

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Teori Dasar

#### 2.1.1 Pengertian *E-Procurement*

Sebelum adanya *electronical procurement (e-procurement)*, proses pengadaan barang dilakukan secara manual tanpa sistem yang melibatkan koneksi internet dan website. Pada tahun 2004, sistem *e-procurement* pertama kali diterapkan di Indonesia dengan bantuan dari World Bank dengan nama *National eProcurement Governant of Indonesia (NePGI)* yang dikelola oleh Departemen Kominikasi dan Informatika.

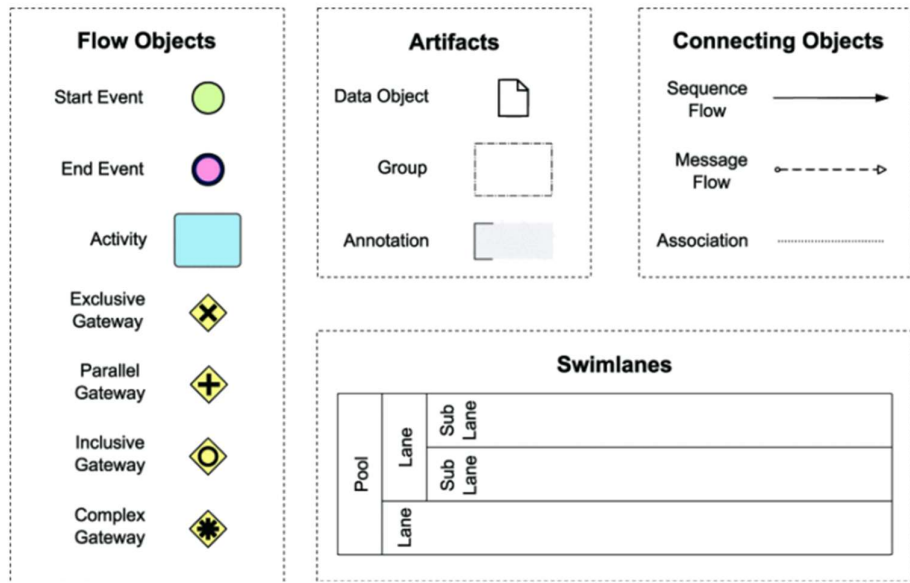
*Electronical procurement (e-procurement)* adalah sistem pengadaan barang secara online yang menggunakan media elektronik seperti jaringan internet dan media serta aplikasi pendukung seperti website. *E-procurement* mengacu pada pemanfaatan internet berdasarkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk membantu individu dalam proses pengadaan barang dan jasa. Dalam proses pembelian dan penjualan secara online, *e-procurement* dapat digunakan untuk hasil yang lebih efektif dan efisien. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Amelia, W. (2021), bahwa *e-procurement* mampu mengurangi proses yang tidak diperlukan dalam suatu proses pengadaan barang. Faktanya, *e-procurement* dapat mengurangi penggunaan kertas, efisien serta efektif secara waktu dan tenaga kerja yang dibutuhkan. Menurut Usri, A. & Gunawan, W. (2020), *e-procurement* merupakan proses pengadaan barang dan jasa yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara elektronik menggunakan *web* atau *internet* dengan memanfaatkan fasilitas teknologi dan informasi yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pengelolaan barang dan jasa. Prasetya, K., dkk. (2020), berpendapat bahwa *e-procurement* diperlukan untuk mengatasi permasalahan pada proses pengadaan barang dan jasa yang masih dilakukan secara konvensional dengan menggunakan telepon, fax serta pencatatan manual yang dapat mengakibatkan penggunaan waktu yang lama untuk penerimaan serta pengiriman barang.

### 2.1.2 Pengertian *Framework Laravel*

*Framework* merupakan kerangka kerja yang dibutuhkan untuk dapat memudahkan proses otomatisasi pada sistem yang cepat dan dinamis. Pengembangan *Framework Laravel* dilakukan oleh Taylor Otwell, dimana *framework* tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP yang memiliki sifat *open source* dan menggunakan metode *Model, View* dan *Controller* (MVC). Tujuan utama dari *framework Laravel* adalah untuk memudahkan *user* dalam merancang sebuah aplikasi berbasis *website* tanpa harus membuat dari tahap awal. Struktur MVC pada *Laravel* memiliki fitur routing yang digunakan untuk menghubungkan antara request user dan *controller* yang menerima, sehingga *controller* tidak dapat secara langsung menerima request tertentu (Yuniarti, R., Santi, I.H., & Puspitasari, W.D., 2022). Kelebihan *Framework Laravel* yaitu terdapat banyak *library* yang dibutuhkan oleh developer secara umum, peneliti menemukan bahwa *library* di *Laravel* dapat cukup besar sehingga mampu menyelesaikan proyek pengembangan *web* dari skala rendah hingga menengah (Endra et al., dalam Kadim, A.A., Hadjaritie, L., Muthia., 2023). Arhandi, P.P., dalam Sansprayadana, Arfan., Suteja, I.G.N., mendefinisikan *Laravel* sebagai *framework yang digunakan untuk* membuat aplikasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP yang mayoritas diminati oleh *user* dalam pengembangan aplikasi *back end*. Namun, *Laravel* juga memiliki fitur-fitur pendukung yang dapat mempercepat pembuatan aplikasi baik secara *back end* dan *front end* atau hanya digunakan sebagai *back end*.

### 2.1.3 Business Process Modeling Notation (BPMN)

*Business Process Modelling Notation* (BPMN) merupakan proses kerangka kerja (*flowchart*) yang merepresentasikan notasi sehingga dapat membantu proses kerja pada perusahaan untuk mendapatkan hasil yang konsisten dan berkualitas. BPMN memiliki peran penting dalam proses bisnis diantaranya sebagai penghubung antara tim bisnis dengan tim teknis untuk mengatasi kesenjangan dengan Bahasa yang dapat dipahami bersama. Ramadhan, M.F., dkk., (2024) mengutip dalam *Association for Computing Machinery. & Institute of Electrical and Electronics., n.d.*, BPMN memiliki 4 kategori yaitu *Flow Object, Connecting Object, Swimlanes* dan *Artifact* yang dapat digambarkan sebagai berikut:



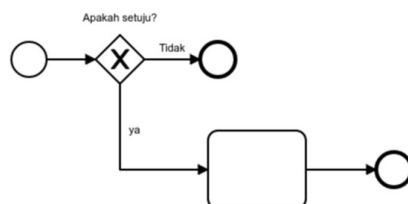
Gambar 2.1.3. a. Kategori Business Process Modeling Notation (Source: //i-ptiik.ub.ac.id)

1. Flow Object, adalah point penting dalam BPMN yang terdiri dari *Event*, *Task* dan *Gateway*. Event merupakan notasi utama untuk mengatur proses bisnis, yang menandakan apakah proses bisnis dimulai atau berhenti (*start event* dan *End Event*). Selain *Event*, terdapat *Task* yang merupakan kegiatan yang harus dilakukan pada sebuah proses bisnis untuk menghasilkan output tertentu. Jenis task yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

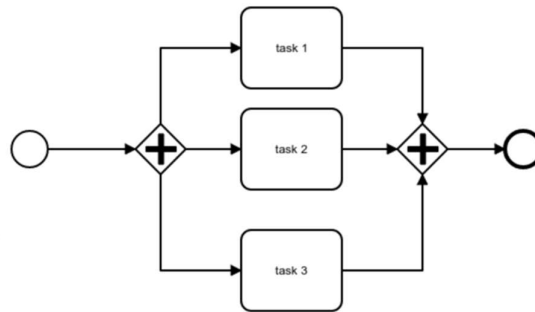


Gambar 2.1.3. b. Notasi BPMN – Start Event, Task, End Event (Source: Javan.co.id)

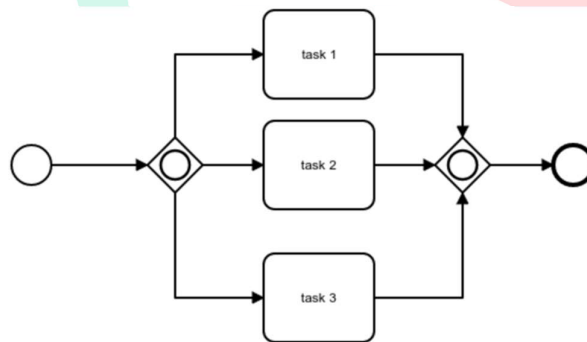
Sedangkan *Gateway* merupakan titik keputusan yang mengubah aliran dalam flow object. *Gateway* dapat menentukan jalur mana yang akan dilalui apabila terdapat percabangan dalam proses bisnis. Berikut gateway yang sering digunakan:



Gambar 2.1.3. c. Exclusive Gateway (Source: Javan.co.id)



Gambar 2.1.3. d. Parallel Gateway (Source: Javan.co.id)



Gambar 2.1.3. e. Inclusive Gateway (Source: Javan.co.id)

2. *Artifact* digunakan untuk memberikan dokumentasi serta informasi tambahan. Dalam *artifact* terdapat *Data Object* yang menunjukkan produksi data, *Group* yang mengelompokkan notasi tanpa mempengaruhi *flow process* dan *Annotation* yang digunakan untuk menambahkan informasi tambahan.
3. *Swimlanes* terdiri dari *Pools* dan *Lanes*. *Pools* menggambarkan entitas utama dalam proses bisnis dan *lanes* merupakan subdivisi dari *pools* untuk mengelompokkan aktivitas berdasarkan fungsinya.
4. *Connecting object* menghubungkan antar semua notasi yang terlibat dari *Flow Object*, *Artifact* dan *Swimlanes* dalam diagram BPMN.







#### **2.1.4 Object Oriented Analysis and Design (OOAD)**

Menurut Setiawan, Dimas (2019), *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* merupakan salah satu metode perancangan sistem dengan pendekatan terhadap perspektif objek, tidak pada perspektif fungsional yang memiliki 3 pendekatan yaitu *Object*, *Object Class* dan *Inheritance*. OOAD mempunyai konsep yang berhubungan dengan analisis serta rancangan dari *Object Oriented Analysis (OOA)* dan *Object Oriented Design (OOD)*. Dimana, OOA adalah metode analisis yang melakukan pemeriksaan pada *requirement* yang wajib dipenuhi atas objek-objek pada sebuah sistem. Sedangkan OOD adalah metode yang menganalisis suatu objek menjadi sebuah metode design yang dapat diimplementasikan pada suatu sistem.

#### **2.1.5 Unified Modeling Language (UML)**




*Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa pemodelan visual untuk merancang dan membangun sistem perangkat lunak, berorientasikan kepada objek dengan tujuan untuk menggambarkan sistem perangkat lunak agar mudah dianalisa serta mampu meningkatkan kualitas. Menurut Setiawan, Dimas. (2019), UML merupakan pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan suatu sistem software yang terkait dengan objek. Beberapa diagram *UML* yang akan digunakan dalam penelitian ini yang juga sesuai dengan pendapat Ibrahim, Maulana., Ramdhan, Dadan Saepul. (2024), diantaranya:

1. *Activity diagram*, merupakan diagram yang menggambarkan flow chart atau proses dalam sebuah system yang berfokus kepada perubahan keadaan suatu objek dan menekankan kepada urutan aktivitas yang terjadi. Komponen *activity diagram* dapat dilihat pada gambar 2.1.5 a. berikut:

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

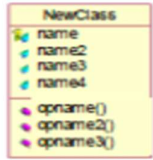


Gambar 2.1.5. a. Komponen Activity Diagram (Source: decoding.com)

2. *Use Case Diagram*, merupakan diagram yang menjelaskan interaksi antar user (pengguna) dengan sebuah sistem. Komponen *use case diagram* dapat dilihat pada gambar 2.1.5 b. berikut:

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Actor		Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).
2.	Use Case		Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
3.	Association		Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.








Gambar 2.1.5. b. Komponen Use Case Diagram (Source: repository.atmaluhur.ac.id)

3. *Class diagram*, adalah sebuah diagram yang mendeskripsikan detail struktur yang terdiri atas *class*, *metode*, atribut dan hubungan pada setiap objek. Selain itu, class diagram juga dikenal sebagai diagram struktur yang dapat menggambarkan point-point yang ada pada sistem dengan berbagai komponen seperti pada gambar 2.1.5 c. berikut:

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Class		Menggambarkan keadaan (atribut/ properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method. Nama menggambarkan nama dari class/ objek. Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.
2.	Association		Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.
3.	Aggregate		Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

Gambar 2.1.5. c. Komponen Class Diagram (Source: repository.atmaluhur.ac.id)

4. *Sequence diagram*, merupakan gambaran visual tentang objek pada suatu sistem yang saling berkomunikasi satu sama lainnya dengan menunjukkan urutan pesan yang dikirim dan di terima antar objek dalam kurun waktu tertentu. Komponen *Sequence diagram* dapat dilihat pada gambar 2.1.5 d. berikut:

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Actor		Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2.	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.
3.	Control		Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
4.	Entity		Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
5.	Object Message		Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
6.	Message to Self		Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
7.	Return Message		Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

Gambar 2.1.5. d. Komponen Sequence Diagram (Source: repository.atmaluhur.ac.id)



### **2.1.6 Perancangan Basis Data**

Basis data merupakan kumpulan data atau informasi yang disimpan didalam sebuah perangkat computer secara sistematis sehingga dapat digunakan oleh pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Perancangan Basis Data atau *database design* adalah suatu proses untuk menentukan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung perancangan pada sistem dengan tujuan untuk memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh user dan aplikasi atau sistem (Setyowati., Siswanti, Sri., 2021). Dalam perancangan basis terdapat komponen seperti *Hardware, Operating System, Database, dan User* yang saling berhubungan. Untuk mengakses sebuah basis data diperlukan adanya *Database Management System (DBMS)* yang dapat membantu user dalam hal menyimpan, mengubah, dan memanggil *query* basis data yang telah tersimpan

### **2.1.7 Aplikasi Berbasis Web**

Aplikasi berbasis *web* menjadi penopang utama aktivitas online yang menyediakan berbagai layanan bagi pengguna di seluruh dunia yang meliputi perangkat *desktop*, perangkat *mobile* seperti *smartphone* dan *tablet* (Putri, Annisa., 2024). Aplikasi berbasis web merupakan suatu program dengan menggunakan server serta dapat diakses melalui web browser seperti *Mozilla Firefox, Google Chrome* dan Safari. Aplikasi berbasis web tidak perlu untuk diunduh pada perangkat *user*, sehingga lebih mudah dan praktis hanya melalui *URL* atau alamat web tertentu dan dalam pengaplikasiannya menggunakan *servers-side script* seperti *HTML, CSS, dan JavaScript* untuk merancang tampilan antar muka, yang dipadukan dengan bahasa pemrograman *PHP*. Aplikasi berbasis web banyak dimanfaatkan pada segala aspek kebutuhan karena memungkinkan *user* untuk membuat dan berbagi informasi serta berkolarobasi pada suatu proyek.

### **2.1.8 Pengujian Black Box**

Dalam pengaplikasian suatu *system*, perlu dilakukannya sebuah pengujian. Pengujian penting dilakukan untuk dapat memvalidasi stuktur dan *content* yang digunakan, mengetahui *workflow* dari awal hingga akhir, mengetahui latensi atau waktu yang dibutuhkan oleh suatu data dan mengidentifikasi kerentanan keamanan serta kesalahan. Sehingga dapat meminimalisir kesalahan serta kerugian yang akan



ditimbulkan atas pemakaian *system* tersebut (Felicio, D., Simao, J., dan Datia, N., 2022). Menurut V. A Amei *et al* dalam Fikri, H.R.I., & Voutama, A., (2023), Black Box merupakan pengujian perangkat lunak untuk melakukan pemeriksaan terhadap spesifikasi perangkat lunak yang sedang dibangun. Dalam pengujian Black Box dapat ditemukan unsur fungsionalita yang salah atau tidak ada, kesalahan pada struktur data, kesalahan pada akses basis data, kesalahan *interface*, kesalahan kinerja serta inisialiasi akhir. Pada penelitian ini, digunakan Black Box Testing untuk menguji sistem yang akan dibangun.

## 2.2 Tinjauan Studi

Berikut literatur sejenis yang berkaitan dengan penelitian yang dikerjakan oleh penulis. Dalam setiap literatur dijelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem Pengadaan Barang dan Jasa (*e-procurement*) berbasis WEB:

1. Imanata, Acep Cakra., Ambo Sitti Nurbaya. (2023). Sistem Informasi Pengadaan Barang dan Jasa Berbasis WEB. Studi Kasus: Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta. Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer Vol. 14, No. 1, September 2023. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Penelitian berjudul “Sistem Informasi Pengadaan Barang dan Jasa Berbasis WEB” ini bertujuan untuk mempermudah proses pengadaan barang dan jasa mulai dari *peng-input-an*, proses maupun *output*. Dimana pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta memiliki 2 sistem pengadaan barang dan jasa, yaitu proses pengadaan secara langsung dan proses pengadaan secara lelang. Kedua proses tersebut masih bersifat manual yang membutuhkan aktivitas antar individu secara tatap muka dan menggunakan *hard copy* yang mana menambah beban waktu dalam proses pengajuan hingga pengadaan barang dan jasa tersebut. Solusi yang dapat diberikan oleh peneliti adalah dengan membuat sistem informasi yang mempermudah rangkaian proses pengadaan barang dan jasa melalui website. Dengan adanya website tersebut, *user* tidak harus datang secara langsung untuk mengajukan permohonan. Selain itu, status pengajuan dapat dipantau melalui website.

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini desain sistem untuk pemesanan barang dan jasa pada suatu institusi lembaga pendidikan, dimana sebelumnya dilakukan dengan cara konvensional menjadi sistematis. Hal ini sama seperti yang sedang penulis lakukan dalam penelitian. Dengan tujuan untuk membantu perusahaan agar lebih efisien dalam melakukan pemesanan barang dan jasa secara *e-procurement*

2. Rima Dwi Nor. (2021). Analisis Penerapan *E-Procurement* dan Kompetensi Pegawai Dalam Pencegahan *Fraud* pada Pengadaan Barang atau Jasa di Politeknik Maritim Negeri Indonesia. Skripsi. Jurusan Manajemen. Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Cendekia Karya Utama. Semarang. Diah,

Penelitian berjudul “Analisis Penerapan *E-Procurement* dan Kompetensi Pegawai Dalam Pencegahan *Fraud* pada Pengadaan Barang atau Jasa di Politeknik Maritim Negeri Indonesia” ini bertujuan untuk mengetahui penerapan sistem *e-procurement* yang sedang berjalan, mengetahui peran *e-procurement* dalam pencegahan *fraud* dalam pengadaan barang dan jasa di Politeknik Maritim Negeri Indonesia. Tata kelola pengadaan barang dan jasa yang efektif serta efisien merupakan point penting dalam pemenuhan kebutuhan, hal ini juga dapat menjadi acuan untuk dapat melihat alokasi anggaran yang dibutuhkan dalam pelaksanaan visi dan misi suatu lembaga. Selain itu, penerapan *e-procurement* juga memiliki peran untuk menjadikan penyelenggaraan barang dan jasa pada pemerintahan maupun perusahaan menjadi baik dan bebas dari Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN). Ada beberapa faktor yang dapat mengakibatkan terjadinya *fraud* atau kecurangan yang dilakukan oleh seseorang antara lain, insentif atau tekanan untuk melakukan *fraud (pressure)*, peluang atau kesempatan (*opportunity*) dan dalih untuk membenarkan tindakan *fraud (retionalization)*. Dan bentuk *fraud* yang sering terjadi adalah pada kecurangan laporan (*fraudulent statement*), penyalahgunaan asset (*asset misappropriation*), korupsi (*corruption*) dan kecurangan yang berkaitan dengan komputerisasi. Solusi yang dapat diberikan dalam pencegahan *fraud* adalah dengan mendisiplinkan aturan yang sesuai dengan peraturan yang tertera pada Peraturan Presiden Nomor 16 tahun 2018

tentang Pedoman Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah, serta pegawai yang ditugaskan untuk posisi tersebut haruslah memiliki kompetensi, keterampilan serta pengetahuan yang tepat.

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini memberikan informasi pentingnya penerapan *e-procurement* guna mencegah terjadinya tindakan *fraud* yang dapat diterapkan pada perusahaan negeri maupun swasta.

3. Ibrahim, Maulana., Ramdhan, Dadan Saepul. (2024). Sistem Informasi Pengadaan Barang dan Jasa Berbasis Web. *Journal Informatics and Electronics Engineering*, Vol. 4 No. 2, Desember 2024. Politeknik TEDC Bandung.

Penelitian berjudul “Sistem Informasi Pengadaan Barang dan Jasa Berbasis Web” ini bertujuan untuk membuat pengadaan barang dan jasa yang terintegrasi agar setiap pengajuan dapat terpantau oleh sistem. Pada perusahaan tempat peneliti bekerja sekaligus objek penelitian proses pengadaan barang dan jasa mulai dari tahapan pembuatan formulir hingga proses persetujuan masih secara manual, menggunakan dokumen fisik yang mana menyebabkan kesulitan dalam memastikan keakuratan data, membutuhkan waktu lebih lama dan menghambat proses persetujuan dan keputusan yang efektif. Solusi yang diajukan oleh peneliti yaitu membuat sistem informasi pengadaan barang dan jasa berbasis web dengan metode *Software Development Life Cycle* dengan model *Agile* dan menggunakan *framework Laravel*. Dengan adanya sistem *e-procurement* ini, dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pengadaan barang dan jasa serta menghemat kertas karena setiap pengajuan tidak lagi menggunakan *hardcop*. Sistem ini juga membuat setiap pengajuan dapat terpantau secara berkala dan dapat di *tracking* dengan mudah karena sudah tersimpan dalam *database computer*.

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini membuat desain sistem baru untuk pemesanan barang dan jasa pada suatu perusahaan, dimana sebelumnya dilakukan dengan cara konvensional menjadi sistematis. Hal ini sama seperti yang sedang penulis lakukan dalam penelitian. Dengan tujuan untuk membantu perusahaan agar lebih efisien dalam melakukan pemesanan barang dan jasa secara *e-procurement*.

- Gilliani, Wenny., Rasywir, Errissya., Pradana, Lazuardi Yudha. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: CV Royal Transindo). Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS), Vol. 4, No. 1, Maret 2024. Universitas Dinamika Bangsa Jambi.

Penelitian berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Berbasis Web (Studi Kasus: CV Royal Transindo)” ini bertujuan untuk membangun sistem informasi pada perusahaan yang diharapkan dapat membantu mempercepat koordinasi data dan informasi serta pengelolaan dan penyajian data dalam proses pengadaan barang. Dimana sebelumnya CV Royal Transindo masih menggunakan sistem secara manual dengan menggunakan Microsoft Word dan Microsoft Excel. Hambatan yang dialami oleh perusahaan yaitu terjadinya keterlambatan dalam menyampaikan informasi kepada customer, tidak efisien, data tidak akurat dan potensi kehilangan data yang dapat menghambat kinerja karyawan dalam proses pemesanan dan pengadaan barang dan jasa. Sehingga peneliti membuat suatu sistem informasi pengadaan barang secara elektronik (*e-procurement*) berbasis web pada perusahaan tersebut dengan harapan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga membantu kinerja perusahaan dalam proses pengadaan barang dan jasa.

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini membuat sistem informasi secara *e-procurement* untuk dapat mengatasi permasalahan terkait pemesanan barang yang mulanya menggunakan cara manual menjadi sistematis. Sehingga pengadaan barang keluar dan atau masuk serta ketersediaan stok dapat terorganisir.

- Hadinata, Annisa Putri. (2022). Efektivitas Pengadaan Barang dan Jasa secara Elektornik (*E-Procurement*) Berbasis Amanah dalam Meningkatkan Akuntabilitas (Studi pada Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) Kota Makasar). Skripsi. Universitas Islam Negeri Alauddin Makasar. Skripsi. Jurusan Akuntansi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. UIN Alauddin Makasar.

Penelitian berjudul “Efektivitas Pengadaan Barang dan Jasa secara Elektronik (*E-Procurement*) Berbasis Amanah dalam Meningkatkan Akuntabilitas” ini bertujuan untuk mengetahui *impact* dari implementasi e-procurement apakah dapat berpengaruh pada akuntabilitas kinerja pemerintahan. Penelitian ini dilakukan pada Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) Kota Makasar.

Akuntabilitas dan transparansi merupakan *point* penting guna mendukung pemerintahan yang baik dalam pengelolaan anggaran untuk menunjukkan keseriusan kinerja kepada masyarakat Kota Makasar. Karena di era serba digitalisasi, masyarakat memiliki kemudahan dalam mengakses segala bentuk pelaporan dan pembelian terlebih berurusan dengan keuangan. Pelaksanaan pengadaan barang dan jasa di Kota Masakas selama ini dianggap kurang maksimal dengan sistem yang masih secara manual serta konvensional, ● yang dapat memungkinkan terjadinya penyimpangan seperti Korupsi, Kolusi dan Nepotisme (KKN) karena tidak adanya *reporting* secara akuntabilitas dan transparansi yang jelas. Dengan latar belakang tersebut, pemerintahan Kota Makasar mulai untuk menerapkan sistem e-procurement LPSE guna menwujudkan pemerintahan yang baik (*good governance*).

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini dapat memberikan dampak positif dalam proses e-procurement seperti meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pelaksanaannya, sehingga proses jauh menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, semua pihak menjadi aman dan nyaman karena terdapat reporting yang detail dan bisa diakses oleh siapapun. Dan juga dapat menciptakan perusahaan yang baik (*good company*).