

**DESAIN SISTEM INFORMASI PENGGUNAAN ANGGARAN
BIAYA OPERASIONAL PADA BAKEUDA KOTA
PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh:

NIM	NAMA
1. 2022500137	TASYA MARISCA
2. 2022500156	EGI MULYANINGSIH
3. 2022500157	MUTIARA MAHARANI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

**DESAIN SISTEM INFORMASI PENGGUNAAN ANGGARAN
BIAYA OPERASIONAL PADA BAKEUDA KOTA
PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh:

NIM

NAMA

1. 2022500137 TASYA MARISCA
2. 2022500156 EGI MULYANINGSIH
3. 2022500157 MUTIARA MAHARANI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2023/2024

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

1. NIM : 2022500137

NAMA : TASYA MARISCA

2. NIM : 2022500156

NAMA : EGI MULYANINGSIH

3. NIM : 2022500157

NAMA : MUTIARA MAHARANI

Judul KP : DESAIN SISTEM INFORMASI PENGGUNAAN ANGGARAN
BIAYA OPERASIONAL PADA BAKEUDA KOTA
PANGKALPINANG

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, 29 Februari 2024



Penulis

Nama :

1. Tasya Marisca
2. Egi Mulyaningsih
3. Mutiara Maharani



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **DESAIN SISTEM INFORMASI PENGGUNAAN
ANGGARAN BIAYA OPERASIONAL PADA BAKEUDA
KOTA PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 2022500137	TASYA MARISCA
2. 2022500156	EGI MULYANINGSIH
3. 2022500157	MUTIARA MAHARANI

Menyetujui,
Pembimbing

Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN 0211108306

Pangkalpinang, 29 Februari 2024
Pembimbing Lapangan,

Firman Rahmadoni, S.E., M.Acc
NIP 198202022008011006

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Tasya Marisca 2022500137
2. Egi Mulyaningsih 2022500156
3. Mutiara Maharani 2022500157

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **19 Oktober 2023** sampai dengan **29 Februari 2024** dengan baik.

Nama Instansi : Bakeuda Kota Pangkalpinang

Alamat : Jalan Basuki Rahmat Kelurahan Batu Intan Kecamatan Girimaya
Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Pembimbing Lapangan



Firman Rahmadoni, S.E., M.Acc.
NIP 198202022008011006

ABSTRAK

Bakeuda Kota Pangkalpinang merupakan badan keuangan daerah kota Pangkalpinang yang mengolah dan mengatur keuangan daerah. Bakeuda ini beralamat Jalan Basuki Rahmat Kelurahan Batu Intan Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sistem penggunaan dan pengajuan anggaran pada Bakeuda kota Pangkalpinang ini masih menggunakan cara yang manual dengan menulis laporan di dalam sebuah buku. Hal ini bisa menyebabkan kehilangan data dan pencatatan sering terjadi kesalahan. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan para staf dalam melakukan pendataan dan pencatatan laporan dan data pengeluaran serta pengajuan anggaran. Sehingga pada masalah ini penulis membangun rancangan sebuah sistem informasi berbasis website dengan menggunakan metode Waterfall. Metode ini digunakan untuk menghasilkan sistem informasi yang baik dan mudah dengan waktu yang cepat. Selain itu juga terdapat tools pengembangan (Unified Modelling Language) yang membantu dalam tahapan pembuatan sistem ini. Dengan dikembangkan sistem informasi ini dapat memudahkan semua staf dalam melakukan pekerjaan dan pendataan anggaran mudah dan menghindari kehilangan data.

Kata Kunci : *Bakeuda Kota Pangkalpinang, Waterfall, Berbasis Website*



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis ini dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang berjudul “Desain Sistem Informasi Penggunaan Anggaran Biaya Operasional pada Bakeuda Kota Pangkalpinang”.

Laporan kuliah praktek ini mengambil topik tentang penganggaran biaya operasional di Bakeuda Kota Pangkalpinang dengan masalah yaitu kurang efektifnya dalam memanfaatkan teknologi informasi disegala bidang pada bagian penganggaran biaya operasional di sana. Tujuan Penulisan ini untuk memberikan kemudahan kepada pegawai Bakeuda Kota Pangkalpinang dalam proses pendataan.

Penulisan ini dibuat dengan menggunakan metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan model Penulisan *waterfall*.

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

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, MM., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Bapak Okkita Rizan, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.

9. Bapak Firman Rahmadoni, S.E., M.Acc., selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.
10. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril ataupun materil.
11. Teman-teman seperjuangan dalam mengerjakan laporan kuliah praktek.

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

Pangkalpinang, 29 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Metodologi <i>System Development Life Cycle</i>	3
1.5.2. Model <i>Waterfall</i>	3
1.5.3. <i>Tools</i>	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Desain	5
2.2. Sistem Informasi	5

2.3. Penganggaran Biaya Operasional	5
2.4. Bakuada Kota Panngkalpinang	5
2.5. Metodologi Penelitian.....	5
2.5.1. <i>System Development Life Cycle</i>	5
2.6. Model Pengembangan.....	6
2.6.1. Model <i>Waterfall</i>	6
2.7. <i>Tools</i> Pengembanngan Sistem	7
2.8. Tinjauan Pustaka.....	7
BAB III ORGANISASI	
3.1. Profil Bakeuda Kota Pangkalpinang	10
3.2. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi	10
3.3. Struktur Organisasi	12
3.4. Tugas dan Wewenang	13
3.5. Gambar Apotek Familia 2.....	21
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1. Analisis Sistem Berjalan	22
4.1.1. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	23
4.1.2. Analisa Keluaran.....	26
4.1.3. Analisa Masukan.....	26
4.2. Identifikasi Kebutuhan	27
4.3. <i>Package Diagram</i>	30
4.4. <i>Use Case Diagram</i>	31
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i> Master	31
4.4.2. <i>Use Case Diagram</i> Transaksi	31
4.4.3. <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	32

4.5. Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	32
4.6. Perancangan Basis Data	36
4.6.1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	36
4.6.2. Transformasi ERD ke LRS	37
4.6.3. <i>Logical Record Structure</i>	38
4.6.4. Tabel.....	39
4.7. Spesifikasi Basis Data	40
4.8. Rancangan Layar.....	46
4.9. <i>Sequence Diagram</i>	52
4.10. <i>Class Diagram</i>	59
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Metode SDLC	7
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Bakeuda Kota Pangkalpinang	12
Gambar 3.2. Bagian Depan Bakeuda Kota Pangkalpinang.....	14
Gambar 4.1. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Pengajuan Anggaran	17
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Pendataan Anggaran.....	18
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan Laporan	19
Gambar 4.4. <i>Package Diagram</i>	26
Gambar 4.5. <i>Use Case Diagram</i> Master	26
Gambar 4.6. <i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	27
Gambar 4.7. <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	27
Gambar 4.8. <i>Entity Relationship Diagram</i>	31
Gambar 4.9. Transformasi ERD ke LRS	32
Gambar 4.10. <i>Logical Record Structure</i>	33
Gambar 4.11. Rancangan Layar <i>Login</i>	46
Gambar 4.12. Rancangan Layar <i>Dashboard</i>	46
Gambar 4.13. Rancangan Layar Entry Pemohon.....	47
Gambar 4.14. Rancangan Layar Tambah Pemohon.....	47
Gambar 4.15. Rancangan Layar Entry Pengajuan Anggaran	48
Gambar 4.16. Rancangan Layar Tambah Pengajuan Anggaran	48
Gambar 4.17. Rancangan Layar Entry Anggaran	49
Gambar 4.18. Rancangan Layar Tambah Anggaran	49
Gambar 4.19. Rancangan Layar Entry Pengeluaran Anggaran	50
Gambar 4.20. Rancangan Layar Tambah Pengeluaran Anggaran	50
Gambar 4.21. Rancangan Layar Entry Realisasi Anggaran.....	51
Gambar 4.22. Rancangan Layar Tambah Realisasi Anggaran	51
Gambar 4.23. <i>Sequence Diagram Login</i>	52
Gambar 4.24. <i>Sequence Diagram Pemohon</i>	53
Gambar 4.25. <i>Sequence Diagram Pengajuan Anggaran</i>	54
Gambar 4.26. <i>Sequence Diagram Anggaran</i>	55

Gambar 4.27. <i>Sequence Diagram</i> Pengeluaran Anggaran.....	56
Gambar 4.28. <i>Sequence Diagram</i> Pengajuan Realisasi Anggaran	57
Gambar 4.29. <i>Sequence Diagram</i> Staff	58
Gambar 4.30. <i>Class Diagram</i>	59



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pemohon.....	39
Tabel 4.2. Pengajuan Anggaran	39
Tabel 4.3. Anggaran.....	39
Tabel 4.4. Isi.....	39
Tabel 4.5. Pengeluaran Anggaran	39
Tabel 4.6. Dapat	40
Tabel 4.7. Hasil	40
Tabel 4.8. Realisasi	40
Tabel 4.9. Staff.....	40
Tabel 4.10. Spesifikasi Basis Data Pemohon.....	41
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data Pengajuan Anggaran	41
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis Data Anggaran.....	42
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Isi.....	42
Tabel 4.14. Spesifikasi Basis Data Pengeluaran Anggaran	43
Tabel 4.15. Spesifikasi Basis Data Dapat	43
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Hasil	44
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Realisasi	44
Tabel 4.16. Spesifikasi Basis Data Staff.....	45






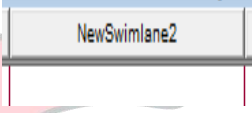
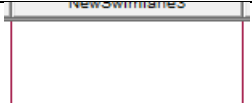
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Laporan Anggaran.....	64
Lampiran C-1 Surat Izin Riset dari Kampus.....	66
Lampiran C-2 Surat Balasan dari Tempat Riset	67
Lampiran C-3 Lembar Konsultasi Dosen	68
Lampiran C-4 Lembar Konsultasi Pembimbing Lapangan	69



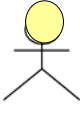
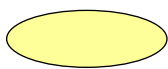
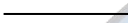
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



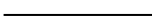
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
2		<i>End point</i>	Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
3		<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau aktivitas pada sistem.
4		<i>State Transition</i>	Menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> , dua <i>activity</i> maupun antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> .
5		<i>Decision</i>	Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.
6		<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.
7		<i>Swimarea</i>	Menggambarkan area tugas dan fungsi.

2. Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
			Menggambarkan orang atau sistem

1		<i>Actor</i>	yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan sistem dari pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>User</i>)
2		<i>Use Case</i>	Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun atau dibuat.
3		<i>Association</i>	Menggambarkan hubungan antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> .

3. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Entity</i>	Menunjukkan objek dasar yang terkait dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan dibasis data.
2		<i>Relationship</i>	Menggambarkan kejadian hubungan antara dua atau lebih <i>entity</i> .
3		<i>Line</i>	Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i> .