

## BAB II

### TINJAUAN STUDI

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Pengertian KPR (Kredit Pemilikan Rumah)

Kredit Pemilikan Rumah (KPR) adalah sebuah fasilitas yang disediakan oleh institusi keuangan (perbankan) kepada nasabah untuk kepemilikan sebuah rumah. Sejarah awal dari KPR ialah ditunjuknya Bank Tabungan Negara (BTN) oleh Pemerintah Indonesia pada tanggal 29 Januari 1974 sebagai wadah pembiayaan proyek perumahan untuk pertama kalinya. Dimana proyek tersebut direalisasikan pertama kali di Kota Semarang pada tahun 1976 sejumlah 9 unit rumah, kemudian dilanjutkan dengan Kota Surabaya sejumlah 8 unit rumah dengan total pembiayaan mencapai Rp 37 Juta Rupiah yang merupakan nominal yang cukup besar pada saat itu (KPR Academy, 2019).

Seiring berkembangnya waktu, KPR terus mengalami pertumbuhan di kota-kota besar sebab minat masyarakat sangat tinggi dari tahun ke tahun. Jenis KPR meliputi KPR konvensional, KPR Subsidi, dan KPR Syariah, dimana pada umumnya jenis jaminan KPR yaitu rumah dan ruko. Secara sederhana, pada skema pembiayaan KPR konvensional nasabah cukup menyiapkan uang muka kemudian Bank akan membayar biaya pembelian rumah calon nasabah kepada pihak *developer*, untuk selanjutnya nasabah akan mengangsur pembelian rumah setiap bulannya berdasarkan jangka waktu (tenor) yang telah disetujui oleh kedua belah pihak yang pada umumnya adalah 5 – 20 tahun. KPR konvensional pada hunian komersil juga menerapkan suku bunga, jenis suku bunga tersebut yaitu suku bunga mengambang (*floating rate*) mengikuti suku bunga *BI Rate*, sehingga jumlah cicilannya pun akan berubah setiap tahunnya. Namun demikian ada pula Bank yang memberikan suku bunga *flat* berjenjang (*step-up*) (Sann, 2020).

*Developer* memiliki peranan penting sebagai perantara pengajuan KPR calon nasabah terutama dalam hal pemberkasan. Ketika Bank telah melakukan pengecekan dokumen terkait, maka akan dilakukan *interview* dan survey kepada calon nasabah untuk memvalidasi kriteria-kriteria yang diperlukan untuk

memenuhi syarat disetujuinya KPR. Pada umumnya, fasilitas KPR pemohon akan dikenakan beberapa biaya diantaranya biaya administrasi, provisi bank, premi asuransi jiwa, premi asuransi kebakaran, serta biaya notaris, dimana biaya-biaya tersebut dibayarkan sebelum pelaksanaan akad KPR.

### **2.1.2 Pengertian Penandatanganan Perjanjian Kredit (Akad)**

Penandatanganan Perjanjian Kredit (Akad) adalah tahap akhir dari proses KPR berupa penandatanganan perjanjian jual beli rumah yang menjadi objek KPR dan perjanjian kredit yang dilakukan dihadapan Notaris dan pejabat penerbit KPR (Hariyani et al., 2021). Nantinya kedua belah pihak akan membuat komitmen bersama dan menandatangani surat yang menyatakan bahwa masing-masing akan melaksanakan hak dan kewajiban sesuai dengan ketentuan yang telah disepakati.

Sebelum akad KPR ini dilaksanakan, telah terlebih dahulu dilakukan wawancara dan analisa yang dilakukan pihak Bank terhadap pengajuan kredit debitur. Setelah selesai melalui proses analisa, jika permohonan pembiayaan disetujui maka Bank akan menerbitkan Surat Persetujuan Kredit (SPK) yang akan dikirimkan kepada debitur dan juga pihak pengembang perumahan (*developer*). Dimana di dalam SPK tersebut dimuat biaya-biaya yang ditimbulkan dari persetujuan kredit.

Para pihak yang turut hadir dalam akad KPR meliputi pejabat Bank yang berwenang, pihak pengembang (*developer*) selaku penjual rumah, Notaris selaku Pejabat Pembuat Akta Tanah (PPAT), serta nasabah selaku pembeli beserta pasangan jika pembeli telah berstatus menikah (Hariyani et al., 2021).

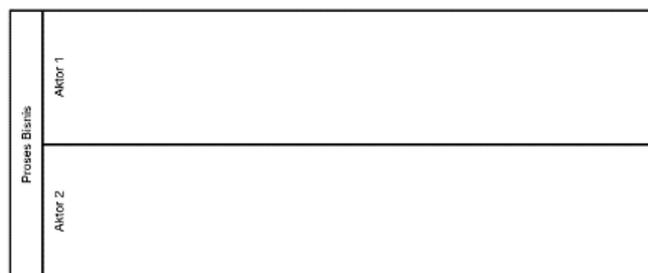
### **2.1.3 Business Proccess Modeling Notation (BPMN)**

Pemodelan proses bisnis merupakan suatu pendekatan yang dapat membantu perusahaan dalam mendapatkan pemahaman yang baik mengenai proses bisnis yang berjalan di dalam perusahaan. Pemodelan proses bisnis sendiri merupakan bagian dari analisa proses bisnis yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan mendokumentasikan setiap pekerjaan atau kegiatan dalam perusahaan. Pemodelan proses bisnis secara umum berfokus dalam merepresentasikan proses untuk menentukan langkah-langkah yang harus diambil untuk mencapai suatu tujuan melalui sebuah notasi.

Salah satu notasi untuk menggambarkan pemodelan proses bisnis yakni menggunakan Business Process Modeling Notation (BPMN) yang merupakan standar pemodelan bisnis dengan suatu notasi grafis berupa diagram terstruktur, dimana terdapat aktivitas dan kontrol proses untuk mendefinisikan model operasi bisnis. Secara umum tujuan dari dibuatnya BPMN bukan untuk implementasi, melainkan lebih kepada memenuhi kebutuhan analisis TI dalam rencana pengembangan suatu perangkat lunak (Sugiyanto et al., 2022). Dengan adanya pemodelan proses bisnis menggunakan BPMN setiap pemangku kepentingan dapat memahami alur antara kesenjangan proses bisnis berjalan dengan rencana proses bisnis yang diusulkan. Berikut adalah notasi dari diagram BPMN yang terlihat pada **Gambar 2.1.3** di bawah ini.

#### Participants, Pool, Lane

Dalam sebuah proses bisnis biasanya melibatkan beberapa aktor / role (participants). Untuk menggambarkan aktor yang berbeda digunakan Pool dan lane. Notasi untuk Pool dan Lane adalah sebagai berikut:

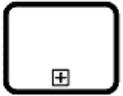


Gambar 2.1.3. a. Notasi *BPMN - Participants, Pool, Lane* (Source: Javan.co.id)

#### Task

	Manual	Task atau aktifitas yang dilakukan secara manual tanpa menggunakan Aplikasi atau IT Support.
	User	Task atau aktifitas yang dilakukan dengan menggunakan suatu aplikasi atau IT Support.
	Services	Task atau aktifitas yang dilakukan secara otomatis oleh sistem atau aplikasi.

## Sub-Process

	Sub-Process	Berfungsi untuk menyembunyikan aktifitas yang kompleks dalam sebuah child submodel
	Call Activity	Sama seperti Sub-process tetapi aktifitas ini dapat digunakan oleh banyak proses

## Start Event

	Message	Proses dimulai setelah mendapatkan pesan dalam bentuk apapun. Contoh : telepon, surat, email, dan sebagainya
	Timer	Proses dimulai dalam waktu yang ditentukan. Contoh : 2 hari sebelum hari gajian
	Conditional	Proses dimulai setelah sesuai dengan suatu kondisi. Contoh : Stok dibawah minimum

Gambar 2.1.3. b Notasi BPMN – Task, Sub-Process, Start Event (Source: bpmn.id)



Gambar 2.1.3. c. Notasi BPMN – Flow & Gateway (Source: slideshare.net)

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

*Object Oriented Analysis and Design* adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. *OOAD* merupakan konsep analisis dan desain dari sebuah sistem dengan pendekatan objek yang dalam tahapannya terbagi menjadi dua yaitu *Object Oriented Analysis (OOA)* dan *Object Oriented Design (OOD)*.

*OOA* dilakukan dengan mengidentifikasi sistem informasi berdasarkan kebutuhan pengguna dengan mendokumentasikan fungsionalitas sistem. Sedangkan pada *OOD*, metode analisis dilakukan berdasarkan manipulasi objek-objek dalam suatu sistem dengan menggambarkan bagaimana *behavior* dari objek diimplementasikan (Ahmad et al., 2022). Pemodelan berorientasi objek kemudian dituangkan dalam sebuah dokumentasi perangkat lunak dengan menggunakan teknik *Unified Modeling Language (UML)*.

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

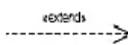
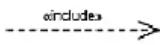
*Unified Modeling Language (UML)* adalah perancangan desain sistem pada pendekatan *OOAD* untuk menggambarkan fungsionalitas sistem yang dituangkan dalam rancangan *blue print* agar lebih mudah dimengerti oleh pengembang (Ahmad et al., 2022). *UML* merupakan bahasa pemodelan perangkat lunak berorientasi objek yang dapat membantu mendokumentasikan alur sistem yang kompleks melalui notasi dan diagram sehingga lebih mudah untuk dianalisis. Beberapa diagram *UML* yang akan digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

- a. *Activity diagram*, menggambarkan berbagai aliran aktivitas yang dibentuk pada sebuah sistem. *Activity diagram* lebih kepada menggambarkan proses-proses dari jalur aktifitas secara umum. Beberapa simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada **Gambar 2.1.5.a** berikut ini.

Nama	Simbol	Fungsi
Initial State		Menggambarkan awal dimulainya suatu aliran aktivitas
Final State		Menggambarkan berakhirnya suatu aliran aktivitas
Activity		Menggambarkan aktivitas yang dilakukan dalam suatu aliran aktivitas
Decision		Menggambarkan pilihan kondisi atau cabang-cabang aktivitas tertentu
Transition		Berguna untuk menghubungkan satu komponen dengan komponen lainnya.

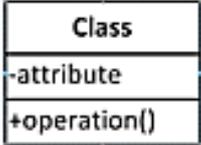
Gambar 2.1.5. a. Simbol *Activity Diagram* (Source: repository.nusamandiri.ac.id)

- b. *Use Case Diagram*, mendeskripsikan persyaratan fungsionalitas sistem dengan menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case diagram* pada dasarnya membentuk suatu skenario untuk menjelaskan alur kegiatan yang diinisialisasi oleh pengguna sistem yang disebut sebagai *actor*. **Gambar 2.1.5.b** ini merupakan beberapa simbol *Use Case Diagram*.

	<b>ACTOR</b> Orang proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i> .
	<b>USE CASE</b> Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
	<b>ASOSIASI/ASSOCIATION</b> Komunikasi antara <i>actor</i> dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .
	<b>EKSTENSU/EXTEND</b> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan.
	<b>GENERALISASI/GENERALIZATION</b> Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	<b>MENGGUNAKAN/INCLUDE</b> Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

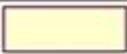
Gambar 2.1.5. b. Simbol *Use Case Diagram* (Source: id.scribd.com)

c. *Class Diagram*, merupakan diagram statis untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar kelas untuk mensimulasikan objek-objek dalam dunia nyata ke dalam sistem yang akan dibangun. Beberapa simbol Class Diagram dapat dilihat pada **Gambar 2.1.5.c** berikut ini.

Simbol	Deskripsi
<p><b>Kelas / Class</b></p> 	<p>Kelas adalah penggambaran dari struktur sistem yang akan ditampilkan dalam sistem informasi.</p> <p>Atribut adalah penggambaran mengenai keadaan dari suatu objek didalam kelas.</p> <p>Operasi adalah penggambaran mengenai fungsi yang terdapat dalam kelas.</p>
<p><b>Asosiasi / Association</b></p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicities</i>.</p>
<p><b>Generalisasi / Generalized</b></p> 	<p>Relasi yang menghubungkan antara sub kelas dengan super kelas.</p>

Gambar 2.1.5. c. Simbol *Class Diagram* (Source: plj.ac.id)

d. *Sequence diagram*, menggambarkan interaksi antar objek dalam urutan sekuensial dalam sebuah garis hidup (*life time*) untuk merepresentasikan eksekusi dari setiap operasi yang dilakukan oleh objek. Simbol-simbol Sequence Diagram dapat dilihat pada **Gambar 2.1.5.d** dibawah ini.

Nama	Simbol	Fungsi
Object		Menggambarkan sebuah <i>class</i> atau <i>object</i> .
Activation boxes		Menggambarkan panjang waktu yang dibutuhkan sebuah <i>object</i> dalam mengerjakan tugasnya
Actors		Menggambarkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem
Lifeline		Menggambarkan "garis hidup" sebuah <i>object</i>
Message		Menggambarkan pesan atau interaksi antar <i>object</i>
Message to Self		Menggambarkan pesan balikan atau reaksi dari <i>object</i> sebelumnya

Gambar 2.1.5. d. Simbol *Sequence Diagram* (Source: repository.nusamandiri.ac.id)

### 2.1.6 Perancangan Basis Data

Basis data merupakan sekumpulan data yang saling berelasi satu dengan yang lainnya dan tersimpan dalam perangkat keras komputer (*hardware*) dan menggunakan perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasinya. Perancangan basis data merupakan suatu proses untuk menentukan isi dan pengaturan data yang dibutuhkan untuk mendukung rancangan suatu sistem. Tujuan perancangan basis data antara lain untuk memenuhi kebutuhan *user* akan informasi yang terkandung dalam suatu sistem, memudahkan pengertian struktur informasi, serta mendukung kebutuhan-kebutuhan pemrosesan seperti *response time*, *processing time*, dan *storage space*.

Setiap basis data (*database*) terdiri dari kumpulan tabel-tabel yang saling berelasi, relasi tersebut ditunjukkan dengan adanya sebuah kunci utama (*primary key*) dan kunci asing (*foreign key*) yang menghubungkannya. Untuk mengakses sebuah basis data diperlukan adanya *Database Management System (DBMS)* yang dapat membantu pengguna dalam hal menyimpan, mengubah, dan memanggil *query* basis data yang telah tersimpan (Setiyowati & Siswanti, 2021). Salah satunya menggunakan *MySQL*, yaitu sebuah *server DBMS* yang menggunakan perintah berbasis *Structured Query Language (SQL)* yang cukup populer digunakan dalam

perancangan sistem berbasis web karena bersifat *open source (free)* dan dapat dijalankan secara dinamis.

### **2.1.7 Aplikasi Berbasis Web**

Aplikasi berbasis web adalah sebuah program komputer yang memanfaatkan *web browser* untuk menjalankannya. Penggunaan aplikasi berbasis web ini lebih banyak digunakan jika dibandingkan dengan aplikasi *desktop* karena tidak memerlukan instalasi pada komputer sehingga lebih mudah dan praktis (Suryawinata, 2019).

Dalam pembuatannya, aplikasi berbasis web pada umumnya 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.

## **2.2 Tinjauan Pustaka**

### **2.2.1 Pemanfaatan Sistem Informasi dalam Penentuan Alokasi *E-Budgeting* pada PT. Multipedia Teknik Indonesia**

Penelitian ini dilakukan oleh Ilamsyah, Arief Saptono, dan Novi Rifkhah Prastiwi pada PT. Multipedia Teknik Indonesia yaitu perusahaan penyedia produk kendaraan alat berat dan jasa kebutuhan alat berat di Kota Tangerang. Dimana proses pengajuan penganggaran masih dilakukan dengan metode semi-komputerisasi yakni menggunakan *Microsoft excel* dan diteruskan kepada pihak terkait melalui surel. Peneliti menemukan kelemahan dari proses bisnis yang berjalan diantaranya tingginya risiko *human eror*, sulitnya melakukan monitoring *budget*, diperlukan waktu yang lama dalam memperoleh persetujuan, hingga seringkali terjadi selisih di dalam laporan ketersediaan anggaran. Oleh karena itu, peneliti merancang sebuah sistem *e-budgeting* berbasis web menggunakan metode analisis, *PIECES*, *UML*, dan *Black box Testing*, yang dilakukan setelah melalui proses pengumpulan data seperti observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dari sistem yang diusulkan, dihasilkanlah Sistem Informasi *E-Budgeting* yang dapat memudahkan proses pengajuan anggaran dan tersedianya laporan saldo secara *realtime* sehingga meminimalisir risiko *human error* (Ilamsyah et al., 2022).

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan analisa lebih lanjut untuk menghasilkan sistem pengajuan anggaran untuk mengurangi risiko *human error*.

### **2.2.2 Analisis dan Pengembangan Sistem Informasi Pengajuan Budget E-approval Studi Kasus PT. GT**

Penelitian ini dilakukan oleh Sri Hartati Kartoyo pada PT. GT, yaitu perusahaan yang bergerak di bidang retail dan memiliki beberapa gerai di pusat perbelanjaan, dimana perusahaan tersebut melakukan pengurangan karyawan akibat dampak dari pandemic covid-19. Keterbatasan karyawan tersebut menyebabkan sulitnya konsolidasi dalam hal pengajuan *budget*. *Team budget control* telah mengimplementasikan sistem *e-approval*, namun demikian proses persetujuan budget tahunan masih dilakukan secara terpisah menggunakan *Microsoft excel* dan harus di distribusikan ke masing-masing departemen terkait. Dengan demikian, peneliti menemukan permasalahan diantaranya proses verifikasi dan persetujuan membutuhkan waktu yang lama serta panjangnya proses konsolidasi yang mengakibatkan rendahnya akurasi angka dalam pengajuan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pengembangan dari sistem *e-approval* yang telah ada dengan menambahkan modul pengajuan *budget* tahunan. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan dokumentasi, serta memilih metode *prototype* untuk metode pengembangan sistemnya. Hasil luaran dari penelitian yang dilakukan menjadikan konsolidasi pengajuan *budget* dapat dilakukan secara otomatis sehingga mempercepat persetujuan pembiayaan karena telah terhubung dengan sistem *e-approval* yang sudah berjalan (Kartoyo, 2022).

Dalam penyusunan Tugas Akhir (TA), penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam mengembangkan ide perancangan sistem yang mempercepat proses konsolidasi pengajuan antar divisi yang panjang, sehingga dapat mempercepat waktu persetujuan.

### **2.2.3 Aplikasi Approval Management System Document Purchasing pada Office 365 Menggunakan Metode Agile Software Dev**

Jurnal Teknik Informatika ini ditulis oleh Roni Andarsyah dan Irvan Rizkiansyah pada penelitian yang dilakukan pada PT. Bekasi Fajar Industrial Estate Tbk yang merupakan pengembang dan operator terkemuka untuk kawasan industri. Peneliti menemukan permasalahan pada perusahaan tersebut dalam hal pengelolaan dokumen *approval* yang masih dilakukan secara manual. Kerap kali terjadi kesalahan pada kegiatan pengelolaan dokumen fisik yang mengakibatkan dokumen *approval* terkait harus dibuat ulang dari awal dan memakan waktu yang lama. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem usulan untuk menangani permasalahan pengelolaan dokumen *approval* tersebut menggunakan Office 365 yang memiliki sistem *workflow* secara otomatis menggunakan *Sharepoint*. Model analisis dan desain pada pembangunan sistem tersebut menggunakan *Adaptive Software Development* dengan metodologi penelitian *Agile Software Development* yang dipilih oleh peneliti karena dapat memperoleh *feedback* dari *user* sebelum sistem benar-benar dirilis. Dengan adanya sistem tersebut, kegiatan pengelolaan dokumen *approval* dapat berjalan secara otomatis dan mengurangi kesalahan yang sering terjadi (Andarsyah & Rizkiansyah, 2021).

Untuk Tugas Akhir (TA) ini, jurnal ini bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam perancangan sistem yang dapat mengurangi penggunaan dokumen fisik yang berisiko mengakibatkan pengajuan ulang jika terjadi kesalahan, serta analisa lebih lanjut mengenai pemilihan metode pengembangan *agile software development* yang dipilih oleh peneliti sebab dari metode tersebut pengguna akhir dapat memberikan *feedback* kepada tim *developer*, sehingga menghasilkan kontrol kerja yang baik, serta penekanan fungsionalitas fitur sebelum aplikasi benar-benar dirilis sehingga mengurangi pemborosan.

### **2.2.4 Perancangan Sistem Informasi Permohonan Surat Online “SIPADU” di Tingkat Kecamatan Berbasis Web**

Penelitian ini dilakukan oleh Nanang Hunaifi, Agung Baitul Hikmah, dan Ai Nurhasan yang bertujuan untuk merancang sebuah sistem yang selain dapat membantu masyarakat dalam proses pengajuan surat, juga dapat memudahkan

pengarsipan dokumen di kantor kecamatan. Sebelumnya proses pengajuan pembuatan surat yang berkaitan dengan administrasi penduduk memerlukan proses dan pelayanan yang panjang sehingga menurunkan minat masyarakat untuk melakukan pengurusan dokumen terlebih lagi adanya isu pungli. Beberapa dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah tidak tercatatnya data penduduk, adanya identitas ganda, maupun terhambatnya pengurusan surat lainnya. Untuk itu peneliti merancang sebuah sistem yang diberi nama SIPADU, yaitu sistem untuk membuat pengajuan surat secara online berbasis web yang dirancang menggunakan metode *waterfall*, pemodelan *UML*, serta pengujian menggunakan *black box testing*. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan masyarakat dan mempercepat proses pelayanan pembuatan surat, pengarsipan dokumen yang lebih baik karena menggunakan *database*, serta mendukung asas transparansi yang dapat mencegah praktik pungli (Hunaifi et al., 2019).

Untuk Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini bermanfaat dalam dijadikan acuan untuk merancang sistem yang dapat memudahkan user dalam melakukan pengajuan seperti adanya fitur *upload* dokumen yang nantinya dapat sekaligus menghasilkan sistem pengarsipan dokumen yang baik yaitu dengan memanfaatkan *database*. Adanya integrasi antar *user* juga memudahkan proses tindak lanjut pengajuan sehingga persetujuan dapat dilakukan dengan lebih cepat.

#### **2.2.5 Sistem Informasi E-Proposal Kegiatan Kemahasiswaan (Studi Kasus: STMIK Amik Riau)**

Jurnal penelitian selanjutnya dilakukan oleh Junadhi pada studi kasus STMIK Amik Riau, dimana ditemukan permasalahan pada proses pengajuan pendanaan kegiatan kemahasiswaan yang masih dilakukan secara konvensional yakni penyerahan proposal *hard copy* yang kemudian akan diperiksa secara manual. Hal tersebut menimbulkan waktu tindak lanjut yang cukup lama sehingga dapat menghambat pelaksanaan suatu kegiatan. Untuk itu peneliti merancang sistem E-Proposal yang menyediakan fitur untuk pengajuan, pemeriksaan, pengarsipan, serta *tracking* yang dapat memudahkan organisasi kemahasiswaan untuk memantau jalannya proposal. *User* cukup menginput rincian kegiatan, besarnya dana yang

dibutuhkan, serta melampirkan proposal pada sebuah *form*, yang nantinya akan di *review* oleh wakil ketua bidang kemahasiswaan dimana sistem memiliki fitur *update* status proposal ketika disetujui atau ditolak. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* serta menggunakan pemodelan *UML* yang nantinya sistem akan dijalankan secara *online* (Junadhi, 2019).

Kaitannya dengan Tugas Akhir (TA) ini, penelitian ini dijadikan acuan untuk merancang sistem yang memiliki fitur untuk mengajukan dana melalui *form* sehingga lebih ringkas dan bersifat *paperless*. Serta bagaimana menyediakan fitur untuk *tracking* status pengajuan sehingga *user* dapat memantau pengajuan yang telah dilakukan.