database server adalah RDBMS (Relational Database Manageent System) yang dapat menangani data yang bervolume besar. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai software gratis dibawah lisensi General Public License (GNU/GPL).[5]

3.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Pada pembuatan aplikasi pembuatan laporan keuangan dan pengarsipan digital ini, penulis menggunakan metodologi pengembangan sistem RAD (Rapid Application Development) dan UML (Unified Modelling Language) sebagai kakas pemodelan.

3.3.1 RAD (Rapid Application Development)

Rapid Application Development adalah metode proses pengembangan sistem yang memfokuskan kecepatan dalam pengembangan yang bertujuan mempersingkat

waktu yang biasanya diperlukan dalam pengembangan sistem tradisional dan hasil dengan kualitas lebih baik, RAD merupakan versi adaptasi cepat dari model *waterfall*. [6]



Gambar 2. Siklus Rapid Application Development

1. Perencanaan Persyaratan

Dalam fase ini bertujuan untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta mengidentifikasikan syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan.

2. Workshop Desain RAD

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Pemrogram bekerja membangun dan menunjukan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. Workshop desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan

3. Implementasi

Pada fase implementasi ini, pemrogram bekerja dengan para pengguna secara intens selama workshop dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring,

sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diujicoba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi[7].

3.3.2 UML (*Unified Modelling Language*)

UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang memvisualisasikan dan mendokumentasi hasil analisa dan desain yang berisi sintak dalam memodelkan sistem secara visual. Juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan untuk sebuah sistem yang terkait dengan objek, membantu dalam proses perancangan sebuah sistem.[8]

3.4 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan wawancara dan metode dokumentasi. Wawancara adalah suatu bentuk tanya jawab dengan narasumber dengan tujuan mendapatkan keterangan, penjelasan, fakta, bukti tentang suatu masalah atau suatu peristiwa dan metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mencari data dari literatur (buku, jurnal, dokumen dsb) yang terkait dengan pembuatan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dilo Ryan, "Tugas Umum Dinas Kominfo," 2020.
- [2] P. Sualang, "Peraturan Walikota Manado No.45." Manado, p. 23, 2013.
- [3] Dinas Kominfo Pemerintah Kota Manado, "DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PEMERINTAH KOTA MANADO," 2018. <https://diskominfo.manadokota.go.id/>.
- [4] Abdulloh Roni, *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [5] Komputer Wahana, *Panduan Belajar MySQL Database Server*, 1st ed. Jakarta: Mediakita, 2010.
- [6] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, 2nd ed. Bandung: Abdi Sistematika, 2016.
- [7] Andarsyah Roni and A. M. Farid, *TUTORIAL MEMBANGUN APLIKASI NOTIFIKASI PREVENTIVE MAINTENANCE ASSET*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2019.
- [8] P. Studi, I. Komputer, and F. U. Mulawarman, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," vol. 6, no. 1, pp. 1–15, 2011.