

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KEUANGAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
MODEL FAST STUDI KASUS PT.BERDIKARI INVESTAMA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



WIDIAWATI

1522500136

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2019

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KEUANGAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
MODEL FAST STUDI KASUS PT.BERDIKARI INVESTAMA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



OLEH :

WIDIAWATI

1522500136

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMALUHUR
PANGKALPINANG**

2019

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500136

Nama : WIDIAWATI

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KEUANGAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
MODEL FAST STUDI KASUS PT.BERDIKARI INVESTAMA
PANGKALPIANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, JUNI 2019



(WIDIAWATI)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEUANGAN
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN MODEL FAST STUDI KASUS
PT.BERDIKARI INVESTAMA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**WIDIAWATI
1522500136**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 3 Juli 2019

Anggota Penguji



**Kiswanto, ST, M.Kom.
NIDN. 0228088401**

Dosen Pembimbing



**Parlia Romadiana, S.Kom,M.Kom.
NIDN. 0210039301**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306**

Ketua Penguji



**Sujono, M.Kom.
NIDN. 0211037702**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat wajib ditempuh di Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Laporan Skripsi ini disusun sebagai pelengkap Skripsi yang telah dilaksanakan ±2 bulan di PT.Berdikari Investama

Selesainya laporan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan masukan kepada saya. Untuk itu saya mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada saya baik secara moril maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun H.S, tang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
6. Ibu Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom selaku dosen Pembimbing.
7. Bapak Eddy Selaku Direktur PT.Berdikari Investama
8. Bapak Maheedin Bango selaku pimpinang lapangan.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih terdapat banyak kekurangan mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman Saya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat Saya harapkan.

Pangkalpinang, JUNI 2019

Penulis

ABSTRACTION

PT.Berdikari Investama is a company engaged in mining where the owner is a foreigner where the financial administration system still uses manual systems, the financial administration system that is running is still recorded manually and then transferred to the Ms.Excel application. there are many obstacles faced by the company, such as if there is an incoming money that is not immediately known by the owner of the company and this method is considered less effective and efficient, given the importance of the report. Based on these problems, the authors want to make a financial administration information system from the one manually into a computerized system by utilizing the FAST model, this study aims to design a financial administration information system at PT. Derikari Investama Pangkalpiang In modeling software, the author uses UML consisting of Activity diagrams, Use Case diagrams, Class diagrams, and Sequence diagrams. This study succeeded in drafting a financial administration information system at PT.Berdikari Investama Pangkalpinang.

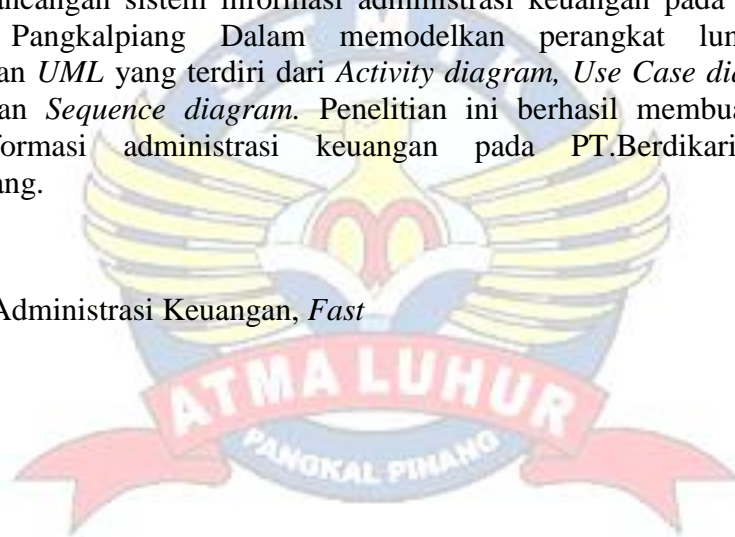
Keyword: Financial Administration, Fast



ABSTRAKSI

PT.Berdikari Investama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pertambangan dimana ownernya merupakan orang asing dimana sistem administrasi keuangan masih menggunakan sistem manual, Sistem administrasi keuangan yang berjalan masih dicatat secara manual kemudian dipindahkan ke aplikasi Ms.Excel. banyak kendala yang dihadapi pihak perusahaan seperti jika terdapat uang masuk tidak langsung diketahui oleh pemilik perusahaan dan cara seperti ini dianggap kurang efektif dan efisien, mengingat pentingnya laporan tersebut. Berdasarkan masalah tersebut maka penulis ingin membuat suatu sistem informasi administrasi keuangan dari yang secara manual menjadi sistem terkomputerisasi dengan Memanfaatkan model *FAST*, penelitian ini bertujuan membuat rancangan sistem informasi administrasi keuangan pada PT.Berdikari Investama Pangkalpinang Dalam memodelkan perangkat lunak, penulis menggunakan *UML* yang terdiri dari *Activity diagram*, *Use Case diagram*, *Class diagram*, dan *Sequence diagram*. Penelitian ini berhasil membuat rancangan sistem informasi administrasi keuangan pada PT.Berdikari Investama Pangkalpinang.

Keyword : Administrasi Keuangan, *Fast*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan.....	2
1.4.1 Tujuan Penulisan	2
1.4.2 Manfaat Penulisan	3
1.5 Sistematika penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep dasar Sistem Informasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.2 Pengembangan Perangkat Lunak	
2.2.1 Model FAST	5
2.3 Perancangan Berorientasi Objek.....	8
2.3.1 <i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD).....	8

2.3.2	Transformasi ERD ke LRS.....	8
2.3.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	9
2.3.4	Tabel/Relasi.....	9
2.3.5	Spesifikasi Basis Data	9
2.3.6	Rancangan Dokumen Keluaran	9
2.3.7	Rancangan Dokumen Masukan.....	9
2.3.8	Rancangan Layar Program	9
2.3.9	<i>Class Diagram</i>	10
2.3.10	<i>Sequence Diagram</i>	10
2.4	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	10
2.5	Pengertian Website	12
2.6	PHP.....	12
2.7	Pengertian Administrasi Keuangan	12
2.8	Tinjauan Terdahulu.....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	16
3.2	Metode Pengembangan Sistem	17
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	18
3.4	Kerangka Penelitian.....	19
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Tinjauan Organisasi	20
4.1.1	Sejarah Perusahaan	20
4.1.2	Struktur Organisasi	21
4.1.3	Tugas dan wewenang.....	22
4.2.	Analisa Proses Bisnis	24

4.2.1	Proses bisnis.....	24
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	26
4.3	Analisa Keluaran.....	32
4.4	Analisa Masukan.....	33
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	36
4.6	<i>Use case Diagram</i>	39
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	40
4.7.1	Deskripsi <i>Use case</i> Admin.....	40
4.7.2	Deskripsi <i>Use case</i> Owner.....	46
4.8	Rancangan Basis Data	47
4.8.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	47
4.8.2	Transformasi ERD ke LRS.....	48
4.8.3	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	49
4.8.4	Transformasi LRS ke Tabel.....	50
4.8.5	Spesifikasi Basis Data.....	53
4.9	Rancangan Antar Muka.....	
4.9.1	Rancangan Dokumen Keluaran	64
4.9.2	Rancangan Dokumen Masukan	66
4.10	Rancangan Dialog Layar.....	68
4.10.1	Struktur Tampilan	68
4.10.2	Rancangan Layar	69
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	90
4.12	<i>Class Diagram</i>	97
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	98
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	101
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	105
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	111
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	116
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....	121
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET	123
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	125
LAMPIRAN H BERITA ACARA SIDANG PENDADARAN SKRIPSI....	127



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Model FAST	5
3.1 Kerangka Penelitian.....	19
4.1 Struktur Organisasi	21
4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengajuan	26
4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Bongkar Timah	27
4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Perhitungan Timah	28
4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Penagihan Invoice.....	29
4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Terima Uang.....	30
4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan	31
4.8 <i>Use Case</i> Admin	39
4.9 <i>Use Case</i> Owner	40
4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	47
4.11 Transformasi ERD ke LRS	48
4.12 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	49
4.13 Struktur Tampilan.....	68
4.14 Rancangan Layar Login Admin.....	69
4.15 Rancangan Layar Menu Utama Admin	69
4.16 Rancangan Layar Objek	70
4.17 Rancangan Layar Tambah Objek	70
4.18 Rancangan Layar Edit Objek.....	71
4.19 Rancangan Layar Hapus Objek	71
4.20 Rancangan Layar Bank.....	72
4.21 Rancangan Layar Tambah Bank.....	72
4.22 Rancangan Layar Edit Bank	73
4.23 Rancangan Layar Hapus Bank.....	73
4.24 Rancangan Layar Admin	74
4.25 Rancangan Layar Tambah Admin	74
4.26 Rancangan Layar Edit Admin	75
4.27 Rancangan Layar Hapus Admin.....	75

4.28	Rancangan Layar Owner	76
4.29	Rancangan Layar Tambah Owner	76
4.30	Rancangan Layar Edit Owner	77
4.31	Rancangan Layar Hapus Owner	77
4.32	Rancangan Layar SPK	78
4.33	Rancangan Layar Tambah SPK	78
4.34	Rancangan Layar BAP	79
4.35	Rancangan Layar Tambah BAP	79
4.36	Rancangan Layar Perhitungan Pembayaran	80
4.37	Rancangan Layar Tambah Perhitungan Pembayaran	80
4.38	Rancangan Layar Invoice	81
4.39	Rancangan Layar Tambah Invoice	81
4.40	Rancangan Layar Permohonan Pembayaran	82
4.41	Rancangan Layar Tambah Permohonan Pembayaran	82
4.42	Rancangan Layar Perintah Pembayaran	83
4.43	Rancangan Layar Tambah Perintah Pembayaran	83
4.44	Rancangan Layar Laporan Permohonan Pembayaran	84
4.45	Rancangan Layar Search Laporan Permohonan Pembayaran	84
4.46	Rancangan Layar Laporan Invoice	85
4.47	Rancangan Layar Search Laporan Invoice	85
4.48	Rancangan Layar Laporan Uang Masuk	86
4.49	Rancangan Layar Search Laporan Uang Masuk	86
4.50	Rancangan Layar Login Owner	87
4.51	Rancangan Layar Dashboard Owner	87
4.52	Rancangan Layar Laporan Perintah Pembayaran Owner	88
4.53	Rancangan Layar Laporan Uang Masuk Owner	88
4.54	Rancangan Layar Search Laporan Uang Masuk Owner	89
4.55	<i>Sequence Diagram</i> Admin	90
4.56	<i>Sequence Diagram</i> Owner	90
4.57	<i>Sequence Diagram</i> Bank	91
4.58	<i>Sequence Diagram</i> Objek	91

4.59	<i>Sequence Diagram</i> SPK	92
4.60	<i>Sequence Diagram</i> BAP	92
4.61	<i>Sequence Diagram</i> Perhitungan Pembayaran.....	93
4.62	<i>Sequence Diagram</i> Invoice.....	93
4.63	<i>Sequence Diagram</i> Permohonan Pembayaran.....	94
4.64	<i>Sequence Diagram</i> Perintah Pembayaran.....	94
4.65	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Uang Masuk.....	95
4.66	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Invoice	95
4.67	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Uang Masuk.....	96
4.68	<i>Class Diagram</i>	97
4.69	<i>Deployment Diagram</i>	98



DAFTAR TABEL

	Halaman
4.70 Tabel admin	50
4.71 Tabel Owner	50
4.72 Tabel Objek	50
4.73 Tabel SPK.....	50
4.74 Tabel BAP	51
4.75 Tabel Perhitungan Pembayaran	51
4.76 Tabel Invoice	51
4.77 Tabel Permohonan Pembayaran	52
4.78 Tabel Bank.....	52
4.79 Lakukan	52
4.80 Tabel Perintah Pembayaran	52
4.81 Spesifikasi Basis Data Login Admin.....	53
4.82 Spesifikasi Basis Data Login Owner	54
4.83 Spesifikasi Basis Data Objek.....	54
4.84 Spesifikasi Basis Data SPK	55
4.85 Spesifikasi Basis Data BAP.....	56
4.86 Spesifikasi Basis Data Perhitungan Pembayaran	58
4.87 Spesifikasi Basis Data Invoice	60
4.88 Spesifikasi Basis Data Permohonan Pembayaran.....	61
4.89 Spesifikasi Basis Data Bank	62
4.90 Spesifikasi Basis Data Lakukan.....	62
4.91 Spesifikasi Basis Data Perintah Pembayaran	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A.1 Lampiran Invoice.....	102
A.2 Lampiran Permohonan Pembayaran.....	103
A.3 Lampiran Uang Masuk	104
B.1 Lampiran SPK	106
B.2 Lampiran BAP	107
B.3 Lampiran Perhitungan Pembayaran.....	108
B.4 Lampiran Perintah Pembayaran.....	109
B.5 Lampiran Objek	110
C.1 Lampiran Invoice.....	112
C.2 Lampiran Permohonan Pembayaran.....	113
C.3 Lampiran Laporan Uang Masuk.....	114
C.4 Lampiran Laporan Invoice	114
C.5 Lampiran Laporan Permohonan Pembayaran	115
D.1 Lampiran SPK	117
D.2 Lampiran BAP.....	118
D.3 Lampiran Perhitungan Pembayaran.....	119
D.4 Lampiran Perintah Pembayaran.....	120
E.1 Lampiran Kartu Konsultasi.....	122
F.1 Lampiran Surat Riset	124
G.1 Lampiran Biodata	126
H.1 Lampiran Berita Acara Sidang Pendadaran Skripsi	128

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



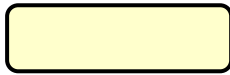
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Actifity

Menggambarkan proses bisnis.



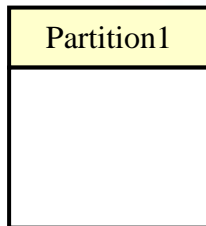
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

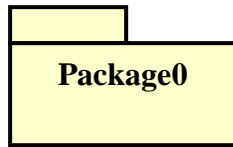
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

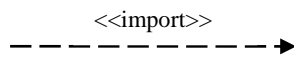
Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



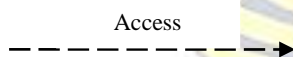
Package

Pengelompokkan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.



Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.



Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

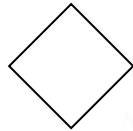
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



Relationship

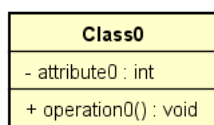
Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol *Class Diagram*



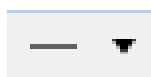
Class

Kelas pada struktur sistem.



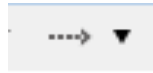
Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.



Association

Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

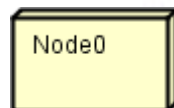
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

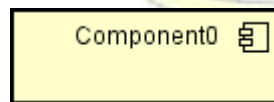
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol Deployment Diagram



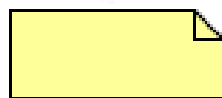
Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



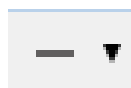
Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara

komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol Sequence Diagram



: Actor0

Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



: Entity0

Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



: Boundary0

Boundary Class

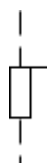
Menggambarkan sebuah penggambaran dari *form*.



: Control0

Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

1: Message1() →

Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.

15.1.1: Return() ←

Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

