

**PENGEMBANGAN *E-FINANCIAL MANAGEMENT* BUMDES
KRIO PANTING DESA PAYUNG MENGGUNAKAN METODE
FAST**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500105
Nama : Sintia
2. NIM : 1722500136
Nama : Alisa Angelina
3. NIM : 1722500137
Nama : Lilit Setono

Judul KP : Pengembangan E-finance Management Bundles
Kno Penting Desa Prayang Menggunakan metode
fast.

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 20 Desember 2020

Nama Tanda Tangan

1. Sintia	
2. Alisa Angelina	
3. Lilit Setono	



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PENGEMBANGAN *E-FINANCIAL MANAGEMENT* BUMDES
KRIO PANTING MENGGUNAKAN METODE FAST**

NIM	NAMA
1. 1722500105	SINTIA
2. 1722500136	FISCA ANJELINA
3. 1722500137	LILIK SETIONO

Menyetujui,
Pembimbing

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

Pangkalpinang, 01 Januari 2021
Pembimbing Lapangan,

Eddy Haryono

Mengetahui,
Ketua Program Studi Informasi

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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Sintia (1722500105)
2. Fisca Anjelina (1722500136)
3. Lilik Setiono (1722500137)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **05 Oktober 2020** sampai dengan **03 Januari 2021** dengan baik.

Nama Instansi : BUMdes Krio Panting

Alamat : Jln. Syafri Rahman, Desa Payung

Pembimbing Praktek

Tanggal, ~~04~~ Januari 2021



Eddy Haryono

ABSTRAK

BUMDes Krio Panting merupakan salah satu tempat yang menyediakan berbagai macam unit usaha yang dikelola oleh pemerintah Desa Payung, BUMDes Krio Panting masih menggunakan sistem pengelolaan keuangan secara manual untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi di BUMDes Krio Panting dibutuhkan perancangan pengelolaan keuangan berbasis web dengan menggunakan Metode FAST (*Framework for the Application of Systems Technique*), dengan pengelolaan keuangan yang berbasis web maka pengguna akan mudah mengakses transaksi dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet. Dalam penelitian *Tools* yang digunakan dalam pembuatan sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Hal itu dapat membuat transaksi lebih efektif dan efisien serta menimbulkan keterbukaan kepada perangkat desa.

Kata Kunci : BUMDes, FAST, UML, sistem pengelolaan keuangan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “**PENGEMBANGAN *E-FINANCIAL MANAGEMENT* BUMDES KRIO PANTING DESA PAYUNG MENGGUNAKAN METODE FAST**”, yang merupakan salah satu persyaratan untuk melaksanakan skripsi pada Program Studi Sistem Informasi di ISB Atma Luhur.

Laporan Kuliah Praktek ini mengambil topik pengelolaan keuangan berbasis website, dengan masalah penelitian yaitu dalam melakukan pengelolaan keuangan di BUMDes dikarenakan data pengelolaan keuangan ditulis dalam sebuah buku besar. Adapun tujuan dibuatnya laporan penelitian ini adalah untuk memudahkan staf untuk mengecek data pengelolaan keuangan.

Peneliti menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa laporan penelitian ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku Rektor ISB ATMA LUHUR.
3. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Parlia Romadiana, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan gagasan sehingga peneliti dapat menyelesaikan KP ini.
5. Bapak Eddy Haryono selaku Direktur BUMDes dan juga selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan riset di BUMDes Krio Panting.
6. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.

7. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

Diharapkan kiranya laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 03 Januari 2020



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengembangan.....	5
2.2 <i>E (Electronic)</i>	5
2.3 <i>Financial Management</i>	5
2.4 BUMDes.....	6
2.5 Model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	6
2.6 Metode Berorientasi Objek.....	8
2.7 UML.....	9
2.8 Tinjauan Pustaka.....	9

BAB III ORGANISASI

3.1 Sejarah BUMDes Krio Panting.....	13
3.2 Struktur BUMDes Krio Panting.....	13
3.3 Tugas dan Wewenang.....	14

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 <i>Scope Definition</i> (Definisi Lingkup).....	17
a. Proses Bisnis.....	17
b. Activity Diagram.....	18
c. Analisa Keluaran.....	21
d. Analisa Masukan.....	23
4.2 <i>Problem Analysis</i> (Analisis Permasalahan).....	23
4.3 <i>Requirements Analysis</i> (Analisis Kebutuhan)	23
a. Identifikasi Kebutuhan.....	23
b. Use Case Diagram.....	25
4.4 <i>Logical Design</i> (Desain Logis)	27
a. ERD.....	27
b. ERD to LRS.....	28
c. LRS.....	28
d. Class Diagram.....	29
e. Tabel.....	29
f. Spesifikasi Basis Data.....	31
4.5 <i>Decision Analysis</i> (Analisis Keputusan)	37
4.6 <i>Physical Design</i> (Desain Logis)	38
a. Struktur Tampilan Layar.....	38
b. Rancangan Layar.....	38
c. Sequence Diagram.....	51

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA.....60
LAMPIRAN.....62



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN – A KELUARAN SISTEM BERJALAN

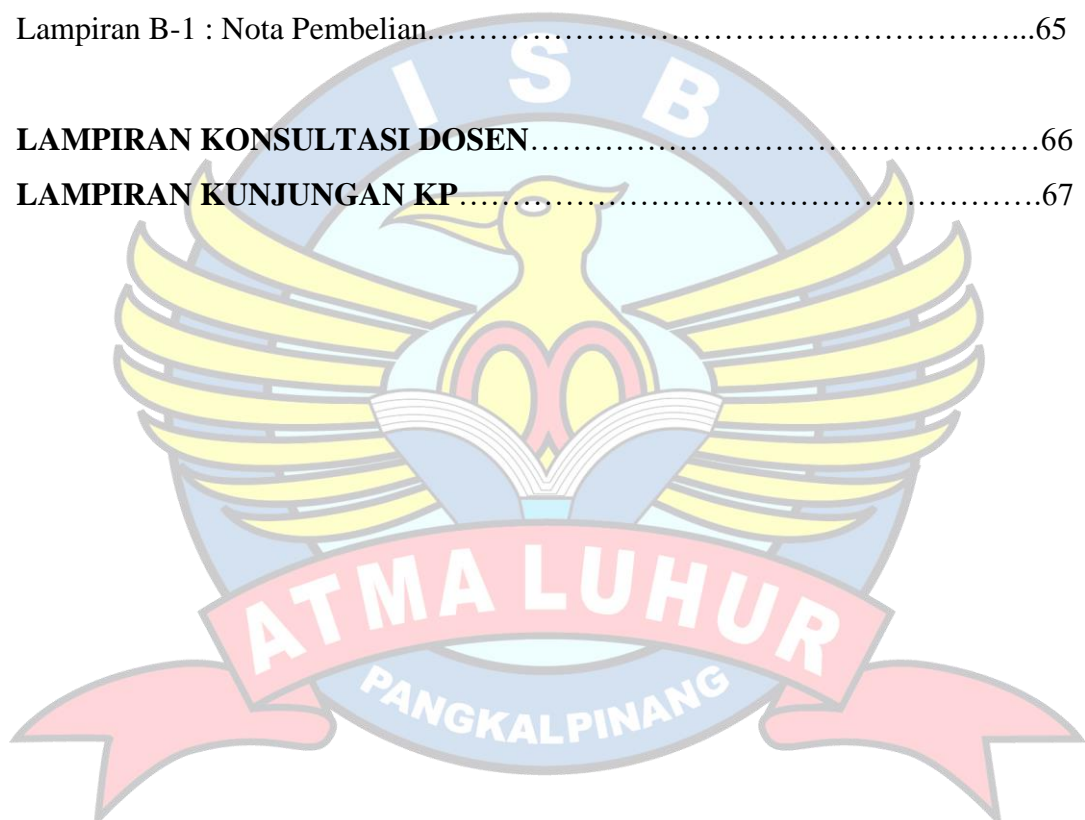
Lampiran A-1 : Buku Besar.....	62
Lampiran A-2 : Laporan Keuangan ke Desa.....	63
Lampiran A-3 : Proposal Pengadaan.....	64

LAMPIRAN – B MASUKAN SISTEM BERJALAN

Lampiran B-1 : Nota Pembelian.....	65
------------------------------------	----

LAMPIRAN KONSULTASI DOSEN.....	66
--------------------------------	----

LAMPIRAN KUNJUNGAN KP.....	67
----------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Model FAST (<i>Framework for the Application System Thinking</i>).....	6
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi BUMDes Krio Panting.....	13
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Pengadaan Barang.....	18
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pemesanan Barang.....	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pembelian dan Penjualan Barang.....	19
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pelaporan Unit Usaha.....	20
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Operasional BUMDes.....	20
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Cetak Laporan BUMDes.....	21
Gambar 4.7 <i>Use Case</i> Admin (Bendahara).....	25
Gambar 4.8 <i>Use Case</i> User (Unit).....	26
Gambar 4.9 <i>Use Case</i> User (Dirut).....	26
Gambar 4.10 ERD.....	27
Gambar 4.11 ERD to LRS.....	28
Gambar 4.12 LRS.....	28
Gambar 4.13 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 4.14 Struktur Tampilan Layar.....	38
Gambar 4.15 <i>Login</i>	38
Gambar 4.16 Halaman Utama Admin.....	39
Gambar 4.17 Halaman Utama Unit.....	39
Gambar 4.18 Halaman Utama Dirut.....	40
Gambar 4.19 Halaman Data Unit.....	40
Gambar 4.20 Halaman Tambah Unit.....	41
Gambar 4.21 Halaman Data Supplier.....	41
Gambar 4.22 Halaman Tambah Supplier.....	42
Gambar 4.23 Halaman Pembelian.....	42
Gambar 4.24 Halaman Tambah Pembelian.....	43
Gambar 4.25 Halaman Pengeluaran.....	43
Gambar 4.26 Halaman Tambah Pengeluaran.....	44



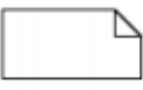

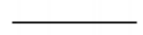




Gambar 4.27 Halaman Barang.....	44
Gambar 4.28 Halaman Tambah Barang.....	45
Gambar 4.29 Halaman Pengadaan.....	45
Gambar 4.30 Halaman Tambah Pengadaan.....	46
Gambar 4.31 Halaman Penjualan.....	46
Gambar 4.32 Halaman Tambah Penjualan.....	47
Gambar 4.33 Halaman Cari Laporan Unit.....	47
Gambar 4.34 Halaman Laporan Unit.....	48
Gambar 4.35 Halaman Cari Laporan BUMDes.....	48
Gambar 4.36 Halaman Laporan BUMDes.....	49
Gambar 4.37 Halaman Cari Laporan BUMDes.....	49
Gambar 4.38 Halaman Lihat Laporan BUMDes.....	50
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.....	51
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Unit.....	52
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Supplier.....	53
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Barang.....	54
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Pengadaan.....	55
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Pembelian.....	56
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Penjualan.....	57
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Pengeluaran.....	57
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Unit.....	58
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Laporan BUMDes.....	58


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Admin.....	29
Tabel 4.2 Unit.....	29
Tabel 4.3 Penjualan.....	30
Tabel 4.4 Pengeluaran.....	30
Tabel 4.5 Pengadaan.....	30
Tabel 4.6 Dapat.....	30
Tabel 4.7 Isi.....	30
Tabel 4.8 Barang.....	31
Tabel 4.9 Supplier.....	31
Tabel 4.10 Pembelian.....	31
Tabel 4.11 Beli.....	31
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Admin.....	32
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Unit.....	32
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Penjualan.....	33
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Pengeluaran.....	33
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Pengadaan.....	34
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Dapat.....	35
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Isi.....	35
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Barang.....	36
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Supplier.....	36
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pembelian.....	37
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Beli.....	37









DAFTAR SIMBOL


1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi - aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan – aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang




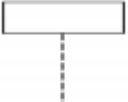
		lebih besar dari jumlah dan elemen - elemennya (sinergi).
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

2. Daftar Simbol *Activity Diagram*

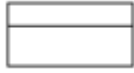








Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing – masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.
	<i>Final Node</i>	Titik akhir untuk mengakhiri suatu aktivitas.
	<i>Fork Node</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
	<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.
	<i>Flow Final</i>	Untuk mengakhiri suatu aliran.

	<p><i>Swimlane</i></p>	<p>Untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan actor.</p>
---	------------------------	--

3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<p><i>Actor</i></p>	<p>Orang yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><i>Boundary</i></p>	<p>Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.</p>
	<p><i>Control</i></p>	<p>Menggambarkan penghubung antar <i>boundary</i> dengan tabel.</p>
	<p><i>Entity</i></p>	<p>Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.</p>
	<p><i>Message</i></p>	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi – informasi tentang aktifitas yang terjadi.</p>
	<p><i>Message</i></p>	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi – informasi tentang aktifitas yang terjadi.</p>
	<p><i>Life Line</i></p>	<p>Objek <i>entity</i>, antarmuka yang saling berinteraksi.</p>

4. Daftar Simbol *Class Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek – objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Association</i>	Hubungan antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari dua objek.
	<i>Agregation</i>	Hubungan antar kelas dengan makna semua-bagian (<i>whole part</i>).
	<i>Composition</i>	Bentuk khusus dari <i>agregation</i> dimana kelas yang menjadi bagian diciptakan setelah kelas <i>whole</i> dibuat.
	<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antar dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
	<i>Directed Association</i>	Asosiasi dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas lain.
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar – benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.