

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS  
WEB PADA DESA SIDOHARJO KABUPATEN BANGKA  
SELATAN PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

**SKRIPSI**



**BENI RISDIANTO  
1522500150**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

**SISTEM MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS  
WEB PADA DESA SIDOHARJO KABUPATEN BANGKA  
SELATAN PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nim : 1522500150

Nama : Beni Risdianto

Judul Skripsi : SISTEM INFOMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS  
WEB PADA DESA SIDOHARJO KABUPATEN BANGKA  
SELATAN PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

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

Pangkalpinang, 30 Juli 2019



Beni Risdianto

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS WEB  
PADA DESA SIDOHARJO KABUPATEN BANGKA SELATAN  
PROVINSI KEPULAUAN BAANGKA BELITUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**BENI RISDIANTO**  
1522500150

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal : 03 Juli 2019

**Anggota Penguji**



**Lili Indah Sari, S.Kom, M.Kom**  
NIDN.0228128003

**Dosen Pembimbing**



**Kiswanto, S.T, M.Kom**  
NIDN.0228088401



**Kaprodi Sistem Informasi**

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

**Ketua Penguji**



**Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom**  
NIDN.021027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal : 09 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS WEB DI DESA SIDOHARJO”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar S.Kom di STMIK Atma Luhur. Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya, Nikmat-Nya serta kemudahan dan kelancaran kepada penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan Kuliah Praktek ini.
2. Kedua orang tua tercinta, kakak dan keluarga besar saya yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Bapak Kiswanto, S, T.M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Bapak Aminanto selaku kepala Desa Sidoharjo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset serta telah membantu penulis dalam pengambilan data.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Desember 2018

Penulis

## ABSTRACTION

*The Village Government office is an institution that has various functions include presenting village financial information. The processing of financial information at the village level includes This Study aims to find out financial management in Sidoharjo Village, Air Gegas Subdistrict, South Bangka Regency. The Method used is a qualitative Research method Description and using Research data Techniques With in depth interviews, observation and sample documentation used in this study are village instrument that are directly related to village Financial reports in sidoharjo village. Air gegas sub- district, South Bangka Regency. The result of The This study showed that village head and other village officials managed village finances in accordance with government regulations. This proved that there was no waste in finance. Implementation and accountability to the community and the village government. So far, village officials in data collection and data archiving are still in the form of manual or paper. The benefits of creating a system in sidoharjo village office are to help village leaders and village official for printing document storage.*

*Keyword web, village finance administrations, FAST, UML, Sidoharjo village*



## ABSTRAKSI

Kantor pemerintahan desa merupakan suatu instansi yang memiliki berbagai fungsi dan wewenang. Fungsi kantor desa antara lain untuk menyajikan informasi keuangan desa. Pengolahan informasi keuangan di tingkat desa meliputi berbagai hal diantaranya pendataan pengeluaran desa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengelolaan keuangan di desa Sidoharjo Kecamatan Air Gegas Kabupaten Bangka Selatan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik data penelitian dengan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat desa yang berhubungan langsung dengan laporan keuangan desa di desa Sidoharjo Kecamatan Air Gegas Kabupaten Bangka Selatan. Hasil dari penelitian ini kepala desa dan perangkat desa lainnya telah mengelolah keuangan desa sesuai dengan peraturan pemerintah. Hal ini dibuktikan tidak adanya pemborosan dalam keuangan desa. Pengelolaan keuangan desa menunjukkan transparansi dilihat dari perencanaan, pelaksanaan, dan pertanggungjawaban kepada masyarakat dan pemerintah desa. Selama ini aparat desa dalam pengimputan data maupun pengarsipan data masih dalam bentuk manual atau pun kertas. Manfaat pembuatan sistem di kantor desa Sidoharjo ini untuk membantu kinerja kepala desa maupun aparat desa untuk pencetakan dokumen atau pun penyimpanan dokumen.

Kata Kunci: Web, Administrasi keuangan desa, FAST, UML, *desa Sidoharjo*



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRACTION</b> .....	iv
<b>ABSTRAKSI</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Sistem Informasi .....	4
2.2 Pengertian Sistem.....	5
2.3 Pengertian Informasi .....	6
2.4 Pengertian Keuangan .....	7
2.5 Pengertian Manajemen.....	8
2.6 Pengertian Web .....	9
2.6.1 Jenis-Jenis Website .....	9
2.6.2 Konsep Dasar Jaringan.....	10
2.7 Pengertian Desa.....	10



2.8 Devinisi Perangkat Lunak .....	10
2.8.1 Metode Penelitian.....	10
2.8.2 Metode Pengembangan perangkat lunak .....	12
2.8.3 Tools.....	13
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	14
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Merodologi Pengembangan Perangkat Lunak .....	17
3.1.1 Model Fast.....	17
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	19
3.3 Alat bantu penge,bangan sistem.....	19
3.3.1 Alat Bantu Analisa Sistem .....	19
3.3.2 Alat Bantuperancangan sistem .....	20
3.3.3 Alat Bantu Perncangan Basis Data .....	20
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Profile Organisasi.....	21
4.1.1 Sejarah Kantor Desa Sidoharjo .....	21
4.1.2 Visi Desa Sidoharjo .....	21
4.1.3 Misi Desa Sidoharjo.....	22
4.1.4 Struktur Pemerintah Desa Sidoharjo.....	22
4.1.5 Tugas Dan Wewenang .....	23
4.2 Analisa Sistem.....	24
4.2.1 Proses Bisnis .....	24
4.2.2 Activity Diagram .....	25
4.3 Analisa Keluaran.....	28
4.4 Analisa masukan .....	28
4.5 Analisa Kebutuhan .....	29
4.6 Identifikasi Kebutuhan .....	29
4.7 Desain Logis .....	31
4.7.1 Package Diagram .....	31
4.7.2 Use Case Diagram .....	32
4.7.3 Deskripsi Use Case Digram.....	32

4.8 Analisis Keputusan .....	35
4.8.1 ERD (Entry Relathionsip Diagram) .....	35
4.8.2 Transformasi ERD ke LRS.....	36
4.8.3 LRS (Logical Structure Record).....	37
4.9 Tabel .....	38
4.10 Spesifikasi Basis Data.....	40
4.11 Rancangan keluaran .....	44
4.12 Rancangan Masukan .....	45
4.13 Desain Dan Integrasi fisik .....	46
4.13.1 Struktur Tampilan .....	46
4.13.2 Rancangan Layar Program.....	47
4.14 Sequene Diagram .....	54
4.15 Deployment Diagram.....	60
4.16 Class Diagram.....	61
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	
<b>LAMPIRAN A</b> .....	65
<b>LAMPIRAN B</b> .....	68
<b>LAMPIRAN C</b> .....	71
<b>LAMPIRAN D</b> .....	73
<b>LAMPIRAN E</b> .....	77
<b>LAMPIRAN F</b> .....	79
<b>LAMPIRAN G</b> .....	81

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1: Struktur Pemerintah Desa Sidoharjo .....	22
Gambar 4.2: Activity Diagram Pencatatan Data Penduduk .....	25
Gambar 4.3: <i>Activity Diagram</i> Penyusunan Rencana Anggaran Biaya Perkegiatan .....	26
Gambar 4.4: <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Daftar Kegiatan.....	27
Gambar 4.5: <i>Activity Diagram</i> Package Diagram .....	31
Gambar 4.6: Use case Diagram .....	32
Gambar 4.7: <i>ERD(entry relationship diagram)</i> .....	35
Gambar4.8: Transformasi ERD ke LRS.....	36
Gambar4.9: LRS(logical structure record).....	37
Gambar 4.10: Struktur Tampilan.....	46
Gambar 4.11: Rancangan layar Login .....	47
Gambar 4.12: Rancangan Layar Menu Admin .....	47
Gambar 4.13: Rancangan Layar Data Penduduk .....	48
Gambar 4.14: Rancangan Layar Tambah Data Penduduk .....	48
Gambar 4.15: Rancangan Layar Data Rekening Desa.....	49
Gambar 4.16: Rancangan Layar Tambah Data Rekening Desa.....	49
Gambar 4.17: Rancangan Layar Data Kegiatan.....	50
Gambar 4.18: Rancangan Layar Tambah Data Kegiatan.....	50
Gambar 4.19: Rancangan Layar Data Proposal .....	51
Gambar 4.20: Rancangan Layar Tambah Data Proposal .....	51
Gambar 4.21: Rancangan Layar item verifikasi .....	52
Gambar 4.22: Rancangan Layar Tambah Data item verifikasi.....	52
Gambar 4.23: Rancangan Layar Data verifikasi .....	53
Gambar 4.24: Rancangan Layar Cetak Laporan Proposal .....	53
Gambar 4.25: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Penduduk.....	54
Gambar 4.26: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Rekening Desa .....	55
Gambar 4.27: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Kegiatan.....	56
Gambar 4.28: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Proposal .....	57

Gambar 4.29: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data item verifikasi.....	58
Gambar 4.30: <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data verifikasi.....	59
Gambar 4.31: <i>Deployment Diagram</i> .....	60
Gambar 4.32: <i>Class Diagram</i> .....	61

### DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Tabel Penduduk .....	38
Tabel 4.2: Tabel Proposal .....	38
Tabel 4.3: Tabel Kegiatan .....	38
Tabel 4.4: Tabel verifikasi .....	39
Tabel 4.5: Tabel Rek .....	39
Tabel 4.6: Tabel item verifikasi .....	39
Tabel 4.7: Tabel Cek .....	39
Tabel 4.8: Tabel Spesifikasi Basis Data Penduduk.....	40
Tabel 4.9: Tabel Spesifikasi Basis Data Proposal.....	41
Tabel 4.10: Tabel Spesifikasi Basis Data Kegiatan .....	41
Tabel 4.11: Tabel Spesifikasi Basis Data Verifikasi.....	42
Tabel 4.12: Tabel Spesifikasi Basis Data Rek .....	43
Tabel 4.13: Tabel Spesifikasi Basis Data Cek .....	43
Tabel 4.14: Tabel Spesifikasi Basis Data Item verifikasi .....	44

## DAFTAR SIMBOL

### Activity Diagram



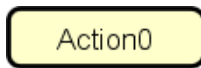
#### ***Start Point***

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



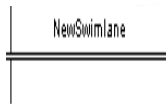
#### ***End Point***

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### ***Activity***

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



#### ***Swimlane***

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



#### ***Transition State***

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



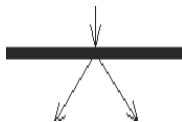
#### ***Decision***

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



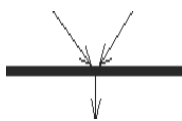
#### ***State***

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



#### ***Fork***

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan

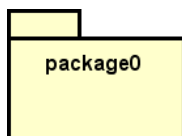


#### ***Join***

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan

sebuah aktivitas.

## Use Case Diagram



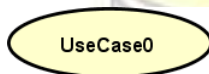
### **Package**

Menambahkan paket baru dalam 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 dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



### **Association**

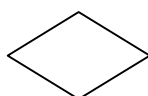
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

## Entity Relationship Diagram



### **Entitas**

Menggambarkan kumpulan obyek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.



### **Relasi**

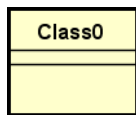
Menggambarkan sehimpunan hubungan antar obyek yang dibangun (*relationship*). Atau menggambarkan himpunan

hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

### Garis penghubung

\_\_\_\_\_ Merupakan penghubung antara entitas dengan *relationship* ataupun sebaliknya dari *relationship* ke entitas.

### Class Diagram



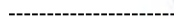
#### Class

Menggambarkan kelas baru pada diagram.



#### Assosiation

Menggambarkan asosiasi relasi.



#### Assosiation class

Menghubungkan kelas asosiasi (Assosiation Class) pada suatu asosiasi kelas.

### Sequence Diagram



#### Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



#### Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan

pembatas sistem dengan dunia luar.

### **Control**



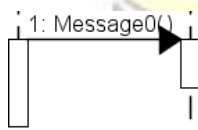
Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan prilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

### **Entity**



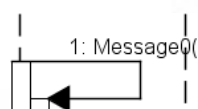
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

### **Object Message**



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan kejadian yang terjadi.

### **Message of Self**

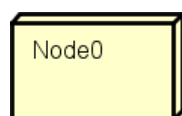


Menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

### **Object**

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

## **Deployment Diagram**



### **Processor**

Menambahkan prosesor pada diagram



**Connection**



Menambahkan penghubung antar komponen dalam digram.

**Note**



Menunjukkan catatan untuk komentar dari suatu pesan antar elemen.



## DAFTAR ISTILAH

FAST	<i>Framework For The Application Of System Thinking</i>
UML	<i>Unified Manipulation Language</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
LRS	<i>Logical Record Structure</i>
PHP	<i>HyperText Preprocessor</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
CSS	<i>Cascading Style Sheet</i>



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1: (Surat Pertanggung Jawaban).....	66
Lampiran A-2: Daftra Kegiatan .....	67
Lampiran B-1: KTP.....	69
Lampiran B-2: Proposal .....	70
Lampiran C-1: Laporan Pengajuan ProposalPriode s/s .....	72
Lampiran D-1: Data Penduduk .....	74
Lampiran D-2: Daftar Kegiatan Usulan.....	75
Lampiran D-3: Data Proposal .....	76
Lampiran E-1: Surat Keterangan Selesai Riset.....	78
Lampiran F-1: Kartu Bimbingan.....	80
Lampiran G-1: Biodata Penulis.....	82

