



**SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN PADA PT PATRIATEK
BHINNEKA PRATAMA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

**MUHAMMAD FAHRI
1910512040**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN "VETERAN" JAKARTA
TAHUN 2023**



**SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN PADA PT PATRIATEK
BHINNEKA PRATAMA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Muhammad Fahri

NIM. 1910512040

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
2023**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Muhammad Fahri

NIM : 1910512040

Tanggal : 30 November 2023

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 30 November 2023

Yang Menyatakan,



(Muhammad Fahri)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Fahri
NIM : 1910512040
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : SI - Sistem Informasi

Memberikan persetujuan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul:

**SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN PADA PT PATRIATEK BHINNEKA PRATAMA
BERBASIS WEBSITE**

Beserta perangkat lain (apabila diperlukan). Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini memberikan hak Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dalam menyimpan, mengalih media, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 30 November 2023

Yang Menyatakan,



(Muhammad Fahri)

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad Fahe

NIM : 1910512040

Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Pencatatan Keuangan pada PT
Patriatek Bhirneka Pratama Berbasis Website

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



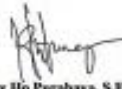
Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Pembimbing



Dr. Ernawita, M.Kom.

Pengaji I



Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI.

Pengaji II



Dr. Krisnanik, S.Kom., M.M.

Pi Dekan



Anita Mulienati, S.Kom., M.TI

Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 15 Desember 2023



SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN PADA PT PATRIATEK BHINNEKA PRATAMA BERBASIS WEBSITE

Muhammad Fahri

ABSTRAK

PT Patriatek Bhinneka Pratama merupakan sebuah perusahaan yang terletak di Jakarta yang menjalankan bisnis pelatihan dan sertifikasi bagi perusahaan lain. Perusahaan ini belum mendigitalisasikan sistem dalam keuangan perusahaan, yang dimana akan menghambat segala proses keuangan yang ada di perusahaan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem informasi pencatatan keuangan berbasis *website* untuk mempermudah proses keuangan dan mendigitalisasikan proses bisnis yang ada. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *waterfall* dan juga menggunakan *Framework PHP* sebagai kerangka pengembangan aplikasi yang didukung dengan *MySQL database*.

Kata Kunci: Keuangan, Metode *Waterfall*, Pencatatan

WEBSITE-BASED FINANCIAL RECORDING INFORMATION SYSTEM AT PT PATRIATEK BHINNEKA PRATAMA

Muhammad Fahri

ABSTRACT

PT Patriatek Bhinneka Pratama is a company located in Jakarta that runs a training and certification business for other companies. This company has not digitized the system in the company's finances, which will hinder all financial processes in the company. This research aims to design a website-based financial recording information system to simplify financial processes and digitize existing business processes. In this study, researchers used the waterfall method and also used the PHP Framework as an application development framework supported by MySQL database.

Keyword: Finance, Waterfall Method, Recording

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, Peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini berjudul **“SISTEM INFORMASI PENCATATAN KEUANGAN DI PT PATRIATEK BHINNEKA PRATAMA BERBASIS WEBSITE”**

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan dan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan materi.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.TI selaku ketua program studi sarjana sistem informasi.
4. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I selaku dosen pembimbing dan dosen yang memotivasi saya untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. PT Patriatek Bhinneka Pratama selaku pihak dan tempat penelitian.
6. Teman-teman hebat saya yang selalu memberikan dukungan moral.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran membangun dari pembaca sangat diharapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Sistem Informasi.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Luaran Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Landasan Teori	4
2.1.1 Sistem.....	4
2.1.2 Informasi	4
2.1.3 Sistem Informasi	4
2.1.4 Sistem Informasi Keuangan.....	5
2.1.5 Website	5
2.1.6 Basis Data	5
2.1.7 DBMS (<i>Database management System</i>).....	5
2.1.8 <i>Framework</i>	6
2.1.9 Black Box Testing	6
2.1.10 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.1.11 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	8
2.1.12 Cascading Style Sheet (CSS).....	9
2.1.13 <i>PHP (Hypertext Preprocessor)</i>	9
2.1.14 <i>MySQL</i>	9

2.1.15 Metode Waterfall	9
2.2 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Diagram Alir Penelitian	13
3.2 Alat Bantu Penelitian	15
3.2.1 Perangkat Keras	16
3.2.2 Perangkat Lunak	16
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian	16
3.4 Jadwal Kegiatan Penelitian	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 Gambaran Umum PT Patriatek Bhinneka Pratama	18
4.2 Visi dan Misi PT Patriatek Bhinneka Pratama	18
4.3 Struktur Perusahaan	19
4.4 Analisis	19
4.5 Perancangan Sistem	21
4.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
4.5.2 <i>Naratif Use Case</i>	22
4.5.3 <i>Activity Diagram</i>	25
4.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	31
4.5.5 <i>Class Diagram</i>	37
4.5.6 <i>Rancangan Database</i>	38
4.6 Tampilan Antar Muka	39
4.6.1 <i>Tampilan Dashboard</i>	39
4.6.2 <i>Tampilan Login</i>	39
4.6.3 <i>Tampilan Data User</i>	39
4.6.4 <i>Tampilan Data Keuangan</i>	40
4.6.5 <i>Tampilan Popup Tambah Keuangan Masuk</i>	40
4.6.6 <i>Tampilan Popup Tambah Keuangan Keluar</i>	41
4.6.7 <i>Tampilan Popup Print di Laporan Keuangan</i>	42
4.6.8 <i>Tampilan Saat Ingin Print Laporan Keuangan</i>	42
4.6.9 <i>Tampilan Export to Excel</i>	42
4.7 <i>Black Box Testing</i>	43
4.7.1 <i>Pengujian Fitur pada User</i>	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Simpulan	46

5.2	Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA	47
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	49
	LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL



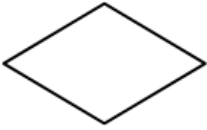


Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	17
Tabel 4. 1 Hasil Black Box Testing pada fitur fitur halaman User.....	43

DAFTAR GAMBAR



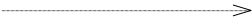

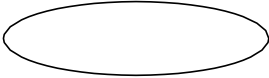

Gambar 2. 1 Metode Waterfall (2012)	10
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	14
Gambar 4. 1 Struktur Perusahaan PT Patriatek Bhinneka Pratama	19
Gambar 4. 2 Use Case Diagram website PT Patriatek Bhinneka Pratama	22
Gambar 4. 3 Activity Diagram Login	26
Gambar 4. 4 Activity Diagram Melihat <i>Dashboard</i>	27
Gambar 4. 5 Activity Diagram Melihat Laporan Keuangan	28
Gambar 4. 6 Activity Diagram Mengelola Keuangan Masuk	29
Gambar 4. 7 Activity Diagram mengelola Keuangan Keluar	30
Gambar 4. 8 Activity Diagram Logout	31
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Login	32
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Melihat Dashboard	33
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Melihat Laporan Keuangan	34
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Mengelola Keuangan Masuk	35
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Mengelola Keuangan Keluar	36
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Logout	37
Gambar 4. 15 Class Diagram Website PT Patriatek Bhinneka Pratama	38
Gambar 4. 16 Tampilan Dashboard	39
Gambar 4. 17 Login Website PT Patriatek Bhinneka Pratama	39
Gambar 4. 18 Tampilan Data User	40
Gambar 4. 19 Halaman Data Keuangan	40
Gambar 4. 20 Tampilan Popup Tambah Keuangan Masuk	41
Gambar 4. 21 Tampilan Popup Tambah Keuangan Keluar	41
Gambar 4. 22 Tampilan Popup Print di Laporan Keuangan	42
Gambar 4. 23 Tampilan Print Laporan Keuangan	42
Gambar 4. 24 Tampilan Export to Excel	43

DAFTAR SIMBOL





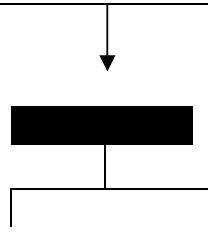
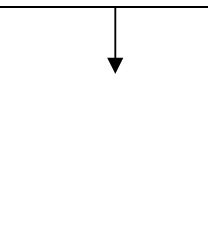
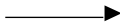

1. Flowchart

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Terminator Statr/End</i>	Simbol ini digunakan untuk menandai awal dan akhir dari alur proses.
2		<i>Process</i>	Simbol ini digunakan untuk merepresentasikan Langkah atau proses dalam alur.
3		<i>Decision</i>	Simbol ini digunakan untuk merepresentasikan keputusan dalam alur kerja.
4		<i>Flow Line</i>	Simbol ini digunakan untuk arah aliran program.
5		<i>Input atau Output Data</i>	Simbol ini menunjukkan input atau output dari suatu proses atau program.



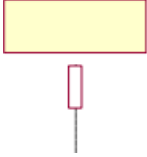
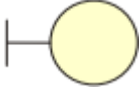





2. *Use Case Diagram*


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Merepresentasikan entitas di luar sistem yang berinteraksi dengan sistem. Aktor dapat berupa pengguna, sistem eksternal, atau komponen lain yang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Generalization</i>	Menunjukkan hubungan hierarki antara use case atau aktor. Garis dengan anak panah mengarah ke use case atau aktor yang menjadi spesialisasi atau subkelas dari yang lain.
3		<i>Dependency</i>	Menunjukkan ketergantungan antara elemen-elemen dalam diagram.
4	<<include>>	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa sebuah use case menggabungkan (mencakup) fungsionalitas dari use case lain. Garis dengan anak panah mengarah ke use case yang diikutsertakan.
5	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menjelaskan hubungan <i>use case</i> yang memperluas suatu titik yang yang diberikan
6		<i>Association</i>	Yang menghubungkan suatu objek dengan objek lainnya
7		<i>Use Case</i>	Fungsional sistem <i>Use Case</i> secara keseluruhan atau sumber <i>Use Case</i>
8		Sistem	Menjelaskan sistem yang ditampilkan dengan cara yang terbatas

3. Activity Diagram




1.		<i>Start State</i>	Menandakan tindakan awal atau titik awal aktivitas.
2.		<i>End State</i>	Menunjukkan bagian akhir dari aktivitas.
3.		<i>Activity</i>	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan atau yang sedang terjadi dalam <i>Activity Diagram</i> .
4.		<i>Decision</i>	Titik atau point pada <i>Activity Diagram</i> yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi.
5.		<i>Fork</i> (percabangan)	Digunakan untuk memecah <i>behaviour</i> menjadi <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel.
6.		<i>Join</i> (penggabungan)	Untuk menggabungkan kembali <i>activity</i> atau <i>action</i> yang paralel.
7.		<i>State Transition</i>	Transisi dari suatu tindakan ke tindakan yang lain atau menunjukkan aktivitas selanjutnya setelah aktivitas sebelumnya.
8.		<i>Swimlane</i>	Memecah <i>Activity Diagram</i> menjadi baris dan kolom untuk membagi tanggung jawab obyek-obyek yang melakukan aktivitas.

4. Sequence Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Aktor merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem dan berinteraksi dengan sistem. Aktor bisa berupa manusia, perangkat keras ataupun sistem yang lain.
2.		<i>Lifeline</i>	Mengeksekusi objek selama sequence (<i>message</i> dikirim atau diterima dan aktifasinya).
3.		<i>General</i>	Merepresentasikan entitas tunggal dalam <i>Sequence Diagram</i> . Entitas ini memiliki nama, <i>stereotype</i> atau berupa <i>instance (class)</i> .
4.		<i>Boundary</i>	<i>Boundary</i> biasanya berupa tepi dari sistem, seperti <i>User Interface</i> atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
5.		<i>Control</i>	Control element mengatur aliran dari informasi untuk sebuah skenario. Objek ini umumnya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
6.		<i>Entity</i>	Entitas biasanya elemen yang bertanggungjawab menyimpan data atau informasi. Ini dapat berupa <i>beans</i> atau <i>model object</i> .
7.		<i>Activation</i>	Suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah <i>sequence</i> yang menunjukkan kapan sebuah objek mengirim atau menerima objek
8.		<i>Message</i>	Simbol ini berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
9.		<i>Message to Self</i>	Simbol ini menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

10.		<i>Message Return</i>	Simbol ini menggambarkan hasil dari pengiriman message dan digambarkan dengan arah dari kanan ke kiri.
-----	---	-----------------------	--

5. Class Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> ClassName <hr/> -memberName <hr/> -memberName </div>	<i>Class</i>	Struktur kelas sistem
2	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <<Interface>> InterfaceName <hr/> -memberName <hr/> -memberName </div>	<i>Interface</i>	Berkonsep seperti konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek
3		<i>Association</i>	Relasi antara kelas dengan umum
4		<i>Directed Association</i>	Relasi antara kelas yang digunakan oleh kelas yang lain
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek induk
6		<i>Dependency</i>	Relasi antara kelas dengan bergantung antar kelas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Contoh Baris Program

Lampiran 2 Hasil Uji Turnitin