

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

1.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan

1.1.1 Temuan Masalah

BPBD Propinsi Lampung adalah lembaga pemerintah dibawah Pemerintah propinsi yang mempunyai tugas pokok sebagai pemberi pertolongan pertama kepada masyarakat ketika terjadi bencana alam, dalam melakukan tugasnya BPBD dalam skala bencana yang besar selalu kesulitan dalam pelaporan pengeluaran dana kebencanaan. Dalam hal ini masih dirasakan banyak terjadi permasalahan antara lain:

- 1 Pendataan Sumber dana dan Pengeluaran

BPBD mungkin masih menggunakan metode manual (misalnya, Excel atau dokumen fisik) untuk mendata pengeluaran dan masuknya dana, sehingga sulit mengelola informasi secara real-time

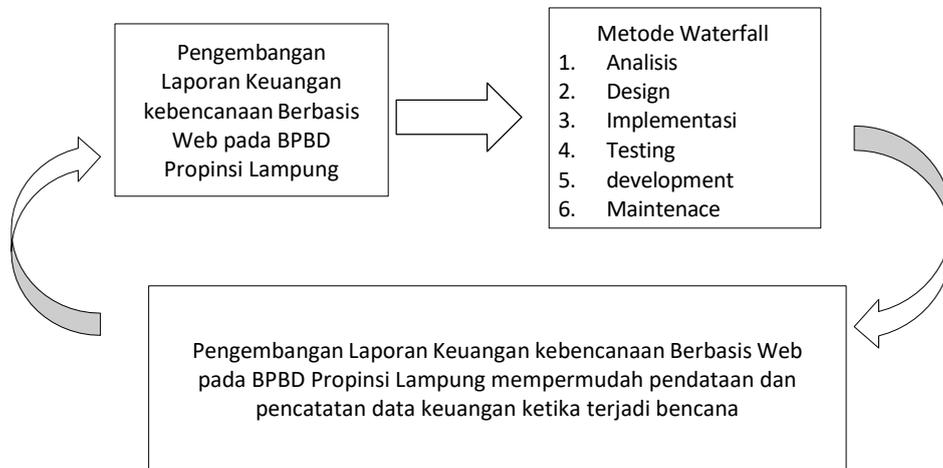
- 2 Kesulitan dalam Pembuatan Laporan

Tidak adanya sistem yang efektif dan tersimpan kedalam database membuat bendahara lambat dalam menyajikan realtime pengeluaran dana bencana

1.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah yang dihadapi penulis, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “bagaimana merancang sebuah sistem berbasis web sehingga pelaporan dana bencana yang masuk dan keluar menjadi lebih baik dan terstruktur.

1.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 3.1 Kerangka Pemecahan Masalah

1.2 Landasan Teori

1.2.1 Kebencanaan

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis.

1.2.2 Pelaporan Keuangan

laporan keuangan adalah dokumen penting berisi catatan keuangan perusahaan baik transaksi maupun kas, dalam hal ini laporan keuangan yang dimaksud adalah laporan keuangan yang terkait dengan biaya tanggap darurat ketika terjadi bencana

1.2.3 Website

Menurut Abdullah (2020) website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa gambar, teks, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet

sehingga dapat diakses dan dapat dilihat oleh seluruh orang di dunia.

1.2.4 HTML

Menurut Rerung (2020) HTML merupakan bahasa dasar pembuatan web HTML bukanlah bahasa pemrograman (programming language) tetapi bahasa markup (markup language), HTML. hanya sebuah bahasa struktur yang fungsinya untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman.

Sedangkan menurut Marlina, Masnur dan Muh. Dirga F (2021) HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language yang merupakan bahasa pemrograman dasar dalam pembuat website, HTML, terdiri dari Head, Body dan di dalam nya terdapat TAG dan Attribute, walaupun dikatakan sebagai bahasa pemrograman, tetapi HTML belum dapat dikatakan sebagai bahasa pemrograman karena HTML tidak memiliki hal-hal yang dibutuhkan oleh bahasa pemrograman yaitu logika, HTML. hanya memberikan output, maka dari itu HTML di ibaratkan sebagai rangkaian atau struktur dari Web dan yang menjadi bahasa pemrograman nya yaitu PHP dan Javascript.

1.2.5 CSS

CSS berisi sekumpulan perintah yang digunakan untuk merancang atau menghias segala struktur pada web yang sudah dibuat. Fungsi utama dari CSS ini sendiri adalah untuk keperluan tampilan, agar aplikasi berbasis web yang dibangun memiliki interface yang bagus. CSS juga dapat menghasilkan animasi, sehingga web yang dibuat dapat lebih interaktif (Sonny dan Sestry, 2021)

1.2.6 PHP

Menurut Rerung (2020) pengertian PHP yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web, mulai dari halaman web yang sederhana sampai aplikasi kompleks yang membutuhkan koneksi database. PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman yang bersifat serverside, artinya bahasa script yang disimpan dan dijalankan di Komputer server (WebServer) sedang hasilnya yang dikirimkan ke komputer client (WebBrowser) dalam bentuk script HTML (Hypertext Markup

language)

1.2.7 Unified Modelling Language

Menurut (Rosa & Salahuddin, 2020), Unified Modelling Language adalah bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Berikut ini merupakan penjelasan tentang masing- masing diagram yang ada pada Unified Modelling Language.

A. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat (Kurniawan, T. Bayu, 2020).

B. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. (T. Bayu Kurniawan, 2020)

C. Class Diagram

Class diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak 36 digunakan. Class diagram juga dapat memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (logical view) dari suatu sistem. Selama proses desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat. (T. Bayu Kurniawan, 2020)

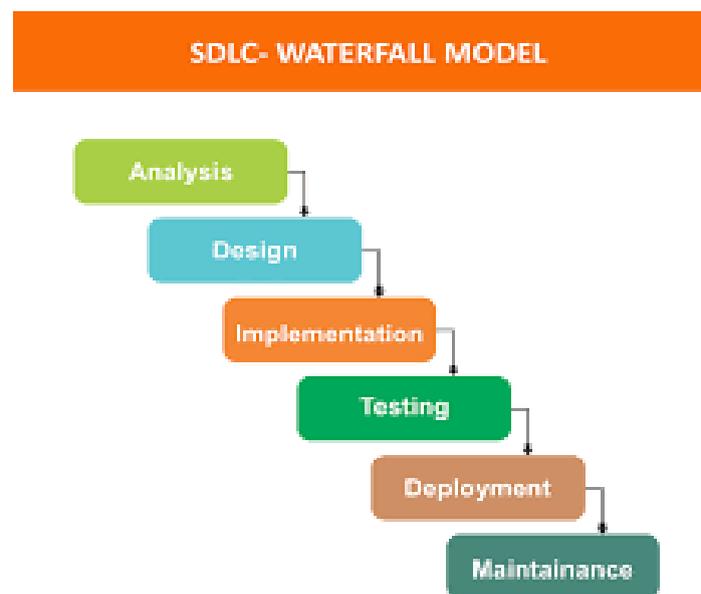
1.2.8 My SQL

Menurut (MySQL, 2020), MySQL adalah singkatan dari Structue Query Language yang digunakan untuk mendefinisikan structure data, memodifikasi data pada basis data, menspesifikasi batasan keamanan (security), hingga pemeliharaan data. Menurut (Amin, 2020), mendefinisikan mysql adalah RDBMS yang cepat dan

mudah digunakan, serta sudah banyak digunakan untuk berbagai kebutuhan. MySQL merupakan bahasa standar yang paling banyak digunakan untuk mengakses database relasional dan merupakan aplikasi yang dapat dipergunakan secara bebas, dengan menggunakan MySQL sebagai databasenya dapat memberikan kemudahan akses data menjadi informasi yang berguna bagi penggunanya.

1.3 Metode yang di usulkan

Metode yang digunakan dalam laporan ini adalah waterfall. Metode Waterfall digambarkan seperti air terjun yang pada prosesnya harus melakukan satu tahap terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Metode ini dipilih karena bersifat sistematis serta kebutuhan data yang akan digunakan pada penelitian ini sudah ada. (Julkarnain et al., 2021). Berikut gambaran dari Metode Waterfall.



Gambar 3.2 Metode Waterfall

Berikut penjelasan per tahap Waterfall yang dilakukan pada penelitian ini:

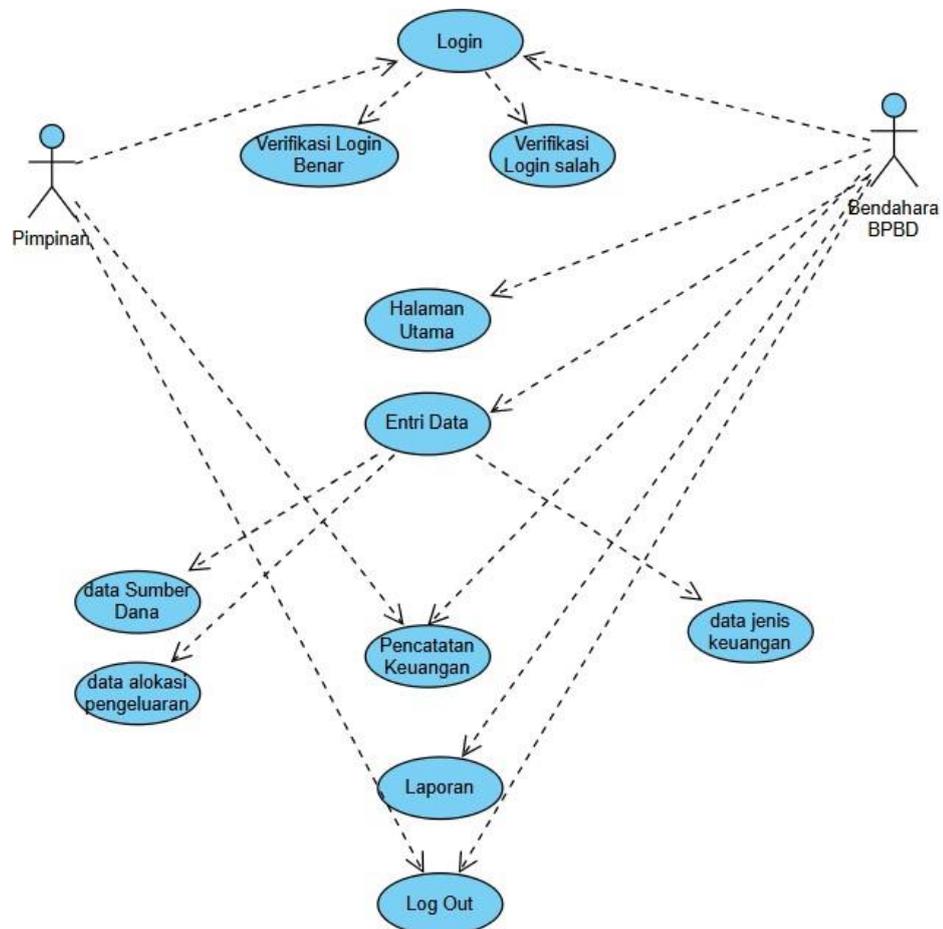
1. Analysis: Pada tahap ini dilakukan proses observasi di Kantor BPBD Propinsi Lampung dan wawancara dengan Bagian Keuangan. Guna mengetahui inisiasi projek dan kebutuhan sistem yang dibutuhkan.

2. Design: Pada tahap ini dilakukan perencanaan dalam perancangan dan pembangunan sistem yang meliputi estimasi waktu, biaya, dan interaksi pengguna dengan sistem yang dibangun
3. Implementation: Pada tahap ini dilakukan proses analisis dan pemodelan sistem yang akan dibangun dengan menggunakan beberapa tools diantaranya: use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram
4. Testing: Pada tahap ini dilakukan proses pembangunan sistem yang terdiri dari pengkodean dan pengujian sistem agar sesuai dengan kebutuhan sistem dan dapat bekerja secara optimal
5. Deployment: Pada tahap ini dilakukan proses penyerahan sistem kepada para pengguna untuk dilakukan uji coba, memberikan kritik dan saran guna memperbaiki dan memfasilitasi pengguna agar sistem sesuai dengan kebutuhan
6. Maintenance: Pada tahap ini dilakukan proses pemeliharaan system

1.4 Rancangan Desain Program yang akan dibuat

Selama melaksanakan kerja praktek di Kantor BPBD Propinsi Lampung, penulis melakukan pengamatan bagaimana proses pencatatan laporan keuangan yang masih dilakukan dengan cara konvensional dalam buku besar. Maka dari itu Penulis membuat sebuah program yang nantinya dapat digunakan untuk membantu proses pencatatan surat menjadi lebih efisien.

1.4.1 Rancangan Use Case Yang di Usulkan



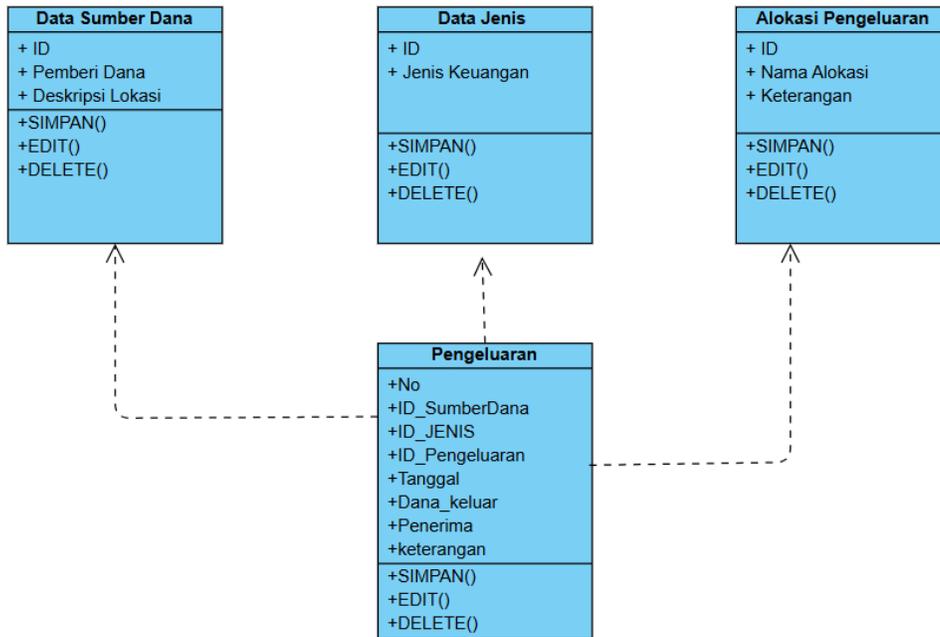
Gambar 3.3 Use Case Yang di Usulkan

Use Case Diagram yang diusulkan Berdasarkan Gambar *Use Case Diagram* yang diusulkan terdapat:

- Satu buat system yang mencakup laporan keuangan bencana
- Dua actor yang melakukan kegiatan, bendahara BPBD dan pimpinan dimana admin BPBD untuk selanjutnya melakukan rekap dan pelaporan penggunaan dana kebencanaan yang secara berkala melakukan pelaporan kepada pimpinan

- c. 7 include di antaranya (verifikasi login benar, verifikasi login salah, data sumber dana, data jenis keuangan, data alokasi pengeluaran, pencatatan keuangan, laporan)

1.4.2 Class Diagram



Gambar 3.4 Class Diagram